

1. Python

Dans ces travaux pratiques, vous allez apprendre l'algorithmie en python.

1.1. Tableaux

Soit le tableau suivant :

```
numbers = [ 386, 462, 47, 418, 907, 344, 236, 375, 823, 566, 597, 978, 328, 615, 953, 345, 399, 162, 758, 219, 918, 237, 412, 566, 826, 248, 866, 950, 626, 949, 687, 217, 815, 67, 104, 58, 512, 24, 892, 894, 767, 553, 81, 379, 843, 831, 445, 742, 717, 958, 743, 527 ]
```

Q : écrire un programme `cherche_element.py` qui indique algorithmiquement si un élément est présent dans le tableau `numbers`, et ce sans utiliser les fonctions ou méthodes de recherche de python. Le programme s'arrête dès qu'il trouve une occurrence. affiche la position de l'occurrence ou alors il indique qu'il n'a pas trouvé le nombre.

Q : écrire un programme `minimum.py` qui affiche le nombre minimum (sans utiliser la fonction `min()`) de `numbers`

Q : écrire un programme `reverse.py` qui stocke le tableau `numbers` à l'envers (sans utiliser la fonction `reversed()` ou la méthode `reverse()`)