

EXERCICE 1

Utilisez les tableaux pour écrire un programme qui lit un ensemble de valeur entière positif qui se termine par un 0. Votre programme doit retourner la valeur et la position du plus petite des nombre de votre tableau

EXERCICE 2

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir 10 entiers stockés dans un tableau ainsi qu'un entier V. Le programme doit rechercher si V se trouve dans le tableau et afficher "V se trouve dans le tableau" ou "V ne se trouve pas dans le tableau".

EXERCICE 3

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir 10 entiers stockés dans un tableau ainsi qu'un entier V. Le programme doit rechercher si V se trouve dans le tableau et doit supprimer la première occurrence de V en décalant d'une case vers la gauche les éléments suivants et en rajoutant un 0 à la fin du tableau. Le programme doit ensuite afficher le tableau final.

EXERCICE 4

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de taper 10 entiers qui seront stockés dans un tableau. Le programme doit ensuite afficher soit "le tableau est croissant", soit "le tableau est décroissant", soit "le tableau est constant", soit "le tableau est quelconque".

EXERCICE 5

Écrire un programme qui saisit 2 tableaux de 10 entiers a et b. c est un tableau de 20 entiers. Le programme doit mettre dans c la fusion des tableaux a et b. On copiera dans les 10 premières cases de c le tableau a, dans les dix dernières le tableau b. Le programme affiche ensuite le tableau c.

EXERCICE 6 (très difficile)

Écrire un programme qui saisit 2 tableaux de 10 entiers a et b qui doivent être triés dans l'ordre croissant. Le programme devra tout d'abord vérifier que les deux tableaux sont triés. Le tableau c est un tableau de 20 entiers. Le programme doit mettre dans c la fusion des tableaux a et b. Le tableau c devra contenir les éléments de a et ceux de b et devra être trié. Le programme affiche ensuite le tableau c.

EXERCICE 7

Écrire un programme qui gère une liste d'entiers grâce au menu suivant :

1. Ajouter un entier
2. Afficher la liste des entiers
3. Supprimer le dernier entier de la liste.
4. Afficher la dernière note tapée

5. Quitter

Il y aura au maximum 10 entiers. Lorsqu'on rajoute un entier, il sera rajouté à la fin de la liste.

EXERCICE 8 (très difficile)

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de taper 10 entiers compris entre 0 et 20 qui seront stockés dans un tableau et qui affiche le nombre de fois qu'on a tapé un 0, le nombre de 1, le nombre de 2, ..., le nombre de 20.