

Analyse d'algorithmes

Florian Bourse

Tableaux – génération

- 0 Écrire une suite d'instructions qui permet d'afficher un tableau.
- 1 Tester sur un tableau de 5 éléments.
- 2 Écrire une suite d'instructions permettant de générer un tableau de 100 nombres aléatoires entre 0 et 1000.

Estimer une probabilité

L'instruction **break**; permet de quitter prématurément une boucle, sans que la condition d'arrêt de la boucle ne soit vérifiée.

- 3 Écrire une suite d'instructions qui permet de tester si le nombre 42 appartient au tableau.
- 4 Estimer la probabilité que 42 appartienne à un tableau de 100 nombres tirés entre 0 inclus et 1000 exclus.

Plus grande et plus petite différence

- 5 Écrire une suite d'instructions qui permet de trouver la plus grande différence entre deux éléments d'indices distincts d'un tableau.
- 6 Écrire une suite d'instructions qui permet de trouver la plus petite différence entre deux éléments d'indices distincts d'un tableau.

Tri d'un tableau

- 7 Écrire une suite d'instructions permettant de trouver le plus grand élément le plus petit d'un tableau.
- 8 Adapter votre code pour trier un tableau.

Plus grande et plus petite différence

- 9 Encore une fois, mais après que le tableau soit trié.