



TD de Java n°2

1 RECHERCHER ET TRIER UN TABLEAU D'ENTIERS

Nous allons faire quelques programmes relatifs aux tableaux. Les tableaux passés en paramètre d'un programme peuvent, contrairement aux autres variables, être modifiés dans certaines limites : on peut modifier le contenu de leurs cases, mais pas leur nombre de case.

1. Faites un programme qui prend en paramètre un tableau (et un autre paramètre que vous pourriez juger utile), et qui renvoie en sortie la position du plus grand élément du tableau.
2. Faites un programme qui prend en paramètre un tableau (et un autre paramètre que vous pourriez juger utile), et qui renvoie en sortie la valeur du plus grand élément du tableau.
3. Faites un programme qui prend en paramètre un tableau (et un autre paramètre que vous pourriez juger utile), et qui trie ce tableau, du plus petit élément au plus grand élément.

2 SATELLITE (ENCORE) EN PANNE

Cette fois-ci, pour le satellite en panne, on vous demande de réaliser une fonction prenant deux entiers, et renvoyant en sortie le produit des deux nombres. Petit bémol, le signe « * » (multiplier) est interdit.

3 MULTIPLE DE 3

Un nombre est multiple de trois si la somme de ses chiffres est elle-même un multiple de trois.

1. Faites un programme qui prend un nombre entier en paramètre, et renvoie la somme des chiffres du nombre.

ex: si le nombre est 58 769 241, la somme sera $5+8+7+6+9+2+4+1=42$

2. Faites un programme qui renvoie un booléen (vrai/faux) permettant de savoir si un nombre est un multiple de 3 ou non.