

Tableaux unidimensionnels [tb]

Résumé de cours

Université de Haute Alsace

Unisciel 

algotprog 

Version 18 mai 2018

Table des matières

1	C++ - Résumé de cours	1
1.1	Définitions	1
1.2	Notations	2
1.3	Tableaux et paramètres	2
1.4	Parcours de tableaux	3

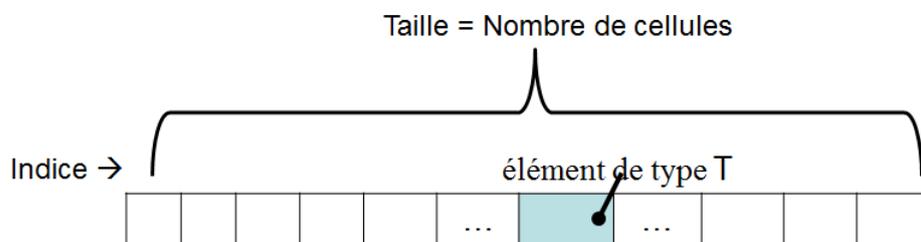
1 Java - Résumé de cours

1.1 Définitions



Tableau

(Sous-entendu unidimensionnel ou linéaire) Collection **homogène indicée** sur \mathbb{N} , c.-à.d. une séquence d'éléments de **même type** portant tous le même nom et se distinguant les uns des autres par un **indice**.



Taille logique vs physique

Dite aussi taille **effective** (le nombre d'éléments effectivement utilisés) que l'on oppose à la taille **physique** (la taille maximale du tableau).

1.2 Notations



Déclaration/Création d'un tableau

```
TypeElement[] nomTab; // Déclaration  
nomTab = new TypeElement[taille]; // Création
```



Déclaration et initialisation

```
TypeElement[] nomTab = {val1, ..., valN};
```



Accès indiciel

```
tab[ k ]
```

1.3 Tableaux et paramètres



Tableau et paramètres

```
final int TMAX = ...;  
... ssprg(T[] tab, int n, ...) // tab en modification  
... ssprg(final T[] tab, int n, ...) // tab en lecture seule
```

1.4 Parcours de tableaux

La répétitive **Pour** est le moyen le plus simple de parcourir complètement un tableau. Le parcours partiel est le plus souvent basé sur une répétitive conditionnelle (**TantQue** ou **Répéter**). Les boucles imbriquées combinent généralement une répétitive **Pour** externe avec une répétitive conditionnelle interne.