

# LIFAP1 : ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION IMPÉRATIVE, INITIATION

1

COURS 5 : Les Tableaux

## PLAN DE LA SÉANCE

- Comprendre l'utilité des tableaux
- Apprendre à manipuler des tableaux
  - 1 dimension

# UTILITÉ DES TABLEAUX : EXEMPLE

- Calcul d'une moyenne de n notes
- Solution sans tableau
  - Déclarer autant de variables que de notes
  - Écrire la somme de ces n variables
- Implique de connaître au départ le nombre de notes (pour déclarer le bon nombre de variables)
- Notation très lourde (surtout si beaucoup de notes à gérer...)
- **Idée** : rassembler toutes ces variables dans une structure de données particulière : le tableau !!!

# TABLEAU : DÉFINITION

- **Structure de données** qui contient une collection d'éléments de **même** type
  - exemple : tableau d'entiers, de réels, de caractères...
- Chaque élément a une position définie dans le tableau : désignée par un **indice**
- L'indice d'un tableau est nécessairement de type **entier**

# TABLEAU : DÉFINITION

Un tableau est de **taille fixe**, définie lors de sa déclaration

- Chaque élément est manipulé individuellement
- Pas d'opération de manipulation globale de tableau
  - affichage du contenu du tableau
  - initialisation du tableau
  - ...

# TABLEAU À UNE DIMENSION : DÉCLARATION

- T : tableau [ nbcases ] de type
  - T : tableau [ 10 ] de entier
  - T désignera un tableau contenant 10 valeurs de type entier
  - **Attention : les indices valides seront compris entre 0 et 9 inclus**
- Indice < nombre d'éléments du tableau !!!
- Chaque entrée (élément) du tableau sera désignée par son indice
  - T[i-1] désignera la i<sup>ème</sup> case du tableau

## TABLEAU : STRUCTURE DE STOCKAGE

- Un tableau permet de stocker différentes informations ayant le **même** type
- Chaque élément est identifié par sa position
- Nombre d'entrées maximal :
  - fixé par la déclaration = taille du tableau
- Nombre d'entrées utilisées :
  - à mémoriser dans une ou plusieurs variables à gérer
- On peut déclarer un tableau de 10 cases et n'en utiliser que 5 → surdimensionnement
- Attention la réciproque n'est pas vraie !!  
Si on déclare 5 cases on ne peut pas accéder à la 7<sup>ème</sup>

## TABLEAU : REMPLISSAGE

- Complet (toutes les cases contiennent une valeur)

3	6	8	2	9	0	4
0	1	2	3	4	5	6

- Partiel : certaines cases sont vides

- Premières cases seulement sont utilisées

3	6	8	2			
0	1	2	3	4	5	6

- Cases entre deux indices  $i$  et  $j$  donnés remplies

		8	2			
0	1	2	3	4	5	6

# TABLEAU REMPLI PARTIELLEMENT

- De nombreux algorithmes nécessitent de travailler sur une partie de tableau identifiée par :
  - indice de début (noté  $p$  dans la suite)
  - indice de fin (noté  $q$ )
- Il faut à tout moment être capable de savoir en quels indices le tableau est rempli

# TABLEAU ET SOUS-PROGRAMMES

- Une fonction **ne peut pas** retourner un tableau
- Attention, en C/C++
  - Dans les sous-programmes, les tableaux sont **TOUJOURS** passés en donnée / résultat (par adresse)  
→ Mais pas de & !!

# INITIALISATION D'UN TABLEAU

- Par défaut les tableaux sont “vides” :
  - c'est-à-dire **pas initialisés**
- Il est incorrect d'accéder à une case qui ne contient rien ou n'importe quoi !!!
  - mais l'ordinateur ne vous le dira pas
- Initialisation : donner à chacune des cases du tableau une valeur
- En général on met des **0** partout
- Certains langages acceptent les initialisations des tableaux “en bloc”
  - Cas du C par exemple : `int T[10]={0};`

# INITIALISATION D'UN TABLEAU

**procédure** initialisation ( T : tableau[10] de entier )

**préconditions** : aucune

**donnée/résultat** : T

**description** : met des 0 dans toutes les cases du tableau

**variable locale** : indice : entier

**début**

    indice  $\leftarrow$  0

**Tant Que** indice < 10 **Faire**

        T[indice]  $\leftarrow$  0

        indice  $\leftarrow$  indice + 1

**Fin Tant Que**

**fin**

# INITIALISATION D'UN TABLEAU

**procédure** initialisation ( T : tableau[10] de entier )

**préconditions** : aucune

**donnée/résultat** : T

**description** : met des 0 dans toutes les cases du tableau

**variable locale** : indice : entier

**début**

**Pour** indice allant de 0 à 9 par pas de 1 faire

T[indice] ← 0

**Fin pour**

**fin**

# PERMUTATION DE 2 ÉLÉMENTS D'UN TABLEAU

- On connaît les deux indices des cases à permuter notées  $i$  et  $j$
- On passe par l'intermédiaire d'une variable tampon de même type que le contenu du tableau
- On effectue la permutation
- Tableau donné et modifié  $\rightarrow$  donnée et résultat

# PERMUTATION DE 2 ÉLÉMENTS D'UN TABLEAU

**procédure** permutation ( T : tableau[10] de entier, i : entier, j : entier )

**préconditions** :  $0 \leq i \leq 9, 0 \leq j \leq 9$

**données** : i, j

**donnée/résultat** : T

**Description** : effectue la permutation de deux éléments dans un tableau

**variable locale** : tampon : entier

**Début**

tampon  $\leftarrow$  T[i]

T[i]  $\leftarrow$  T[j]

T[j]  $\leftarrow$  tampon

**fin**

# RECHERCHE DU PLUS PETIT ÉLÉMENT SUR UNE PARTIE DU TABLEAU (INDICES)

- Pour rechercher le minimum :
  - initialisation : hypothèse que le premier élément (correspondant à l'indice  $p$ ) est le plus petit du tableau
  - balayage des éléments d'indices  **$p+1$  à  $q$**  pour chercher **éventuellement** un élément plus petit qui **deviendra** le minimum “courant”
  - en fin de balayage, le plus petit élément est trouvé

# RECHERCHE DU MINIMUM D'UN TABLEAU : ALGORITHME

**fonction** minimum( T : tableau[100] de entier, p : entier, q : entier) : entier

**Données** : T, p, q

**Préconditions** :  $100 > q \geq p \geq 0$

**Description** : retourne le minimum d'un tableau

**Variable locale** : i : entier, m : entier

**Début**

m ← T[p]

i ← p + 1

**Tant Que** i ≤ q **Faire**

**Si** T [i] < m **Alors**

        m ← T[i]

**Fin Si**

    i ← i + 1

**Fin Tant Que**

**Retourner** m

**Fin**

# LES TABLEAUX EN C

- Déclaration :
  - type T[dimension]; //tableau à 1 dimension
  - type T[ligne][colonne]; //tableau à 2 dimensions
- Opérations sur le tableau :
  - Aucune à part initialisation (limitation du C/C++)
- Opérations sur un élément :
  - Un élément T[i] est une variable, les mêmes opérations sont disponibles.
- Utilisation comme paramètre :
  - Identique à la déclaration

# UTILISATION DES TABLEAUX EN C : REEMPLISSAGE

```
int main(void)
{
    int tableau[10];
    int i;
    /* remplir le tableau */
    i= 0;
    while(i < 10)
    {
        tableau[i]= i;
        i= i+1;
    }
    return 0;
}
```

Déclaration du  
tableau de 10 entiers

Remplissage de la  
case i avec comme  
valeur celle de son  
indice

# EXEMPLE : AFFICHAGE D'UN TABLEAU

```
void affiche(int T[10])
{
    int i;

    i= 0;
    while(i < 10)
    {
        cout << T[i];
        i= i+1;
    }
}
```

```
int main(void)
{
    int tableau[10];
    ...
    // remplir le tableau

    affiche(tableau);
    return 0;
}
```

## LIMITATIONS DU C/C++

- C/C++ ne permet ni de renvoyer plusieurs valeurs, ni de renvoyer un tableau  
➔ uniquement des types de retour simples (entier, réel, booléen)
- Transformer les fonctions concernées (plusieurs résultats ou tableau) en procédures et utiliser des paramètres résultats supplémentaires. (cf. CM4)

# CONCLUSION

- Structure de données tableau
  - 1 dimension
- Algorithmes de bases