

& référence

① `int i(3); int& ref = i;`



② passage par réf. `double f (vector<int>& tab, int a);`

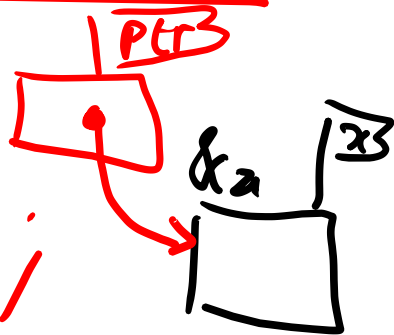
③ boucle qui modifie : `z = f(v, 32);`

MODIF
possibles

`for (auto& x : tab) { x = ...; }`

& x prend l'adresse de x

`double* ptr (nullptr); ... ; ptr = &x;`



*

(1) multiplication : $a * b$

(2) sert à déclarer un ptr : $\text{double} * \text{ptr},$

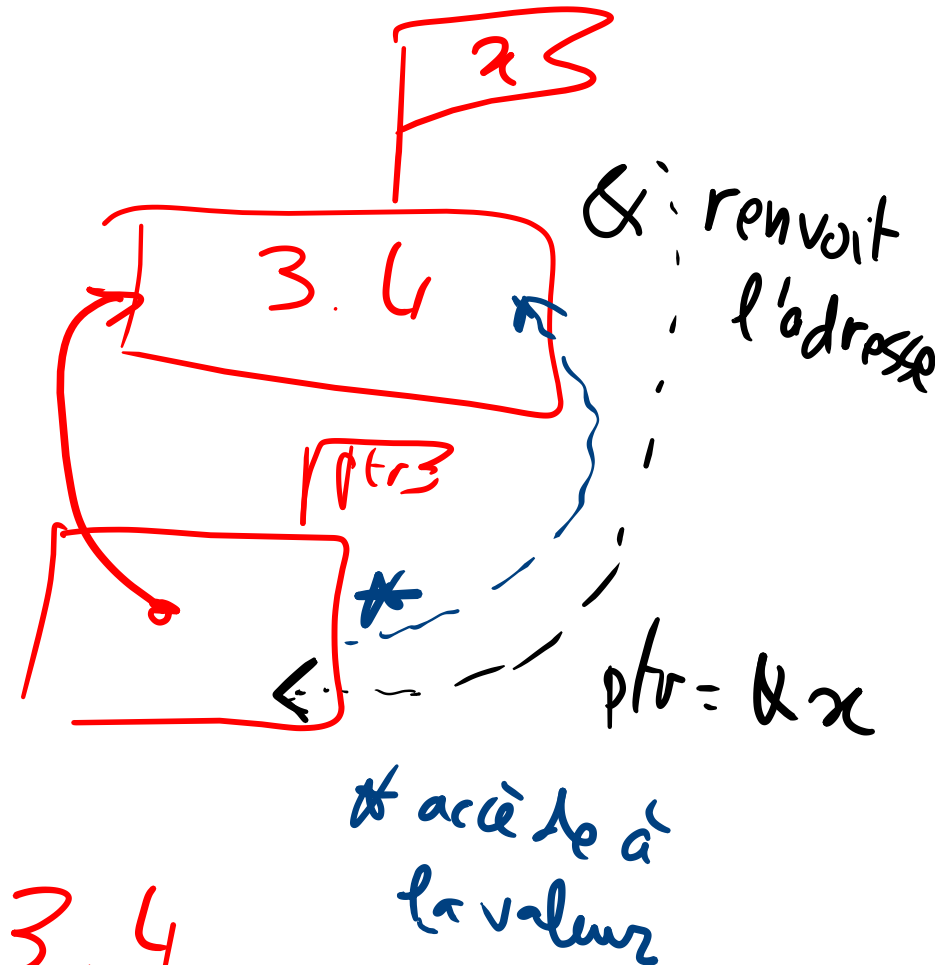
(3) accès à valeur pointée

$\text{double } x (3.4);$

$\text{double} * \text{ptr} (\&x);$

$* \text{ptr}$

de type double et vaut 3.4





Question 5 – Le compte est bon [27 points]

On s'intéresse ici à écrire des *parties* d'un programme C++ permettant de résoudre le problème du « compte est bon » : à partir de 6 nombres entiers donnés et d'un résultat désiré (aussi entier), essayer de combiner un sous-ensemble quelconque de ces 6 nombres, pris chacun qu'une seule fois, pour obtenir le résultat.

Par exemple, peut-on trouver le résultat 329 à partir des nombres (2, 5, 5, 8, 25, 50) ?

La réponse est « oui » : $(5 + 2) \times (50 - (8 - 5)) = 329$.

① [3 points] Dans un premier temps, on s'intéresse à représenter une suite de calculs arithmétiques.

Pour cela, un *calcul* est défini comme :

- une opération (+, −, × ou /) (un `char` suffira en C++);
- un résultat (entier positif);
- un calcul, opérande de droite;
- un calcul, opérande de gauche.

Par exemple, le calcul $(5 + 2) \times (50 - (8 - 5))$ peut se représenter comme :

- opération : '+';
- résultat : 329;
- calcul de gauche : « $(5 + 2)$ »;
- calcul de droite : « $(50 - (8 - 5))$ ».

Évidemment, les deux derniers éléments sont également des *calculs*, chacun avec leurs éléments respectifs. Le calcul « $(5 + 2) \times (50 - (8 - 5))$ » complet pourrait donc se représenter (sans les résultats) comme ci-contre :

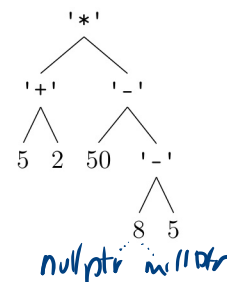
Proposez un type `Calcul` pour représenter en C++ les calculs tels que définis ci-dessus.

Réponse :

`Calcul c({ '+', 0, nullptr, nullptr });`

`C.dte = new Calcul ...`

`typedef unsigned int uint;`
`struct Calcul {`
 `char op;`
 `uint rez;`
 `Calcul* dte;`
 `Calcul* gch;`
`};`



Ne pas écrire dans cette zone.

référence
& ?
↓
non
(feuille;
existence)
préalable

c'est lui le pointeur
`(* C.dte).rez`
`≡ C.dte->rez`

② [3 points] Comment représentez-vous les nombres de base utilisés dans les calculs (comme p.ex. 8, 5, 50 ou 2 dans le calcul précédent) ?

Définissez p.ex. en C++ la variable représentant le nombre 50 du calcul précédent.

Réponse :

$f(\text{if stream } \& \text{ plot})$

double x(3.14);

Const Double

ne peut pas modifier
la valeur
(*ptr)

* const ptr (&x);

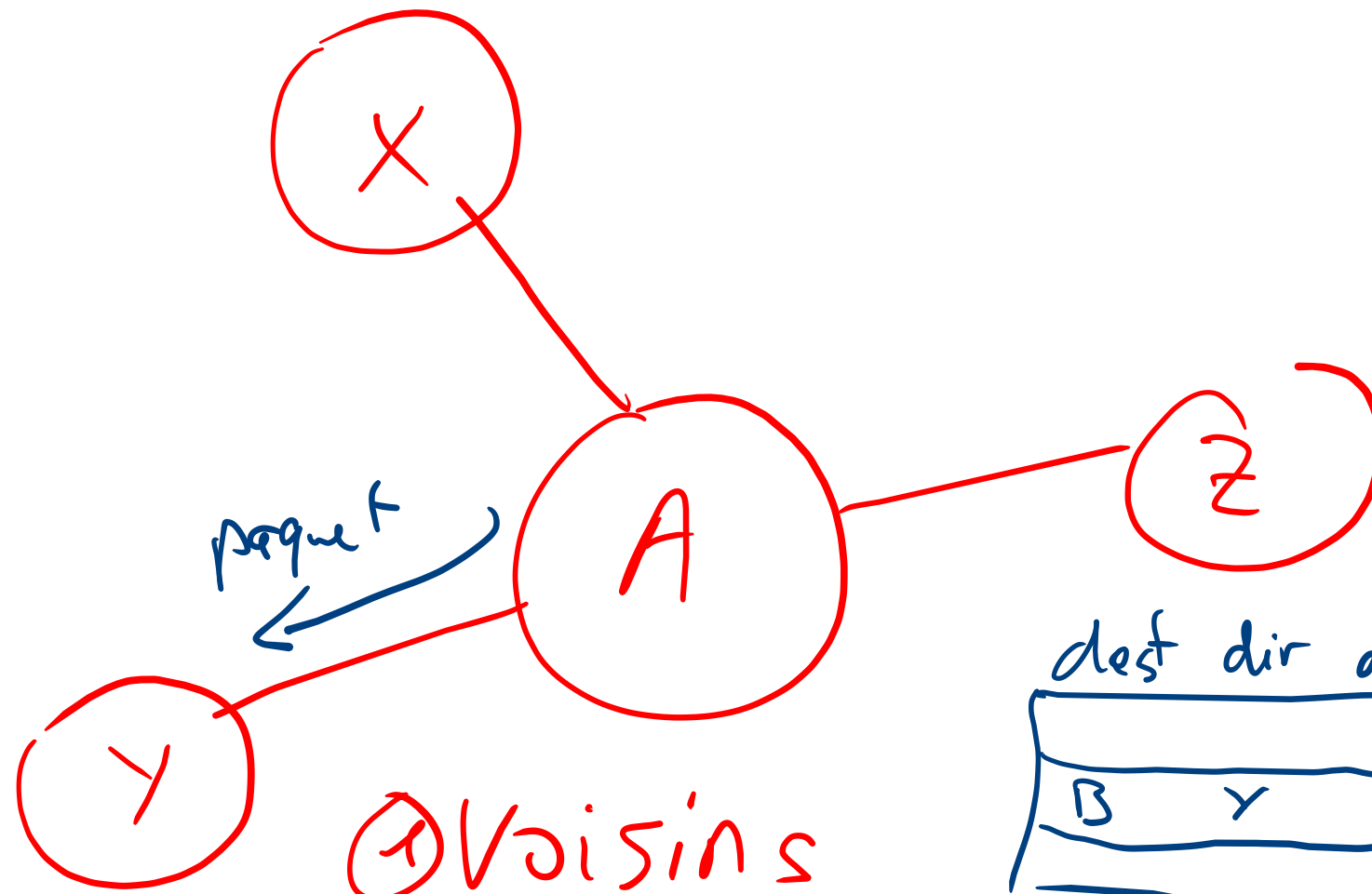
ne peut pas
modifier
l'adresse

pgm.cc

```
ifstream f("fichier.txt")  
int a;  
f >> a;
```

disque

42
"fichier.txt"



dest dir dist table de A

B	Y	3
---	---	---

② quelle route? → aucune idée
 juste choisir le voisin
 "qui va bien"
 dans la table