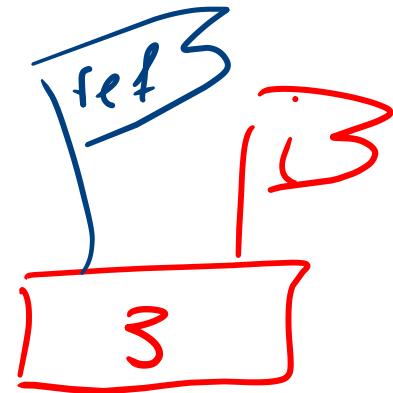


& référence

① `int i(3); int& ref = i;`



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

`z = f (v, 32);`

MODIF possibles

③ boucle qui modifie :

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

`&x` prend l'adresse de `x`

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



*

① multiplication : $a * b$

② Set à déclarer un ptr : double * ptr;

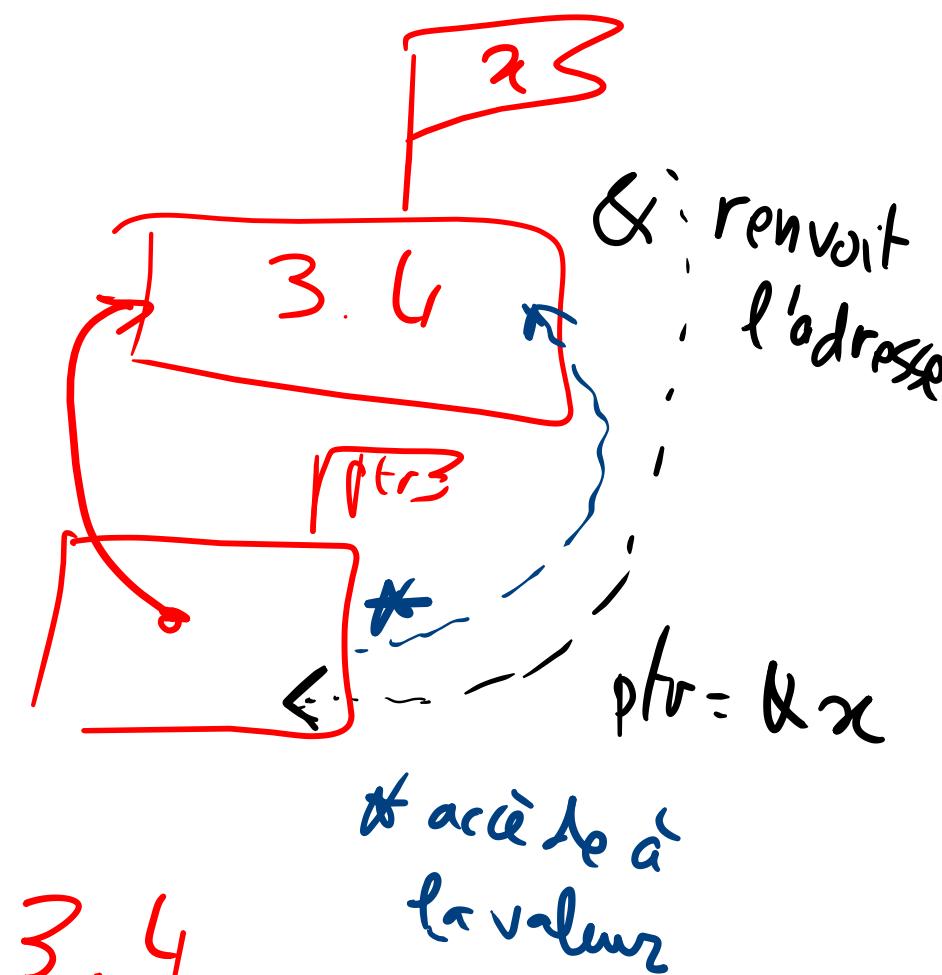
③ accès à valeur pointée

double x (3.4);

double * ptr (& x);

* ptr

de type double et vaut 3.4





Question 1 – Florilège [24 points]

① [2 points] Si un nombre entier x s'écrit 0010000000000000 en binaire sur 16 bits, comment s'écrit $\log_2(x)$ en binaire sur 16 bits ?

Réponse :

② [1 point] Sur une machine sur laquelle les `size_t` sont sur 32 bits, quelle est la représentation binaire de la valeur de la variable `s` suivante :

```
const size_t s(-1);
```

Réponse :

③ [2.5 points] Qu'affiche l'extrait de code suivant :

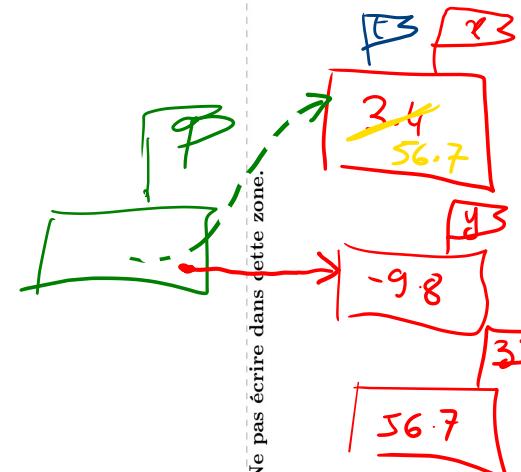
```
double x(3.4);
double y(-9.8);
double z(56.7);

double& t(x);
double* q(&x);

t = z;
q = &y;

cout << "x = " << x << ", y = " << y << ", z = " << z
     << ", t = " << t << ", q ==> " << *q << endl;
```

xt



Réponse : $x =$, $y =$, $z =$, $t =$, $q ==>$

④ [3 points] En utilisant RSA, vous souhaitez protéger une information que vous envoyez à un ami dont la clé publique est (25, 95).

Sachant que votre clé publique est (29, 51) et que votre clé privée est 21, vous lui envoyez 23. Votre ami, dont la clé privée est 49, déchiffre le message qu'il a reçu et trouve 41.

Que pouvez vous dire de la transmission ? Justifiez pleinement votre réponse.

Note : quelques valeurs de $a^b \pmod{c}$ (classées par a, b, c) :

$$\begin{array}{llll} 23^{21} = 23 \pmod{32} & 23^{21} = 41 \pmod{51} & 23^{25} = 23 \pmod{72} & 23^{25} = 63 \pmod{95} \\ 23^{29} = 23 \pmod{32} & 23^{29} = 44 \pmod{51} & 23^{49} = 23 \pmod{72} & 23^{49} = 28 \pmod{95} \\ 41^{21} = 9 \pmod{32} & 41^{21} = 11 \pmod{51} & 41^{25} = 41 \pmod{72} & 41^{25} = 21 \pmod{95} \\ 41^{29} = 9 \pmod{32} & 41^{29} = 23 \pmod{51} & 41^{49} = 41 \pmod{72} & 41^{49} = 71 \pmod{95} \end{array}$$

Réponse :



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 :

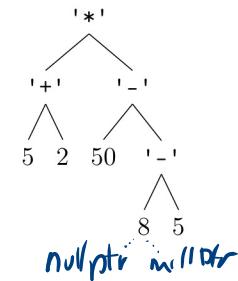
Proposez un type *Calcul* pour représenter en C++ les calculs tels que définis ci-dessus.

Réponse :

Calcul c(('+', 0, nullptr, nullptr),

C.dte = new *Calcul* ...

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



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 :

Ne pas écrire dans cette zone.

$f(\text{ ifstream } \& \text{ float })$

`double x(3.14);`

`const double * const ptr(&x);`

`const double`

`* const`

`ptr`

`(`

`)`

`ne peut pas modifier`

`la valeur`

`(*ptr)`

`ne peut pas`

`modifier`

`l'adresse`

The diagram illustrates the memory layout of the variable `x` and its pointer `ptr`. A variable `x` is shown with a value of `3.14`. A pointer `ptr` is assigned to the memory address of `x`. The pointer `ptr` is a constant pointer to a constant variable `x`. Handwritten annotations in green and blue explain that the pointer itself cannot be modified, and the value it points to cannot be modified.

pgm.cc

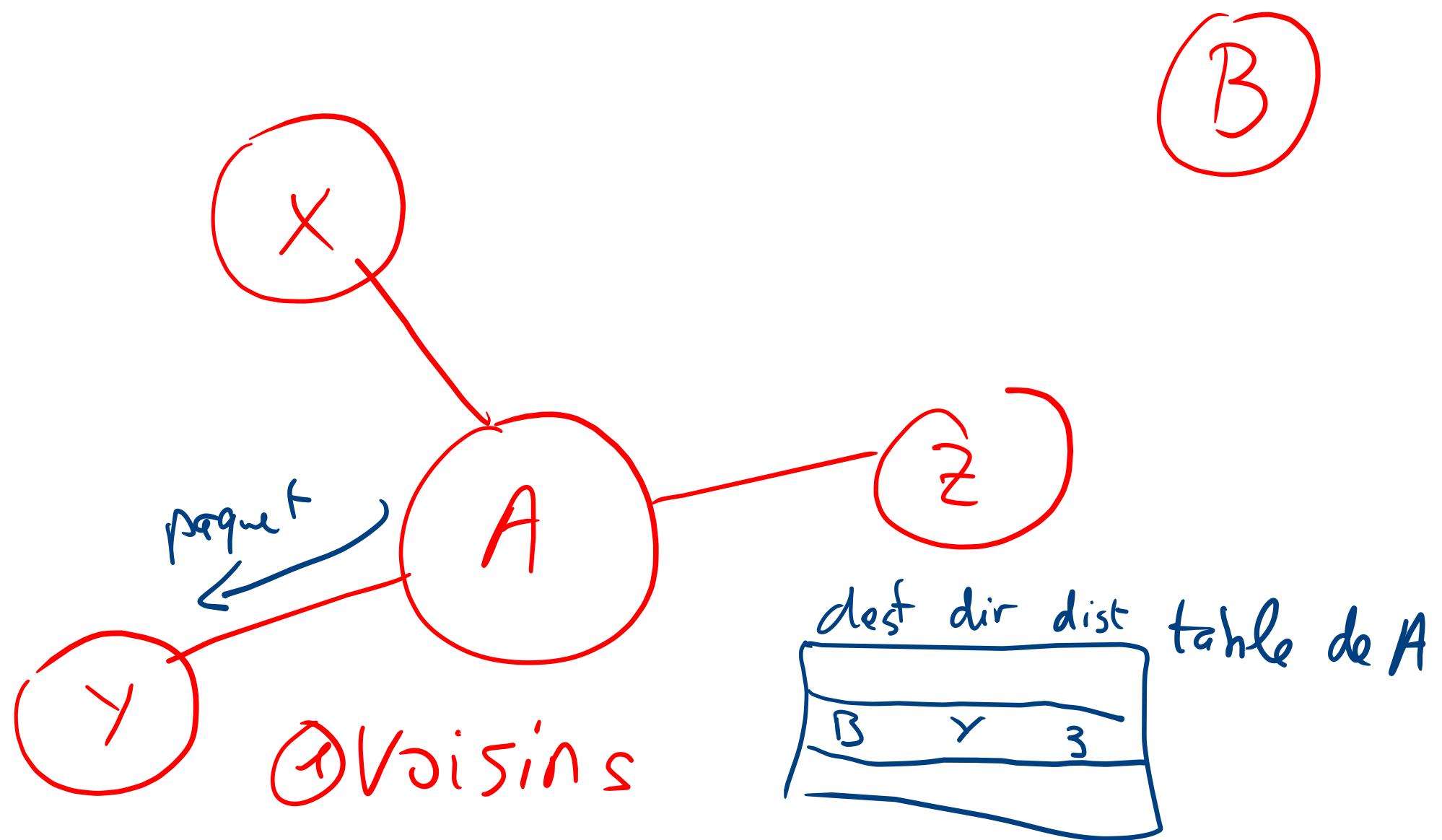
```
ifstream f("fichier.txt")
```

```
int a;  
f >> a;
```

disque

42

"fichier.txt"



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