

# MOOC Init Prog C++

## Corrigés semaine 4

---

Les corrigés proposés correspondent à l'ordre des apprentissages : chaque corrigé correspond à la solution à laquelle vous pourriez aboutir au moyen des connaissances acquises jusqu'à la semaine correspondante.

---

### Exercice 7 : Fonctions simples

1)

```
double min2(double a, double b)
{
    if (a < b) {
        return a;
    } else {
        return b;
    }
}
```

2) Sans utiliser min2 :

```
double min3(double a, double b, double c)
{
    if (a < b) {
        if (a < c) {
            return a;
        } else {
            return c;
        }
    } else {
        if (b < c) {
            return b;
        } else {
            return c;
        }
    }
}
```

Pour calculer le minimum de 3 nombres, on peut aussi calculer d'abord le minimum des 2 premiers, et ensuite calculer le minimum de ce résultat et du dernier nombre, ce qui permet de réutiliser min2 :

```
double min3(double a, double b, double c)
{
    return min2(min2(a, b), c);
}
```

---

## Exercice 8 : Sapin

```
#include <iostream>
using namespace std;

void etoiles(int nb_etoiles)
{
    for(int i(0); i < nb_etoiles; ++i) {
        cout << "*" << endl;
    }
}

void espaces(int nb_espaces)
{
    for(int i(0); i < nb_espaces; ++i) {
        cout << " " << endl;
    }
}

void triangle(int nb_lignes)
{
    for(int i(0); i < nb_lignes; ++i) {
        espaces(nb_lignes - i);
        etoiles(2 * i + 1);
        cout << endl;
    }
}

void triangle_decale(int nb_lignes, int nb_espaces)
{
    for(int i(0); i < nb_lignes; ++i) {
        espaces(nb_espaces + nb_lignes - i);
        etoiles(2 * i + 1);
        cout << endl;
    }
}

void sapin()
{
    triangle_decale(2, 2);
    triangle_decale(3, 1);
    triangle_decale(4, 0);

    // le tronc:
    triangle_decale(1, 3);
}

/* Cette fonction permet d'afficher les 3 parties du beau sapin.
 * no_ligne_fin a le meme role que le parametre nb_lignes
 * des fonctions triangle et triangle_decale.
 * no_ligne_debut definit la ligne du haut du trapeze.
 */
void trapeze_decale(int no_ligne_debut, int no_ligne_fin, int nb_espaces)
{
    for(int i(no_ligne_debut); i < no_ligne_fin; ++i) {
        espaces(nb_espaces + no_ligne_fin - i);
        etoiles(2 * i + 1);
        cout << endl;
    }
}

void beau_sapin()
{
    trapeze_decale(0, 3, 2);
    trapeze_decale(1, 4, 1);
    trapeze_decale(2, 5, 0);
    cout << "    |||" << endl;
}

/* Cette fonction n'etait pas demandee.
 * Notez qu'on peut avoir deux fonctions de meme nom, si leurs
 * parametres sont differents
 */
void beau_sapin(int nb_etages)
```

```
{
    for(int i(0); i < nb_etages; ++i) {
        trapeze_decale(i, 3 + i, nb_etages - i);
    }
    espaces(2 + nb_etages);
    cout << "|||" << endl;
}

int main()
{
    beau_sapin(10);
    return 0;
}
```

---

## Exercice 9 : Calcul approché d'une intégrale (niveau 2)

Cet exercice correspond à l'exercice n°15 (pages 33 et 214) de l'ouvrage [C++ par la pratique \(3<sup>e</sup> édition, PPUR\)](#).

```
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

double f(double x);
double integre(double a, double b);
double demander_nombre();

int main()
{
    double a(demander_nombre());
    double b(demander_nombre());

    // on définit la précision de l'affichage à 12 chiffres après la virgule
    cout.precision(12);

    cout << "Integrale de f(x) entre " << a
         << " et " << b << " : " << endl;
    cout << integre(a,b) << endl;
    return 0;
}

double f(double x) { return x*x; }
// double f(double x) { return x*x*x ; }
// double f(double x) { return 1.0/x ; }
// double f(double x) { return sin(x); }

double integre(double a, double b)
{
    double res;
    res = 41.0 * ( f(a) + f(b) )
        + 216.0 * ( f((5*a+b)/6.0) + f((5*b+a)/6.0) )
        + 27.0 * ( f((2*a+b)/3.0) + f((2*b+a)/3.0) )
        + 272.0 * f((a+b)/2.0) ;
    res *= (b-a)/840.0;
    return res;
}

double demander_nombre()
{
    double res;
    cout << "Entrez un nombre réel : ";
    cin >> res;
    return res;
}
```

---

## Exercice 10 : Fonctions logiques

On peut remarquer que  $A \text{ ET } A = A$ .  $\text{NON}(A \text{ ET } A)$  vaut donc  $\text{NON}(A)$ . On peut alors écrire la fonction `non` ainsi :

```
bool non (bool A)
{
    return non_et (A, A);
}
```

Comme  $\text{NON}(\text{NON}(C)) = C$ , on a  $\text{NON}(\text{NON}(A \text{ ET } B)) = A \text{ ET } B$ . On peut donc écrire la fonction `et` ainsi:

```
bool et (bool A, bool B)
{
    return non (non_et (A, B));
}
```

$\text{NON}(A \text{ OU } B) = \text{NON}(A) \text{ ET } \text{NON}(B)$ . Donc,  $(A \text{ OU } B) = \text{NON}(\text{NON}(A \text{ OU } B)) = \text{NON}(\text{NON}(A) \text{ ET } \text{NON}(B))$ . On peut donc écrire la fonction `ou` ainsi:

```
bool ou (bool A, bool B)
{
    return non_et (non (A), non (B))
}
```

Ces relations sont intéressantes en électronique: il suffit d'un seul type de composant (effectuant la fonction `non_et`) pour réaliser n'importe quel circuit logique.

---

## Exercice 11 : recherche dichotomique

Cet exercice correspond à l'exercice n°34 (pages 83 et 256) de l'ouvrage [C++ par la pratique \(3<sup>e</sup> édition, PPUR\)](#).

Aucune difficulté majeure pour cet exercice qui est niveau 2 uniquement parce que l'énoncé est moins détaillé.

Voici le code correspondant :

```
#include <iostream>
#include <limits>
using namespace std;

int demander_nombre(int min, int max);
unsigned int cherche(unsigned int borneInf, unsigned int borneSup);

constexpr unsigned int MIN(1);
constexpr unsigned int MAX(100);

// -----
int main()
{
    cout << "Pensez à un nombre entre " << MIN << " et " << MAX << "."
        << endl << endl;
    const unsigned int solution( cherche(MIN, MAX) );
    cout << endl << "Votre nombre était " << solution << "."
        << endl;
    return 0;
}

/* -----
 * Recherche d'un nombre par dichotomie dans un intervalle [a b]
 * Entrée : les bornes de l'intervalle
 * Sortie : la solution
 * ----- */
unsigned int cherche(unsigned int a, unsigned int b)
{
    // cout << "[ " << a << ", " << b << " ]" << endl;

    if (b < a) {
        cerr << "ERREUR: vous avez répondu de façon inconsistante !" << endl;
        return b;
    }

    unsigned int pivot((a+b)/2);
    char rep;

    do {
        cout << "Le nombre est il <, > ou = à " << pivot << " ? ";
        cin >> rep;
    } while ((rep != '=') and (rep != '<') and (rep != '>'));

    switch (rep) {
    case '=':
        return pivot;
    case '<':
        return cherche(a, pivot-1);
    case '>':
        return cherche(pivot+1, b);
    }
}
```

Le seul petit truc auquel il faut penser est peut être le `switch` : **oui !** on peut faire un `switch` sur un caractère.

---

## Exercice 12 : Recherche approchée de racine

```
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;

double const epsilon(1e-6);

double f(double x) { return (x-1.0)*(x-1.5)*(x-2.0); }

double df(double x) { return (f(x+epsilon)-f(x))/epsilon; }

double itere(double x) { return x - f(x) / df(x); }

int main()
{
    double x1,x2;
    cout << "Point de départ ? ";
    cin >> x2;

    do {
        x1 = x2;
        cout << "  au point " << x1 << " : " << endl;
        cout << "    f(x) = " << f(x1) << endl;
        cout << "    f'(x) = " << df(x1) << endl;
        x2 = itere(x1);
        cout << "    nouveau point = " << x2 << endl;
    } while (abs(x2-x1) > epsilon);

    cout << "Solution : " << x2 << endl;

    return 0;
}
```

---