

1. Record Nr.	UNINA9910794591603321
Autore	Chappelier Jean-Cedric <1967->
Titolo	C++ par la pratique : recueil d'exercices corriges et aide-memoire // Jean-Cedric Chappelier and Florian Seydoux
Pubbl/distr/stampa	Lausanne, Switzerland : , : Presses polytechniques et universitaires romandes, , [2017] ©2017
ISBN	2-88914-566-2
Edizione	[4th ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (412 pages)
Disciplina	005.133
Soggetti	C# (Computer program language) Object-oriented programming languages
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Intro -- Table des matieres -- I Programmation procedurale -- Variables, operateurs et expressions -- Principaux rappels -- Pas a pas : mon premier programme C++ -- Exercices -- quel age avez-vous ? (variables) -- quelques calculs (variables et expressions) -- Structures de controle -- Principaux rappels -- Pas a pas : resolution d'equations du second degre -- Exercices -- tables de multiplication (iteration darkbluefor) -- intervalles (expressions conditionnelles) -- expressions arithmetiques (expressions, branchements conditionnels) -- rebonds de balles (iteration darkbluefor) -- rebonds de balles revisites (boucles darkbluedo...while) -- une histoire de pret (boucles) -- nombres premiers (structures de controle) -- equations du 3e degre (expressions, structures de controle) -- Fonctions -- Principaux rappels -- Pas a pas : calcul de note -- Exercices -- portee -- demander un nombre (prototypes) -- echanges (passage des parametres, surcharge) -- la fonction cosinus (definition et appel de fonction) -- calcul approche d'une integrale (fonctions) -- Types avances -- Principaux rappels -- Pas a pas 1 : notes (tableaux dynamiques) -- Pas a pas 2 : appartenance (tableaux) -- Pas a pas 3 : petites fiches (structures) -- Pas a pas 4 : listes chainees (pointeurs) -- Exercices -- generateur automatique de lettres (fonctions, chaines de caracteres) -- echauffement avec les tableaux dynamiques -- produit

scalaire (tableaux dynamiques) -- segmentation en mots (string) --  
multiplication de matrices (tableaux dynamiques) -- placement sans  
recouvrement (tableaux) -- nombres complexes (structures) --  
selection (pointeurs) -- QCM (structures + darkbluevector) -- nombres  
complexes revisites (structures) -- reference (structures, references) --  
integrales revisitees (tableaux, pointeurs) -- Flots -- Principaux  
rappels.

Pas a pas 1 : lecture et ecriture sur fichier -- Pas a pas 2 :  
manipulateurs de fichiers -- Exercices -- ecriture dans un fichier  
(ofstream) -- lecture depuis un fichier (ifstream + manipulateurs) --  
statistiques sur un fichier (fichiers, tableaux) -- QCM revisites (fichiers,  
structures) -- Fonctions recursives -- Pas a pas : diverses facons de  
sommer -- Exercices -- factorielle (fonctions recursives) -- nombres  
de Fibonacci (fonctions recursives) -- recherche dichotomique  
(fonctions recursives) -- tours de Hanoi (fonctions recursives) --  
mythiques labyrinthes (fonctions recursives) -- Exercices generaux --  
tri bulles -- algorithme d'Euclide -- piles et parentheses --  
arithmetique rationnelle -- piles et notation polonaise inverse --  
recherche approchee de racine -- culture de masse -- tri de Shell --  
jeu du pendu -- II Programmation orientee objets -- Introduction a la  
POO -- Principaux rappels -- Pas a pas : objets et classes -- Exercices  
-- petits ronds (objets/classes) -- coordonnees tridimensionnelles  
(objets/classes) -- un petit tour de magie (objets/classes) --  
Constructeurs et destructeurs -- Principaux rappels -- Pas a pas :  
animaux en peluche -- Exercices -- aperitif  
(constructeurs/destructeurs) -- un peu de douceur dans ce monde de  
brutes (constructeurs/destructeurs) -- balles rebondissantes, le retour  
(constructeurs/destructeurs) -- Surcharge d'operateurs -- Principaux  
rappels -- Pas a pas : polynomes -- Exercices -- nombres complexes  
(surcharge d'operateurs) -- nombres complexes encore (pointeurs,  
constructeurs) -- encore un peu plus de polynomes (surcharge  
d'operateurs) -- Heritage -- Principaux rappels -- Pas a pas : figures  
geometriques -- Exercices -- que de vehicules ! (heritage) -- vecteurs  
tridimensionnels (heritage) -- vecteurs unitaires (heritage) -- un peu  
d'algebre elementaire (heritage) -- Polymorphisme -- Principaux  
rappels.

Pas a pas : jolie collection de vehicules -- Exercices -- formes  
polymorphiques (polymorphisme) -- encore des figures geometriques  
(collection heterogene) -- puissance 4 (polymorphisme) -- un peu plus  
d'algebre elementaire (classes abstraites) -- Heritage multiple --  
Principaux rappels -- Pas a pas : zoologie -- Exercices -- animaux en  
peluche (heritage multiple) -- employes (heritage multiple, collection  
heterogene) -- jeu de cartes (heritage multiple) -- Templates et  
bibliotheque standard -- Principaux rappels -- Pas a pas :  
programmation generique -- Exercices -- ensembles et iterateurs  
(bibliotheque standard) -- tris revisites (template, bibliotheque  
standard) -- Exceptions -- Principaux rappels -- Pas a pas : gestion  
des exceptions -- Exercices -- le retour des rationnels (exceptions) --  
compression RLE (exceptions) -- Exercices generaux -- algebre  
matricielle -- fichiers et programmes -- bibliotheque 1 -- echecs --  
bibliotheque 2 -- III Corriges -- Variables, operateurs et expressions  
-- quel age avez-vous ? (variables) -- quelques calculs (variables et  
expressions) -- Structures de controle -- tables de multiplication  
(iteration darkbluefor) -- intervalles (expressions conditionnelles) --  
expressions arithmetiques (expressions, branchements conditionnels)  
-- rebonds de balles (iteration darkbluefor) -- rebonds de balles  
revisites (boucles darkbluedo...while) -- une histoire de pret (boucles)  
-- nombres premiers (structures de controle) -- equations du 3e degre

(expressions, structures de controle) -- Fonctions -- portee -- demander un nombre (prototypes) -- echanges (passage des parametres, surcharge) -- la fonction cosinus (definition et appel de fonction) -- calcul approche d'une integrale (fonctions) -- Types avances -- generateur automatique de lettres (fonctions, chaines de caracteres) -- echauffement avec les tableaux dynamiques. produit scalaire (tableaux dynamiques) -- segmentation en mots (string) -- multiplication de matrices (tableaux dynamiques) -- placement sans recouvrement (tableaux) -- nombres complexes (structures) -- selection (pointeurs) -- QCM (structures + darkbluevector) -- nombres complexes revisites (structures) -- reference (structures, references) -- integrales revisitees (tableaux, pointeurs) -- Flots -- ecriture dans un fichier (ofstream) -- lecture depuis un fichier (ifstream + manipulateurs) -- statistiques sur un fichier (fichiers, tableaux) -- QCM revisites (fichiers, structures) -- Fonctions recursives -- factorielle (fonctions recursives) -- nombres de Fibonacci (fonctions recursives) -- recherche dichotomique (fonctions recursives) -- tours de Hanoi (fonctions recursives) -- mythiques labyrinthes (fonctions recursives) -- Exercices generaux -- tri bulles -- algorithme d'Euclide -- piles et parentheses -- arithmetique rationnelle -- piles et notation polonaise inverse -- recherche approchee de racine -- culture de masse -- tri de Shell -- jeu du pendu -- Introduction a la POO -- petits ronds (objets/classes) -- coordonnees tridimensionnelles (objets/classes) -- un petit tour de magie (objets/classes) -- Constructeurs et destructeurs -- aperitif (constructeurs/destructeurs) -- un peu de douceur dans ce monde de brutes (constructeurs/destructeurs) -- balles rebondissantes, le retour (constructeurs/destructeurs) -- Surcharge d'operateurs -- nombres complexes (surcharge d'operateurs) -- nombres complexes encore (pointeurs, constructeurs) -- encore un peu plus de polynomes (surcharge d'operateurs) -- Heritage -- que de vehicules ! (heritage) -- vecteurs tridimensionnels (heritage) -- vecteurs unitaires (heritage) -- un peu d'algebre elementaire (heritage) -- Polymorphisme -- formes polymorphiques (polymorphisme). encore des figures geometriques (collection heterogene) -- puissance 4 (polymorphisme) -- un peu plus d'algebre elementaire (classes abstraites) -- Heritage multiple -- animaux en peluche (heritage multiple) -- employes (heritage multiple, collection heterogene) -- jeu de cartes (heritage multiple) -- Templates et bibliotheque standard -- ensembles et iterateurs (bibliotheque standard) -- tris revisites (template, bibliotheque standard) -- Exceptions -- le retour des rationnels (exceptions) -- compression RLE (exceptions) -- Exercices generaux -- algebre matricielle -- fichiers et programmes -- bibliotheque 1 -- echecs -- bibliotheque 2 -- Annexes -- Bibliographie annotee -- Correspondance avec le livre Programmation orientee objets en C++.

---