

NOM :

PRÉNOM :

PLACE :

Aucun document n'est autorisé à part la fiche résumé de C++, où vous pouviez consigner des notes manuscrites personnelles au verso. Tous les exercices sont indépendants. Même si l'on ne sait pas répondre à une question, on peut utiliser la réponse dans la suite de l'exercice. Une grande importance sera accordée à la qualité de la rédaction (lisibilité, indentation,...).

Répondre dans les cadres fournis. Si vous avez besoin de place supplémentaire, il y a une page libre à la fin du document. Dans ce cas, précisez-le toujours dans le cadre prévu pour la réponse.

Le barème est indicatif et pourra changer à la correction.

Durée : 2h00.

► Exercice 1. (Questions de cours – 4 pt.)

1. Pour chacun des éléments suivants, indiquez si on les trouve au niveau de la *déclaration* d'une fonction, de sa *définition* ou *les deux*.

— Documentation (le plus approprié)

— Entête de la fonction

— Code complet de la fonction

2. Une fonction peut-elle être *déclarée* plusieurs fois dans un programme ?

3. Une fonction peut-elle être *définie* plusieurs fois dans un programme ?

4. Donnez un exemple de *déclaration* de fonction (sans la définition) avec documentation

PLACE :

--	--	--

► **Exercice 2. (Guerrières Amazones – 6 points)** Dans cet exercice, on cherche à modéliser un jeu de rôle avec des guerrières Amazones de l'antiquité. Pour cela, nous aurons des personnages, des armes et des tribus.

1. Dans notre jeu, il existera 3 métiers de personnages : les guerrières, les sorcières et les ouvrières. Déclarer un type énuméré `MetierPerso` avec 3 valeurs possibles dans cet ordre : `Ouvriere`, `Sorciere`, `Guerriere`.

--

2. Surcharger l'opérateur d'affichage `<<` pour le type `MetierPerso`.

--

3. Déclarer la structure `Arme` qui contiendra les champs (dans cet ordre) : `nom` de type `string`, le niveau d'attaque, `attaque` de type `int`, le niveau de défense, `defense` de type `int`. De telle sorte que la déclaration des variables suivantes fonctionne.

```
Arme hache = {"Hache", 5, 2};  
Arme bouclier = {"Bouclier", 1, 5};  
Arme sabre = {"Sabre", 7, 1};
```

--



4. Déclarer la structure **Personnage** qui contiendra les champs (dans cet ordre) : **nom** de type **string**, le métier du personnage **metier** de type **MetierPerso**, le niveau d'expérience du personnage **experience** de type **int**, le nombre de points de vie **ptsVie** de type **int**, la liste des ses armes **armes** sous forme d'un vecteur d'armes. De telle sorte que la déclaration des variables suivantes fonctionne.

```
Personnage antiope = {"Antiope", MetierPerso::Guerriere, 6, 10, {hache, bouclier} };
Personnage hippolite = {"Hippolit ", MetierPerso::Guerriere, 4, 8,
{sabre, bouclier} };
Personnage ainia = {"Ainia", MetierPerso::Sorciere, 5, 10, {bouclier} };
Personnage ainippe = {"Ainipp ", MetierPerso::Ouvriere, 6, 5, {} };
```

5.  crire une fonction **nbArmes** qui prend en param tre une r f rence constante sur un personnage et renvoie le nombre d'armes du personnages, de telle sorte que les tests suivants fonctionnent. (On compte toutes les armes, m me s'il y a des doublons)

```
CHECK(nbArmes(antiope) == 2);
CHECK(nbArmes(hippolite) == 2);
CHECK(nbArmes(ainia) == 1);
CHECK(nbArmes(ainippe) == 0);
```

6.  crire une fonction **equilibreArmes** qui prend en param tre deux r f rences sur des personnages et qui
- si le premier personnage a plus d'armes que le second, enl ve la derni re arme du premier personnage et la donne au second (ajout e   la suite des armes du second personnage)
 - ne fait rien sinon.

La fonction renvoie **true** si une arme a  t  donn e et **false** sinon. Par exemple, comme Antiope et Hippolit  ont le m me nombre d'armes, la fonction **equilibreArmes(antiope, hippolite)** renvoie **false** et ne modifie rien. Mais comme Antiope a deux armes et Ainipp  aucune, la fonction **equilibreArmes(antiope, ainippe)** renvoie **true**, et Antiope n'a plus que une hache tandis que Ainipp  a un bouclier.

PLACE :

7. On ajoute maintenant la structure `Tribu` ci-dessous ainsi qu'une variable pour les tests.

```
struct Tribu {  
    string nom;  
    vector<Personnage> membres;  
};
```

```
Tribu anispians = {"The Anispians", {antiope, hippolite, ainia, ainippe} };
```

Écrire une fonction `comptePerso` qui prend en paramètre une référence constante sur une tribu ainsi qu'un métier de personnage de type `MetierPerso` et renvoie le nombre de personnages avec ce métier dans la tribu comme dans les exemples ci-dessous.

```
CHECK(comptePerso(anispians, MetierPerso::Guerriere) == 2);  
CHECK(comptePerso(anispians, MetierPerso::Sorciere) == 1);  
CHECK(comptePerso(anispians, MetierPerso::Ouvriere) == 1);
```

► **Exercice 3. (Nombres réels avec 3 chiffres significatifs – 10 points)** On souhaite créer un type de données pour représenter des nombres réels avec 3 chiffres significatifs. Par exemple, 312, 4210000, 3.14, 2.00, 0.0301 sont tous des nombres avec trois chiffres significatifs. En revanche, 42310 et 0.04235 ont chacun quatre chiffres significatifs. Pour ceci, ces nombres seront représentés par un nombre entier nommé *mantisse* comportant exactement 3 chiffres (donc entre 100 et 999) multiplié par une puissance de dix : voici quelques exemples : $312 = 312 \times 10^0$, $4210000 = 421 \times 10^4$, $3.14 = 314 \times 10^{-2}$, $2.00 = 200 \times 10^{-2}$, $0.0301 = 301 \times 10^{-4}$. La représentation d'un tel nombre sera dite *normalisée*.

On ne représentera que des *nombres positifs*.

Enfin, le nombre 0 est une *exception*, car il ne peut pas être représenté avec une mantisse à trois chiffres significatifs. On le représentera par une mantisse et un exposant nuls. On utilisera donc les déclarations suivantes :

```
struct Reel {
    int mant; // mantisse entre 100 et 999, ou 0
    int exp;  // exposant de la puissance de 10
};
const Reel zero = {0, 0}; // 0.00
const Reel pi = {314, -2}; // 3.14
```

1. Écrire une fonction `estNormalise` qui prend en paramètre un `Reel r` et qui renvoie `true` ou `false` selon que `r` est normalisé ou non. On vous fournit des exemples sous forme de tests ci-dessous. La mantisse doit être comprise entre 100 et 999 ou être égale à 0 avec un exposant 0.

```
CHECK(estNormalise(zero));
CHECK(estNormalise({200,-3}));
CHECK_FALSE(estNormalise({1245,2}));
CHECK_FALSE(estNormalise({50, 1}));
CHECK_FALSE(estNormalise({0, 10}));
```

Dans la suite, on supposera que les nombres de type `Reel` sont normalisés.

2. Surcharger l'opérateur `<<` pour le type `Reel`. Le nombre `{0, 0}` devra être affiché par «0» et le nombre `{421, 4}` devra être affiché par «421x10^4»

PLACE :

3. Surcharger les opérateurs `==` et `!=` pour le type `Reel`.

4. Proposer 4 tests pour *chacun* des opérateurs `==` et `!=` (8 tests en tout). Les tests seront faits sur des réels normalisés et seront choisis de façon pertinente en vérifiant, par exemple, que les deux champs sont bien pris en compte par l'opérateur.

PLACE :

--	--	--

On souhaite à présent remplacer la structure **Reel** par une classe contenant :

- un constructeur par défaut qui construit le réel 0.
- un constructeur qui convertit un entier en réel normalisé.
- un constructeur qui construit un réel normalisé à partir d'une mantisse et d'un exposant.
- une méthode **normalise()** qui normalise le réel
- une méthode **valeur** qui renvoie la valeur du réel en type **double**
- des surcharges pour les opérateurs d'addition **+** et de multiplication ***** en tant que méthode

5. Écrire la *déclaration complète* de la classe. Seule la définition du constructeur par défaut sera donnée en ligne.

Vous prendrez garde à noter les méthodes qui sont **constantes** et à passer les paramètres en tant que références constantes quand c'est utile.

PLACE :

6. Avant de transformer notre structure en classe, on avait écrit la fonction suivante qui prenait un `Reel` en paramètre et renvoyait un `double`.

Transformer cette fonction pour écrire la définition de la méthode correspondante pour la classe `Reel` (Vous pouvez modifier directement sur le code ci-dessous ou écrire à côté)

```
double valeur(Reel r) {  
    double d = r.mant;  
    int e = r.exp;  
    while(e > 0) {  
        d*=10;  
        e--;  
    }  
    while(e < 0) {  
        d/=10;  
        e++;  
    }  
    return d;  
}
```

7. Écrire la définition de la méthode `normalise()` qui fait en sorte que le réel ait une forme normalisée : mantisse et exposant égaux à 0 ou mantisse entre 100 et 999.

Par exemple, si le réel a pour valeur `{31415, -4}` qui représente 3.1415 la valeur après normalisation doit être de `{314, -2}` = 3.14 (on a divisé par 100 et perdu des chiffres significatifs). De même, si le réel a pour valeur `{2, 0}`, c'est-à-dire la valeur 2, la valeur après normalisation doit être `{200, -2}` (on a multiplié par 100 et rajouté des chiffres significatifs).

On supposera que la mantisse est toujours positive et on ne traitera pas le cas négatif.

PLACE :

8. Écrire la définition du constructeur qui prend en paramètre la mantisse et l'exposant. Le constructeur devra lever une exception `invalid_argument` si la mantisse est négative et normaliser l'objet `Reel` construit en appelant la méthode précédente.

9. Donner une définition en 1 ligne du constructeur convertissant un entier en réel normalisé en déléguant la construction et la normalisation au constructeur précédent.

10. Donner la définition de l'opérateur produit (en tant que méthode) dont voici des exemples sous forme de tests

```
CHECK(Reel{1,0} * Reel{314,-2} == Reel{314, -2});  
CHECK(Reel{} * Reel{314, -2} == Reel{});  
CHECK(Reel{111,2} * Reel{111,2} == Reel{123, 6});  
CHECK(Reel{314,4} * Reel{2, -3} == Reel{628, 1});
```



PLACE :

--	--	--

Cette page peut être utilisée si vous n'avez pas eu la place dans les cadres prévus pour les réponses. **Attention !** Nous corrigeons en ne voyant QUE le cadre, si vous écrivez dans les espaces supplémentaires, NOTEZ LE au niveau du cadre prévu pour la réponse.