

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE  
DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE

**IFT 159**  
Laboratoire #6  
Automne 2015

---

Le but de ce laboratoire est de vous familiariser avec la programmation, principalement celle reliée à l'utilisation des tableaux.

**Ce laboratoire devra être complété avant le 23 octobre 2015 à 23h59**

---

1. La mise au point dans Code::Block

Pour cette initiation à la mise au point dans Code::Block suivez les instructions suivantes :

- (a) Récupérer les fichier «tableau6.cpp» sur le site web dans laboratoire 6
- (b) Démarrer Code::Block
- (c) Créer un nouveau projet (File → New → Project ...)
  - i. Choisir «Console Application»
  - ii. Donner un nom au projet («projet») et choisissez un répertoire de travail
  - iii. Choisir le compilateur «GNU GCC Compiler»
- (d) Dans source, détruire «main.cpp» (Remove File From Project)
- (e) Dans «projet», cliquer bouton de droite et sélectionner «Add Files ...»
- (f) Sélectionner `tableau6.cpp`
- (g) «Build»
- (h) Ajouter un point d'arrêt à la ligne 21 («cout « "Entrez un entier superieur à 100 :" » )  
Pour ce faire, cliquer dans la colonne grise face au numéro de ligne. Un octogone rouge devrait apparaître.
- (i) Démarre la mise au point : menu «Debug» → Start/Continue
- (j) Une flèche jaune sur l'octogone signifie que le programme est arrêté avant l'exécution de cette instruction.
- (k) Vous pouvez consulter le contenu des variables : menu «Debug» → Debugging Windows → Watches
- (l) Poursuivre l'exécution : menu «Debug» → Start/Continue
- (m) Répéter jusqu'à ce que vous ayez trouvé l'erreur.

**2. Trouvez les erreurs.**

- (a) Pour les programmes `tableau3.cpp` à `tableau8.cpp` fournies sur la page WEB pour le laboratoire, déterminez quelles sont les erreurs présentes dans le programme.
- (b) Notez les erreurs et les fonctionnalités des programmes mystères dans le fichier texte *tableau\_solutions* (fournie sur la page WEB)

**3. Écriture de code.**

- (a) Complétez les programme `tableau1.cpp`.
- (b) Complétez les programme `tableau2.cpp`.

**4. Soumission.**

Soumettez les fichiers *tableau\_solutions*, `tableau1.cpp` et `tableau2.cpp` dans le projet **lab6** grâce l'outil turnin