

INFO505 – TD4 – 2024-2025

**Exercice I : Vérification compétences : Pointeurs de fonction**

1. Définir un nouveau type (avec typedef) correspondant à un pointeur sur des fonctions de traitement mathématique (addition, soustraction, multiplication,).
2. Définir et initialiser un tableau de pointeur sur les fonctions de traitement (addition, soustraction, multiplication,).
3. Faire la fonction main qui demande à l'utilisateur de choisir un traitement et effectue le traitement (calcul) choisi par l'utilisateur (en utilisant le tableau de pointeur de fonctions)

**Exercice II : On passe au fil rouge TD / TP**

Voir énoncé de la Partie TD4 / TP3 → Implémentation de la partie pointeur de fonction dans votre jeu

INFO505 – TD4 – 2024-2025

**Exercice I : Vérification compétences : Pointeurs de fonction**

1. Définir un nouveau type (avec typedef) correspondant à un pointeur sur des fonctions de traitement mathématique (addition, soustraction, multiplication,).
2. Définir et initialiser un tableau de pointeur sur les fonctions de traitement (addition, soustraction, multiplication,).
3. Faire la fonction main qui demande à l'utilisateur de choisir un traitement et effectue le traitement (calcul) choisi par l'utilisateur (en utilisant le tableau de pointeur de fonctions)

**Exercice II : On passe au fil rouge TD / TP**

Voir énoncé de la Partie TD4 / TP3 → Implémentation de la partie pointeur de fonction dans votre jeu