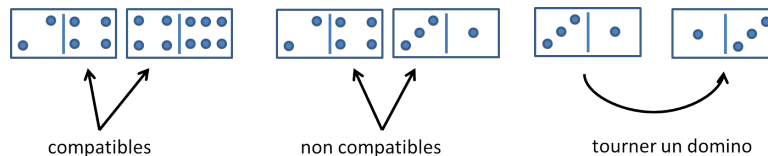
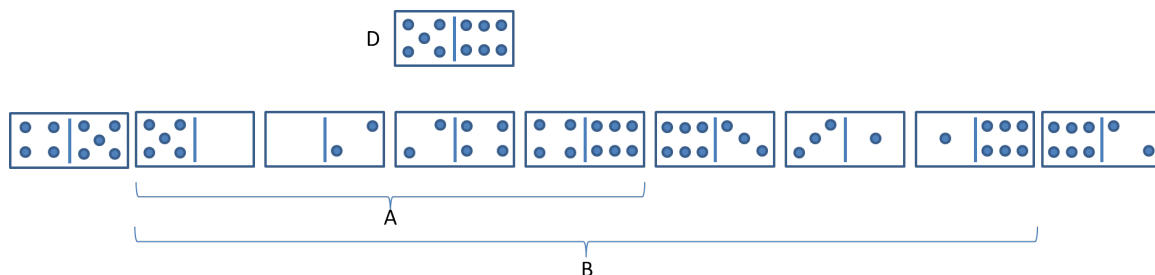


Exercice I

Un domino est une pièce rectangulaire avec une ligne divisant sa face en deux extrémités carrées. Chaque extrémité est marquée par un certain nombre de points (de 0 à 6 points). Un jeu de dominos est une liste linéaire chaînée de dominos. Deux dominos consécutifs dans un jeu doivent être compatibles, ce qui signifie qu'ils doivent avoir le même nombre de points. Un domino peut être tourné.



1. Définir les types "Domino" et "Jeu".
2. Écrire la fonction "tourner" qui tourne un domino.
3. Écrire la fonction remplacer qui prend comme paramètres deux entiers (pour former un domino) et un jeu, et remplace la plus longue sous-chaine possible dans le jeu avec le domino donné. La chaîne remplacée doit être libérée et l'enchaînement doit être maintenu. Si l'opération réussit la fonction renvoie 1. Si le domino ne peut remplacer aucune sous-chaine, la fonction renvoie 0. Exemple, dans la figure ci-dessous, le domino D doit remplacer la chaîne B et non pas la chaîne A.



Exercice II

1. Écrire la fonction sortFile qui prend en paramètre le nom d'un fichier et réorganise son contenu selon l'ordre croissant en termes de nombre de mots dans chaque ligne. Exemple, envisager le fichier "toto.txt" suivant :

```
I like C programming
I am alive
Go
Let us go to the movies
```

sortFile ("toto.txt") va réorganiser le fichier comme suit :

```
Go
I am alive
I like C programming
Let us go to the movies
```