

**Aucun document. Aucune machine. Le barème est indicatif. Les six exercices sont indépendants.**

**Une question peut toujours être traitée en utilisant les précédentes (traitées ou non).**

**Les morceaux de code Java devront être clairement présentés, indentés et commentés.**

**Exercice 1. (3 points)** Le but est de construire des entiers miroirs d'eux-mêmes via un procédé récursif.

1. On définit la fonction récursive `speg` comme suit :

```
static int speg(int n, int m){  
    if (n==0) return m;  
    return speg(n/10,10*m+n%10);  
}
```

Expliquer ce que produit l'évaluation de `speg(123,456)`.

**Exercice 5.** (5,5 points) Un tableau de  $n$  entiers est une *permutation* s'il contient les entiers  $0, 1, \dots, n-2, n-1$ , dans un ordre quelconque.

Par exemple, 

2	0	3	1
---	---	---	---

 est une permutation de longueur 4, mais 

2	4	3	1
---	---	---	---

 ou 

2	1	0	1
---	---	---	---

 n'en sont pas.

Dans cet exercice, on suppose disposer, sans avoir à la définir, d'une fonction `estPerm` qui prend en argument un tableau d'entiers et teste s'il s'agit d'une permutation. Si `tab` est une permutation et si  $i, j$  sont deux entiers avec  $0 \leq i < j < \text{tab.length}$ , on dit que `tab` admet une *inversion en*  $(i, j)$  si on a `tab[i] > tab[j]`.

Par exemple, 

2	0	3	1
---	---	---	---

 a une inversion en  $(0, 1)$ , une autre en  $(0, 3)$  et une dernière en  $(2, 3)$ , soit 3 inversions en tout.

Si `tab` est une permutation de longueur  $n$ , son *tableau d'inversions* est le tableau d'entiers de longueur  $n$  dont