

TP2 Swift

F.Guerouate

Exercice 1

1-1- Encodeur

Vous recevez un code de dictionnaire de type `[String: String]` contenant les valeurs pour toutes les lettres minuscules. **Codedictionnaire** représente un moyen de coder un message. Par exemple, si `code ["a"] = "z"` et `code ["b"] = "x"` la version codée si "ababa" sera "zxxzx". Vous recevez également un message contenant uniquement des lettres minuscules et des espaces. Utilisez le dictionnaire de codes pour **encoder** le message et l'imprimer.

1-2- Décodeur

Vous recevez un code de dictionnaire de type `[String: String]` contenant les valeurs pour toutes les lettres minuscules. **Codedictionnaire** est un moyen de coder un message. Par exemple, si `code ["a"] = "z"` et `code ["b"] = "x"`, la version codée de "ababa" sera "zxxzx". Vous recevez également un message codé contenant uniquement des lettres minuscules et des espaces. Utilisez le livre de codes pour **décoder** le message et l'imprimer.

Exercice 2

Vous recevez un tableau de dictionnaires. Chaque dictionnaire du tableau contient exactement 2 clés "firstName" et "lastName".

2-1- Créez un tableau de chaînes appelé `firstNames` contenant uniquement les valeurs de «firstName» de chaque dictionnaire.

2-2- Créez un tableau de chaînes appelé `fullNames` contenant les valeurs de «firstName» et «lastName» à partir du dictionnaire, séparées par un espace.

Exercice 3

Vous travaillez sur un jeu dans lequel votre personnage explore une carte semblable à une grille. Vous obtenez l'emplacement d'origine du personnage et les étapes qu'il va suivre.

Un pas .Up augmentera la coordonnée x de 1. Un pas .Down diminuera la coordonnée x de 1. Un pas. Droit augmentera la coordonnée y de 1. Un pas .Left diminuera la coordonnée y de 1.

Imprimez l'emplacement final du personnage une fois que toutes les étapes ont été effectuées.