Résolution 1 Etape 1 : on se donne deux nombres que lon mémorise dans deux registres. Ecrire un algorithme permutant les valeurs contenues dans ces deux registres.

```
\begin{array}{l} \operatorname{Program}: \operatorname{R1Etape1} \\ \operatorname{Prompt} \ \operatorname{A}, \ \operatorname{B} \\ A \longrightarrow C \\ B \longrightarrow A \\ C \longrightarrow B \\ \operatorname{Disp} \ \operatorname{``A=``}, \ \operatorname{A} \\ \operatorname{Disp} \ \operatorname{``B=``}, \ \operatorname{B} \end{array}
```

Résolution 1 Etape 2 : écrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 4.

```
Program: R1Etape 2
ClrList L_1
1 \to Z
1 \to A
2 \to B
3 \to C
4 \rightarrow D
1 \to K
While K \leq 4
         If A=4
         Then 1 \to A
         Else
         A+1 \rightarrow A
         End
         If B=4
         Then 1 \to B
         Else
         B+1 \rightarrow B
         \operatorname{End}
         If C=4
         Then 1 \to C
         Else
         C+1 \to C
         End
         If D=4
         Then 1 \to D
         Else
         D+1 \rightarrow D
         End
         1 \to I
         While I \leqslant 3
                 1 \rightarrow J
                 While J \leqslant 2
                         D \to E
                         C \to D
                         E \to C
                         1000\mathrm{A}{+}100\mathrm{B}{+}10\mathrm{C}{+}\mathrm{D} \to L_1(Z)
                         Z+1 \rightarrow Z
                         J+1 \rightarrow J
                 End
                 B \to E
                 D \to B
                 C \to D
```

```
E \to C
I + 1 \to I
End
K + 1 \to K
```

End

Remarque : Z est un compteur de position de l'affichage dans la liste.

## Résolution 1 Etape 3 : écrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 3.

```
Program: R1Etape3
ClrList L_1, L_2
1 \to Z
1 \to A
2 \to B
3 \to C
4 \to D
1 \to K
While K \leqslant 4
       If A = 4
       Then 1 \to A
       Else
       A+1 \to A
       End
       If B=4
       Then 1 \to B
       Else
       B+1\to B
       End
       If C=4
       Then 1 \to C
       Else
       C+1 \rightarrow C
       End
       If D=4
       Then 1 \to D
       Else
       D+1 \to D
       End
       1 \to I
       While I \leqslant 3
              1 \rightarrow J
              While J \leqslant 2
                    D \to E
                    C \to D
                     E \to C
                    If A = 4
                    Then 3 \to M
                    Else A \to M
                    End
                    If B=4
                    Then 3 \to N
                    Else B \to N
                    End
                    If C=4
                    Then 3 \to P
```

```
Else C \to P
                       End
                       If D=4
                       Then 3 \to R
                       Else D \to R
                       End
                       1000M+100N+10P+R \to L_1(Z)
                       Z+1 \rightarrow Z
                       J+1 \rightarrow J
               End
                B \to E
                D \to B
               C \to D
                E \to C
               I+1 \rightarrow I
        End
        K+1 \rightarrow K
\operatorname{End}
SortA(L_1)
For(Y, 2, 24, 2)
        L_1(Y) \to L_2(S)
End
```

Remarque : dans un premier temps, l'utilisation d'un programme analogue au précédent fait apparaître 24 permutations dans la liste 1, mais il n'y en a que douze distinctes, puisque un élément est répété deux fois. Ordonner les permutations dans l'ordre croissant avec l'instruction « Sort A », permet de n'afficher ensuite que les termes de rang pair dans une nouvelle liste  $L_2$ .  $L_2$  contient donc les douze permutations distinctes de l'ensemble  $\{1; 2; 3; 3\}$ .

Résolution 2 Etape 1 : recenser toutes les listes de 4 chiffres sécrivant au moyen des chiffres 1, 2, 3, 4 (répétition autorisée).

```
Program R2Etape1
ClrList L_1, L_2, L_3, L_4
1 \to A
1 \to B
1 \to C
1 \rightarrow D
0 \to R
While A \leq 4
    1 \rightarrow B
    While B \leqslant 4
        1 \to C
        While C \leq 4
            1 \rightarrow D
            While D \leqslant 4
               1000A+100B+10C+D\to N
                R+1 \rightarrow R
                If R \leq 64
                Then N \to L_1(R)
                    If R \leqslant 128
                    Then N \to L_2(R-64)
                    Else
                        If R \leqslant 192
                        Then N \to L_3(R-128)
```

les 4-listes de l'ensemble  $\{1; 2; 3; 4\}$  sont stockées dans les listes  $L_1$  à  $L_4$ , par ordre croissant. Chaque liste  $L_i$  contient l'ensemble des 64 4-listes commençant par le chiffre i.

## Résolution 2 Etape 2 : écrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 4.

```
Program: R2Etape2
1 \to A
1 \rightarrow B
1 \to C
1 \rightarrow D
While A \leqslant 4
   1 \rightarrow B
   While B \leqslant 4
       1 \to C
       While C \leqslant 4
            1 \rightarrow D
            While D \leq 4
               IF (A - B)(B - C)(C - D)(A - C)(B - D)(A - D) \neq 0
               THEN
                   Disp A, B, C, D
               End
               D+1 \to D
           End
           C+1 \rightarrow C
       End
        B+1 \rightarrow B
   End
     A+1 \rightarrow A
End
```

## Résolution 2 Etape 3 : écrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 3.

```
Program R2Etape3
ClrList L_1
1 \rightarrow A
1 \rightarrow B
1 \rightarrow C
1 \rightarrow D
1 \rightarrow R
```

```
While A \leqslant 4
    1 \to BWhile B \leqslant 4
        1 \to C
        While C \leqslant 4
1 \to D
            While D \leqslant 4
                {\rm If}\; ABCD=18
                    1000A + 100B + 10C + D \rightarrow L_1(R)
                    R+1 \rightarrow R
                End
                D+1 \to D
            End
            C+1 \to C
        End
        B+1 \to B
    End
    A+1 \to A
End
```