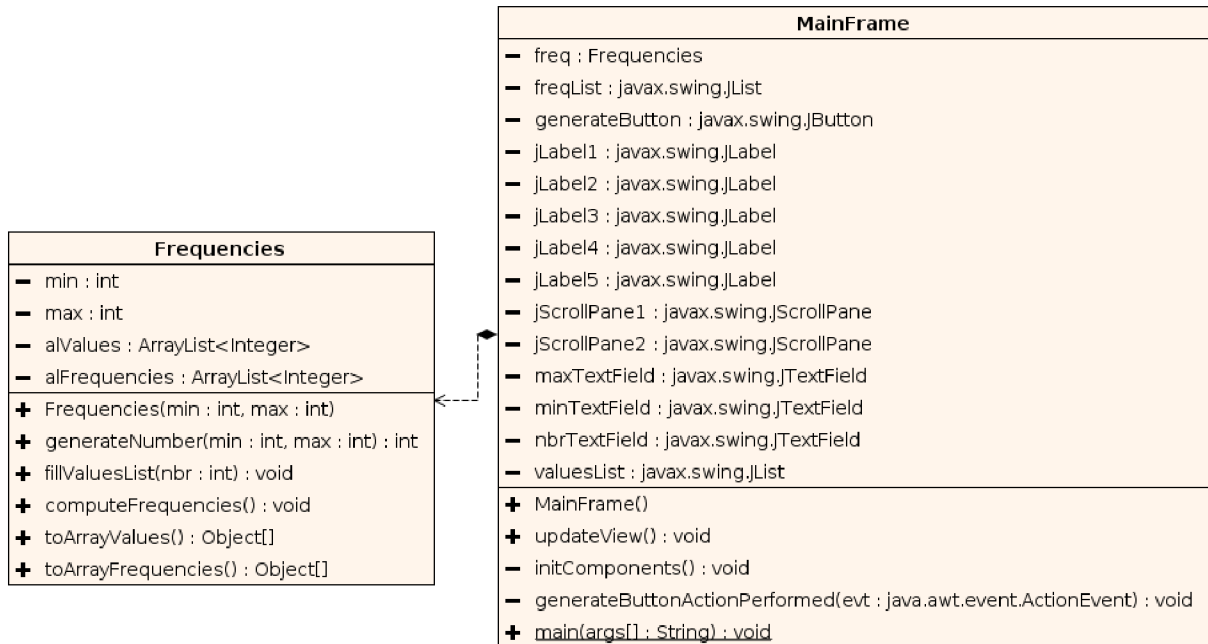


CS-01 Frequence

Version 1 – (min = 0 et max = 9 : toujours pareils)

Version 2 – (min et max peuvent être modifiées)



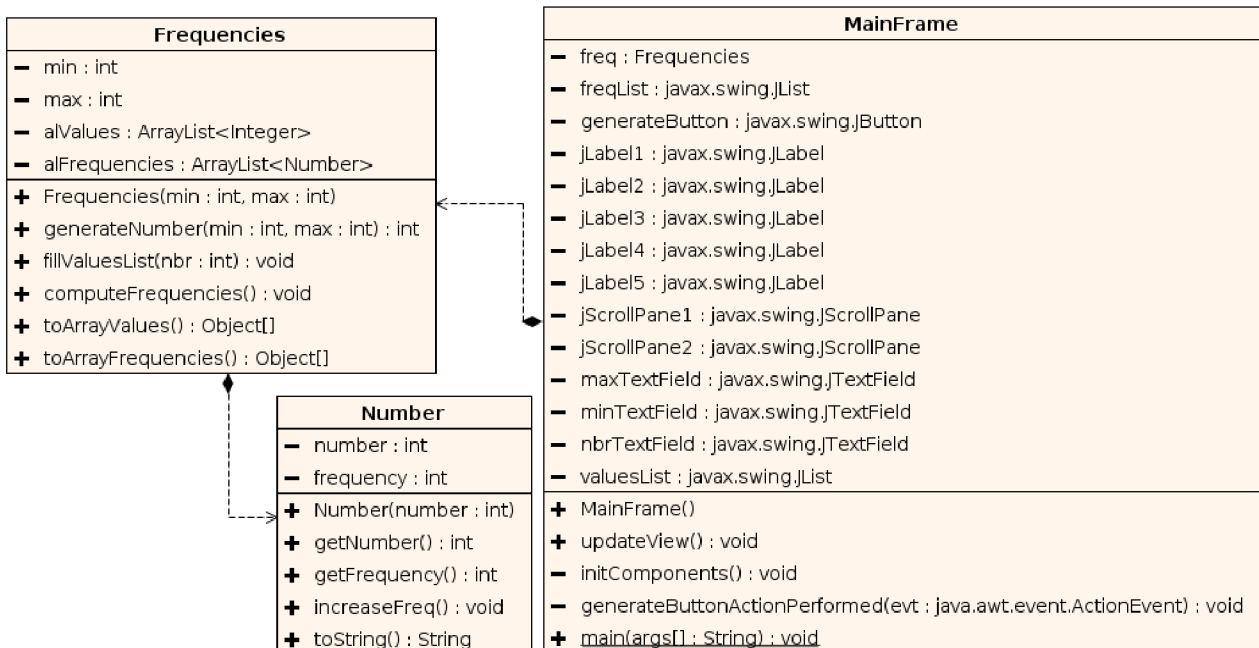
Méthodes :

generateNumber : génère un chiffre aléatoire entre min et max (limites comprises)

fillValuesList : remplit la liste alValues avec des valeurs aléatoires (entre min et max) ; le nombre de valeurs est donné par le paramètre nbr

computeFrequencies : calcule les fréquences de chaque nombre entre min et max (limites comprises) – l'index de la liste alFrequencies correspond au nombre en question : par exemple l'index 3 correspond au nombre 3. Au départ il faut initialiser la liste alFrequencies avec des 0 (fréquence initiales), puis analyser la liste alValues et calculer les fréquences.

Version 3 – (min et max peuvent être modifiées, avec classe Number contenant le nombre et sa fréquence)



la méthode toString affiche le nombre et la fréquence : p. ex. 5 -> 13

la méthode increaseFreq incrémente la fréquence de 1