

RechercheMin.java

```
3 public class RechercheMin {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         int[] maListe=new int[20]; // création d'une liste de 20 éléments
7         int e;
8         int n;
9 //===== remplissage du tableau avec 20 entiers aléatoires inférieurs à 25=====
10        for (int i=0;i<20;i=i+1){ // pour i allant de 0 à 19 par pas de 1
11            maListe[i]=(int)(Math.random()*25); // affectation à l'élément d'indice i d'un entier compris entre 0 et
12            // Math.random() donne un nombre compris entre 0 (inclus) et 1 (exclu)
13            // Math.random()*25 donne un nombre compris entre 0 (inclus) et 25
14            // L'opérateur (int) permet à la fois de n'en garder que la partie
15            // entière et d'obtenir celle-ci au format int compatible avec le type int[] de maListe
16        }
17 // affichage sur une ligne des 10 éléments, puis retour à la ligne
18        for (int i=0;i<20;i=i+1){
19            System.out.print(maListe[i]+" ");
20        }
21        System.out.println();
22 // =====recherche du minimum en utilisant une boucle while =====
23        e=maListe[0];
24        n=1;
25        while (n<maListe.length){ // tant que n est inférieur à la taille de maListe (ici, 20)
26            if (maListe[n]<e){
27                e=maListe[n];
28            }
29            n=n+1; //ou n++
30        }
31        System.out.println(e);
32 //=====recherche du minimum en utilisant une boucle for =====
```

RechercheMin.java

```
33     e=maListe[0];
34     for (n=1;n<maListe.length;n=n+1){ // pour n allant de 0 à la longueur de la liste (exclue) par pas de 1
35         if (maListe[n]<e){
36             e=maListe[n];
37         }
38     }
39     System.out.println(e);
40 }
41 }
```