

**TP04 – Création de class & Tableaux****Objectifs**

- Création de classe, attributs, constructeur
- Instanciation (création d'instance)
- Définition et utilisation de tableau.

**Énoncé**

- Créez une classe **Resultat** contenant les résultats d'une petite course amateur de ski. Les 2 seules informations à gérer sont le numéro de dossard, ainsi que le temps effectué (*en seconde et dixièmes*).
- Chaque skieur (*dossard*) pouvant effectuer plusieurs fois la course, il pourrait donc avoir plusieurs instances (*plusieurs fois le même numéro de dossard*) dans la liste des résultats.
- Créez une application **StatCourse** qui affiche différentes statistiques sur les résultats de la course. Voici les différentes procédures/fonctions que vous devez créer :

- **chargerResultats** qui récupère les résultats de la course, puis retourne **un tableau** contenant tous ces résultats. Deux fonctions se trouvant dans la classe **Bdd** permettent de récupérer les informations :
  - `public static int[] recupererLesDossards()` retourne un tableau contenant les dossards dans l'ordre de passage de l'arrivée
  - `private static double[] recupererLesTemps()` retourne un tableau contenant tous les temps (dans le même ordre que les dossards; par conséquent, `tabDossards[2]` contiendra le numéro du dossard du 3<sup>ème</sup> skieur, et `tabTemps[2]` contiendra son temps).

Grâce à cette fonction **chargerResultats**, les autres méthodes pourront travailler sur une liste de résultats (un tableau de **Resultat**) et non pas sur les différents tableaux de dossards, de temps, ....

- **afficherResultats** qui affiche le tableau des résultats reçu en paramètre
- **plusRapide** qui retourne le meilleur résultat
- **nbFois** qui indique combien de fois un certain skieur (*dossard*) a effectué la course (*combien de fois apparait ce dossard dans la liste*)
- **afficherStat** (*ou main*) procédure qui appelle toutes les procédures ci-dessus.