# Raccourcis :

Contrôle espace : permet de mettre un nom de variable identique à l’écriture de la variable (TypeContient donne typeContinent) **OU** permet de remplir le contexte d’une méthode

Alt insert : clic droit generator

Alt entrée : menu déroulant en cas d’erreur

Ctrl y : redo ou delete line

MAJ F6 : refactor (le rename)

Ctrl D : dupliquer

# Règles de bonnes pratiques :

This dans une classe pour changer un paramètre

Une exception qui extends de ‘’Exception’’ + pas de constructeur vide

Final dans les paramètres d’une méthode : entre les ()