Tablicew Javie to taki specjalny pojemnik, w którym możemy przechowywać wiele rzeczy, tak jak w pudełku na zabawki. Każda rzecz, czyli element tablicy, ma swoje miejsce w pudełku, tak jak każda zabawka ma swoje miejsce w skrzyni na zabawki. Aby dostać się do konkretnej rzeczy w tablicy, musimy wiedzieć, w którym miejscu się znajduje, tak jak musimy wiedzieć, gdzie znajduje się konkretna zabawka w skrzyni.

Tablica w Javie to zbiór elementów, które są przechowywane w określonej kolejności, podobnie jak klocki lego w pudełku. Możemy przechowywać w tablicy wiele różnych rzeczy, takich jak liczby, napisy, obrazy, itp. Każdy element tablicy ma swoje unikalne miejsce, które określamy za pomocą liczby, zwanej indeksem. Indeksowanie zaczynamy zazwyczaj od 0, czyli pierwszy element ma indeks 0, drugi ma indeks 1, trzeci ma indeks 2, itd.

Aby stworzyć tablicę w Javie, musimy określić jej rozmiar i typ elementów, które będą przechowywane w tablicy. Na przykład, jeśli chcemy stworzyć tablicę liczb całkowitych o rozmiarze 5, to napiszemy "int[] tablica = new int[5];". To oznacza, że tworzymy tablicę "tablica" o rozmiarze 5, w której będziemy przechowywać liczby całkowite. Aby dostać się do konkretnego elementu w tablicy, użyjemy jego indeksu, np. "tablica[0]" oznacza pierwszy element w tablicy.

TABLICE JEDNOWYMIAROWE:   
  
Deklaracja – String[] planety = new String[8]  
Przypisanie wartości – planety[0] = „Merkury”;

String[] planety = <wpisz 8 planet)   
  
TABLICE DWUWYMIAROWE:   
  
Deklaracja – int[][] srednicaPlanet = new int [8][2]

Przypisanie wartości :

srednicaPlanet [0][0] = 1;