Syntaxe à retenir :

* Créer un tableau : Int tab [] = new int [15] ; int tab [] [] = {(x,y,z}, (a,b,c}, {1, 2, 3}}
* Manipuler une méthode pour un indice : tab[1].affiche() ;
* Tableaux 1D/2D : méthode utilisant un tableau : public type nomMethode ( type tab []ou [][])
* 2D : 1er for avec i, tab.length, i++ ; 2ème for avec j, tab[i].length, j++
* String : stocker une chaine dans un tableau facilement : String ch = new String (« salut ») ;
* Ch.length() méthode pour connaître la longueur de la chaîne (chiffre)
* Ch.charAt(n) méthode pour accéder au caractère du tableau contenu à l’indice n
* toString : toString() méthode pour retourner le nom de la classe +@+adr
* public String toSring() {return « ( » + x + «  , » + y + « ) ») ;}
* equals(object other) : true si les 2 objets sont identiques
* public boolean equals (objet1 other) {

if (this == other) {return true ;}

if (other== null) {return false ;}

if (getClass() != other getClass()) {return false ;}

* utilisation : Objet1.equals(Objet2) ou Objet1.equals(this.name, actor.name)
* Clavier : clavier.lireInt()
* Redef : p c fille extends mere, change le affiche(){« hello ») en affiche(){sop(«hola »)}
* Surdef : p c fille(a,b,c) { super(a,b) ; this.c=c ;}