

Les tableaux en Java

Maria Virginia Aponte

CNAM-Paris

3 novembre 2015

Tableaux : qu'est-ce que c'est ?

Tableau \approx Structure des données

Regroupement de données **indexées** et d'un **même type**.

Une donnée est une composante (ou case).

- on peut manipuler le tableau comme un tout ;
- et manipuler séparément chaque composante.

tableau de double

indices données

0	2.7
1	3.0
2	5.1
3	10.4

case d'indice 2

tableau de String

indices données

0	hey
1	uuhh
2	euhh

Tableaux : pourquoi faire ?

Traiter des **grandes quantités** de données :

- de manière uniforme (sur toute composante),
- compacte et rapide (en temps d'accès aux composantes).

Au lieu de 100 variables **déclarées séparément** :

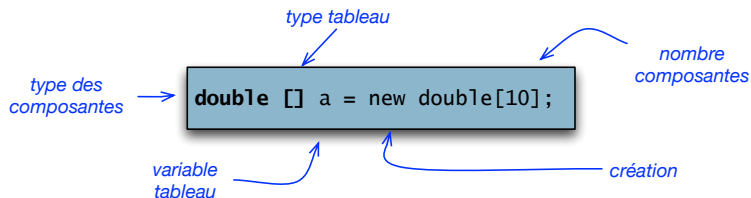
```
double a0 = 2.0;  
double a1 = 5.3;  
....  
double a99 = -10.8;
```

une **unique variable** tableau a \Rightarrow traitements sur **ses** composantes :

```
double [] a = new double[100]; // une seule declaration  
a[0] = 2.0; // traitement composante d'indice 0  
a[1] = 5.3;  
....
```

Avant d'utiliser un tableau

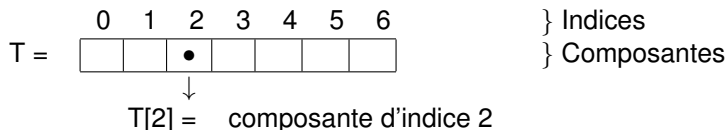
- 1 **Déclarer** une variable de **type tableau** (`[]`).
- 2 **Créer explicitement** ses composantes en mémoire :
 - ▶ opération `new` avec nombre + type de composantes ;
- 3 **Initialiser** les valeurs des composantes :
 - ▶ implicitement : aux valeurs par défaut données par `new`,
 - ▶ explicitement : en donnant des valeurs aux composantes.



Composantes d'un tableau

Chaque **composante** du tableau T :

- désignée individuellement via son **indice** i par $T[i]$,
- i correspond à sa **position** (à partir de 0) dans le tableau.
- $T[i]$ peut être traitée comme **variable individuelle**.



$T[0], T[1], T[2], T[3], \dots, T[6]$ } 7 variables (cases)

Taille d'un tableau

Taille du tableau `t`

C'est le **nombre** de composantes de `t`.

- donné par : `t.length`
- Indices de `t` : entre 0 et `t.length-1`.

Attention : la taille d'un tableau peut-être 0.

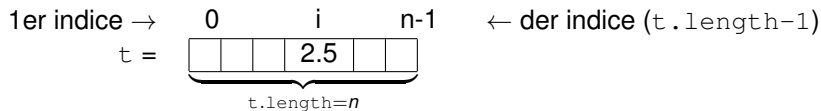
```
/* Exemples */
int [] t = new int [3];           // taille 3
Terminal.ecrireInt (t.length);   // affiche 3
double [] m = new double [0];    // taille 0
Terminal.ecrireInt (m.length);   // affiche 0
```

Bornes du tableau t

Accès par position de la composante

Se fait via l'**indice** (position) i d'une composante : $t[i]$

- 1er indice $\Rightarrow 0$;
- dernier indice $\Rightarrow t.length-1$ (taille de t moins un),
- $(0, t.length-1) \Rightarrow$ **bornes du tableau** t .



$t[i]$ vaut 2.5

Accès en dehors des bornes du tableau

- l'accès `t[i]` est défini uniquement pour $i \in [0, \dots, t.length - 1]$.
- en dehors, composante indéfinie :
 - ▶ \Rightarrow erreur à l'exécution
 - ▶ nom de l'erreur (*exception*) : `ArrayIndexOutOfBoundsException`.

Exemples d'utilisation

Boucle de parcours du tableau t (de taille N)

Permet de « visiter » les composantes en faisant varier leur indice.

```
for (int i=0; i< N; i++){  
    actions sur t[i]  
}
```

Utiles pour :

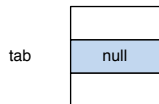
- initialiser composantes \Rightarrow tableau modifié,
- recherche min/max, recherche valeur, calcul moyenne \Rightarrow valeur
- réorganisation : trier, inverser composantes \Rightarrow tableau modifié
- combiner plusieurs tableaux : additionner/multiplier composantes ; concaténation tableaux \Rightarrow nouveau tableau

En détail : déclarer un tableau

Syntaxe: `Type [] tab;`

- la variable `tab` existe et **contient** la valeur `null`.
- t n'a **aucune** composante ;
- l'opération `tab.length` **provoque une erreur !**

```
int [] tab;           // variable tableau d'entiers
tab[0] = 2;           // erreur fatale: NullPointerException
System.out.println(tab.length); // idem
```



Créer les composantes de t avant d'y accéder.

En détail : création des composantes d'un tableau

Syntaxe :

```
new T[n]; // n (nbe composantes)
           // T (type composantes)
```

- 1 **En mémoire** : espace réservé pour n composantes de type T.
- 2 **Initialisation** des composantes avec valeurs par défaut.

```
int [] tab; // Declaration
tab = new int[3]; // Creation + affectation dans tab
tab[0] = 7; // Acces correct
```

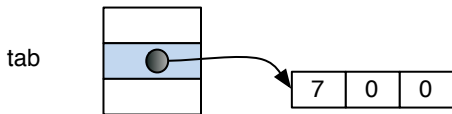
Création des composantes (suite)

```
int [] tab;           // Declaration
tab = new int [3];   // Creation
tab[0] = 7;
```

Après `new` :

- `tab` contient l'adresse mémoire d'un espace mémoire avec 3 composantes `int` initialisés à 0.
- taille de cet espace non modifiable \Rightarrow tableaux de taille fixe.

Après affectation (`tab[0] = 7`) :



Que contient une variable tableau ?

```
int [] t;           // variable t : tableau de int
```

- si t n'est pas affecté :

- ▶ t **contient** la valeur `null` ⇒ ne possède aucune composante ;
- ▶ tout accès `t[i]` ⇒ **erreur fatale** (`NullPointerException`)

- si t est affectée par :

- ▶ une valeur de type tableau (de `int`),
- ▶ ou par une opération de création de composantes (`new`) :
 - ★ tout accès `t[i]` (dans les bornes de t) réussit
 - ★ t **contient l'adresse mémoire** où sont stockées ses composantes.

Déclaration + création + initialisation par défaut

Ces deux syntaxes sont équivalentes :

```
int [] tab;           // declaration  
tab = new int[3]; // initialisation
```

ou, déclaration + initialisation :

```
int [] tab = new int[3];
```

Dans les deux cas : composantes initialisées à 0 (valeur par défaut).

Les valeurs par défaut données par `new` (selon le type des composantes) :

- composantes `boolean` \Rightarrow initialisées à `false`.
- composantes numériques \Rightarrow initialisées à `0`.
- composantes `char` \Rightarrow initialisées au caractère nul (`'\0'`)
- composantes de type *référence* \Rightarrow initialisées à `null` (pointeur nul).

Valeurs par défaut (exemples)

```
int [] tb = new int[3];  
char [] ch = new char[4];  
boolean [] bt = new boolean[3];
```

Initialisations après création :

tb →

0	0	0
---	---	---

ch →

'\0'	'\0'	'\0'	'\0'
------	------	------	------

bt →

false	false	false
-------	-------	-------

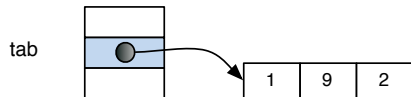
Initialisation des composantes

On peut initialiser en donnant une liste de valeurs :

```
int [] tab = {1,9,2};
```

ou, par affectation de chaque composante :

```
int [] tab = new int [3]; // declaration+ creation  
tab[0] = 1;  
tab[1] = 9;  
tab[2] = 2;
```



Exemple d'accès en dehors des bornes

```
public static void main (String args[]) {  
    double [] tab = {1.0, 2.5, 7.2, 0.6};  
    Terminal.ecrireString("tab[0]_avant_=_");  
    Terminal.ecrireDoubleln(tab[0]);  
    tab[0] = tab[0] + 4;  
    Terminal.ecrireString("tab[0]_apres_=_");  
    Terminal.ecrireDoubleln(tab[0]);  
    tab[5] = 17; // Erreur: indice en dehors des bornes
```

```
Java/Essais> java Test  
tab[0] avant = 1.0  
tab[0] apres = 5.0  
Exception in thread "main"  
java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 5
```

Exemples

Pour travailler avec un tableau : utiliser des boucles !

Boucle de parcours du tableau `t`

Permet de « visiter » les composantes en faisant varier leur indice.
Faire varier une variable `i` qui servira d'indice :

- `i` varie dans l'intervalle `[0..t.length - 1]`.
- traiter chaque composante `t[i]`

```
for (int i=0; i < t.length; i++){  
    actions sur t[i]  
}
```

Les boucles `for` sont en général bien adaptées.

Exemple 1 : parcours + affichage d'un tableau

```
public class AfficheTab {
    public static void main (String args[]) {
        int[] tab = {10,20,30,40};
        for (int i=0; i<= tab.length -1; i++) {
            Terminal.ecrireStringln("tab["+i+ "]_=_"+ tab[i]);
        }
    }
}
```

```
Java/Essais> java AfficheTab
```

```
tab[0] = 10
```

```
tab[1] = 20
```

```
tab[2] = 30
```

```
tab[3] = 40
```

Attention aux bornes de l'indice

- **Erreur commune** : fixer le dernier indice à `tab.length`,
- produit une erreur : cette composante (4ème ici), n'existe pas dans le tableau.

```
Java/Essais> java AfficheTabErr
tab[0] = 10
tab[1] = 20
tab[2] = 30
tab[3] = 40
Exception in thread "main"
java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 4
```

2 : Initialisation notes lues+ affichage

Problème : initialiser un tableau avec des notes lues au clavier.

```
Java/Essais> java Notes
Nombre de notes a lire? 4
Note no. 1? 7.6
Note no. 2? 11
Note no. 3? 14
Note no. 4? 5
```

Notes dans le tableau:

```
*****
Note no. 1 = 7.6
Note no. 2 = 11.0
Note no. 3 = 14.0
Note no. 4 = 5.0
```

Initialisation notes lues + affichage (2)

Solution :

- 1 Demander le nombre N de notes à lire ;
- 2 Créer un tableau `notes` de cette taille ;
- 3 Une première boucle initialise le tableau ;
- 4 la boucle suivante affiche son contenu.
- 5 Les itérations se font de $i=0$ jusqu'à $i \leq \text{notes.length}-1$.

Initialisation notes lues + affichage (3)

```
Terminal.ecrireString("Nombre_de_notes_a_lire?_");
int N = Terminal.lireInt();
double [] notes = new double[N];
// Initialisation
for (int i=0; i< notes.length; i++) {
    Terminal.ecrireString("Note_no._"+(i+1)+"?_");
    notes[i] = Terminal.lireDouble();
}
// Affichage
Terminal.sautDeLigne();
Terminal.ecrireStringln("Notes_dans_le_tableau:");
Terminal.ecrireStringln("*****");
for (int i=0; i< notes.length; i++) {
    Terminal.ecrireString("Note_no._" + (i+1) + "_=_");
    Terminal.ecrireDoubleln(notes[i]);
}
}}
```


3 : Recherche des min/max d'un tableau (1)

Problème : Afficher les minimum et le maximum d'un tableau.

Solution :

- Deux variables `min` et `max` initialisées avec le premier élément du tableau,
- La boucle compare chaque élément avec `min` et `max` : si un élément est plus petit que le `min` ou plus grand que le `max`, leurs valeurs sont modifiées.
- La comparaison se fait à partir du deuxième élément (pourquoi ?) \Rightarrow `i` débute à `i=1`.

min/max d'un tableau (2)

```
Terminal.ecrireString("Combien_de_nombres?_");
int n = Terminal.lireInt();
int [] tab = new int[n];
// Initialisation par lecture de composantes
for (int i=0; i< tab.length; i++) {
    Terminal.ecrireString("Composante_" + (i+1) + "?_");
    tab[i] = Terminal.lireInt();
}
// Recherche de min et max
// min et max initialises au premier du tableau
int min = tab[0]; int max = tab[0];
// Comparaison a partir de i=1
for (int i=1; i<= tab.length -1; i++) {
    if (tab[i] < min) { min = tab[i];}
    if (tab[i] > max) { max = tab[i];}
}
Terminal.ecrireStringln("Le_minimum_est:_ " + min);
Terminal.ecrireStringln("Le_maximum_est:_ " + max);
```

min/max d'un tableau (3)

```
Java/Essais> java MinMax
Combien des nombres? 5
Composante 1? 7
Composante 2? 0
Composante 3? -2
Composante 4? 67
Composante 5? 3
Le minimum est: -2
Le maximum est: 67
Java/Essais>
```

4 : Moyenne de notes

Problème : Calculer et afficher la moyenne des notes, les notes maximale et minimale d'un tableau de notes.

Solution : adaptation code d'initialisation, et de min/max.

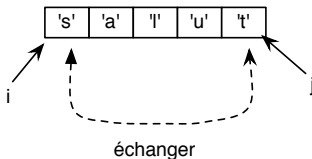
```
Java/Essais> java Notes
Nombre de notes a` lire? 4
Note no. 1? 5
Note no. 2? 8
Note no. 3? 10
Note no. 4? 15
La moyenne des notes est: 9.5
Le nombre de notes >= 10 est: 2
La note minimum est: 5.0
La note maximum est: 15.0
```

Moyenne de notes (2)

```
Terminal.ecrireString("Nombre_de_notes_a_lire?_");
int nbeNotes = Terminal.lireInt();
double [] notes = new double[nbeNotes];
for (int i=0; i<= notes.length -1; i++) {
    Terminal.ecrireString("Note_no._"+(i+1)+"?_");
    notes[i] = Terminal.lireDouble();
}
double min = notes[0]; double max = notes[0];
double somme = 0; int sup10 = 0;
for (int i=0; i<= notes.length -1; i++) {
    if (notes[i] < min) { min = notes[i];}
    if (notes[i] > max) { max = notes[i];}
    if (notes[i] >= 10) { sup10++;}
    somme = somme + notes[i];
}
Terminal.ecrireStringln("Moyenne=_"+ somme/nbeNotes);
Terminal.ecrireStringln("Nombre_de_notes_>=10:_"+sup10);
Terminal.ecrireStringln("Note_minimum:_"+ min);
Terminal.ecrireStringln("Note_maximum:_"+ max);
```

Inversion (en place) d'un tableau

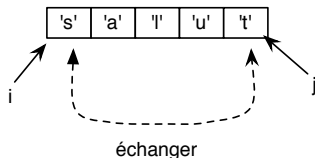
Problème : Inverser l'ordre des éléments d'un tableau de caractères, **sans utiliser un autre tableau**.



Solution :

- 2 variables d'itération i , j , initialisées avec premier et dernier indices du tableau ;
- à chaque itération, les valeurs dans les positions i et j sont échangés, puis i est incrémenté et j décrémenté,

5 : Inversion (en place) d'un tableau



Solution (suite) :

- i, j , initialisées aux bornes du tableau ;
- échanger valeurs dans i et j ; incrémenter i , décrémenter j ;
- 2 cas d'arrêt possibles selon taille du tableau :
 - ▶ taille impair : on doit arrêter lorsque $i=j$;
 - ▶ taille pair : arrêt si $j < i$.
 - ▶ **Conclusion** : la boucle doit se poursuivre tant que $i < j$.

Initialisation + affichage avant inversion

```
// Initialisation
Terminal.ecrireString("Combien_de_caracteres?_");
char [] t = new char[Terminal.lireInt()];
for(int i=0; i<=t.length-1; i++) {
    Terminal.ecrireString("Un_caractere?_");
    t[i] = Terminal.lireChar();
}
// Affichage avant inversion
Terminal.ecrireString("Tableau_avant_inversion:_");
for(int i=0; i<=t.length-1; i++){
    Terminal.ecrireChar(t[i]);
}
Terminal.sautDeLigne();
```


Boucle d'inversion

```
// Inversion: arret si (i >= j)
char tampon;
for(int i=0, j= t.length-1; i < j; i++, j--) {
    tampon = t[i];
    t[i] = t[j];
    t[j] = tampon;
}
Terminal.ecrireString("Le_tableau_inverse:_");
for(int k=0; k<= t.length-1; k++) {
    Terminal.ecrireChar(t[k]);
}
```

Inversion d'un tableau : affichages

```
Java/Essais> java Inversion
Combien de caracteres? 5
Un caractere?  s
Un caractere?  a
Un caractere?  l
Un caractere?  u
Un caractere?  t
Le tableau avant inversion: salut
Le tableau inverse: tulas
```

Comprendre la représentation des données en mémoire

C'est utile pour ...

- **comprendre les opérations** : sur les données. Parfois, le résultat n'est pas celui que l'on imagine ;
- **en tirer parti** : certaines opérations seront + ou - simples/efficaces selon la représentation interne.
- **éviter les erreurs** : une certaine représentation peut s'avérer délicate à manipuler (erreurs difficiles à détecter).

Deux catégories de données en Java

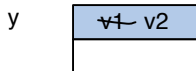
Données de ...

- **type primitif** : valeurs élémentaires
 - ▶ int, boolean, char, double, etc.
- **type référence** : valeurs composites, formées (possiblement) de plusieurs données plus élémentaires
 - ▶ tableaux, String, objets.

⇒ leur représentation en mémoire est différente,

⇒ leur utilisation en programmation aussi...

Représentation des variables en Java

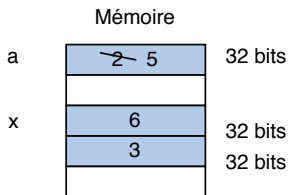


A toute variable correspond un **emplacement de stockage** :

- Il est **fixe** :
 - ▶ même emplacement tout le long du programme,
 - ▶ il est de taille fixe,
 - ▶ il contient la **valeur courante** de la variable ;
- **taille + contenu** ⇒ dépendent de son type !
 - ▶ **type primitif**.
 - ▶ **type référence**.

Emplacement de stockage : types primitifs

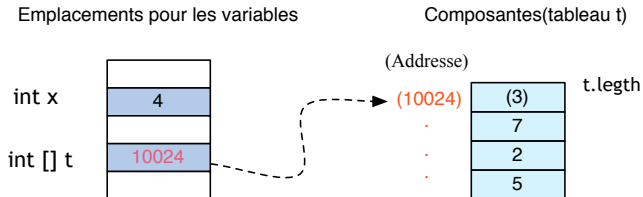
- **taille** : variable selon le type.
 - ▶ `int` ⇒ 32 bits
 - ▶ `double` ⇒ 64 bits
 - ▶ `char` ⇒ 16 bits
 - ▶ ...
- **contenu stocké** : la donnée *en place*, un entier, un double, etc.



```
public static void main(...) {  
    int a = 2;  
    double x = 6.3;  
    a = a+2;  
    ....  
}
```

Emplacement de stockage : types référence

- donnée de type référence \Rightarrow **toujours composite** (plusieurs) ;
- emplacement de stockage \Rightarrow **ne contient pas** les données ;
- **il contient** :
 - ▶ **adresse mémoire** d'un espace **ailleurs** pour les données.



Synthèse : représentation des données

- **variable types primitif** : contient sa valeur **sur place**. En mémoire, `int x = 5;`

`x` \mapsto 5

- **variables type référence** : (objets, tableaux) **ne contiennent pas** leurs valeurs, mais **une adresse** vers celles-ci. En mémoire, `String s = "Bonjour";`

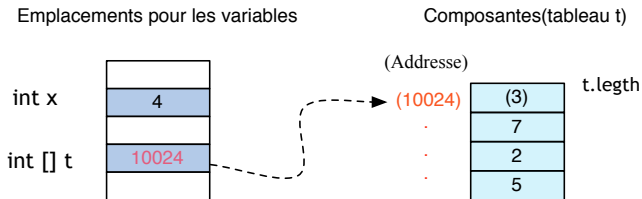
`s` \mapsto 001024

1024 Bonjour

Trouver composantes \Rightarrow aller à l'adresse référencée

Exemple

```
int x = 4;  
int [] t = {7, 2, 5};
```



- `x` est de type primitif : elle contient **directement** sa valeur.
- `t` est de type référence : elle ne contient pas le tableau, mais l'adresse où se trouvent ses composantes.
- `t` est un *pointeur ou référence*.

Exemples de données de types référence

- Une variable de type `String`, ne contient pas la chaîne elle-même, mais l'adresse mémoire où se trouve la chaîne.
- La variable `int [] t = {4, 6, 3}` ne contient pas le tableau, mais l'adresse où se trouvent ses composantes.
- Chacune de ces variables est un *pointeur ou référence*.

Retour sur la création de tableaux

```
int [] t = new int [3];
```

1. Déclaration `int [] t = new int [3]`

⇒ Réserve un emplacement pour `t`, initialisé à l'adresse `null`.

`t` ↦ `null` déclaration

Retour sur la création de tableaux (2)

```
int [] t = new int [3];
```

2. **Création** `int [] t = new int [3]`

- 1 Réserver un espace **ailleurs** pour stocker 3 composantes `int` ;
- 2 Initialiser avec valeurs par défaut (0).

t ↦ `null`

1024 `0 | 0 | 0` création

Retour sur la création de tableaux (2)

```
int [] t = new int [3];
```

3. **Affectation** `int [] t` $\boxed{=}$ `new int [3];`

- Copier l'adresse où se trouvent les composantes dans l'emplacement de stockage pour `t`.

`t` \mapsto $\boxed{1024}$ affectation

1024 $\boxed{0 | 0 | 0}$

Affectation entre variables de type référence

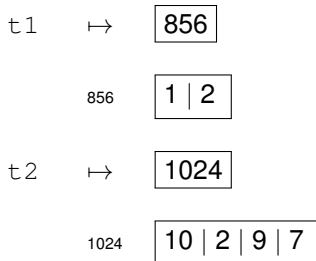
- l'affectation entre variables de type pointeur est possible, à condition que les types de ces variables soient compatibles,
- par exemple, entre deux tableaux de int, deux Strings, etc.
- Quelle est le résultat d'une telle affectation ?

```
int [] t1, t2;  
t1 = {1,2};  
t2 = {10,2, 9, 7};  
t1 = t2;
```

- ⇒ On copie le contenu d'une variable dans l'autre.
⇒ Ce contenu est **une adresse**.

Affectation entre variables de type référence

```
int [] t1, t2;  
t1 = {1,2};  
t2 = {10,2, 9, 7};  
t1 = t2;
```



On recopie le contenu d'une variable dans l'autre.

On recopie une adresse.

Affectation entre variables de type référence

```
int [] t1, t2;  
t1 = {1,2};  
t2 = {10,2, 9, 7};  
t1 = t2;
```

t1 ↪ 856 1024

856 1 | 2

t2 ↪ 1024

1024 10 | 2 | 9 | 7

⇒ t1 et t2 contiennent la **même adresse**.

Affectation entre variables de type référence

```
int [] t1, t2;  
t1 = {1,2};  
t2 = {10,2, 9, 7};  
t1 = t2;  
t1[0] = 50;  
Terminal.ecrireInt(t2[0]);
```

- On copie le contenu d'une variable dans l'autre. Ce contenu est **une adresse**.
⇒ t1 et t2 contiennent la **même adresse**.
- Elles pointent vers le même emplacement physique de la mémoire.
⇒ tout changement dans l'une modifie ce qui est pointé par l'autre.

On dit de t1 et t2 qu'elles **partagent** le même espace.

Affectation entre variables de type référence

```
int [] t1 = {1,2};  
int [] t2 = {10,2, 9, 7};  
t1 = t2;  
t1[0] = 50;  
Terminal.ecrireInt(t2[0]);
```

t1 ↦ 856 1024

856 1 | 2

t2 ↦ 1024

1024 10 50 | 2 | 9 | 7

Terminal.ecrireInt(t2[0]) ⇒ affiche 50

Tableaux synonymes ou partagés

```
int [] t;
int [] m = {2,3,4,5,6};
t = m;    // t et m designent un meme tableau
Terminal.afficheStringln("t[0]_=_ " + t[0]);
Terminal.afficheStringln("m[0]_=_ " + m[0]);
t[0] = 9;
Terminal.afficheStringln("Nouveau_t[0]_=_ " + t[0]);
Terminal.afficheStringln("Nouveau_m[0]_=_ " + m[0]);
```

```
t[0] = 2
m[0] = 2
Nouveau t[0] = 9
Nouveau m[0] = 9
```

Affectation entre tableaux

Les tableaux d'une affectation peuvent avoir des longueurs différentes

Pourquoi ?

```
int [] t = {10, 20};  
int [] m = {2,3,4,5,6};  
Terminal.ecrireStringln("Longueur_de_t_=" + t.length);  
t = m; // t contient maintenant un tableau de 5 elements  
// Nouvelle longueur de t  
Terminal.ecrireString("Nouvelle_longueur_t_=" + t.length)
```

Longueur de t = 2

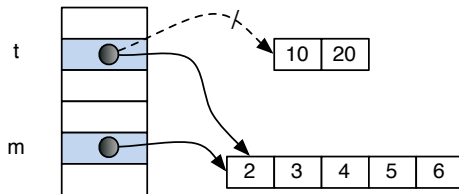
Nouvelle longueur de t = 5

Affectation entre tableaux

Les tableaux d'une affectation peuvent avoir des longueurs différentes

Pourquoi ?

```
int [] t = {10, 20};  
int [] m = {2,3,4,5,6};  
Terminal.afficheStringln("Longueur_de_t_=" + t.length);  
t = m; // t contient maintenant un tableau de 5 elements  
// Nouvelle longueur de t  
Terminal.afficheString("Nouvelle_longueur_t_=" + t.length);
```



Comparer des types référence

Qu'affiche ce programme ?

```
int [] t1 = {10, 20};
int [] t2 = {10, 20};
int [] t3 = t1;
if (t1==t2){ Terminal.ecrireStringln("t1==t2");
} else {
    Terminal.ecrireStringln("t1!=t2"); }
if (t1==t3){
    Terminal.ecrireStringln("t1==t3");
} else {
    Terminal.ecrireStringln("t1!=t3"); }
```

Egalité des types référence

L'exécution de ce programme produit :

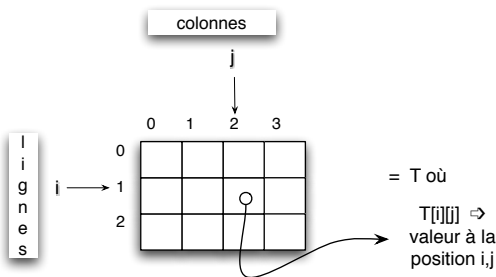
```
> java Chap12d  
t1!=t2  
t1==t3
```

Comparer tableaux, Strings

- Tableaux et Strings sont des types référence : **ce sont des pointeurs**.
- L'opérateur == utilisé pour les comparer, **compare leurs adresses**, autrement dit, cela teste s'ils pointent vers le même emplacement en mémoire.
- Ce n'est pas la bonne méthode si l'on veut comparer **leur contenu**, c.a.d, si leurs valeurs internes sont identiques.
- On doit donc utiliser ou écrire des méthodes qui comparent une à une chacune de leurs composantes internes.

Tableau à deux dimensions ou matrice

- vu comme une grille composée de lignes et de colonnes,
- chaque élément est désigné par sa position dans cette grille : (numéro de ligne, numéro de colonne),
- Si T est un tableau à deux dimensions, l'élément à la ligne i et colonne j est donné par $T[i][j]$.



Déclaration

En Java, un tableau de **n dimensions** et composantes de type `TyBase` est déclaré par :

```
TyBase [] []...[] tab; // n fois le symbole []
```

Chaque occurrence du symbole `[]` permet d'obtenir une dimension supplémentaire :

```
int [] t;           // 1 dimension  
int [] [] m;       // 2 dimensions  
char [] [] [] p;   // 3 dimensions
```

Création et initialisation avec `new`

- création avec `new`, en donnant la **taille** de chacune des dimensions,
- toutes les composantes sont initialisées avec des valeurs par défaut.

```
int [][] T=new int [3][4]; //creation avec 3 lignes
                          //et 4 colonnes
T[1][2]= 7;      // modification composante (1,2)
```

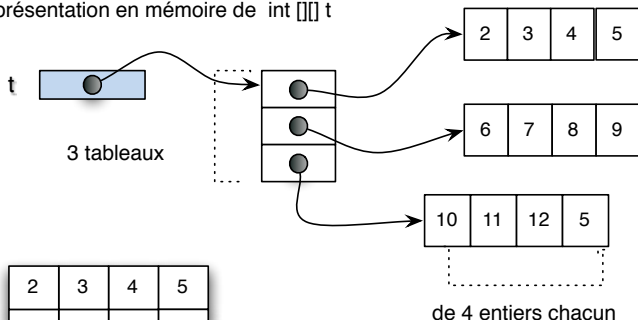
	0	1	2	3
0	0	0	0	0
1	0	0	7	0
2	0	0	0	0

T[0][0]	T[0][1]	T[0][2]	T[0][3]
T[1][0]	T[1][1]	T[1][2]	T[1][3]
T[2][0]	T[2][1]	T[2][2]	T[2][3]

Représentation en mémoire des matrices

- En Java, une matrice est en réalité **un tableau de tableaux**.
- **Exemple** : `int[][] t = new int[3][4]` est formé de :
 - ▶ 3 tableaux de `int`,
 - ▶ où chacun de ces 3 tableaux a 4 composantes de type `int`.

Représentation en mémoire de `int [][] t`

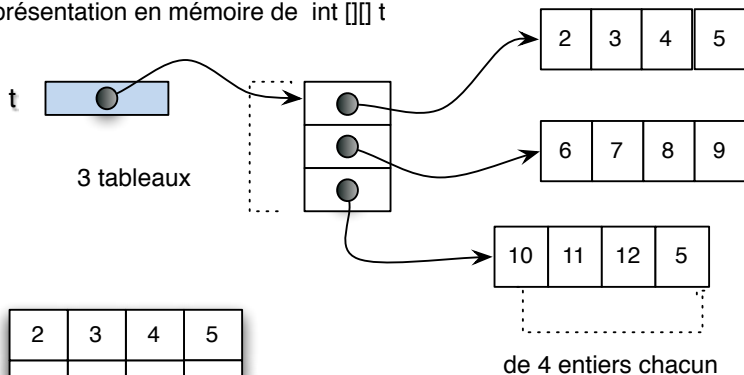


.... que nous verrons comme cette grille

Représentation en mémoire des matrices

Souvent il nous suffira de penser aux matrices comme des grilles.

Représentation en mémoire de `int [][] t`



2	3	4	5
6	7	8	9
10	11	12	5

.... que nous verrons comme cette grille

Longueur d'une dimension

Si `t` est une matrice :

- `t.length` : donne la longueur de la première dimension (nombre de lignes du tableau).
- `t[i].length` : donne la longueur de la ligne `i` de `t`, autrement dit, le nombre de colonnes de cette ligne.

```
int [][] t = new int [3][4];           // 3 lignes, 5 col  
Terminal.afficheIntln(t.length);      // affiche 3  
Terminal.afficheIntln(t[1].length);   // affiche 4
```

Création et initialisation par une liste de tableaux

- Une matrice est un tableau dont les composantes sont elles-mêmes des tableaux.
- On peut donc créer une matrice en donnant la liste de ses composantes, à savoir, la liste de tous les tableaux correspondant à ses composantes.

Exemple : une matrice de 3 lignes et 4 colonnes pourra être créée par une liste de 3 tableaux (un pour chaque ligne).

Chacun des 3 tableaux sera composé de 4 éléments (c'est le nombre de colonnes).

Création et initialisation par une liste de tableaux

```
int [][] tab = { {1,2,3,4}, {5,6,7,8}, {9,10,11,12}};  
int [] t = tab[1];  
for (int j = 0; j<= t.length-1; j++) {  
    Terminal.ecrireInt(t[j]);  
}  
Terminal.sautDeLigne();
```

Le programme extrait la composante `tab[1]` de la matrice : c'est la ligne 1 de `tab` **qui est un tableau** de 4 entiers. Ce tableau est mis dans la variable `t` qui est ensuite affiché :

```
Java/Essais> java Test  
5678
```


- Réalisé en général avec 2 boucles imbriquées :
 - ▶ une boucle externe pour parcourir les lignes pour des indices compris entre 0 et `mat.length-1` ;
 - ▶ une boucle interne qui, pour chaque ligne, fait le parcours des éléments de toutes les colonnes de cette ligne. Les indices des colonnes seront alors compris entre 0 et `mat[i].length-1`.

Parcours des matrices

```
int n,m;
Terminal.ecrireString("Nombre_de_lignes?_");
n = Terminal.lireInt();
Terminal.ecrireString("Nombre_de_colonnes?_");
m = Terminal.lireInt();
int [][] mat = new int [n][m];
// Initialisation
for (int i=0; i<= mat.length -1; i++) {
    for (int j=0; j<= mat[i].length -1; j++) {
        Terminal.ecrireString("Element_( " + i + ",_ " + j +
        mat[i][j] = Terminal.lireInt());
    }
}
```

Parcours des matrices

Ce programme affiche :

```
Java/Essais> java initMatrice
Nombre de lignes? 2
Nombre de colonnes? 3
Element (0, 0)? 1
Element (0, 1)? 2
Element (0, 2)? 3
Element (1, 0)? 4
Element (1, 1)? 5
Element (1, 2)? 6
```

Notes d'une classe

Problème : Gestion de plusieurs notes par élève, pour tous les élèves d'une classe.

Solution : Initialiser une matrice de n élèves avec m notes par élève, puis calculer dans un tableau de taille n , la moyenne de chaque élève.

Initialisation

Toutes les notes de l'élève i se trouvent à la ligne i de la matrice `notes`, alors que sa moyenne est dans `moyennes[i]`.

```
int n,m;
Terminal.ecrireString("Nombre_d'eleves?_");
n = Terminal.lireInt();
Terminal.ecrireString("Nombre_de_notes_par_eleve?_");
m = Terminal.lireInt();
double [][]notes= new double[n][m]; // les notes
double []moyennes= new double[n]; // les moyennes
// Initialisation
for (int i=0; i<= notes.length -1; i++) {
    Terminal.ecrireStringln("Notes_eleve_" + (i+1) + "?");
    for (int j=0; j<= notes[i].length -1; j++) {
        Terminal.ecrireString("_Note_" + (j+1) + "?_");
        notes[i][j] = Terminal.lireDouble();
    }
}
```

Calcul des moyennes

```
// Calcul des moyennes
for (int i=0; i<= notes.length -1; i++) {
    for (int j=0; j<= notes[i].length -1; j++) {
        moyennes[i] = moyennes[i] + notes[i][j];
    }
    moyennes[i] = moyennes[i]/notes[i].length;
}
//Affichages
for (int i=0; i<= moyennes.length -1; i++) {
    Terminal.ecrireString("Moyenne_eleve_" + (i+1) + "= ");
    Terminal.ecrireDoubleln(moyennes[i]);
}
```

Affichages

```
Java/Essais> java matriceNotes
Nombre d'eleves? 3
Nombre de notes par eleve? 2
Notes pour l'eleve 1?
    Note 1? 2
    Note 2? 2
Notes pour l'eleve 2?
    Note 1? 6
    Note 2? 17
Notes pour l'eleve 3?
    Note 1? 10
    Note 2? 15
Moyenne de l'eleve 1= 2.0
Moyenne de l'eleve 2= 11.5
Moyenne de l'eleve 3= 12.5
```

Exemple d'algorithme sur tableaux : tri par sélection

Problème : Trier **en place** un tableau T d'entiers (ordre croissant).

- **trier en place** un tableau, signifie que l'on ne s'autorise pas à prendre un 2ème tableau afin de faire le tri.
- Cela équivaldrait à **dupliquer** l'espace utilisé (inefficace pour les grands tableaux, ex : bases des données).

Question : en quoi prendre un 2ème tableau simplifie le travail de tri ? Quel serait l'algorithme dans ce cas là ?

Solution avec deux tableaux (interdite !)

- On se donne 2 tableaux : T (tableau d'origine), res (pour le résultat trié).
- On sélectionne l'élément le plus petit de T . Supposons qu'il se trouve à l'indice i :
 - ▶ on recopie $T[i]$ dans $res[0]$,
 - ▶ on remplace $T[i]$ par une valeur V qui est plus grande que n'importe quel élément de T .
- On recommence en sélectionnant dans T à nouveau le plus petit élément que l'on recopie à la deuxième place de res .
- On continue jusqu'à avoir sélectionné et recopié N éléments où N est la taille de T .

Solution en place

- On se donne 2 tableaux : T (tableau d'origine), res (pour le résultat trié).
- On sélectionne l'élément le plus petit de T . Supposons qu'il se trouve à l'indice i :
 - ▶ on recopie $T[i]$ dans $res[0]$,
 - ▶ on remplace $T[i]$ par une valeur V qui est plus grande que n'importe quel élément de T .
- On recommence en sélectionnant dans T à nouveau le plus petit élément que l'on recopie à la deuxième place de res .
- On continue jusqu'à avoir sélectionné et recopié N éléments où N est la taille de T .