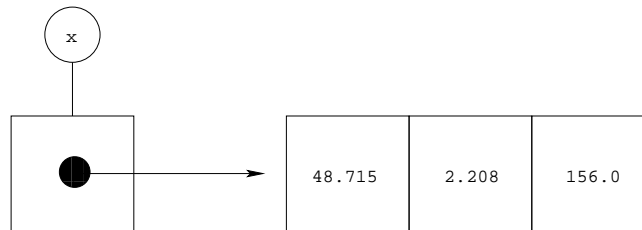


enregistrement qui a un champ `l`, alors quand on exécute l'instruction `t.l = u ;`, le champ `l` de cet enregistrement reçoit la valeur de l'expression `u`.

Ainsi, en exécutant les instructions

```
x.latitude = 48.715;
x.longitude = 2.208;
x.altitude = 156.0;
```

on construit l'état



Le mécanisme des enregistrements dans un langage de programmation, comme Java, est donc constitué de quatre constructions qui permettent

- de définir un type, `class` en Java,
- d'allouer une cellule, `new` en Java,
- d'accéder à un champ, `t.l` en Java,
- d'affecter un champ, `t.l = u ;` en Java.

Comprendre le mécanisme des enregistrements dans un nouveau langage de programmation consiste à comprendre les constructions qui permettent de définir un type, d'allouer une cellule, d'accéder à un champ et d'affecter un champ.

4.1.5 Les constructeurs

Nous avons vu comment allouer une cellule

```
x = new Point();
```

puis affecter ses champs

```
x.latitude = 48.715;
x.longitude = 2.208;
x.altitude = 156.0;
```

Il est possible de faire tout cela en une seule instruction

```
x = new Point(48.715,2.208,156.0);
```

Mais cela demande d'enrichir la définition du type `Point` en définissant un *constructeur*