

# LES TABLEAUX ET OBJETS FLASH

## PRINCIPE

Les Tableaux et Objets permettent de **ranger des valeurs dans des ensembles**.

## DESCRIPTION

Les Tableaux sont des variables nommés "**Array**". On peut leur intégrer des valeurs sous forme de liste sur un même niveau. Le tableau conserve les valeurs qui lui sont données jusqu'à ce que l'on souhaite l'en retirer si nécessaire.

**À tout moment, on peut questionner un tableau pour obtenir des informations sur ses contenus.**

Les Objets sont des variables nommées "**Object**". Au même titre que les tableaux, on peut leur intégrer des valeurs. La différence étant que les Objets n'ont pas d'ordre. De ce fait, lorsqu'on ajoutera un élément à un objet, **cela sera à l'aide d'une "clé", c'est à dire un nom comme on le fait avec une variable.**

## UTILISATION

Pour créer un tableau ou un objet, on peut le faire en les laissant vides au commencement, dans ce cas, il faut les créer de la manière suivante :

```
var monTableau:Array = new Array();  
var monObjet:Object = new Object();
```

Les tableaux ou objets ne sont pas forcés d'être remplis dès le départ.

Lorsque vous souhaitez récupérer la valeur d'un élément du tableau, il vous faut procéder de la manière suivante :

**monTableau[ X ]**

"X" étant le numéro de la valeur à récupérer dans la liste (La liste commence à 0)

Si vous souhaitez récupérer la valeur d'un élément de l'objet, il vous faut procéder comme avec une variable standard ou un paramètre :

**monObjet.maValeur**

## SYNTAXE

### Tableau

- length** → Indique le nombre d'éléments dans le tableau
- push( X )** → Ajoute la valeur X à la fin du tableau
- unshift( X )** → Ajoute la valeur X au début du tableau
- pop()** → Retire le dernier élément du tableau
- shift()** → Retire le premier élément du tableau
- splice( X )** → Retire l'élément n°X du tableau
- indexOf( X )** → Indique la position de la valeur X dans le tableau