

En Java:

Analyse de : `Point vecteurPoints[] = new Point[10];`

- `Point vecteurPoint[] :`

On crée une référence de tableau de Point appelée vecteurPoint et dont la taille n'est pas connue vu qu'il ne s'agit que d'une référence.

- `new Point[10] :`

Ensuite on crée un tableau de 10 cases en mémoires de type Point et renvoi une référence vers ce tableau.

- `VecteurPoints[] = new Point[10];`

Finalement l'affectation permet de récupérer la référence vers le tableau crée et dont le nom est vecteurPoint.

En C++:

Analyse de : `Point* vecteurPoints = new Point[10];`

- `Point* vecteurPoints`

On crée un pointeur vers un objet de type tableau de Point appelé vecteurPoints.

- `new Point[10];`

Ensuite on crée un tableau de 10 cases en mémoires de type Point qui renvoi un pointeur vers ce tableau.

- `vecteurPoints = new Point[10];`

Finalement l'affectation permet de récupérer le pointeur vers le tableau crée et dont le nom est vecteurPoint.

Bilan : En java on manipule tout le temps des références alors qu'en C++ on manipule les objets eux même (i-e leurs structure de données) ce qui peut nécessiter l'utilisation de pointeurs.