Aide-mémoire pour la classe `Deug`

La classe `Deug` permet de réaliser plus facilement des entrées/sorties, des dessins, quelques manipulations élémentaires de chaînes de caractères. Cet aide-mémoire décrit brièvement certaines méthodes, regroupées par thème ; la documentation complète se trouve en `http://www.liafa.jussieu.fr/~yunes/deug/Deug/`

1 Entrées

Méthode	Effet	Exemple
`Deug.readBoolean()`	renvoie le booléen lu	`boolean b = Deug.readBoolean();`
`Deug.readInt()`	renvoie le nombre entier lu	`int n = Deug.readInt();`
`Deug.readDouble()`	renvoie le nombre à virgule lu	`double x = Deug.readDouble();`
`Deug.readChar()`	renvoie le caractère lu	`char c = Deug.readChar();`
`Deug.readString()`	renvoie le mot lu	`String mot = Deug.readString();`
`Deug.readLine()`	renvoie le ligne lu	`String ligne = Deug.readLine();`

2 Sorties

- `Deug.println(`*message*`)` affiche le message puis va à la ligne.
- `Deug.print(`*message*`)` affiche le message.

Le *message* peut être un texte, un nombre, un booléen ou un caractère. Il peut être donné directement (ex. : `Deug.print("Bonjour")`, `Deug.print(42)`), être le contenu d'une variable (`Deug.print(reponse)`), ou être le résultat d'un calcul plus complexe (`Deug.print(32*x+25)`, `Deug.println("Le produit fait " + (x * y))`).

3 Opérations sur les textes

Rappel : les caractères d'un texte sont numérotés à partir de 0.

- `Deug.length(`*texte*`)` renvoie la longueur (nombre de caractères) de *texte*.
- `Deug.equals(`*texte1*`, `*texte2*`)` renvoie vrai (`true`) si *texte1* et *texte2* sont égales.
- `Deug.charAt(`*texte*`, `*position*`)` renvoie le caractère situé à la position *position* dans *texte*.
- `Deug.subString(`*texte*`, `*début*`, `*fin*`)` renvoie la partie du *texte* commençant au caractère numéro *début* et s'arrêtant **avant** le caractère numéro *fin*. Par exemple, `Deug.subString("bonjour", 2, 5)` renvoie `"njo"`.
- `Deug.stringToBoolean(`*texte*`)` renvoie le booléen dont *texte* est la représentation (*texte* doit donc être `"true"` ou `"false"`).
- `Deug.stringToInt(`*texte*`)` renvoie l'entier dont *texte* est la représentation (*texte* doit donc être composé de chiffres décimaux, éventuellement précédés d'un signe moins).
- `Deug.stringToDouble(`*texte*`)` renvoie le nombre à virgule dont *texte* est la représentation.

4 Opérations mathématiques

Note : ces méthodes font partie de la classe standard `Math` et non de la classe `Deug`.

`Math.sqrt(`*nombre*`)`	calcule la racine carrée de *nombre*
`Math.cos(`*nombre*`)`	calcule le cosinus de *nombre*
`Math.sin(`*nombre*`)`	calcule le sinus de *nombre*

5 Dessins

`Deug.clearArea()`	efface la fenêtre de dessin
`Deug.drawLine(`*x0*`, `*y0*`, `*x1*`, `*y1*`)`	dessine une ligne du point $(x0, y0)$ au point $(x1, y1)$
`Deug.drawPoint(`*x*`, `*y*`)`	dessine le point de coordonnées (x, y)
`Deug.startDrawings()`	crée une fenêtre de dessin de taille 200×200
`Deug.startDrawings(`*largeur*`, `*hauteur*`)`	crée une fenêtre de dessin de taille $largeur \times hauteur$
`Deug.stopDrawings()`	ferme la fenêtre de dessin