

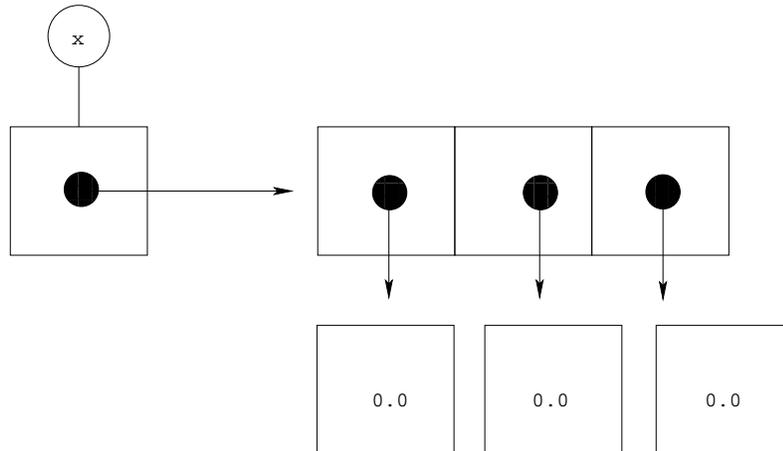
```
class Point {
  double latitude;
  double longitude;
  double altitude;}

```

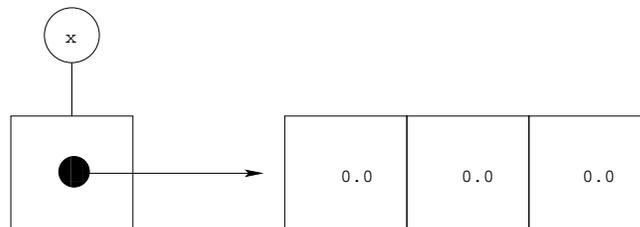
Dans ce cas, quand on exécute l'instruction

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

on pourrait croire que l'on crée l'environnement $[x = r]$ et la mémoire $[r = r'$, $r' = \{\text{latitude} = r_1, \text{longitude} = r_2, \text{altitude} = r_3\}$, $r_1 = 0.0$, $r_2 = 0.0$, $r_3 = 0.0\}$.



Mais, ce n'est pas le cas : on a déjà introduit une référence r' en créant la cellule et on peut l'utiliser pour rendre les champs mutables sans introduire de références supplémentaires. Que les champs soient finaux ou mutables, on construit donc simplement l'environnement $[x = r]$ et la mémoire $[r = r'$, $r' = \{\text{latitude} = 0.0, \text{longitude} = 0.0, \text{altitude} = 0.0\}]$



Simplement, dans la cellule, on indique si chaque champ est mutable ou final.

Pour affecter un champ mutable d'un enregistrement, on utilise une nouvelle instruction $t.l = u$; , où l est une étiquette et t et u sont des expressions. Si la valeur de l'expression t est une référence r associée dans la mémoire à un