

Programování v jazyce Java

PB162

Cvičenie 1

- 2 druhy cvičení
 - Úlohové cvičenia(nepárny týždeň)
 - „Tréningové cvičenia“(párny týždeň)
- Body
 - 36 bodov - domáce úlohy(6 úloh po 6 bodov)
 - 12 bodov – priebežné skúšanie počas tréningových cvičení
 - 14, 16, 22 bodov za vnútrosemestrálne písomky a skúšku

- Časť vypracovávaná na cvičení
 - 3 body
 - Musí byť odovzdaná na konci cvičenia do odovzdávarne
 - Archív nazvať: vaseUco_ulohaX_sem.zip
 - Ak neodovzdáte túto časť, nebudú vám zarátané body ani za časť domácu

Domáce úlohy



- Časť vypracovávaná doma
 - 3 body
 - Musí byť odovzdaná do odovzdávarne vždy do pondelka polnoci nasledujúceho týždňa po jej zadaní
 - Archív nazvať: vašeUčo_ulohaX_home.zip
- Na konci semestra bude extra úloha

Vylepšovanie výuky



- <https://kore.fi.muni.cz:5443/pclis>
 - Očákávanie od predmetu
 - Spätná odozva

Tip



- Bert Bates, Kathy Sierra:Head First Java.
O'Reily,2003

Úvod do OOP

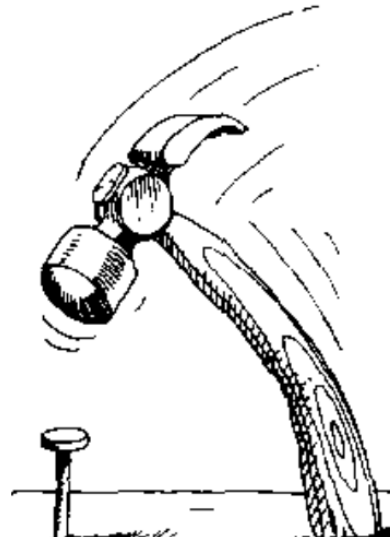


- Prečo OOP?
- Základné pojmy
 - Objekt (Inštancia triedy)
 - Trieda
 - Atribúty
 - Metódy
 - Zapúzdrenie
 - Konvencie (<http://java.sun.com/docs/codeconv/>)

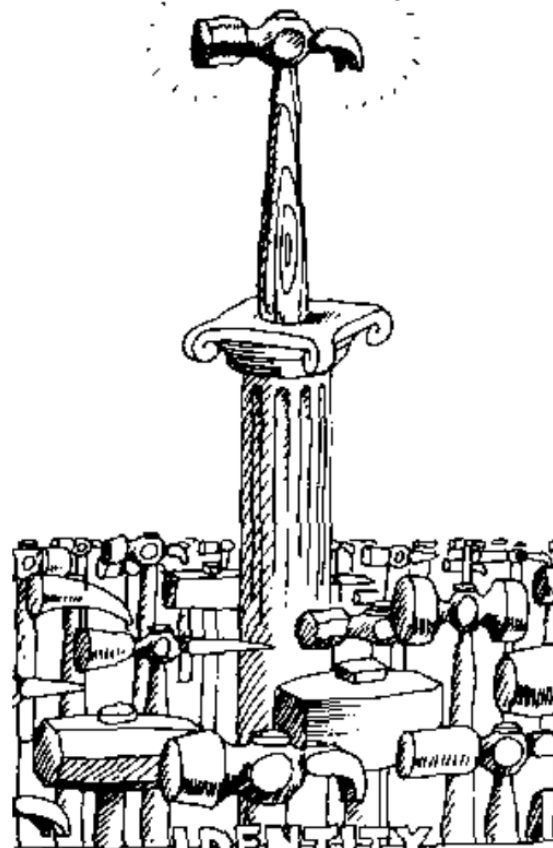
Úvod do OOP



STATE



BEHAVIOR



IDENTITY

Prostredie BlueJ

Ukážka

Základná syntax



- Primitívne datové typy
 - int, long, double, float, byte, boolean
- Objektové typy
 - reťazce (inštancie triedy `java.lang.String`)
 - polia (`int[]`, `String[]`, `Person[]`)
 - a mnoho ďalších objektov

- Volanie metód(služieb), ktoré poskytujú inštancie objektov
- Zapúzdrenie a modifikátory
 - private, protected, public a package private
 - *Atribúty vždy private !!!*
- Konštruktor – vytvorí novú inštanciu triedy
 - Kľúčové slovo *'new'*
 - Kľúčové slovo *'this'*

- javac
 - javac NazovTriedy.java
- Java
 - java NazovTriedy

Dokumentácia - javadoc



- Prečo dokumentovať?
- @param, @return, ...
- Dokumentacia Java Core Api
 - <http://java.sun.com/javase/6/docs/api/>
 - Kto sa naučí orientovať v dokumentácii a správne ju používať, je na pol ceste absolvovať tento predmet

- Podmienka – if
 - if (podmienka) {
 doSomething();
} else {
 doSomethingElse();
}

Riadiace štruktúry



- for cyklus
 - `for(int i=0;i<=10;i++){`
 `doSomething();`
 `}`