

Как пользоваться сервисом JavaRush

Java Syntax
0 уровень, 1 лекция

ОТКРЫТА



— Привет, Амиго. Меня зовут Джон Бобров, я — капитан корабля Galactic Rush.

— День добрый, капитан.

— Я расскажу тебе как устроен наш учебный процесс и как пользоваться нашим сервисом.

Итак, цель всего курса – получить кучу удовольствия, хорошее настроение и практические навыки программирования, чтобы легко устроиться работать программистом. А для этого у нас есть практические задания. И их много. Очень много.

Как все устроено

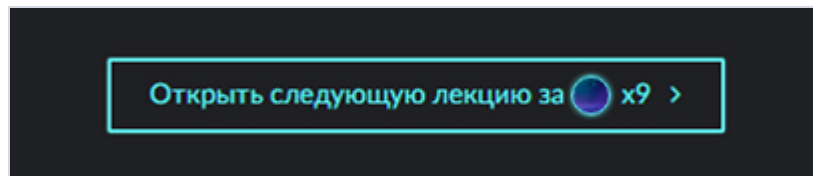
Весь обучающий курс разбит на 4 блока – квеста: Java Syntax, Java Core, Java Multithreading и Java Collections. Каждый квест состоит из 10 уровней, а каждый уровень содержит 10-15 лекций и 20-30 практических задач.

За каждую решенную задачу ты получишь награду – несколько единиц черной материи. Материя необходима для того, чтобы двигаться дальше – открывать следующие уровни и лекции.

Задачи можешь решать, как тебе удобно: можешь прямо в лекциях, а можешь сначала читать лекции, пока их понимаешь, а отдельно решать задачи. Как тебе больше нравится.


Переход на следующий уровень и к следующей лекции

Чтобы перейти к следующей лекции или уровню, нужно собрать достаточное количество «чёрной материи» и «заплатить» ею за переход. Выглядит это примерно так:



Лекции одного квеста открываются только последовательно. Не получится прыгнуть в середину курса и пытаться что-то там решать. Однако однажды открытая лекция остается доступной всегда. Ты можешь к ней вернуться в любое время, чтобы перечитать ее или заново разобрать примеры.

Как я уже говорил выше, черную материю можно получить за решение задач. На карточке каждой задачи написано сколько черной материи ты получишь за ее решение. Например, за задачу ниже ты получишь 10 единиц черной материи:




Самый умный робот


JavaSyntax
1 уровень, 1 лекция

★★★★★

Первая аксиома из «Пособия true Java Программиста для smart Роботов v.0.1» гласит: «чтобы утвердиться в правильности собственного мнения, выведи его в консоль в текстовом виде». Вот почему с командой вывода текста в консоль будущие программисты знакомятся на старте обучения. Утвердитесь во мнении, что Амиго очень умный с помощью этой аксиомы.

 x10

ДОСТУПНА



Практические задания

На JavaRush вас ждет целый ворох разнообразных заданий. Сейчас я перечислю основные из них.

Ввод кода по образцу — это самое простое практическое задание. Для его выполнения, нужно в нижней части окна ввести Java-код, идентичный образцу (он в верхней части окна).

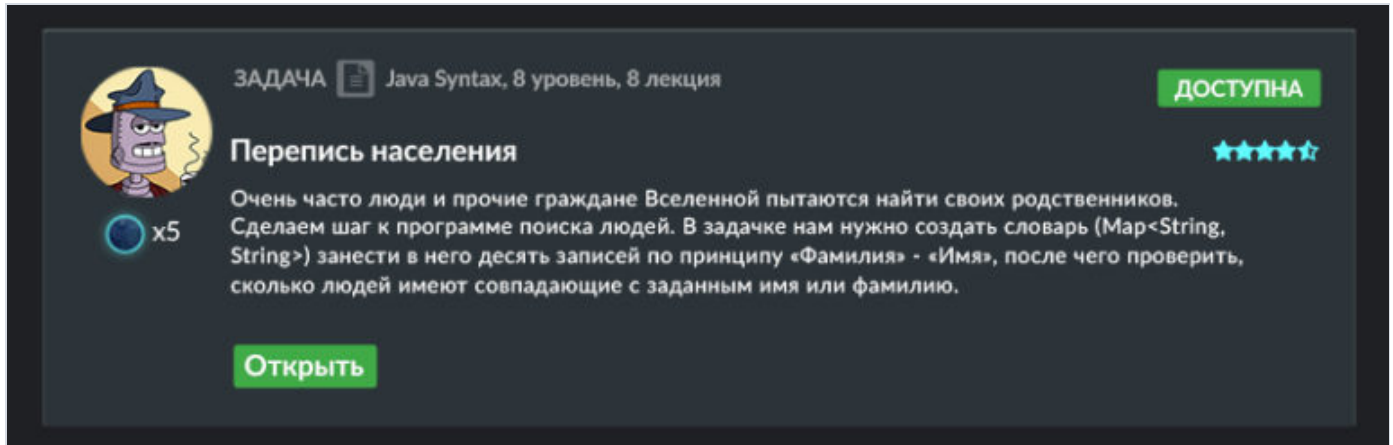
Код, который надо повторить:

```
1 System.out.println("Amigo is the best!");
2 System.out.println("Amigo" + "is the best!");
3 System.out.println("Amigo" + "" + "is the best!");
4
```

Ваш код:

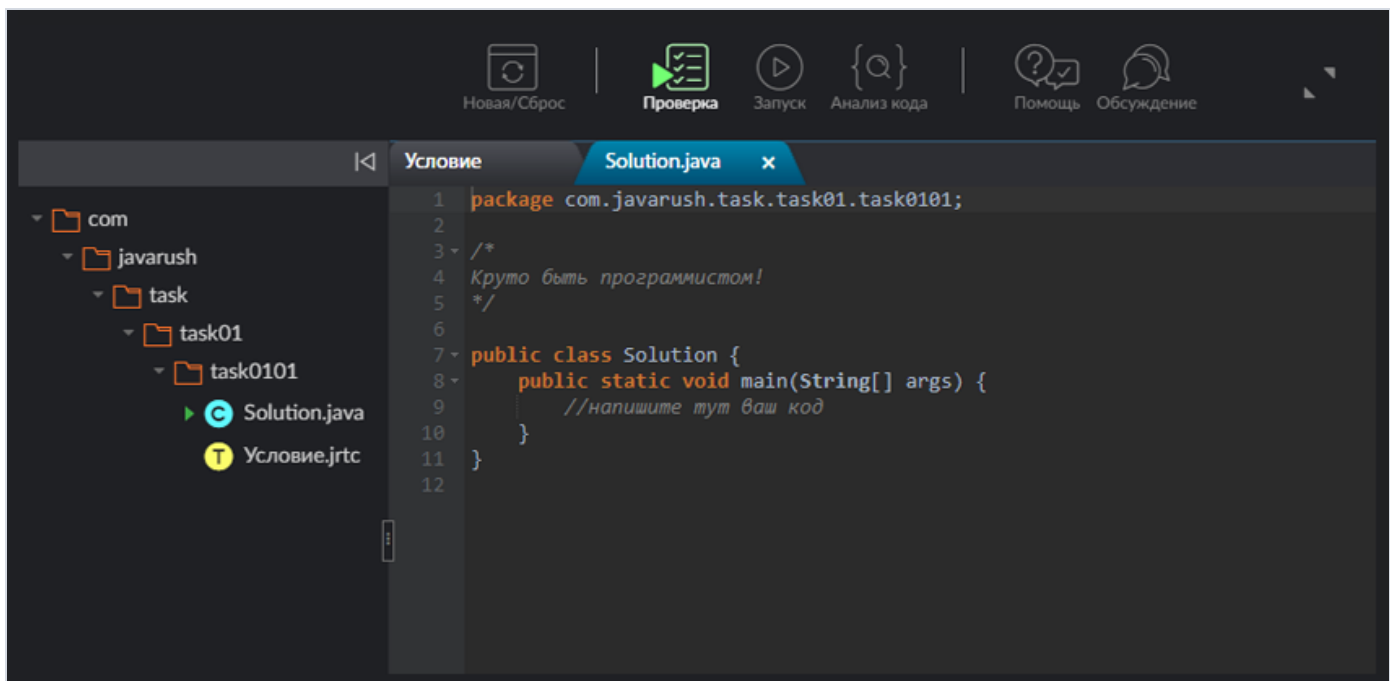
```
1
```

Написать программу — это самые важные задания курса. Они могут быть очень разного уровня, от простейших задачек до таких, над которыми придется изрядно помозговать. Ты можешь начать решать любую задачу со статусом «Доступна». Чтобы приняться за неё, жми на кнопку «Открыть» на карточке с описанием.



The task card is titled "ЗАДАЧА" (Task) and is part of the "Java Syntax, 8 уровень, 8 лекция" (Java Syntax, 8 level, 8 lecture) course. It is marked as "ДОСТУПНА" (Available) in a green box. The task is "Перепись населения" (Census) with a difficulty level of "x5" and a rating of five stars. The description states: "Очень часто люди и прочие граждане Вселенной пытаются найти своих родственников. Сделаем шаг к программе поиска людей. В задачке нам нужно создать словарь (Map<String, String>) занести в него десять записей по принципу «Фамилия» - «Имя», после чего проверить, сколько людей имеют совпадающие с заданным имя или фамилию." (Very often people and other citizens of the Universe try to find their relatives. Let's take a step towards the people search program. In the task, we need to create a dictionary (Map<String, String>) and enter ten records in it according to the principle "Surname" - "Name", after which we need to check how many people have matching names or surnames with the given name or surname.) There is a green "Открыть" (Open) button at the bottom.

Перед тобой откроется окошко WebIDE. На первой вкладке можно изучить условие, на второй — окно для ввода кода, а то, что ты видишь слева — это дерево проекта (об этом чуть позднее).



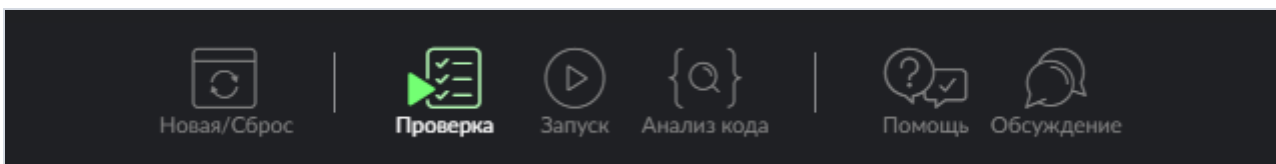
The screenshot shows the WebIDE interface. At the top, there are icons for "Новая/Сброс" (New/Reset), "Проверка" (Check), "Запуск" (Run), "Анализ кода" (Code Analysis), "Помощь" (Help), and "Обсуждение" (Discussion). The main area is divided into two tabs: "Условие" (Condition) and "Solution.java". The "Solution.java" tab is active, showing the following code:

```
1 package com.javarush.task.task01.task0101;
2
3 /*
4  Круто быть программистом!
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         //напишите тут ваш код
10    }
11 }
12
```

The project tree on the left shows the following structure:

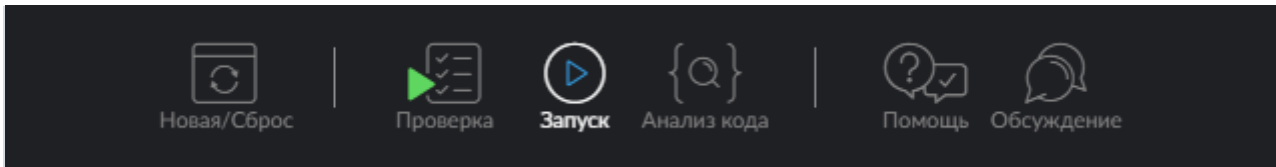
- com
 - javarush
 - task
 - task01
 - task0101
 - Solution.java (selected)
 - Условие.jrtc

Чтобы отправить задачу на тестирование нужно нажать кнопку «Проверка». Программа отправится на сервер на проверку и затем тебе отобразятся результаты тестирования.



The toolbar of the WebIDE interface, showing the same icons as in the previous screenshot: "Новая/Сброс", "Проверка", "Запуск", "Анализ кода", "Помощь", and "Обсуждение".

Если же ты хочешь просто запустить программу на выполнение без проверки — жми кнопку «Запуск».



Если ты случайно стер весь код, который был в программе изначально, то можешь вернуть его в стартовое состояние, нажав кнопку «Сброс».

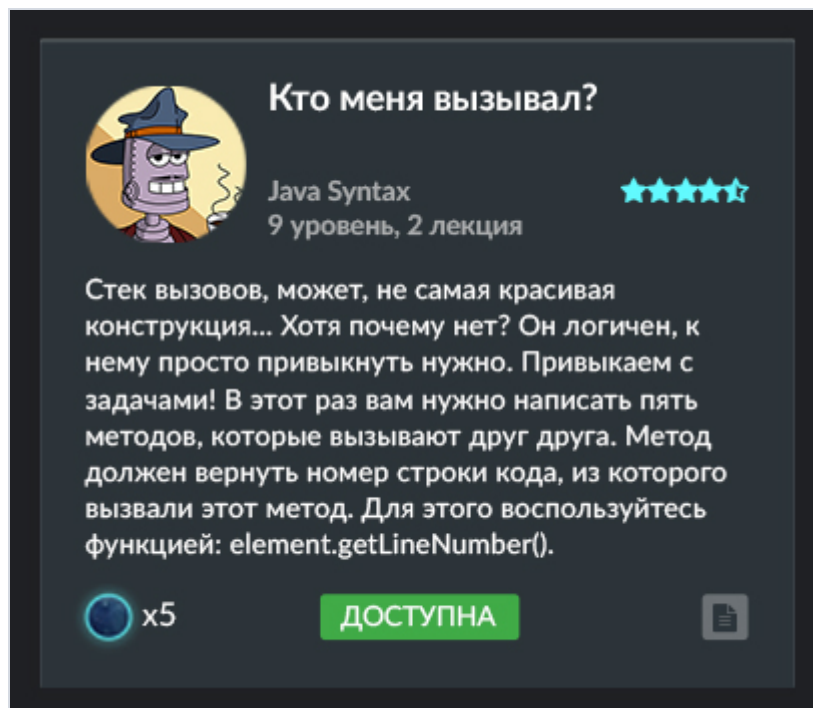
Создать мини-проект — это самые интересные и сложные задания! Условия мини-проектов разбиты на несколько последовательных связанных между собой подзадач. В результате ты создашь небольшой, но собственный проект. Какую-нибудь игру, например. Но до первых мини-проектов тебе ещё работать и работать, аж до 20 уровня.

Айтишный релакс — это самые-самые сложные задания! Шучу. Чаще всего задание «релакса» заключается в просмотре интересного видео на айтишную тему. И да, за это тебе тоже дадут чёрную материю!


P.S.: Начиная с третьего уровня, ты сможешь решать задачки в среде разработки IntelliJ IDEA. Из лекции ты узнаешь, как это сделать. Но об этом чуть позже.

Статусы лекций и задач

У задач могут быть такие статусы: «Доступна» — можно решать!



«Решена» — ты решил задачу правильно, получил чёрную материю и с этого момента ещё не прошло три дня. Это значит, что ты можешь попробовать решить её еще раз, чтобы улучшить решение.




Кто меня вызывал?


Java Syntax
9 уровень, 2 лекция

★★★★★


Стек вызовов, может, не самая красивая конструкция... Хотя почему нет? Он логичен, к нему просто привыкнуть нужно. Привыкаем с задачами! В этот раз вам нужно написать пять методов, которые вызывают друг друга. Метод должен вернуть номер строки кода, из которого вызвали этот метод. Для этого воспользуйтесь функцией: `element.getLineNumber()`.

 x5

РЕШЕНА



«Закрыта» — ты решил задачу правильно, получил чёрную материю и с этого момента прошло три дня. Повторно сдать на проверку такую задачу уже нельзя.




Кто меня вызывал?


Java Syntax
9 уровень, 2 лекция

★★★★★


Стек вызовов, может, не самая красивая конструкция... Хотя почему нет? Он логичен, к нему просто привыкнуть нужно. Привыкаем с задачами! В этот раз вам нужно написать пять методов, которые вызывают друг друга. Метод должен вернуть номер строки кода, из которого вызвали этот метод. Для этого воспользуйтесь функцией: `element.getLineNumber()`.

 x5

ЗАКРЫТА



«Недоступна» — думаю название говорит само за себя. Чтобы задача стала доступной, надо открыть лекцию, которая ее содержит. А для этого надо открыть и все лекции до нее.



Знакомство с исключениями

Java Syntax
9 уровень, 3 лекция

★★★★★

Раньше при возникновении ошибки в методе, программа заканчивала работу. Теперь Java-машина создаёт специальный объект — исключение, в который записывается информация об ошибке. Программа выходит из текущего метода, потом из того метода, который вызвал этот метод и так пока не дойдет до main. Чтобы программа продолжила

НЕДОСТУПНА


У лекций есть два статуса: «Открыта» и «Недоступна».

Карта квестов

Список лекций

Все квесты

Все уровни




Обучение программированию на Java

Java Syntax
0 уровень, 0 лекция

★★★★☆

Итак, вы здесь. Ну вы и влипли! Этот темный коридорчик ведет к воон той двери (видите, там толпятся такие же юные роботы, как и вы), за ней — секретная лаборатория JavaRush, где учат Java. Я не знаю вашей предыстории, понятия не имею, на кого и где вы учились. Знаю только, что 40 уровней прокачки с решением 1200+ задач сделают из вас

ОТКРЫТА



Пр...

Java
0 ур...

★★★★☆

Звездолёт окутал членами экипажа движение скал. В перестали подава вылазку разведчи металлолома, на притаившимися а...

НЕДОСТУПНА

Последняя «открытая» лекция перед чередой «недоступных» — это та, на которой ты остановился. Если ты кликнешь по первой «неоткрытой» лекции, тебе предложат заплатить черную материю за ее открытие.

< Предыдущая

Следующая >