Kypc Java



Карта квестов Список лекций CS50 Android

Полезные ссылки от профессора-3

Java Syntax 3 уровень, 10 лекция

ОТКРЫТА

— Ну, здравствуй, Амиго! Надеюсь, ты понял всё из того, что сегодня тебе рассказывали Элли и Риша.

Но даже если так, повторить и закрепить изученный материал никогда не помешает. Обычно ты тем самым не просто упрочняешь знания, но ещё и расширяешь сознание!..

Но что-то я увлекся. Забудь о том, что я сказал, а лучше держи несколько полезных ссылок, которые помогут тебе углубить и повторить материал второго уровня. Или даже понять то, что раньше не понял.

Считывание с клавиатуры — «ридеры»

Тема не то, чтобы сложная, но мутная. Новички часто в ней путаются из-за обилия непонятных слов. Если вдруг ты чего-то недопонял или хочешь закрепить знания, читай <u>эту статью</u> и ты узнаешь о считывании с клавиатуры чуть больше. Например, о том, что такое поток, с которыми ты плотно столкнёшься позднее (в квесте Java Multithreading).

Класс Scanner

Этот класс несколько облегчает жизнь Java-разработчикам, которые путаются в ридерах. Он много чего умеет, и ты, наверное, уже успел воспользоваться им пару-тройку раз. А если нет — читай статью «Класс Scanner» и пробуй. Для разнообразия.

Экранирование символов

Постепенно ты запомнишь, как экранировать символы, даже если тебе сейчас кажется, что правил слишком много. Так что не помешает почитать что-то по теме. Например, вот эту

полезную статью — <u>Экранирование символов</u>. Внеси её себе в закладки и периодически подсматривай, пока в этом не отпадёт надобность!

А ещё рекомендую тебе очень и очень полезную книгу — «Философия Java»... Обычно её советуют чуть менее зелёным программистам, чем ты. Но она настолько хороша, что вреда не будет. Начинай потихоньку, если непонятно — отложи и перечитай через несколько уровней. Её должен прочесть КАЖДЫЙ Java-программист.

Начни с первой главы «Введение в объекты». Если поймешь, что там написано, я буду гордиться тобой!



Следующая >



Комментарии (31)

популярные новые старые

