

Занятие 2

Anastasiya Solodkaya, Denis Stepulenok

LevelUP

12 октября 2016 г.

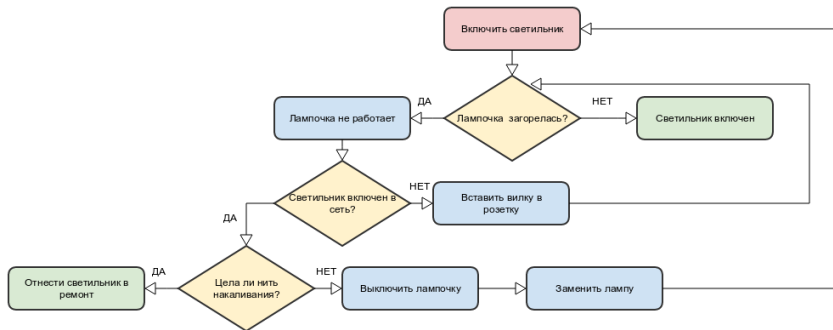
- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов - явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Контроль потока управления.

- Control flow
- Порядок, в котором выполняются инструкции, выражения, вызовы функций и так далее.
- Одна из отличительных черт процедурного программирования
- На диаграмме часто изображают граф, который называют графом потока управления.

Граф потока управления



Конструкции потока управления

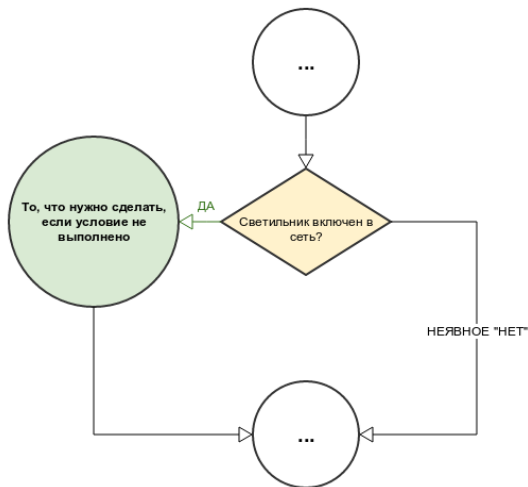
- Условные конструкции (if-then, if-then-else, switch)
- Циклы (for-loop, while-loop, do-while-loop)
- Ветвления (break, continue, return)

Условный переход.

Условный переход

if-then, if-then-else, switch

If-Then



If-Then

Стандартная форма записи

- ключевое слово **if**
- **boolean** условие
- блок кода в фигурных скобках { и }

```
if (boolean expression) {  
    ... // do something  
}
```

If-Then: идем в гости к другу

```
boolean isBirthday = true;

System.out.println("1: Call him");
System.out.println("2: Get candies for tea");

if (isBirthday) {
    System.out.println("2*: Buy present");
}

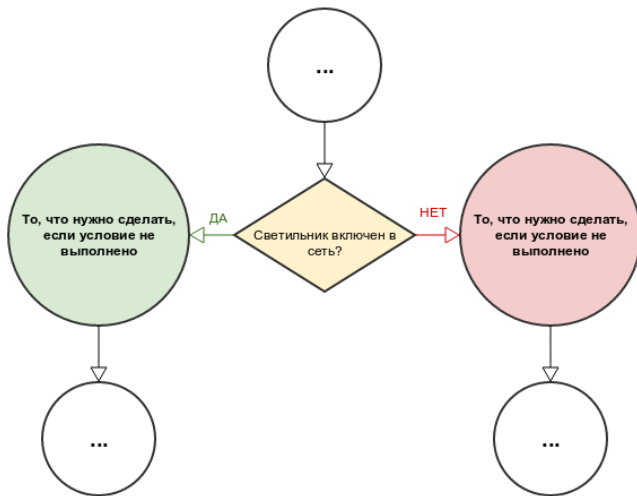
System.out.println("3: Go out");
```

If-Then: идем в гости к другу

```
int x = 6;

if (x > 5) {
    System.out.println("More!");
}
System.out.println("Proceeding...");
```

If-Then-Else



If-Then-Else

Стандартная форма записи

- ключевые слова **if** и **else**
- **boolean** условие
- два блока кода в фигурных скобках { и }, которые соответствуют двум случаям: когда условие выполнено (**if**) и когда не выполнено (**else**).

```
if (boolean expression) {  
    ... // do something  
} else {  
    ... // do something else  
}
```

If-Then-Else

```
int x = 6;

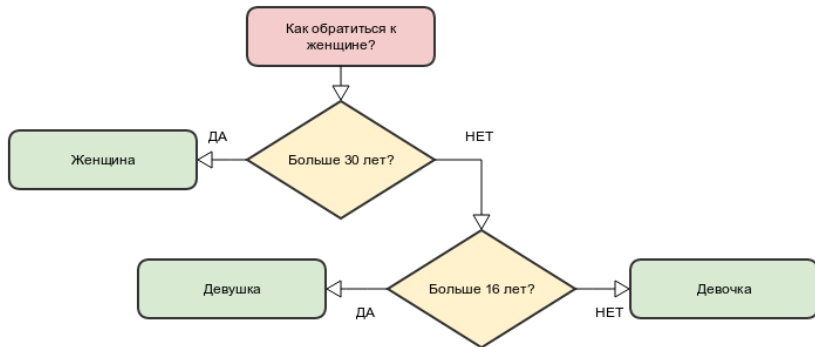
if (x > 5) {
    System.out.println("More!");
} else {
    System.out.println("Less or equals!");
}
```

If-Then-Else

```
int x = 6;

if (x > 5) {
    System.out.println("More!");
    long b = 0;
} else {
    System.out.println("Less or equals!");
    double c = 0.4 + 6.89;
}
```

If-Then-Else-If-Then-Else



If-Then-Else-If

Стандартная форма записи

- ключевые слова **if** и **else if**.
- два **boolean** условия
- два блока кода в фигурных скобках **{** и **}**, которые соответствуют двум случаям: когда первое условие выполнено (**if**) и когда выполнено второе условие (**else if**).

```
if (boolean expression) {  
    ... // do something  
} else if (another boolean expression) {  
    ... // do something else  
}
```

If-Then-Else-If

```
if (boolean expression) {  
    ... // do something  
} else if (another boolean expression) {  
    ... // do something else  
} else {  
    ... // do something completely different  
}
```

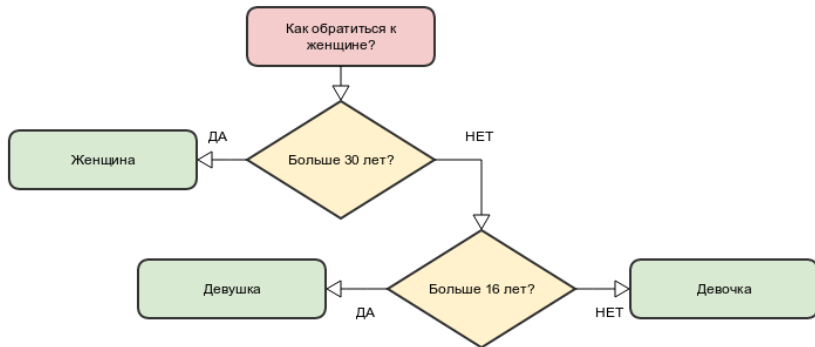
If-Then-Else-If: идем в гости к другу

```
boolean isBirthday = false;
boolean isNewYear = true;

System.out.println("1: Call him");
System.out.println("2: Get candies for tea");

if (isBirthday) {
    System.out.println("2*: Buy present");
} else if (isNewYear) {
    System.out.println("2*: Get some drinks");
}
System.out.println("3: Go out");
```

If-Then-Else-If-Else



If-Then-Else-If-Else

```
int age = 35;
String greeting;

if (x > 30) {
    greeting = "Woman";
}

if (x > 16) {
    greeting = "Young lady";
} else {
    greeting = "Girl";
}

System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Выведет на экран: **Hello, Young lady!**

If-Then-Else-If-Else

```
int age = 35;
String greeting;

if (age > 30) {
    greeting = "Woman";
} else if (age > 16) {
    greeting = "Young lady";
} else {
    greeting = "Girl";
}

System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Выведет на экран: **Hello, Woman!**

Стандартная запись

```
int age = 35;
String greeting;

if (age > 30) {
    greeting = "Woman";
    int p = 10;
} else if (age > 16) {
    greeting = "Young lady";
    double k = 8.7 + 0.9;
} else {
    greeting = "Girl";
    boolean y = false;
    String t = "123";
}

System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Сокращенная запись

- Фигурные скобочки можно опустить. Но это - только в том случае, если у вас в блоке всего одна строка.
- Несмотря на наличие такой возможности, это считается **плохим тоном!**

```
int age = 35;  
String greeting;
```

```
if (age > 30)  
    greeting = "Woman";  
else if (age > 16) {  
    greeting = "Young lady";  
    double k = 8.7 + 0.9;  
} else  
    greeting = "Girl";
```

```
System.out.println("Hello, " + greeting);
```


Сокращенная запись

```
int age = 35;
String greeting;

if (age > 16)
    greeting = "Lady";
else
    greeting = "Girl";

System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Сокращенная запись: не скомпилируется!

```
int age = 35;  
String greeting;  
  
if (age > 16)  
    greeting = "Lady";  
    int x = 5;  
else  
    greeting = "Girl";  
  
System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Сокращенная запись: скомпилируется

```
int age = 10;  
String greeting = "Girl";  
int x = 0;
```

```
if (age > 16)  
    greeting = "Lady";  
    int x = 5;
```

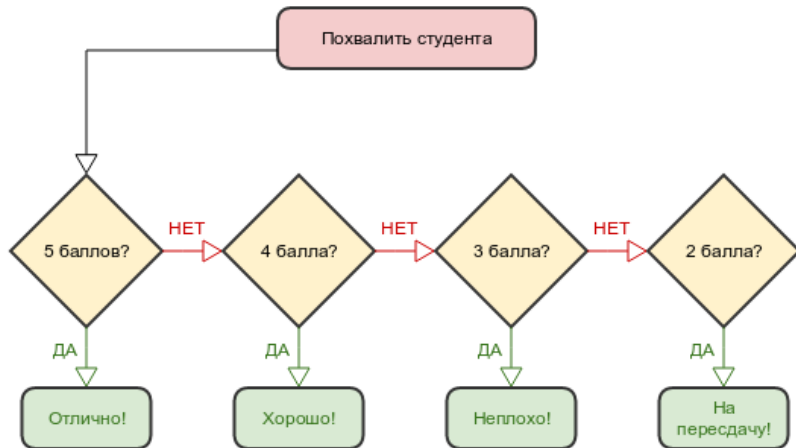
```
System.out.println("Hello, " + greeting + ", x = " + x);
```

Выведет на экран **Hello, Girl, x = 5.**

Switch

- Принято считать, что switch выбирает один из предложенных вариантов
- На самом деле это не всегда так (и это может послужить источником ошибок!)
- Работает с
 - **byte, short, char, int**
 - **String**
 - **Byte, Short, Character, Integer**
 - **Enum** types

Switch



Switch

- ключевое слово **switch**
- переменная, значению которой ищем соответствие
- тело в скобочка { и }:
 - ключевое слово **case**, значение и :
 - после **двоеточия** - действия для выполнения. Фигурные скобочки вокруг них возможны, но не обязательны (и не приняты).
 - возможно ключевое слово **break**, после которого нет действий и которое "возвращает" нас за пределы **switch**
 - возможен case 'по умолчанию', который обозначается ключевым словом **default**

Switch - простой

```
int a = some_number % 3;
switch (a) {
    case 0:
        System.out.println("Mod = 0");
        break;
    case 1:
        System.out.println("Mod = 1");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Mod = 2");
        break;
}
```

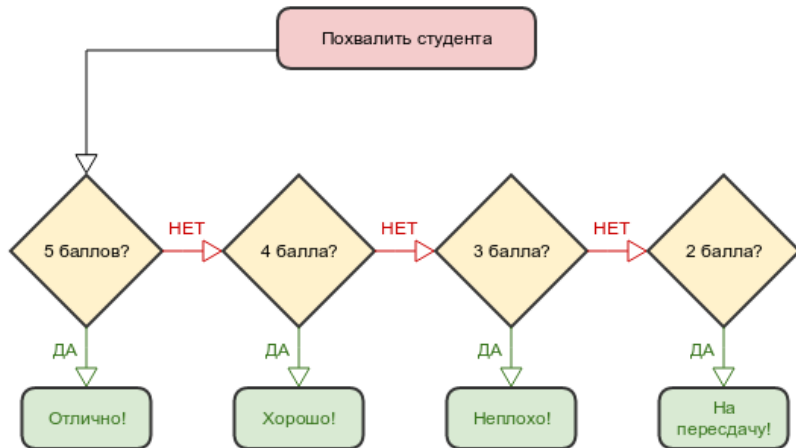
Switch - с default действием

```
int a = some_number % 100;
switch (a) {
    case 0:
        System.out.println("Mod = 0");
        break;
    case 1:
        System.out.println("Mod = 1");
        break;
    default: // 'default case'
        System.out.println("Mod >= 2");
        break;
}
```

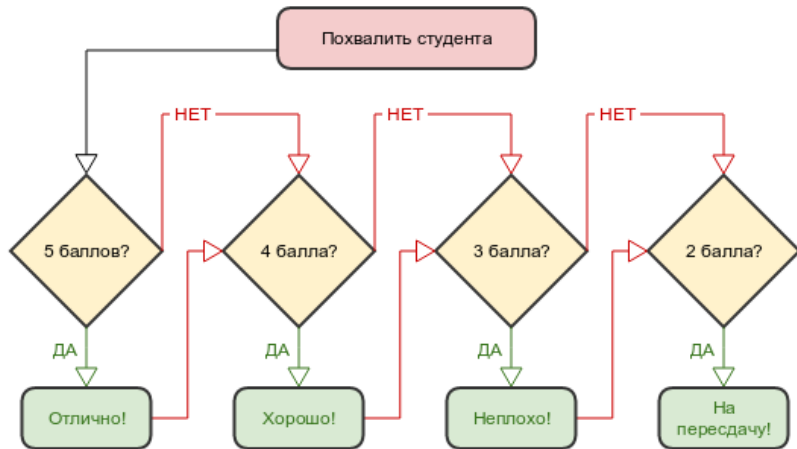

Switch - break

- Но самые интересные вещи начинаются, когда мы забываем или намеренно не ставим слово **break** (или **return**).
- Часто служит источником неприятных ошибок
- Это связано с тем, что **switch** - это на самом деле не "выбор"

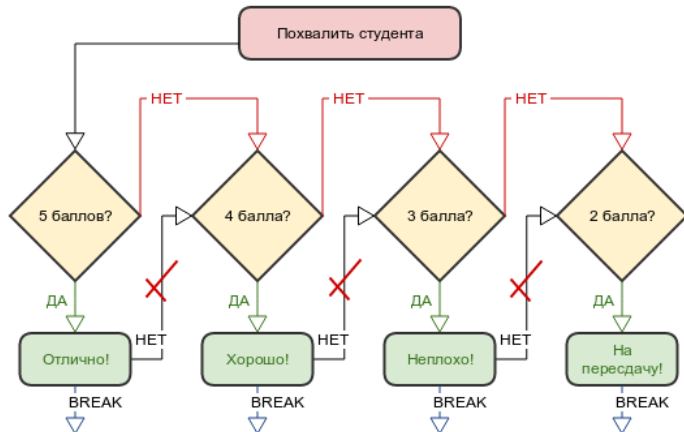
Switch - наивное понимание



Switch без break



Switch без break



Switch - стандартная ситуация (намеренная)

```
int a = some_number % 100;
switch (a) {
    case 0:
    case 1:
        System.out.println("Mod < 2");
        break;
    default: // 'default case'
        System.out.println("Mod >= 2");
        break;
}
```

То есть в случае, если $a = 0$ или $a = 1$, выведет $\text{Mod} < 2$.

Switch - вероятно "потерянный" break

```
int a = some_number % 100;
switch (a) {
    case 0:
        System.out.println("Mod = 0");
    case 1:
        System.out.println("Mod = 1");
        break;
    default: // 'default case'
        System.out.println("Mod >= 2");
        break;
}
```

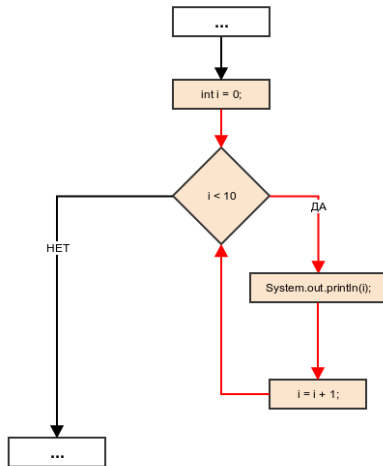
То есть в случае, если $a = 0$, выведет и **Mod = 0**, и **Mod = 1**.

Простейший цикл

- Зачем нужен цикл? Например, нам надо перебрать учеников класса...
- Циклы в java - for-loop, do-while, while
- Выглядит это так:

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    System.out.println(i);  
}
```

Простейший цикл



```
...  
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    System.out.println(i);  
}  
...
```


Простейший цикл - результат

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Цикл в цикле

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    for (int j = 0; j < 10; j++) {  
        ...  
    }  
}
```

Пример - таблица умножения

```
for (int i = 0; i < N; i++) {  
    for (int j = 0; j < N; j++) {  
        table[i][j] = (i + 1) * (j + 1);  
    }  
}
```

Условные операторы

- `&&` - логическое **И**
- `||` - логическое **ИЛИ**
- `!` - логическое **НЕ**
- `?:` - **тернарный оператор**

Тернарный оператор

- If-Then-Else в краткой форме
- Не стоит использовать для больших конструкций
- Вложенные тернарные операторы - зло

```
my_variable = boolean_expression ? if_is : else_is;
```

Тернарный оператор

```
int x = 18;  
String greeting = x > 30 ? "Woman" : "Girl";  
System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Вложенный тернарный оператор

```
int x = 18;  
String greeting = x > 30 ? (x > 60 ? "Grandma" : "Woman") :  
    "Girl";  
System.out.println("Hello, " + greeting);
```

Логическое И

```
boolean expr = boolean_expr_1 && boolean_expr_2;
```

- `true && true = true`
- `false && true = false`
- `true && false = false`
- `false && false = false`

Логическое ИЛИ

```
boolean expr = boolean_expr_1 || boolean_expr_2;
```

- `true || true = true`
- `false || true = true`
- `true || false = true`
- `false || false = false`

Логические И и ИЛИ - порядок вычисления

```
boolean expr1 = boolean_expr_1 || boolean_expr_2;  
boolean expr2 = boolean_expr_1 && boolean_expr_2;
```

- Первым вычисляется левое выражение. Если по нему уже можно определить результат, то следующее выражение вычисляться не будет.
- Логическое И - если первое выражение **false**, то результат **false** и второе вычисляться не будет.
- Логическое ИЛИ - если первое выражение **true**, то результат **true** и второе вычисляться не будет.

Логические И и ИЛИ - порядок вычисления

Следующий код не сгенерирует **NullPointerException**, несмотря на вызов **equals**.

```
a = null;
if (a == null || a.equals(b)) {
    ... // do something
}

if (a != null && a.equals(b)) {
    ... // do something else
}
```

Логическое НЕ

```
boolean expr = !boolean_expr_1;
```

- `!true = false`
- `!false = true`

Логическое НЕ

Следующий код не сгенерирует `NullPointerException`, несмотря на вызов `equals`.

```
a = false;  
if (!a) {  
    ... // do something  
}
```

Комбинации условий

```
boolean a = false;  
boolean b = true;  
boolean c = true;  
if (!(a && b || c)) {  
    ... // do something  
}
```

Результат вычисляется на основе приоритетов операций.

Условные операторы: приоритеты

- оператор НЕ (!)
- оператор логического И (&&)
- оператор логического ИЛИ (||)
- тернарный оператор (?:)

На самом деле порядок определен над всеми операциями, а не только логическими, и его надо знать

Условные операторы: приоритеты

Шпаргалка

$! \rightarrow \&\& \rightarrow || \rightarrow ? :$

- $!true \ || \ true = ?$
- $(!true) \ || \ true = ?$
- $!(true \ || \ true) = ?$
- $true \ || \ false \ \&\& \ false = ?$
- $true \ || \ (false \ \&\& \ false) = ?$
- $(true \ || \ false) \ \&\& \ false = ?$
- $false \ \&\& \ false \ ? \ false : true = ?$
- $false \ \&\& \ (false \ ? \ false : true) = ?$

Условные операторы: приоритеты

Шпаргалка

`! → && → || → ?:`

- `!true || true = true`
- `(!true) || true = true`
- `!(true || true) = false`
- `true || false && false = true`
- `true || (false && false) = true`
- `(true || false) && false = false`
- `false && false ? false : true = true`
- `false && (false ? false : true) = false`

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 **Логические операции.**
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Логические операции

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Variable scope

```
int i = 0;

if (i == 0) {
    long t = 15;
    System.out.println(i + ", " + t);
}

System.out.println(i + ", " + t);
```

Variable scope

```
int i = 0;  
  
if (i == 0) {  
    long t = 15;  
    System.out.println(i + ", " + t);  
}  
  
System.out.println(i);
```

Области видимости (процедурные)

- метод
- блок операторов:
 - цикл
 - условный оператор if/then/else
 - switch
 - отделенный скобками блок кода
 - и другие

Области видимости

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```


Области видимости: параметры метода

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменные внутри метода

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная цикла

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная внутри цикла

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная цикла

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
            if (c % 7 > 1) {  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная внутри цикла

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная внутри условия

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            char chr = 14;  
        }  
    }  
}
```

Области видимости: переменная внутри блока

```
public static void myMethod(int k, boolean bl) {  
    int[][] a = {{0, 1}, {2, 3}};  
    String s = "my string";  
  
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
        long b = 90;  
  
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
            long c = b % 16;  
  
            if(c % 7 > 1){  
                String p = "123" + s + b;  
            }  
  
            {  
                char chr = 14;  
            }  
        }  
    }  
}
```


Области видимости: if-then-else

Как вы думаете, доступна ли переменная **p** внутри блока **else**?

```
int i = 10;  
  
if (i > 3) {  
    String p = "A";  
} else {  
    int a = 0;  
}
```

Области видимости: if-then-else

```
int i = 10;  
  
if (i > 3) {  
    String p = "A";  
} else {  
    int a = 0;  
}
```

Области видимости: if-then-else

Как вы думаете, можно ли использовать переменную **p** за пределами блока?

```
int i = 10;

if (i > 3) {
    String p = "A";
} else {
    String p = "B";
}

System.out.println(p);
```

Области видимости: switch

Как вы думаете, можно ли использовать переменную **b** в блоке **case**:
4?

```
int a = new Random().nextInt() % 5;

switch (a) {
    case 0:
        int b = 10;
    case 1:
    case 2:
    case 3:
    case 4:
        System.out.println(b);
}
```

Области видимости: switch

Как вы думаете, можно ли использовать переменную **b** в блоке **case**:
4?

```
int a = new Random().nextInt() % 5;
```

```
switch (a) {  
    case 0:  
        int b = 10;  
        break;  
    case 1:  
    case 2:  
    case 3:  
    case 4:  
        int b = 8;  
        System.out.println(b);  
}
```

Области видимости: switch

Переменная **b** 'видна' вплоть до конца блока **switch**, даже если после нее указан **break** или **return**. Однако, она может оказаться неинициализированной, потому не может быть использована в блоке **case 4**. Из-за того, что она там 'видна', объявить ее повторно нельзя.

```
int a = new Random().nextInt() % 5;

switch (a) {
    case 0:
        int b = 10;
    case 1:
    case 2:
    case 3:
    case 4:
        System.out.println(b);
}
```



Видна до самого конца

Области видимости: switch

It works!

```
int a = new Random().nextInt() % 5;
```

```
switch (a) {  
    case 0:  
        int b = 10;  
        break;  
    case 1:  
    case 2:  
    case 3:  
    case 4:  
        b = 8;  
        System.out.println(b);  
}
```

Никогда не пишите такой код!

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов - явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Приведение типов

- `int` \rightarrow `long`, `long` \rightarrow `int`
- `Integer` \rightarrow `int`, `int` \rightarrow `Integer`
- `Object` \rightarrow `String`, `String` \rightarrow `Object`

Приведение типов

Возможные операции (при выполнении определенных условий)

	Примитивы	Объекты
Примитивы	Расширение/Сужение	Autoboxing
Объекты	Unboxing	Down-casting / Up-casting

Приведение типов - зачем?

- Например, у вас есть код, написанный вашим коллегой из соседнего отдела. Этот код работает с типом **Integer**, например

```
public Integer calculateDelta(Integer value) {  
    ...  
}
```
- В свою очередь в вашем коде все операции производятся с типом **int**:

```
public void runSomething(){  
    ...  
    int t = someMethod();  
    int delta = calculateDelta( ? );  
    ...  
}
```

Приведение типов - зачем?

- Например, у вас есть хранилище свойств файловой системы. Это могут быть даты, права доступа, свободное место и так далее. Вам необходим метод, который возвращает свойство по имени:

```
public Object getProperty(String name) {  
    ...  
}
```

- Если бы вы знали, что метод возвращает только стого дату, но код выглядел бы как

```
public Date getProperty(String name) {  
    ...  
}
```

Приведение типов - зачем?

- Первая форма преобразования здесь - независимо от того, что за объект мы возвращаем, мы видим его как **Object**. То есть мы приводим все к **Object** - и свободное место (**long**), и дату последней модификации (**Date**).
- Вторая форма преобразования:

```
Object property = getProperty('timestamp');  
Date lastModified = (Date) property;
```

Примитивы и обертки

- `int` и `Integer`
- `long` и `Long`
- `float` и `Float`
- `double` и `Double`
- `short` и `Short`
- `byte` и `Byte`
- `char` и `Character`
- `boolean` и `Boolean`

Autoboxing

Autoboxing (автоупаковка)

Автоматическая конвертация примитива в его обертку. Например:

```
Integer i = 15;  
Boolean b = true;  
Character c = 'h';
```

```
int k = 10;  
Integer f = k;
```

Unboxing

Unboxing (распаковка)

Автоматическая конвертация обертки в соответствующий примитив.
Например:

```
Integer i1 = new Integer(18);  
int i = i1;
```


Unboxing

Unboxing (распаковка) в параметрах метода

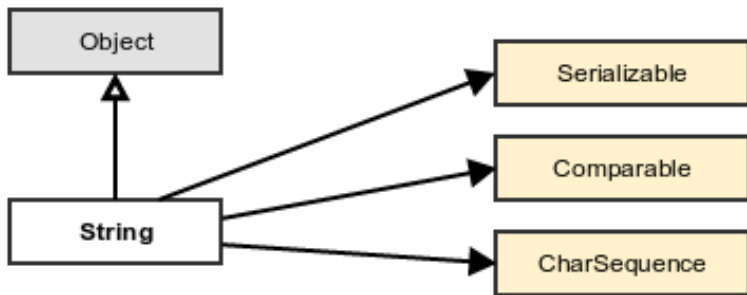
```
public static void main(String... args) {  
    Integer i = new Integer(10);  
    write(i);  
}  
  
public static void write(int a) {  
    System.out.println(a);  
}
```

Autoboxing и Unboxing

Где это используется?

Да практически везде. Вы будете пользоваться ими, даже не задумываясь. Очень часто возникают на практике ситуации, где необходимо оперировать `int` и `Integer` не задумываясь о том, что это разные типы.

Down-casting и Up-casting



Down-casting и Up-casting

Down-casting

Приведение "верхнего" типа (по иерархии) к "нижнему": например, **Object** к **String**.

Up-casting

Приведение "нижнего" типа (по иерархии) к "нижнему": например, **String** к **Object**.

Down-casting

```
Object o = "sdf";  
String s = (String) o;
```

В случае, если приведение совершить нельзя, падает с ошибкой
ClassCastException

```
Object o = "sdf";  
Integer s = (Integer) o;
```

Up-casting

```
String s = "sdf";  
Object o = s;
```

Up-casting/Down-casting и Autoboxing/Unboxing похожи

Две строчки эквивалентны (unboxing):

```
int i = (int)new Integer(10);  
int i = new Integer(10);
```

Две строчки эквивалентны (autoboxing):

```
Integer t = (Integer)10;  
Integer t = 10;
```

Однако, **int** и **Integer** не лежат в одной иерархии!

Расширение и сужение

Расширение и сужение

Примитивы можно так же приводить друг к другу.

Расширение

byte → short → int → long → float → double

Сужение

double → float → long → int → short → byte

Расширение и сужение

Сужение требует указания типа (опасная операция):

```
long l = 9L;  
int i = (int) l;
```

Расширение производится без прямых указаний (безопасная операция):

```
int i = 9;  
long l = i;
```

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Строки

- Тип **String**
- Набор символов
- Неизменяемый объект - все, что вы делаете со строкой порождает новую строку, а не изменяет старую.
- Не является примитивом
- Является **объектом**

```
String s = "abc";
```

Строки: операции

- Сложение строк:

```
String s0 = "a";  
String s1 = "b";  
  
String s = s0 + s1; // "ab"
```

- Сложение строк с другими типами:

```
String s0 = "a" + 5; // "a5"  
String s1 = "b" + null; // "bnull"  
String s2 = "a" + 't'; // "at"
```

- Различные методы, определенные в классе **String**

Сравнение строк

```
String s0 = "abc";  
String s1 = "def";  
  
boolean sameObject = s0 == s1;  
boolean isEqual = s0.equals(s1);
```

Нюансы создания строк

Java устроена так, что строки `s0`, `s1` и `s2` будут указывать на один и тот же объект (не будет повторного создания):

```
String s0 = "abc";  
String s1 = "abc";  
String s2 = "ab" + "c";
```

```
System.out.println(s0 == s1); // true!  
System.out.println(s0 == s2); // true!
```

Это исключительная особенность класса **String** в java language.

Старайтесь не пользоваться ей.

Нюансы создания строк

Однако в следующем примере `s0` и `s1` уже не указывают на один и тот же объект. Компилятор здесь не определит, что надо сразу `s1` инициализировать в `"abc"`.

```
String s0 = "abc";  
String s1 = "ab";  
s1 = s1 + "c";
```

```
System.out.println(s0 == s1); // false!
```

Нюансы создания строк

То же самое будет в следующих случаях.

```
String s0 = "abc";  
String s1 = "ab" + new String("c");  
String s2 = new String("abc");  
  
System.out.println(s0 == s1); // false!  
System.out.println(s0 == s2); // false!
```


Сложение строк с другими типами

- Можно сложить с любым другим объектом
- При сложении объекты преобразуются в строки как будто бы с помощью метода `java.util.Objects.toString(...)`
- При этом для объектов используется стандартный метод объекта `toString()`
- На самом деле используются соответствующие методы из класса `java.lang.invoke.StringConcatenationFactory`.
- Стоит быть осмотрительными в случае с числами `double` и `float`: их стандартное представление вряд ли подходит для вывода на экран:

```
System.out.println("result: " + (2.0 / 3));  
// result: 0.6666666666666666
```

Сложение строк: порядок операций

- Порядок операций в выражении определяется соответственно **приоритету** (Занятие 1).
- Этот код выполнится без проблем (операция `/` имеет приоритет выше, чем `+`):

```
System.out.println("result: " + 2.0 / 3);
```

- Этот код не скомпилируется (операция `<<` имеет приоритет ниже, чем `+` и не определена для строк):

```
System.out.println("result: " + 2 << 1);
```

Сложение строк: порядок операций

- В случае, если приоритет операций одинаковый, то имеет значение порядок, в котором операции используются (слева направо):
- В случае, если у нас две операции сложения, то результат просто будет отличаться:

```
System.out.println("result: " + 2 + 3); // result: 23  
System.out.println(2 + 3 + " - result"); // 5 - result
```

- В этом же случае приоритеты операций разные, но код просто не скомпилируется:

```
System.out.println("result: " + 2 - 3); // why?
```

- А этот код работает:

```
System.out.println(2 - 3 + " - result"); // -1 - result
```

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.**
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Фундаментальные алгоритмы

- Сортировка
- Поиск
- Алгоритмы хранения и доступа к данным
- Алгоритмы на графах
- Комбинаторные алгоритмы
- Шифрование, хэширование и многое другое

Оценка алгоритмов

- Скорость исполнения. Рост времени работы в зависимости от характера и размера входных данных.
- Требования к памяти
- Сложность описания на языке программирования
- + свойства, характерные для той или иной задачи

Сортировка

Неформальная постановка задачи

Есть набор входных данных, над которыми определен линейный порядок (элементы можно сравнивать).

Задача: упорядочить набор в порядке возрастания или убывания.

Примеры использования

- Отсортировать учеников по фамилиям
- Отсортировать учеников по успеваемости
- Отсортировать учеников по возрасту

Сортировка

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

0	1	1	2	5	7
---	---	---	---	---	---

Поиск элемента в наборе

Неформальная постановка задачи

Есть набор входных данных, необходимо найти какой-то конкретный элемент или же определить, что его нет в наборе.

Примеры

- Найти человека по номеру телефона
- Найти клиента, у которого сегодня день рождения
- Найти выплату за определенный месяц

Поиск элемента в наборе

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

7?

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Поиск минимума

Неформальная постановка задачи

Есть набор входных данных, для которых задан линейный порядок (элементы можно сравнивать).

Задача: найти минимальный элемент

Примеры

- Найти самого младшего ученика
- Найти ученика с наихудшей успеваемостью
- Найти клиента с самой большой задолженностью

Поиск минимума

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

min

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

Алгоритм поиска минимума

Условие

Найти минимум в массиве **A**

Algorithm 1 Поиск минимума

```
1: function FINDMINIMUM(A)
2:   min := A[0]
3:   for i = 1 to length(A) do
4:     if A[i] < min then
5:       min = A[i]
6:     end if
7:   end for
8:   return min
9: end function
```

Алгоритм поиска минимума

```
int[] A = new int[]{5, 8, 1, 14};

int min = A[0];
for (int i = 1; i < A.length; i++) {
    if (A[i] < min) {
        min = A[i];
    }
}

System.out.println(min);
```

Алгоритм поиска минимума

```
String[] A = new String[]{"B", "BC", "A", "a"};

String min = A[0];
for (int i = 1; i < A.length; i++) {
    if (A[i].compareTo(min) < 0) {
        min = A[i];
    }
}

System.out.println(min);
```


Поиск максимума

Неформальная постановка задачи

Есть набор входных данных, для которых задан линейный порядок:

- для всех элементов x и y выполняется одно из условий: $x < y$, $x > y$ или $x = y$
- если $x < y$ и $y < z$, то $x < z$

Задача: найти максимальный элемент

Примеры

- Найти самого старшего ученика
- Найти ученика с лучшей успеваемостью
- Найти месяц с наибольшей суммарной выручкой

Поиск максимума

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

max

1	5	0	7	2	1
---	---	---	---	---	---

Алгоритм поиска максимума

Самостоятельная работа

Алгоритм поиска максимума

Условие

Найти максимум в массиве **A**

Algorithm 2 Поиск минимума

```
1: function FINDMAXIMUM(A)
2:   max := A[0]
3:   for i = 1 to length(A) do
4:     if A[i] > max then
5:       max = A[i]
6:     end if
7:   end for
8:   return max
9: end function
```

Алгоритм поиска минимума

```
int[] A = new int[]{5, 8, 1, 14};

int max = A[0];
for (int i = 1; i < A.length; i++) {
    if (A[i] > max) {
        max = A[i];
    }
}

System.out.println(max);
```

- 1 Контроль потока управления. Условный переход.
- 2 Логические операции.
- 3 Вложенные конструкции и область видимости.
- 4 Преобразование типов – явное и неявное.
- 5 Строки: создание и сложение строк.
- 6 Фундаментальные алгоритмы: знакомство.
- 7 Первый алгоритм: поиск минимума.
- 8 Домашнее задание и контрольные вопросы.

Домашнее задание

Решение квадратного уравнения

Необходимо написать метод, который решал бы квадратное уравнение с заданными коэффициентами a , b и c ($ax^2 + bx + c = 0$). Необходимо учесть, что пользователь может передать значения $a = 0$.

+ На следующем занятии будет проверочная работа на 15 минут

Домашнее задание

Поиск суммы элементов

Необходимо написать метод, находил бы сумму элементов массива.

Контрольные вопросы по занятию

- Что значит "поток управления" и "граф потока управления"?
- Какие виды условных переходов вы знаете?
- Как работает **switch**?
- Что такое **&&**, **||** и **!** и как они работают?
- Что такое **тернарный оператор**?
- Что такое **область видимости**?
- Что такое "приведение типов"?
- Что такое **up-casting** и **down-casting**?
- Как привести **int** к **long**? Как привести **long** к **int**?
- Что такое **ClassCastException**?
- Что такое **unboxing** и **autoboxing**?
- Как привести **int** к **Integer**? Как привести **Integer** к **int**?

Контрольные вопросы по занятию

- Чем различаются **int** и **Integer**? **long** и **Long**? **boolean** и **Boolean**?
- Что такое **псевдокод**?
- Как найти **минимальный** и **максимальный** элементы в массиве? Как найти **сумму** и **среднее** значения?
- Какие **фундаментальные** алгоритмы вы знаете?
- Как создать строку? Как сложить две строки? Как сложить строку и объект?
- Как создаются строки и как работает сравнение строк по ссылке?