

PROGRAMARE AVANSATĂ PE OBIECTE

Conf.univ.dr. Radu Boriga



Conținut tematic



- › **Introducere în limbajul Java**
- › **Clase și obiecte. Extinderea claselor. Polimorfism**
- › **Tablouri. Șiruri de caractere**
- › **Clase abstracte. Interfețe**
- › **Excepții**
- › **Fluxuri de intrare/ieșire**
- › **Colecții de date**
- › **Lambda expresii**
- › **Fire de executare**
- › **Socket-uri**
- › **Interfețe grafice**
- › **Lucrul cu baze de date**
- › **Servlet-uri. Java Server Pages (JSP)**
- › **RESTful Web Services**



Bibliografie

- Joshua Bloch, *Effective Java* (3rd edition), Addison-Wesley Professional, 2018
- Raul Gabriel Urma, *Modern Java in action*, 2018
- Raul Gabriel Urma, *Java 8 in action*, 2014
- Bruce Eckel, *Thinking in Java*, 2012
- Ștefan Tanasă, Cristian Olaru, Ștefan Andrei, *Java de la 0 la expert*, Ed. Polirom, 2011

- Tutoriale:
 - <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html>
 - <http://www.tutorialspoint.com/java/>



- **40% → Laborator + proiect (minim nota 5)**
- **60% → Examen (minim nota 5)**

Tematica cursului 1



- › **Prezentarea generală a platformei Java**
- › **Structura unui program**
- › **Tipuri de date și operatori**
- › **Literali**
- › **Instrucțiuni**
- › **Pachete de clase**
- › **Operații de citire/scriere**

Scurt istoric al limbajului Java



3 Billion Devices Run Java

ATMs, Smartcards, POS Terminals, Blu-ray Players,
Set Top Boxes, Multifunction Printers, PCs, Servers,
Routers, Switches, Parking Meters, Smart Meters,
Lottery Systems, Airplane Systems, IoT Gateways,
Programmable Logic Controllers, Optical Sensors,
Wireless M2M Modules, Access Control Systems,
Medical Devices, Building Controls, Automobiles...



#1 Development Platform

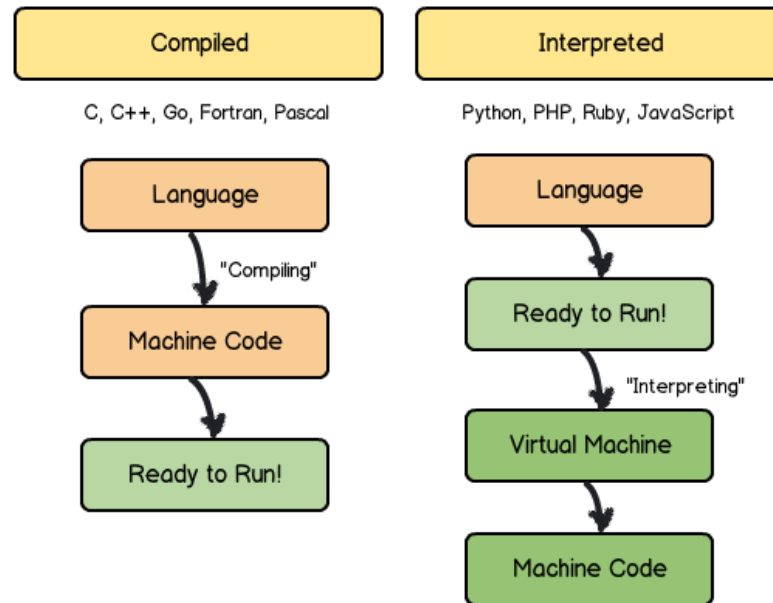
ORACLE®

- În anul 1991 firma Sun Microsystems finanțează proiectul Green, coordonat de James Gosling.
- Specificațiile noului limbaj, inițial denumit OAK, iar apoi Java 1.0 sunt finalizate în anul 1995.
- În anul 1995 compania Sun Microsystems vinde licența firmelor IBM, Microsoft, Adobe și Netscape.
- În 2009 Sun Microsystems este cumpărată de Oracle.
- Java 1.1 (1997): JDBC și JIT
 - ⋮
- Java 8 (2014): lambda expresii și programare funcțională
 - ⋮
- Java 11-13 (2018-2019): eliminarea unor module învechite (applet-uri, CORBA etc.) și îmbunătățiri ale mașinii virtuale

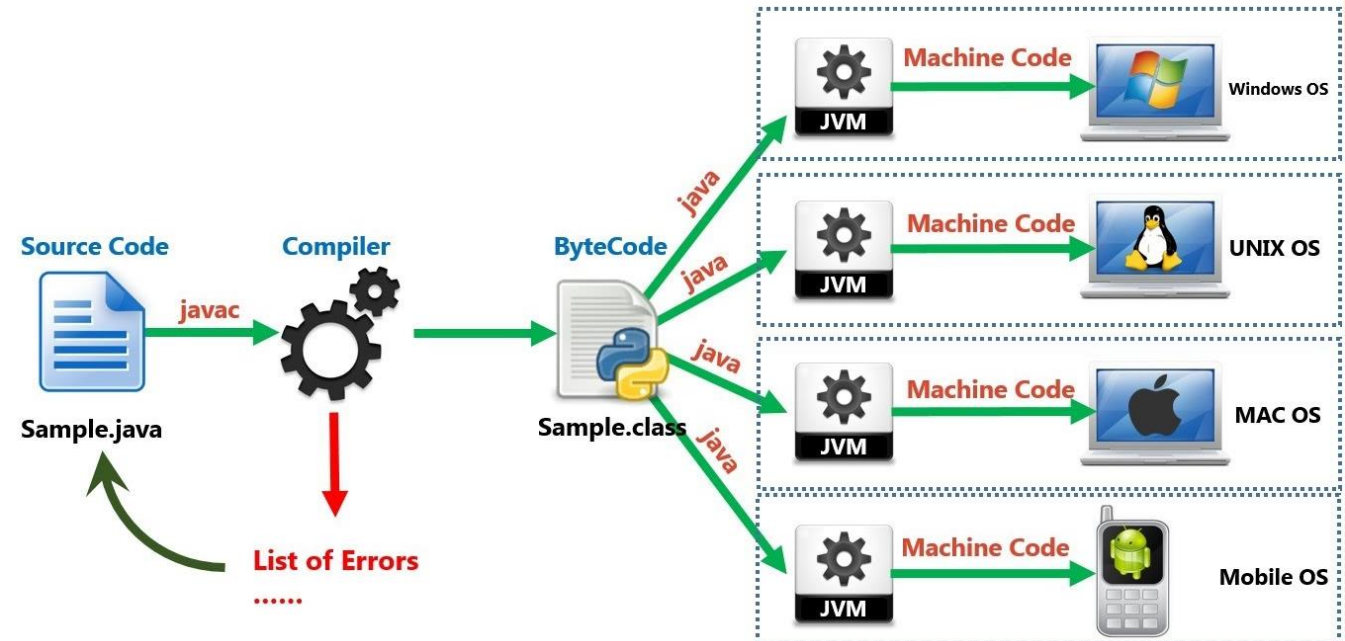


Caracteristici

› Limbaj compilat și interpretat



› Write Once, Run Anywhere





Caracteristici

- › Bytecode-ul reprezintă un set de instrucțiuni specifice JVM

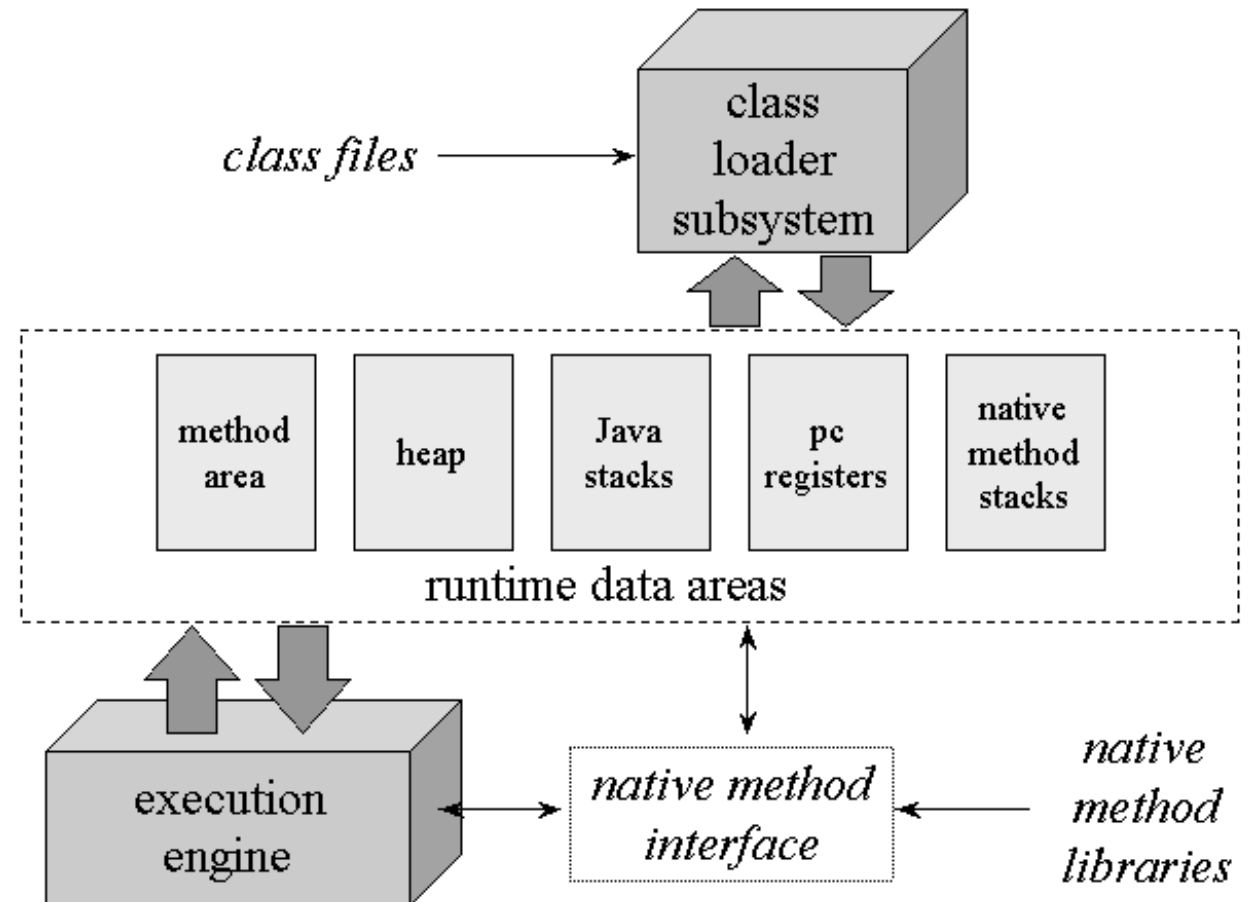
C++/Java	X86 ASM	Java bytecode (mnemonics)	Java bytecode (hexadecimal)
int add(int a, int b) { return a+b; }	mov eax, byte[ebp-4]	iload_0	0x1A
	mov edx, byte[ebp-8]	iload_1	0x1B
	add eax, edx	iadd	0x60
	ret	ireturn	0xAC



Caracteristici

➤ Java Virtual Machine (JVM)

- **Class loader:** program care încarcă în memorie bytecode-ul unei aplicații Java
- **Execution engine:** execută instrucțiunile din bytecode-ul încărcat în memorie

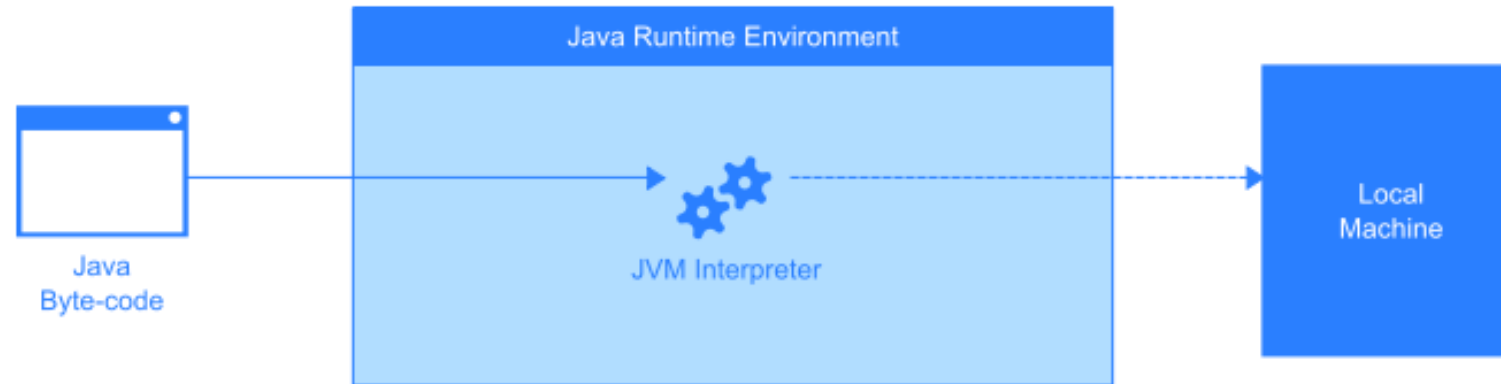




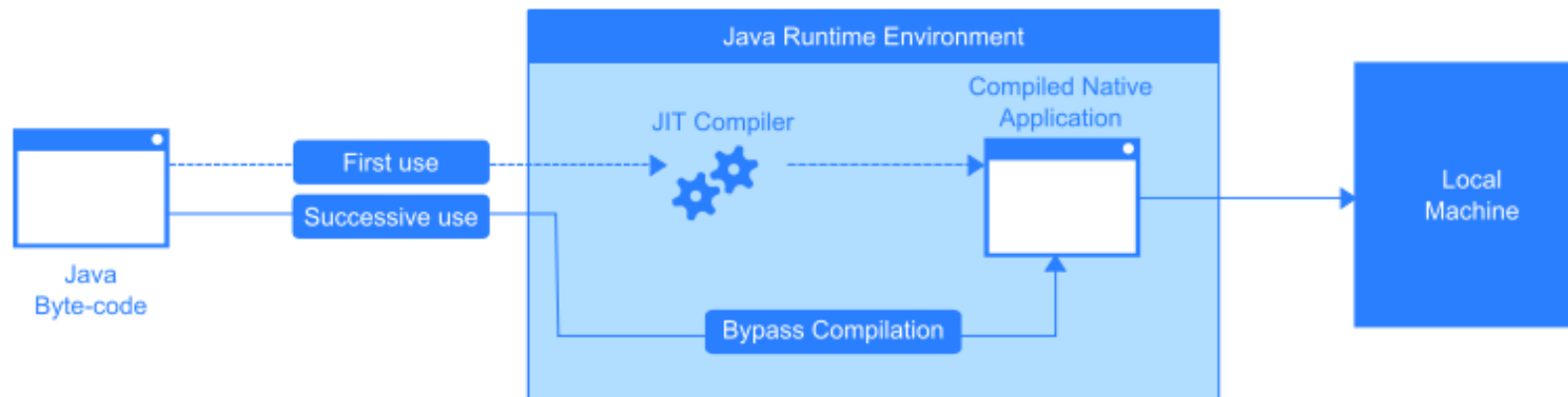
Caracteristici

➤ Execution engine

- **Interpreter:** interpretează și execută rulează bytecode-ul



- **Compiler Just-in-Time (JIT):** transformă bytecode-ul care se execută frecvent în cod mașină nativ, specific procesorului gazdă





Caracteristici

Limbaj orientat pe
obiecte

- Orice program conține cel puțin o clasă
- Nu mai există funcții independente

Simplu

- Au fost eliminate concepte precum: pointeri, supraîncărcarea operatorilor, moștenirea multiplă, structuri/uniuni etc.

Robust

- Management automat al memoriei
- Strong data-typed
- Mecanism standard de tratare a excepțiilor

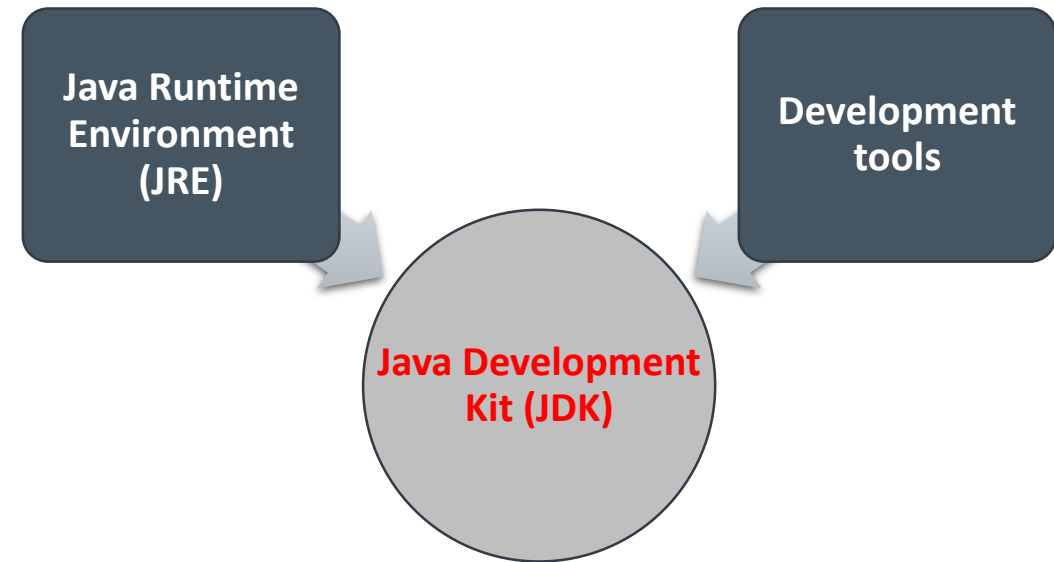
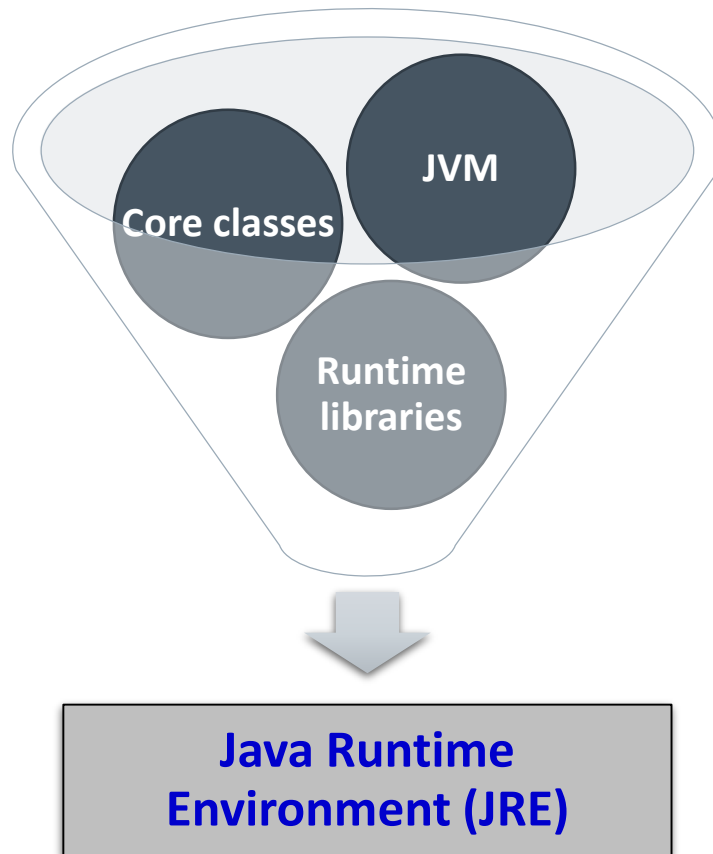
Sigur

- Securitatea platformei
- Sandbox

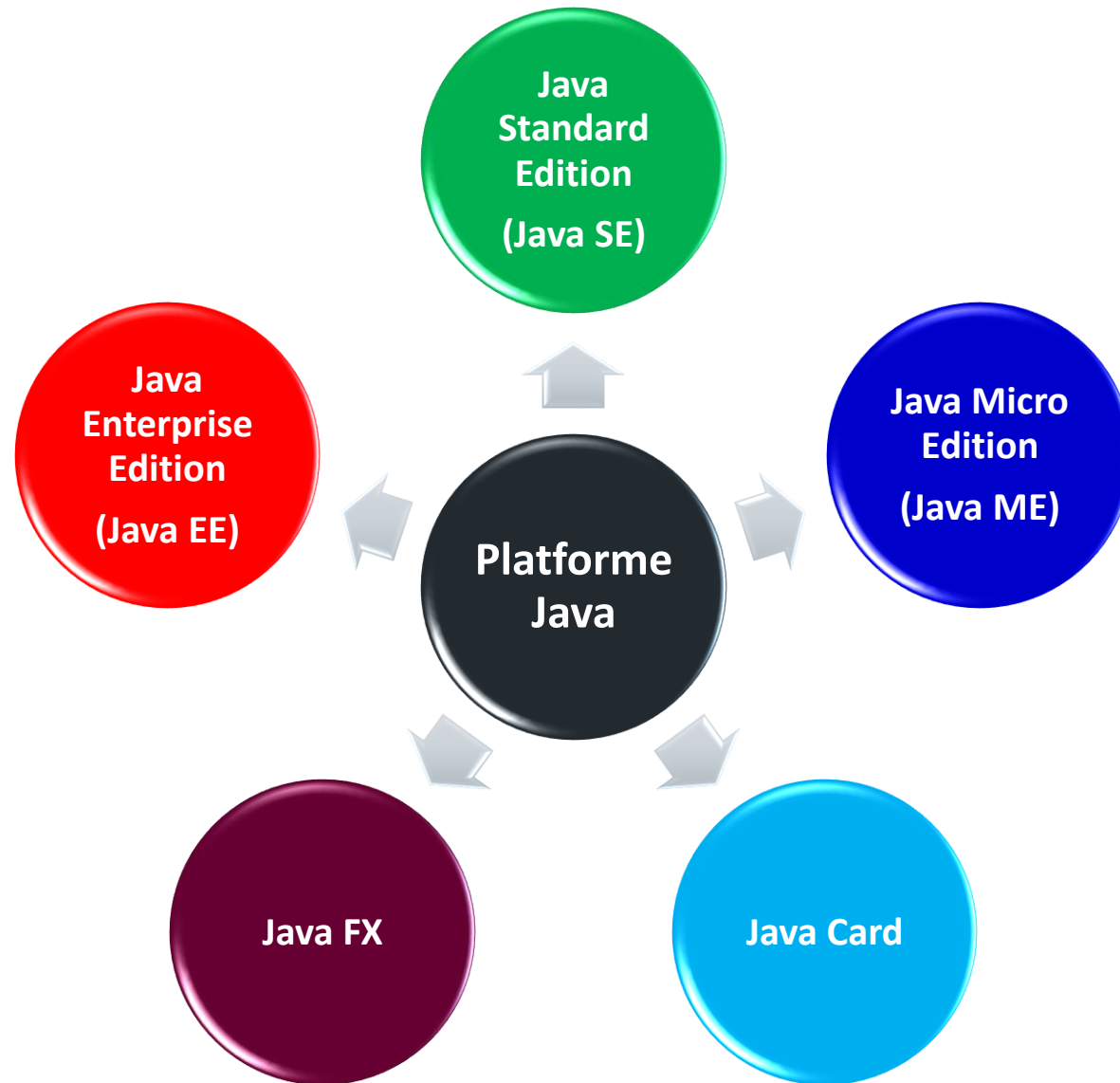
Permite programarea
concurrentă și distribuită

- Suport nativ pentru fire de executare (thread-safe)
- Biblioteci care conțin primitive specifice

Software necesar



Platforme Java



Setul de caractere



- › **Setul de caractere: Unicode (65536 simboluri)**
- › **Un caracter se reprezintă pe 2 octeți.**
- › **Unicode este compatibil cu ASCII: primele 256 caractere sunt cele din ASCII.**
- › **Este structurat în blocuri: Basic, Latin, Greek, Arabic, Gothic, Currency, Mathematical, Arrows, Musical etc.**
- › **<http://www.unicode.org>**



➤ Întregi

- pot fi scriși în baza 10, baza 2 (prefix **0b** sau **0B**), baza 8 (prefix **0**) sau baza 16 (prefix **0x** sau **0X**)
- implicit se reprezintă pe 4 octeți (**int**)
- pentru **long** (8 octeți) se adaugă sufixul **L** sau **l**

➤ Numere cu virgulă mobilă

- implicit se reprezintă pe 8 octeți (**double**)
- pentru **float** se adaugă sufixul **F** sau **f**

➤ Boolean: **true** sau **false**

➤ Caractere: **'A'** sau **'\u0041'** (baza 16)

➤ Șiruri de caractere: **"Test"**

➤ **null**

Cuvinte cheie



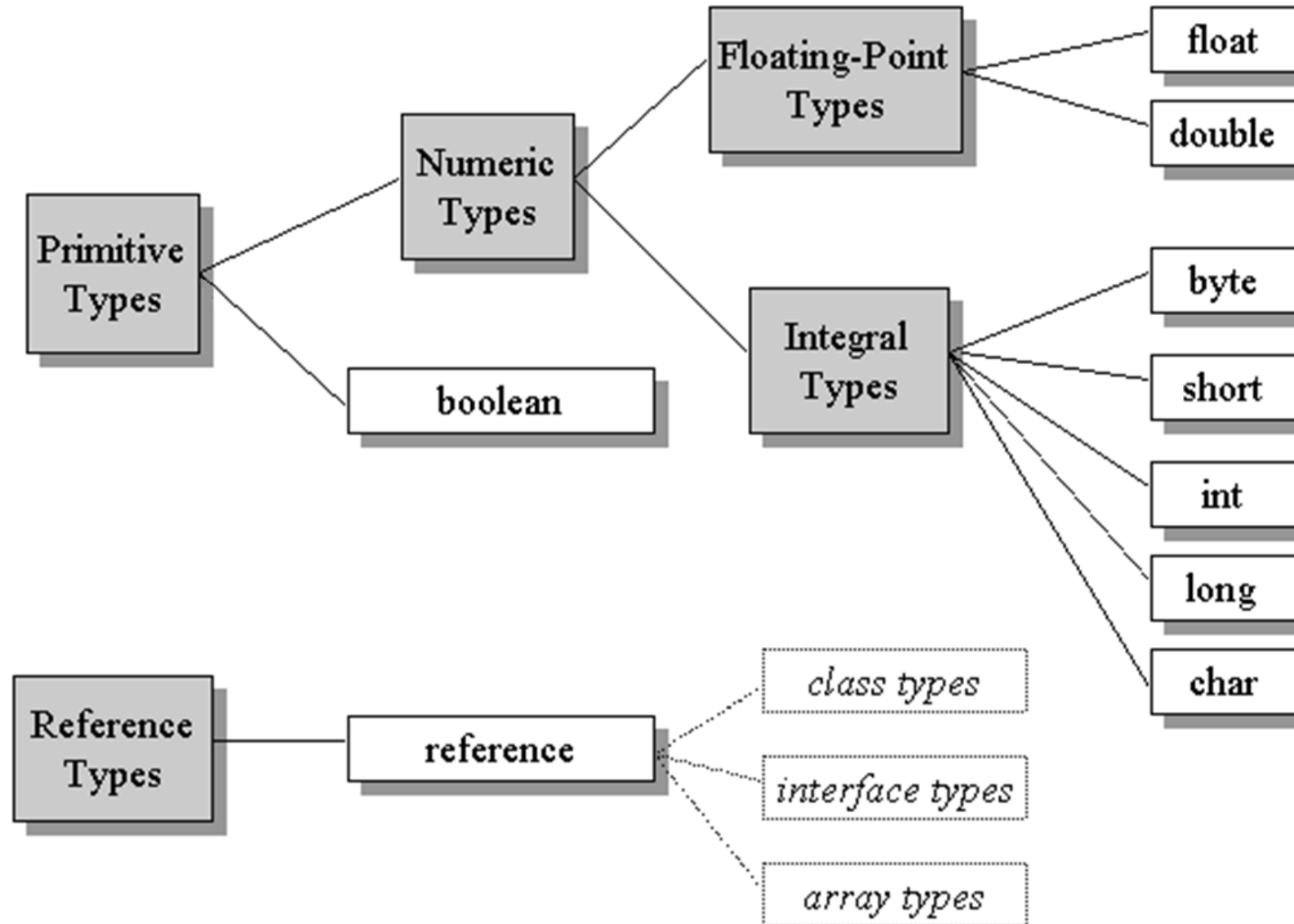
Java Keywords

<code>abstract</code>	<code>assert</code>	<code>boolean</code>	<code>break</code>	<code>byte</code>
<code>case</code>	<code>catch</code>	<code>char</code>	<code>class</code>	<code>continue</code>
<code>default</code>	<code>do</code>	<code>double</code>	<code>else</code>	<code>enum</code>
<code>extends</code>	<code>final</code>	<code>finally</code>	<code>float</code>	<code>for</code>
<code>if</code>	<code>implements</code>	<code>import</code>	<code>instanceof</code>	<code>int</code>
<code>interface</code>	<code>long</code>	<code>native</code>	<code>new</code>	<code>package</code>
<code>private</code>	<code>protected</code>	<code>public</code>	<code>return</code>	<code>short</code>
<code>static</code>	<code>strictfp</code>	<code>super</code>	<code>switch</code>	<code>synchronized</code>
<code>this</code>	<code>throw</code>	<code>throws</code>	<code>transient</code>	<code>try</code>
<code>void</code>	<code>volatile</code>	<code>while</code>		

Keywords that are not currently used

<code>const</code>	<code>goto</code>
--------------------	-------------------

Tipuri de date



Tipuri de date primitive

- Fiecare tip de dată primitiv are asociată o clasă corespunzătoare (**wrapper**), care permite transformarea unei variabile de tip primitiv într-un obiect.

Primitive Types					
Type Name	Wrapper class	Value	Range	Size	Default Value
byte	java.lang.Byte	integer	-128 through +127	8-bit (1-byte)	0
short	java.lang.Short	integer	-32,768 through +32,767	16-bit (2-byte)	0
int	java.lang.Integer	integer	-2,147,483,648 through +2,147,483,647	32-bit (4-byte)	0
long	java.lang.Long	integer	-9,223,372,036,854,775,808 through +9,223,372,036,854,775,807	64-bit (8-byte)	0
float	java.lang.Float	floating point number	$\pm 1.401298\text{E}-45$ through $\pm 3.402823\text{E}+38$	32-bit (4-byte)	0.0
double	java.lang.Double	floating point number	$\pm 4.94065645841246\text{E}-324$ through $\pm 1.79769313486232\text{E}+308$	64-bit (8-byte)	0.0
boolean	java.lang.Boolean	Boolean	true or false	8-bit (1-byte)	false
char	java.lang.Character	UTF-16 code unit (BMP character or a part of a surrogate pair)	'\u0000' through '\uFFFF'	16-bit (2-byte)	'\u0000'

Clase înfășurătoare



Câmpuri statice

- MIN_VALUE
- MAX_VALUE
- SIZE (biți)
- BYTES (octeți)

Constructori

- Cu argument de tip primitiv
- Cu argument de tip String

Metode

- tipValue()
- compare(tip x, tip y)
- compareTo(Tip ob)
- parseTip(String s)
- toString()
- toString(tip x)
- valueOf(tip x)
- valueOf(String s)

Operatori



Precedence	Operator	Operand type	Description
1	++,	Arithmetic	Increment and decrement
1	+, -	Arithmetic	Unary plus and minus
1	~	Integral	Bitwise complement
1	!	Boolean	Logical complement
1	(type)	Any	Cast
2	*, /, %	Arithmetic	Multiplication, division, remainder
3	+, -	Arithmetic	Addition and subtraction
3	+	String	String concatenation
4	<<	Integral	Left shift
4	>>	Integral	Right shift with sign extension
4	>>>	Integral	Right shift with no extension
5	<, <=, >, >=	Arithmetic	Numeric comparison
5	instanceof	Object	Type comparison
6	==, !=	Primitive	Equality and inequality of value
6	==, !=	Object	Equality and inequality of reference
7	&	Integral	Bitwise AND
7	&	Boolean	Boolean AND
8	^	Integral	Bitwise XOR
8	^	Boolean	Boolean XOR
9		Integral	Bitwise OR
9		Boolean	Boolean OR
10	&&	Boolean	Conditional AND
11		Boolean	Conditional OR
12	?:	N/A	Conditional ternary operator
13	=	Any	Assignment



Instrucțiuni

Decision-making

- if-then
- if-then-else
- switch

Looping

- while
- do-while
- for

Branching

- break
- continue
- return

Bibliotece standard

