# Rozdział I

## Komentarze:

* // - kometarz jedno-liniowy
* /\* …. \*/ - komentarz wielo-liniowy
* /\*\* …. \*/ - komentarz Javadoc

W pliku może znajdować się wiele klas, ale tylko jedna może być oznaczona słowem public – ta, która ma tą samą nazwę co nazwa pliku.

## Metoda main (wszystkie wersje poprawne):

* **public** **static** **void** main(String... args)
* **public** **static** **void** main(String[] args)
* **public** **static** **void** main(String args[])
* **public** **static** **void** main(String[] xxx)

## Random

**int** r = **new** Random().nextInt(10); - zwraca liczę od 0 do 9

## Paczki i Import

Klasa Random znajduje się w pakiecie java.util.

**import** java.util.\*; - daje dostęp do wszystkich klas znajdujących się w util, ale nie powoduje importu podpakietów. Dlatego:

**import** java.\*; - nie powoduje importu klasy Random

**import** java.\*.\*; - nie dopuszczalny zapis

Istnieje specjalny pakiet w Javie, którego nie trzeba importować: **java.lang**. Jest on importowany automatycznie. Dlatego korzystając z klasy **System** nie potrzebujemy nic importować.

Jeżeli klasy znajdują się w dokładnie tym samym pakiecie ( w tym samym miejscu w hierarhi pakietów) to nie muszą się nawzajem importować.

Poniżej również poprawne zapisy:

**import** java.lang.\*; **public** **class** DeclaringVariables {}



## Konflikt nazw

**import** java.util.Date;

**import** java.sql.Date;

Powyższy zapis spowoduje błąd.

Aby użyć dwóch klas o takiej samej nazwie, w przypadku przynajmniej jednej z nich należy używać całej ścieżki obiektu np.:

**import** java.util.Date;

**class** Conflicts {

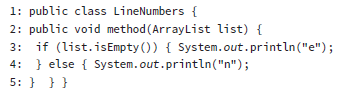
Date date;

java.sql.Date sqlDate;

}

Tip do egzaminu:

Jeśli nie widać pierwszej lini kawałka kodu, lub, nie ma w ogóle ponumerowanych linii, wtedy śmiało zakładaj, że odpowiednie importy są zrobione.



W tym przypadku odpowiedź będzie brzmieć: Kod się nie skompiluje bo brakuje importu ArrayList.

## Tworzenie obiektów

Klasa może mieć metodę o tej samej nazwie co jej własna nazwa( i nie jest to konstruktor)

**class** Test {

**public** **void** Test() {

System.***out***.println("aaa");

}

}

Powyższy zapis jest poprawny.

### Kolejność inicjalizacji

Pola i bloki inicjalizacyjne są uruchamiane w kolejności w, której występują w pliku

Konstruktor zostaje uruchomiony po zainicjowaniu wszystkich pól i wykonaniu bloków inicujących.

**public** **class** Test {

**private** String name = "Fluffy";

{

System.***out***.println(name);

}

}

Powyższy zapis jest poprawny. Najpierw zostanie zainicjowana zmienna name, a później zostanie wyświetlona jej zainicjowana wartość. Odwrotna kolejność spowodowałaby by błąd kompilacjim ponieważ nie można odnosić się do zmiennych, które nie zostały zainicjowane.

## Referencje do obiektów i typy prymitywne

### Typy prymitywne

Kompilator wykrywa czy podana wartość nie wychodzi poza dopuszalny zakres danego typu.

**byte** = 129; - nie skompiluje się.

Aby przypisać liczbę większą niż zakres int, do typu long zależy poinformować kompilator, że typ jest long (domyślnie potraktuje go jako int)

**long** max = 3123456789; // nie skompiluje się

W tym celu należy dopiasć do liczby L lub l

Nie można przypisać wartości **null** do typów prostych.

### Deklaracja zmiennych

Można deklarować dowolną ilość zmiennych w jednej deklaracji o ile wszystkie są jednego typu.

Można je również wszystkie zainicjować, w jednej linii, albo tylko niektóre z nich. Przy czym typ danych należy podać tylko raz w jednej deklaracji!

**double** d=1, **double** d2=2; // nie skompiluje się

* instance variable – niestatyczne pole klasy
* class variable – pole statyczne
* local variable – deklarowane wewnątrz metody.

Pamiętaj by zwracać baczną uwagę na zasięg zmiennych lokalnych, w blokach zagnieżdżonych.

Jeśli pole klasy typu String nie zostanie jawnie zainicjowane to zostanie do niego przypisane **null (nie „ ”).**

### Kolejność elementów w klasie

Kolejność zawsze musi być następująca:

* Package
* Import
* Definicja klasy

Komentarze mogą być w dowolnym miejscu, także przed pakietem.

## Niszczenie obiektów

Metoda System.gc() – może, ale nie musi uruchomić działanie Garbage Collectora.

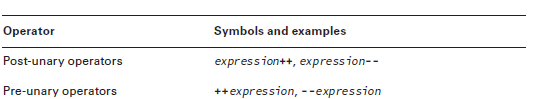
Obiekty składowane są na stercie. Zostają usnięte przez **GC** gdy nie są dłużej osiągalne. Obiekty nie są osiągalne w dwóch przypadkach:

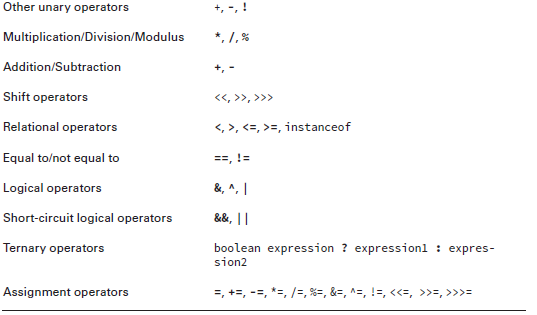
* Gdy nie istnieje, żadna referencja wskazująca na obiekt,
* Gdy wszystkie referencje do obiektu są poza zasięgiem.

### Metoda finalize()

Metoda z klasy Object. Jest wywoływana gdy garbage collector próbuje usunąć obiekt. Jeśli **GC** nie powiedzie się usunięcie obiektu i następnie spróbuje ponownie, to metoda nie zostanie wywołana drugi raz.

# Operatory i Instrukcje

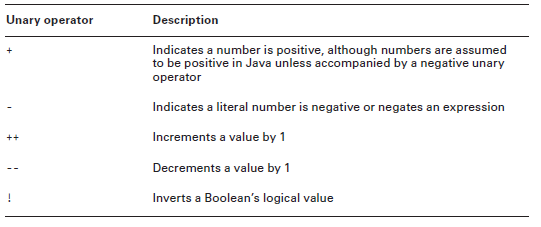




## Opeartory dwuargumentowe arytmetyczne

* Jeśli dwie wartości mają różne typy, Java automatycznie zmieni typ jednej z tych wartości na wyższy wśród tych dwóch typów.
* Jeśli jedna z wartości jest liczbą całkowitą, a druga zmienno-przecinkową, Java automatycznie zmieni liczbę całkowitą na liczbę zmienno-przecinkową.
* Miejsze typy danych: byte, short i char, są najpierw zmieniane na int za każdym razem gdy są na nich wykonywane dwuargumentowe operacje arytmetyczne (czyli np. wykonanie operacji ++ na short nie powoduje zmiany na int), nawet jeśli żaden z argumentów nie jest int
* Po wykonaniu wszystkich powyżej opisanych zmian typów, wartość końcowa operacji ma taki sam typ danych jak nowo -dostosowane typy danych.

## Operatory jedno-argumentowe



## Pozostałe operatory dwu-argumentowe

Wymagane na egzaminie operatory przypisania: „=”, „+=”. „-=”

Skrócone operatory przypisania (np. += ) są użyteczne nie tylko jako skrót, ale także mogą uchronić nas przed rzutowaniem typów. Na przykład:

**long** j = 10;

**int** k = 5;

k = k \* j; - Nie skompiluje się

**long** j = 10;

**int** k = 5;

k \*= k \* j; - Skompiluje się poprawnie

W powyższym przykładzie, użyty operator sprawi, że najpierw k zostanie zrzutowane na **long**, wykona się mnożenie dwóch wartości typu **long**, i następnie rezultat zostanie zrzutowany do typu **int**.

### Operatory równości

Operatorów równości można użyć w 3 przypadkach

* Porównanie dwóch typów prymitywnych. Jeśli wartości są różnych typów, to obowiązują takie same zasady jak opisane wyżej. Tzn. obie wartości zostaną sprowadzone do tego (wyższego) typu danych.
* Porównanie dwóch wartości boolean
* Porównanie dwóch obiektów, wliczając null i String

## Wyrażenia Java

### Switch

Typy danych obsługiwane przez wyrażenie switch:

* int and Integer
* byte and Byte
* short and Short
* char and Character
* int and Integer
* String
* enum values

Wartość w każdym wyrażeniu **case** musi być niezmienna w trakcie kompilacji oraz tego samego typu co wartość w **switch.** Niezmienna w trakcie kompilacji oznacza, że można użyć tylko **literałów** (np. 5), stałych enum albo zmiennych **finalnych**.

Gdy **case** spełnia warunek zostają wykonane instrukcję wewnątrz niego, jeśli nie jest zakończony instrukcją **break,** zostaną wykonane wszystkie kolejne **case’y** niezależnie czy spełniają warunek, aż do momentu zapotkania pierwszego **break.**

### While

Nie są wymagane nawiasy klamrowe w przypadku jednej linii zarówno w while, jak i do-while

### For

W petli for można zdefiniować dowolną ilość jej składowych w dowolnych kombinacjach. Można naet nie zdefiniować żadnego.

**for**(;;); - poprawny zapis

**for**(;); - błąd kompilacji

**for**(); - błąd kompilacji

Wstawienie jakiekolwiek kodu po pętli for( ; ; ) – powoduje błąd kompilacji. UNREACHABLE CODE

Pamiętaj! - zmienne zadeklarowane w inicjalizayjnym bloku pętli for maja zasięg tylko w ramach pętli.

Pętla for-each może być wykorzystywana do iteracji na tablicach i Kolekcjach implementujących interfejs iterable

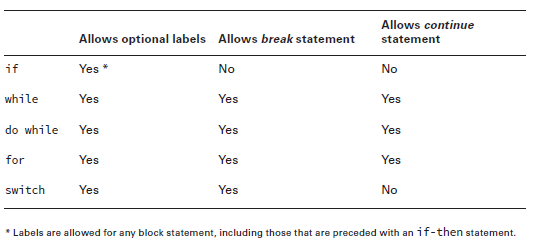
### Label

Wyrażenia Java można oznaczać za pomocą label’a. Nazwa labelki tworzona jest wg takich samych zasad co nazwy zmiennych.

### Break i continue

Insstrukcja **break** powoduje wyjście z najbardziej zagnieżdżonej pętli. Aby wyjść z pętli zewnętrznych, należy skorzystać **z break z labelką.** Analogicznie działa continue, tyle, że zamiast wyjścia z pętli powoduje, przejście do następnej jej iteracji.

W instrukcji **if generalnie nie można** umieszczać break. Jeśli oznaczymy wyrażenie **if**  za pomocą labela, wtedy możemy użyć break z labelem w środku **ifa.** Dzięki temu można opuścić zagnieżdżonego ifa.



# Podstawowe API Java

## String

### Konkatenacja

Zasady:

* Jeśli oba argumenty operacji są numeryczne, „+” oznacza dodawanie numeryczne
* Jeśli którykolwiek z argumentów operacji jest **Stringiem** , „+” oznacza konkatenacje
* Wyrażenie jest wykonywane od lewej do prawej

s += „2” znaczy dokładnie to samo co s += 2

Metoda toString zwraca String, który nie jest przechowywany w **String pool.**

### Metody klasy String

Ponieważ String jest klasą niezmienną, żadna z metod wywoływana na obiekcie String, nie może zmienić tego obiektu. Dlatego wszystkie zwracają nowy obiekt String.

* Length() ( w tablicach jest zmienna length)
* *char charAt(int index) – zwraca znak występujący na danej pozycji.*
* *indexOf – przyjmuje znak, może być String. Zwraca indeks pierwszego napotkanego znaku.*
* *substring() – Zwraca część napisu z podanego zakresu. Index startowy jest inkluzywny, index końcowy ekskluzywny. Podanie indeksu końcowego wyższego niż długość Stringa+2, spowoduje wyjątek. Podanie liczby startowej wyższej niż końcowej – spowoduje wyjątek.*
* *toLowerCase()*
* *toUpperCase()*
* *equals() – jest wrażliwe na wielkość liter*
* *equalsIgnoreCase()*
* *startsWtih()*
* *endsWith()*
* *contains()*
* *replace()*
* *trim() – usuwa białe znaki z początku i końca napisu*

## StringBuilder

Metoda append() – dadaje fragment tekstu o obiektu na, którym została wywołana i dodatkowo zwraca referencję do tego obiektu.

### Metody

* charAt()
* indexOf()
* length()
* substring() – zwraca String, nie StringBuilder

4 Powyższe metody działają dokładnie tak samo jak metody z Klasy String

* append()
* inseret() – dodaje nowe znaki w określonym przez index miejscu
* delete() – usuwa zakres
* deleteCharAt() – usuwa jeden znak
* reverse()

## Sprawdzanie równości obiektów

Wywołanie metody equals() w celu porównania dwóch obiektów StringBuilder zwróci false, ponieważ StringBuilder nie rozszerza metoda equals(), dlatego porównywane są referencje.

W metodzie equals klasy Object porównywane są referencje.

## Tablice

Aby zainicjować tablicę należy podać albo jej wielkość, albo listę elementów. Nie można podać obu.

**int**[] array = **new** **int**[3];

powyższy zapis tworzy tablicę o pojemności 3 elementów. Ponieważ nie podaliśmy jakie to są elementy, każdy zostaje zainicjowany domyślną wartością, w tym wypadku zerem.

Nie można zmienić wielkości tablicy. Ale można tablicę przypisać do innej zmiennej, która wcześniej przechowywała mniejszą tablicę.

Tablicę można tworzyć dowolnych typów, włącznie z samodzielnie utworzonymi klasami.

Aby wyświetlić zawartość tablicy należy użyć metody toString() z klasy **Arrays.** Metoda **toString()**  wywołana bezpośrednio na tablicy zwróci typ obiektu i jego hashcode.

### Wyszukiwanie

W klasie **Arrays**  znajduję się metoda **binarySearch()**, która służy do wyszukiwania indexu elementu w tablicy. Aby wyszukiwanie tą metodą przyniosło przewidywany skutek, tablica musi być **posortowana**. W innym przypadku wynik wyszukiwania będzie **nieprzewidywalny.**

### Varargs

Można używać zmiennej varargs jak normalnej tablicy np.

**public** **static** **void** main(String... args) // varargs

args.length

### Tablice wiolowymiarowe

Tablice są obiektami i oczywiście, elementy tablicy też mogą być obiektami. Więc oczywiście elementami tablicy mogą być inne tablice. W ten sposób powstają tablice wielowymiarowe.

**int** [][] rectangle = **new** **int**[3][2];

Tablica wielowymiarowa rectangle to tak naprawdę tablica 3-elementowa, której każdy z elementów jest 2-elementową tablicą.

Tablice wielowymiarowe nie muszą mieć regularny kształtów

**int**[][] differentSize2 = **new** **int**[4][];

Nie jest konieczne podawanie 2 wymiaru. Jeśli ich nie podamy to elementy w tablicy będą nullami i jedynie deklarujemy, że wartości które możemy tam wstawić są typu int [] (tablica int).

## ArrayList

Jeśli widzisz pierwszą linie kodu to musi być import klasy ArrayList aby kod się skompilował. No chyba, że widzisz tylko wycinek metody.

**import** java.util.\*;

**import** java.util.ArrayList;

Do ArrayListy bez określonego typu, można dodać wszystkie typy obiektów oraz wartości prymitywne.

### remove()

* metoda remove(Object o) – usuwa tylko pierwszy napotkany egzemplarz obiektu. Zwraca **true** albo **false**, w zależności czy znajdzie obiekt na liście.
* Metoda remove(int index) – usuwa element znajdujący się pod wybranym indexem. Jeśli index znajduję się poza zakresem, **rzuci wyjątkiem**. **Zwraca listę** (nie boolean!) uszczuploną o usunięty elelement.

### set()

zastępuje dotychczasowy obiekt nowym, pod wskazanym indeksem. Zwraca **zastępowany** element. Jeśli pod danym indeksem nie ma żadnego elementu rzuci wyjątkiem.

### contains()

Metoda contains() używa metody equals() do sprawdzenia czy obiekt znajduje się na liście.

### equals()

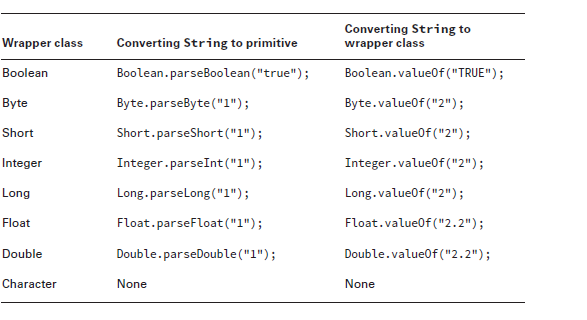
ArrayList posiada metodę equals(), która sprawdza czy 2 listy posiadają dokładnie te same elementy, w tej samej kolejności.

## Wrapery

Integer j = Integer.*parseInt*("20");

Na egzaminie nie trzeba pamiętać jak metoda dokładnie wygląda i pamiętać np. że metoda parseInt() jest używana zamiast przykładowo parseInteger(). Po prostu trzeba pamiętać, że taka metoda isntieje i wiedzieć co robi.

Metody, które należy potrafić rozpoznawać, służące do tworzenia wartości prymitywnych lub ich wraperów ze Stringów:



### Autoboxing

### Konwersja pomiędzy listą a tablicą

String[] stringArray = list9.toArray(**new** String[0]);

Jak rozumiem: Dzięki podaniu tablicy w argumencie możemy przypisać nowo utworzoną tablicę z konkretnym typem innym niż Object. Dodatkowo wielkość tablicy w argumencie pozwala utworzyć większą tablicę niż lista elementów liście. Jeśli liczba będzie mniejsza lub równa ilości elementów w liście – powstanie tablica o takim samym rozmiarze jak lista. Jeśli będzie większa – powstanie tablica o takim rozmiarze.

List<String> list10 = Arrays.*asList*(array);

Zmiany na liście powodują zmiany w tablicy, z której została utworzona, dlatego operacje add() i remove() powodują wyjątek.

## Data i czas

W java 8 Oracle całkowicie przeorganizował pracę z datą i czasem. Wciąż można pracować na nich w stary sposób, ale **nie ma go na egzaminie**. Pamiętaj o importach gdy pojawią się klasy związane z datą lub czasem. Większość z nich znajduje się w pakiecie **java.time**. Egzamin **nie uwzględnia stref czasowych.**

W zależności od ilości informacji, które potrzebujemy można wyróżnić trzy klasy:

* LocalDate – Zawiera tylko datę – bez czasu i strefy czasowej.
* LocalTime – Zawiera tylko czas – bez daty i strefy czasowej.
* LocalDateTime – Zawiera datę i czas, ale bez strefy czasowej.

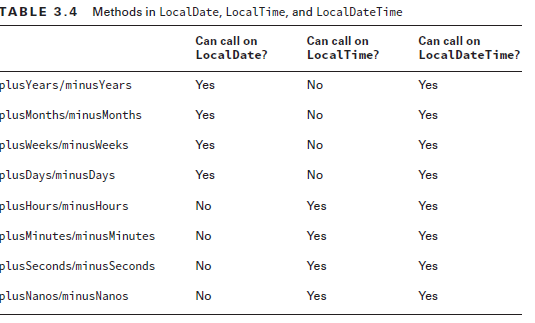
Nie wiem czy dobrze zrozumiałem: w USA miesiąc jest zapisywany przed dniem i tak też będą sformatowane daty na egzaminie(?)

W nowej wersji miesiące liczy się od **jedynki,** nie od zera.

Obiekty klas tworzy się za pomocą metody statycznej ***of(),*** Klasy te nie posiadają publicznych konstruktorów.

### Operowanie na dacie i czasie

Klasy reprezentujące czas i datę są niezmienialne. Więc wynik operacji dokonanych na obiektach, należy przypisać do zmiennej.

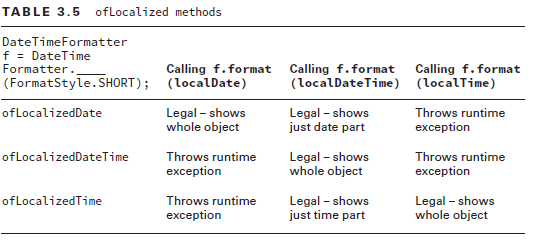


### Periody

Metoda toEpochDay() – zwraca liczbę dni, która upłynęła od 01.01.1970r.

### Formatowanie

**DateTimeFormatter –** klasa umożliwiająca formatowanie zarówno daty i czasu. Znajduję się w pakiecie **java.time.format.**



Istnieją dwa predefiniowane formaty, które mogę pojawić się na egzaminie: **SHORT i MEDIUM.**

Oznaczenia podczas formatowania daty/czasu:

* M – oznacza miesiąc. Im więcej literek M, tym bardziej rozległa informacja. Na przykład M zwraca 1, MM zwraca 01, MMM zwraca Jan, MMMM zwraca January.
* dd- dzień w miesiącu
* yyyy – y oznacza rok
* hh – h oznacza godzinę
* mm – m oznacza minuty

# Inne

Nazwy (zmiennych, klas, method itp. ) muszą zaczynać się od litery, podkreślenia (\_) lub znaku dolara $. Każdy kolejny znak może dodatkowo być cyfrą. Wielkie litery są rozróżniane od małych. Nie wolno używać jako nazw zarezerwowanych słów Java.

**public** **void** $a8$() {} – poprawna nazwa metody

Słowa kluczowe Javy (najbardziej problematyczne):

* const
* case
* default
* goto
* native
* strictfp
* transient
* volatile

VPN jest jakby tunelem poprowadzonym przez internet, pomiędzy routerem do którego nie jestem bezpośrednio podpięty, a moim komputerem.

Czyli VPN to tak jakby połączenie z innym routerem za pośrednictwem internetu.