

Curs 1 PPOO

Conf. univ. dr. Cristian CIUREA

Departamentul de Informatică și Cibernetică Economică

cristian.ciurea@ie.ase.ro

Structură evaluare

Curs:

- ▶ 60% (examen la calculator)

Seminar:

- ▶ 20% (proiect, una din 5 teme alocată din oficiu)
- ▶ 20% (test grilă)

Să ne cunoaștem...

▢ Academia de Studii Economice Din București	63
Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică	58
Facultatea de Comerț	1
Facultatea de Contabilitate și Informatică de Gestiune	3
Facultatea de Finanțe, Asigurări, Bănci și Burse de Valori	1
▢ Universitatea "Alexandru Ioan cuza" Din Iași	1
Facultatea de Informatică	1
▢ Universitatea Din București	1
Facultatea de Matematică și Informatică	1
▢ Universitatea Politehnica Din București	3
Facultatea de Automatică și Calculatoare	2
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației	1
▢ (blank)	3
(blank)	3

Total = 13 studenți non-CSIE

Să ne cunoaștem...

► <http://www.cristianciurea.ase.ro/JavaTest.aspx>

Ce obiective are disciplina?

- ▶ programare orientată obiect în Java;
- ▶ proiectare aplicații eficiente folosind principii de internaționalizare (I18N), documentare cod sursă (JavaDoc), design patterns (Singleton), etc.

Ce vom învăța?

- ▶ Tipuri de date, variabile
- ▶ Masive
- ▶ Structuri de control
- ▶ Transferul parametrilor
- ▶ Clase, polimorfism, clase abstracte, interfete
- ▶ String si immutable
- ▶ Exceptii try-catch
- ▶ JavaDoc
- ▶ Internationalizare
- ▶ Colectii
- ▶ Genericitate
- ▶ Fisiere, serializare
- ▶ Singleton, Callback
- ▶ Fire de executie, procese
- ▶ Lucrul cu baze de date
- ▶ Spring, Swing, Java FX

Java fundamentals

- ▶ JDK, JRE, JVM
- ▶ Concepte de bază ale JVM
- ▶ Utilizarea unui IDE - NetBeans/Eclipse/IntelliJ
- ▶ Structura unei aplicații Java
- ▶ Pachete
- ▶ Pași de dezvoltare a unei aplicații Java
- ▶ Compilare în linie de comandă
- ▶ Tipuri de date în Java
- ▶ Variabile în Java
- ▶ Boxing / Unboxing
- ▶ Masive în Java
- ▶ Stiva și Heap

JDK, JRE, JVM

- ▶ **JDK - Java Development Kit:** formează subsetul SDK, care are responsabilitatea pentru scrierea și rularea programelor Java.
- ▶ **JRE - Java Runtime Environment:** conține API-uri adecvate, împachetate împreună cu JVM.
- ▶ **JVM - Java Virtual Machine:** este o mașină virtuală, care poate executa Java bytecode. Este componenta pentru execuția codului sursă a platformei software Java.

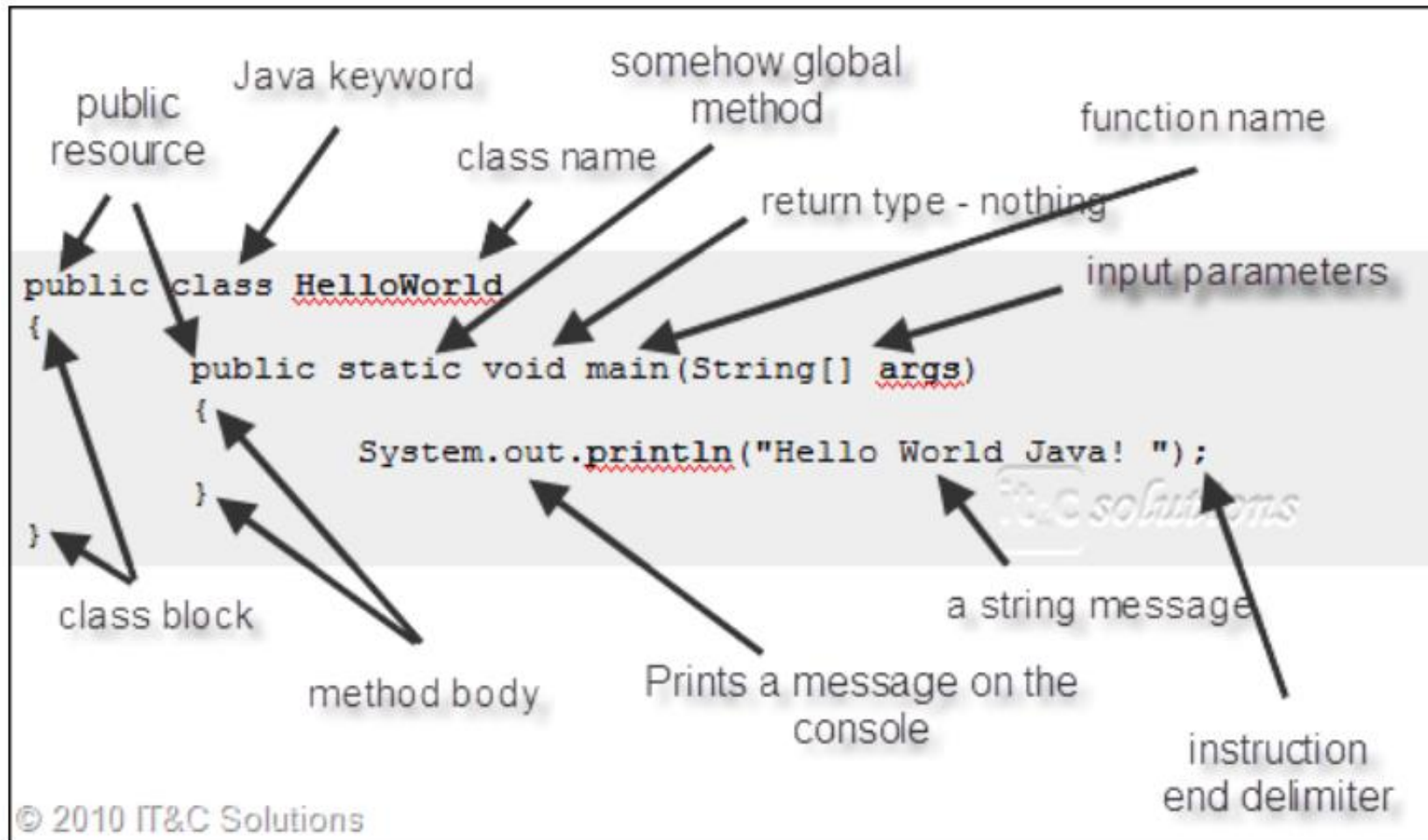
Noutăți Java 8... Java 13

- ▶ **Java 8:** expresii lambda pentru accesare elemente colectii
- ▶ **Java 9:** modularizare JDK
- ▶ **Java 10:** release March 20, 2018
 - ▶ Experimental Java-based JIT compiler
- ▶ **Java 11:** release September 25, 2018
 - ▶ Epsilon: a no-op garbage collector
 - ▶ HTTP Client has been standardized ([java.net.http](http://java.net/http))
 - ▶ support for Unicode 10
- ▶ **Java 12:** release March 19, 2019
 - ▶ Switch Expressions, and many others
- ▶ **Java 13:** release September 17, 2019
 - ▶ hundreds of smaller enhancements and thousands of bug fixes

Utilizarea unui IDE

- ▶ NetBeans: <https://netbeans.org/>
- ▶ Eclipse: <https://www.eclipse.org/>
- ▶ IntelliJ IDEA: <https://www.jetbrains.com/idea/>

Structura unei aplicații Java



Structura unei aplicații Java

- ▶ comentariile pe o linie sunt definite prin //
- ▶ comentariile pe mai multe linii incluse între /* și */
- ▶ delimitatorul pentru instrucțiuni este ;
- ▶ instrucțiunile pot fi incluse în blocuri de cod definite prin { }
- ▶ limbajul Java este case sensitive, variabila **vb** este diferită de **Vb** și **VB**

Structura unei aplicații Java

- ▶ Totul se definește în interiorul unei clase;
- ▶ Nu se pot defini variabile globale sau metode în afara clasei (ca în C/C++);
- ▶ Conținutul unei clase este încadrat între { și };
- ▶ Clasa care include funcția *main()* are aceeași denumire cu fișierul de cod sursă care o conține.

Pachete

- ▶ Un pachet este o grupare de clase înrudite, interfețe, enumerări și tipuri de adnotări care oferă protecție la acces și gestiune a spațiului de nume.
- ▶ Pentru a crea un pachet, se alege un nume pentru acel pachet și se pune o declarație de pachet cu acest nume în partea de sus a fiecărui fișier sursă care îl conține.

//in the Graphic.java file

```
package graphics;
```

```
public abstract class Graphic { ... }
```

Pachete

- ▶ Numele pachetelor sunt scrise cu toate literele mici, pentru a evita un conflict cu numele de clase sau interfețe.
- ▶ Companiile folosesc numele inversat aferent domeniului de Internet pentru a începe denumirile de pachete: `com.example.mypackage` pentru un pachet denumit `mypackage` creat de un programator din compania `example.com`.
- ▶ Pachetele aferente limbajului Java încep cu `java.` sau `javax.`

Pachete

- ▶ Pentru a importa un anumit membru în fișierul curent, se pune o declarație de import la începutul fișierului.
- ▶ `import graphics.Rectangle;`
- ▶ Pentru a importa toate tipurile conținute într-un pachet, se utilizează declarația de import cu asterisc (*).
- ▶ `import graphics.*;`

Pachete

Package class modifiers are:

- **default** (when you don't use anything) - - the class is visible in the package;
- **public** - the class is visible anywhere

different packages

```
package p1;  
  
public class Class1  
{ }  
  
class Class2  
{ }
```



```
package p2;  
  
import p1.*;  
  
public class Other  
{  
    Class1 c1;  
    Class2 c2;  
}
```

only the public class is visible

same package

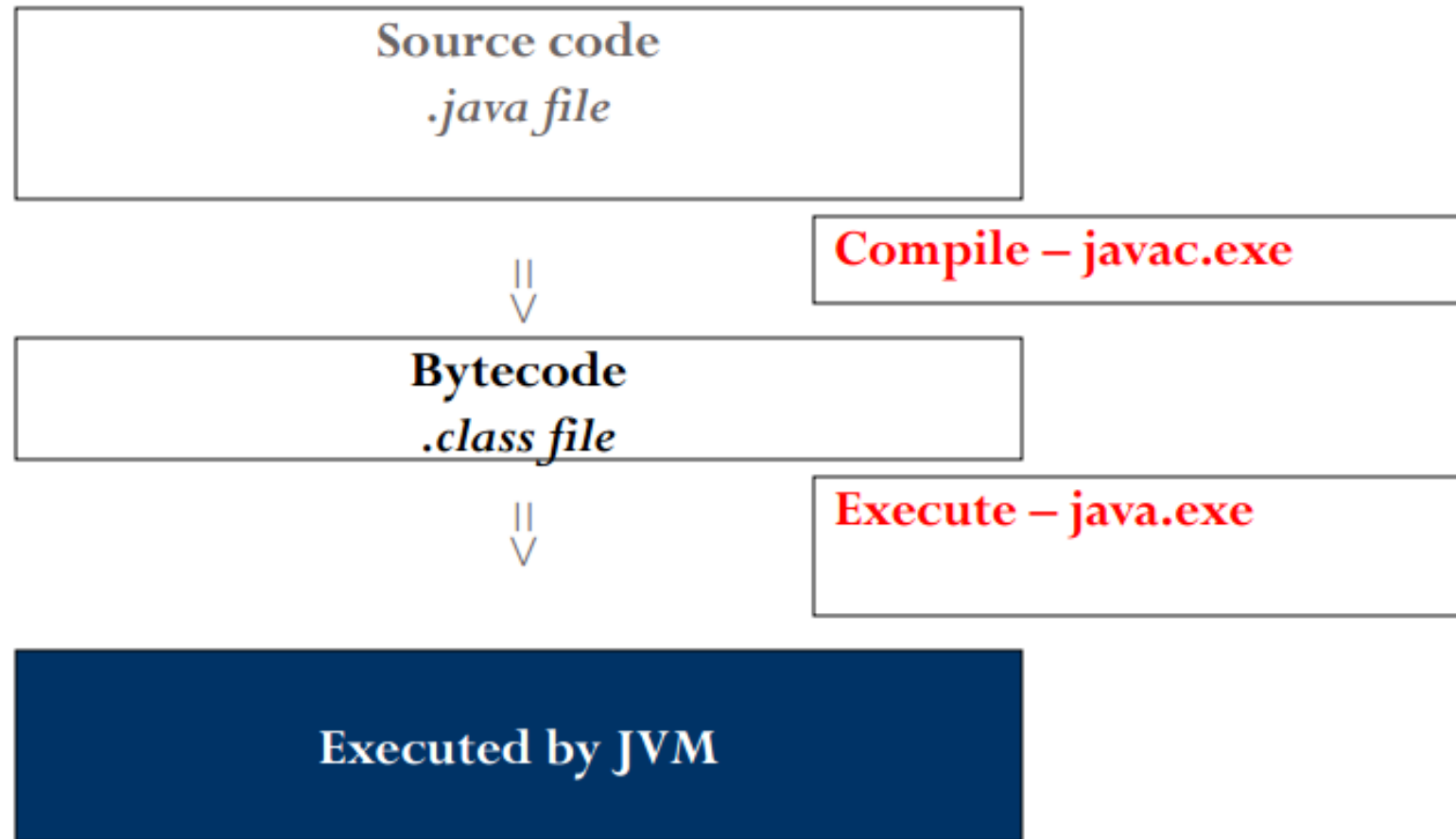
```
package p1;  
  
public class Class1  
{ }  
  
class Class2  
{ }
```



```
package p1;  
  
public class Other  
{  
    Class1 c1;  
    Class2 c2;  
}
```

all classes are visible

Pași de dezvoltare a unei aplicații Java



Pași de dezvoltare a unei aplicații Java

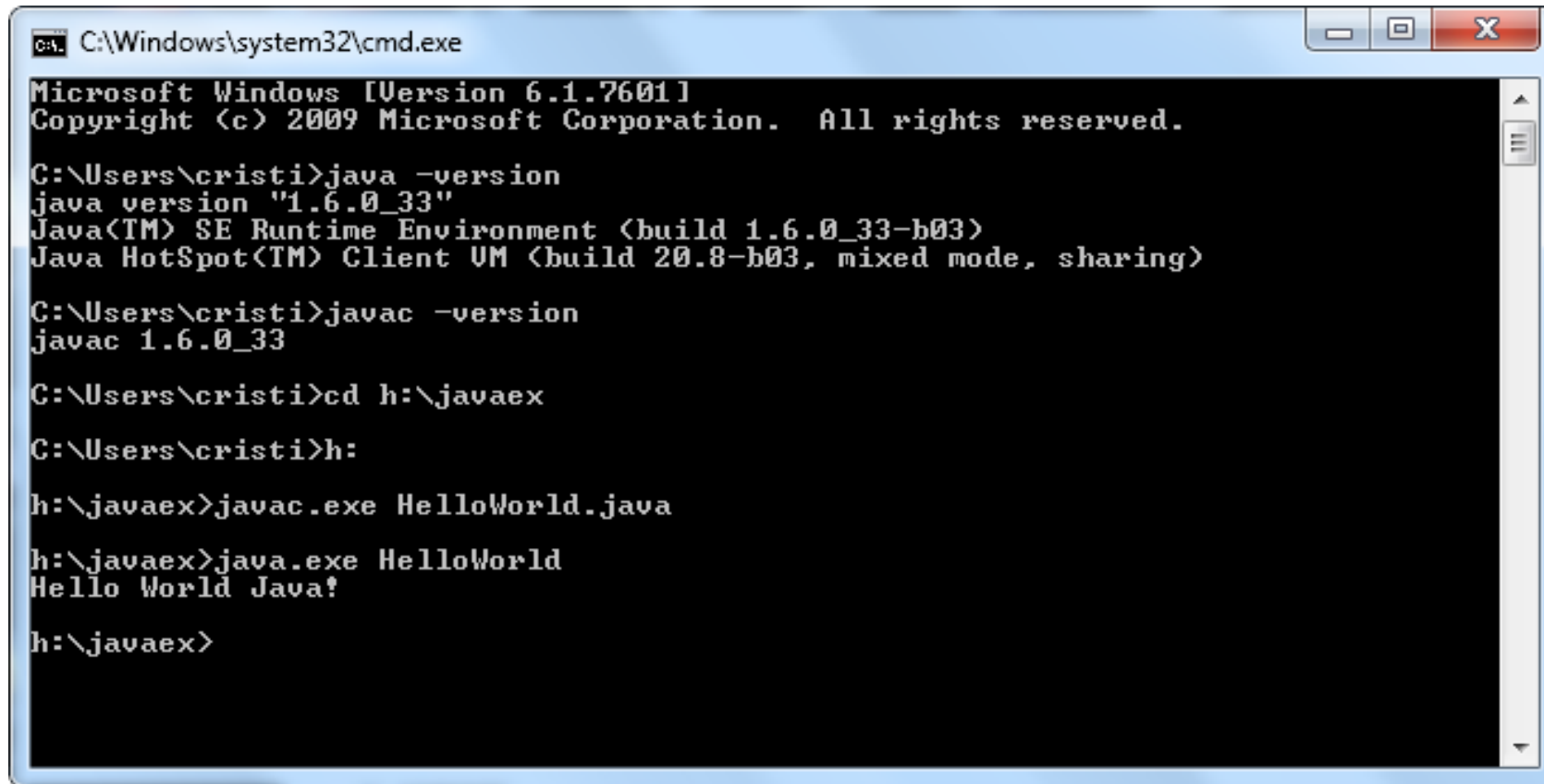
Instrumente necesare:

- ▶ Un editor ASCII simplu (Notepad, Notepad++, etc.) pentru scrierea fișierelor de cod sursă;
- ▶ Compilatorul Java (**javac.exe**) pentru a compila fișierele de cod sursă (**.java**) și a obține fișiere bytecode cu extensia **.class**;
- ▶ Mașina virtuală JVM (**java.exe**) pentru a executa aplicațiile Java.

Pași de dezvoltare a unei aplicații Java

- ▶ Componentele **javac.exe** și **java.exe** se obțin prin instalarea Java SDK (JDK) de pe site-ul Oracle;
- ▶ Cele două executabile se găsesc în calea:
C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_71\bin
sau
C:\Program Files\Java\jdk-12.0.2\bin
în funcție de versiunea JDK instalată.

Compilare în linie de comandă



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\cristi>java -version
java version "1.6.0_33"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.6.0_33-b03)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 20.8-b03, mixed mode, sharing)

C:\Users\cristi>javac -version
javac 1.6.0_33

C:\Users\cristi>cd h:\javaex
C:\Users\cristi>h:
h:\javaex>javac.exe HelloWorld.java
h:\javaex>java.exe HelloWorld
Hello World Java!
h:\javaex>
```

Tipuri de date în Java

Value data type	Size	Range for signed values	Category
byte	1 byte	-128 → 127	integer
short	2 bytes	-32768 → 32767	integer
int	4 bytes	-2147483648 → 2147483647	integer
long	8 bytes	-9,223,372,036,854,775,808 → 9,223,372,036,854,775,807	integer
float	4 bytes	7 significant digits	real simple precision
double	8 bytes	15 significant digits	real double precision
char	2 bytes	'\u0000' → '\uffff' 0 → 65535	16 bits Unicode char
boolean	1 bit	true or false	logic value

Variabile în Java

- ▶ Variabile de tipuri primitive (int, float, char, boolean, etc.);
- ▶ Variabile de tipuri referențiale (obiecte, interfețe, enumerări, învelitori (wrappers) pentru tipuri primitive).

Variabile în Java

- ▶ Denumirile de variabile trebuie să înceapă cu o literă, simbolul underscore (_) sau simbolul dolar (\$);
- ▶ Denumirile de variabile nu pot să înceapă cu o cifră;
- ▶ După primul caracter, se pot utiliza cifre în denumirile de variabile;
- ▶ Denumirile de variabile nu pot fi un cuvânt cheie sau rezervat din limbajul Java;
- ▶ Se pot defini mai multe variabile simultan.

Variabile în Java

- ▶ Denumirile de variabile sunt alese de programator, dar pentru eficiență se pot respecta următoarele convenții de nume:
 - ▶ Notăția ungară;
 - ▶ Camel Case;
 - ▶ Java mixed case.

```
int iBooksNumber; //Hungarian Notation  
int BooksNumber; //CamelCase  
int booksNumber; //Java mixed case
```

Variabile în Java

- Java is strong type language;

float vb2 = 23.5; *//compilation error - possible loss of precision*

int vb3 = 45.6; *//compilation error - possible loss of precision*

boolean test = 23; *//compilation error - incompatible types*

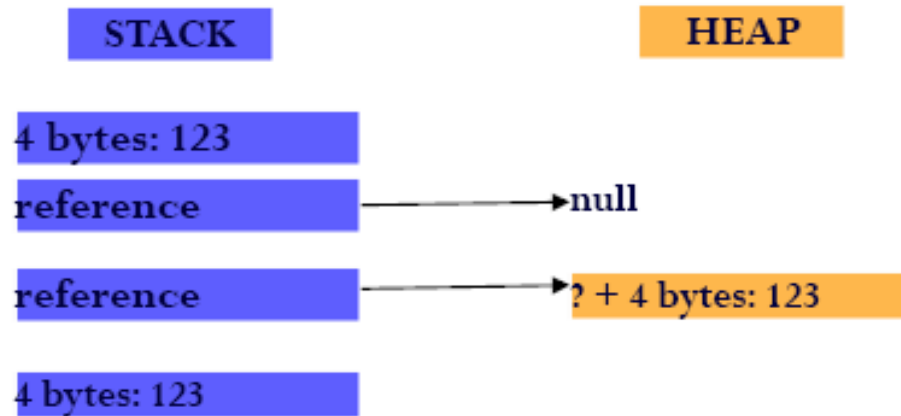
Variabile în Java

```
public static void main()  
{  
int sum;  
//local variable declared in main  
method  
sum = sum + 10;  
//compiler error  
//variable sum might not have been  
initialized  
}
```

Boxing / Unboxing

Converting a value type into a reference type and backwards is done by **boxing / unboxing**

```
public class BoxUnbox
{
    static void main(String[] args)
    {
        int i = 123;
        Integer iObject;
        iObject = i;
        int j = iObject;
    }
}
```



Masive în Java

- ▶ un masiv este o formă particulară de obiect Java care este utilizat pentru a stoca o listă de elemente omogene (fiecare element al masivului are același tip ca tipul de bază);
- ▶ numărul de elemente din masiv este fix și definește lungimea sa;
- ▶ în Java, masivele sunt un tip special de obiecte - instanțe ale clasei Array;
- ▶ Java permite utilizarea operatorului index [] pentru a avea acces la elementele unui masiv;
- ▶ operatorul new acceptă ca parametru dimensiunea masivului.

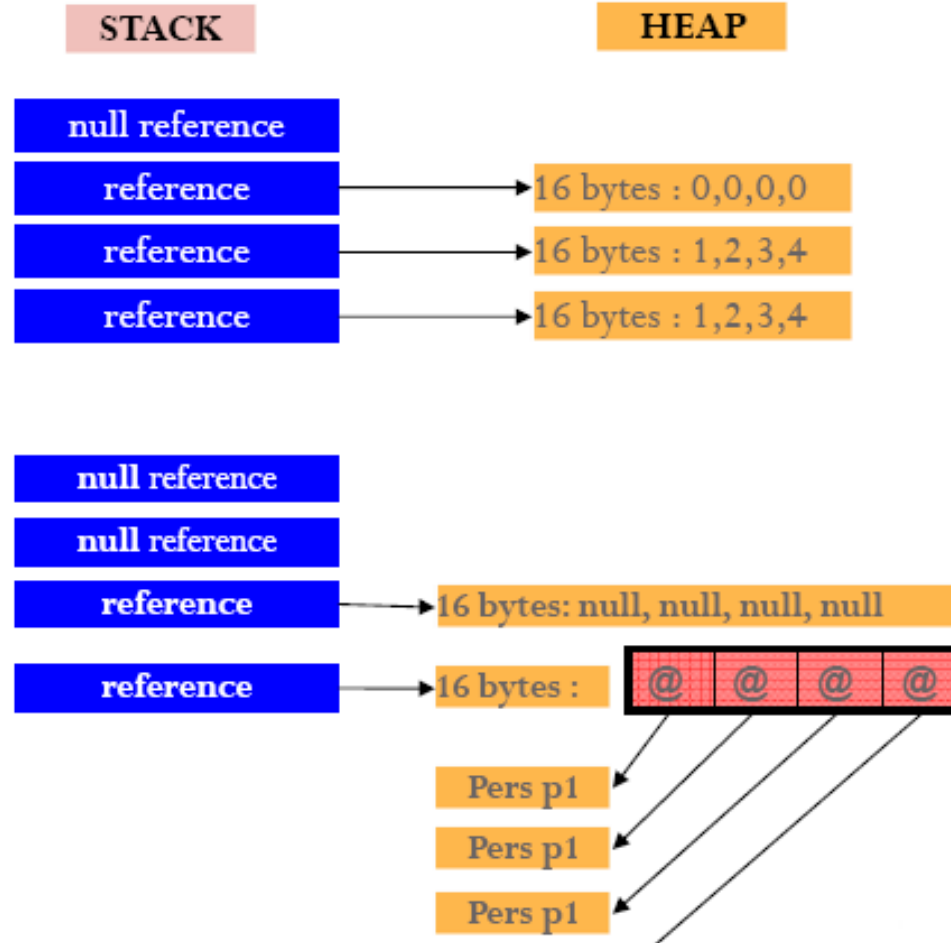
Masive în Java

- ▶ Definirea masivelor unidimensionale (vectori) în Java:
 - ▶ `base_type[] array_name;`
 - ▶ `base_type array_name[];` //stil similar cu C/C++
- ▶ Inițializarea vectorilor în Java:
 - ▶ Se definește vectorul;
 - ▶ Se alocă spațiu de memorie pentru el;
 - ▶ Se inițializează elementele.
- ▶ Accesarea și prelucrarea vectorilor în Java:
 - ▶ Accesul la elemente cu operatorul index `[]`;
 - ▶ Numărul de elemente este gestionat cu proprietatea *length*.

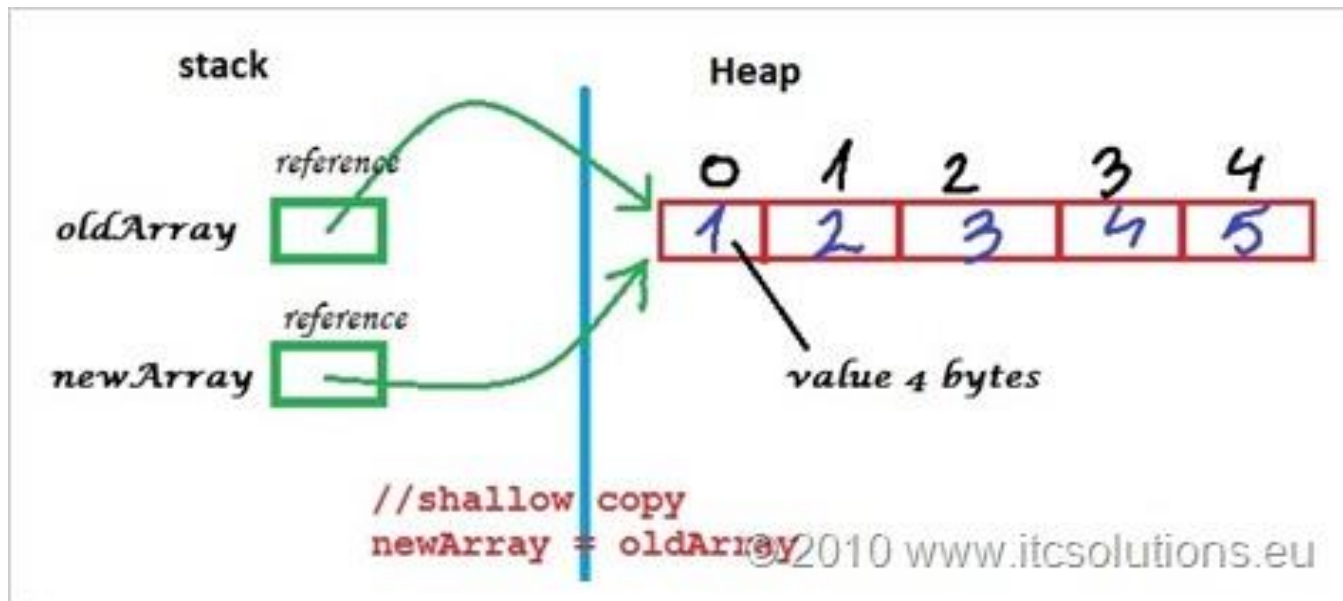
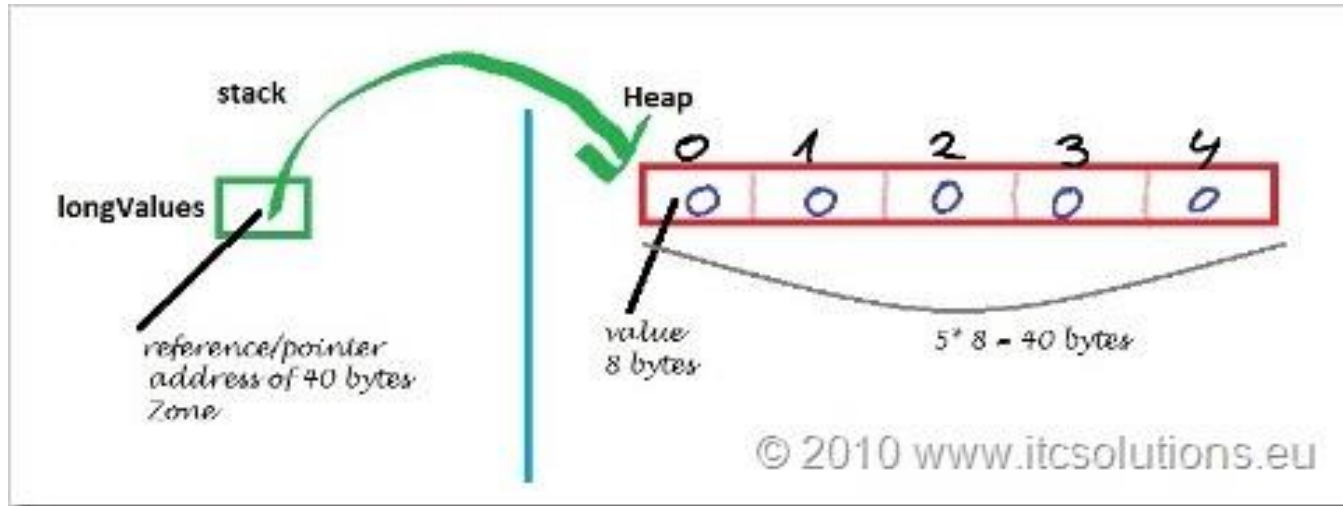
Masive în Java

```
int [ ] vect;  
vect = new int[4];  
int [ ] vect2 = {1,2,3,4};  
int [ ] vect3 = new int[] {1,2,3,4};
```

```
Pers p1;  
Pers [ ] vectPers;  
vectPers = new Pers[4];  
vectPers = new Pers[4] {p1,p2,p3,p4};
```



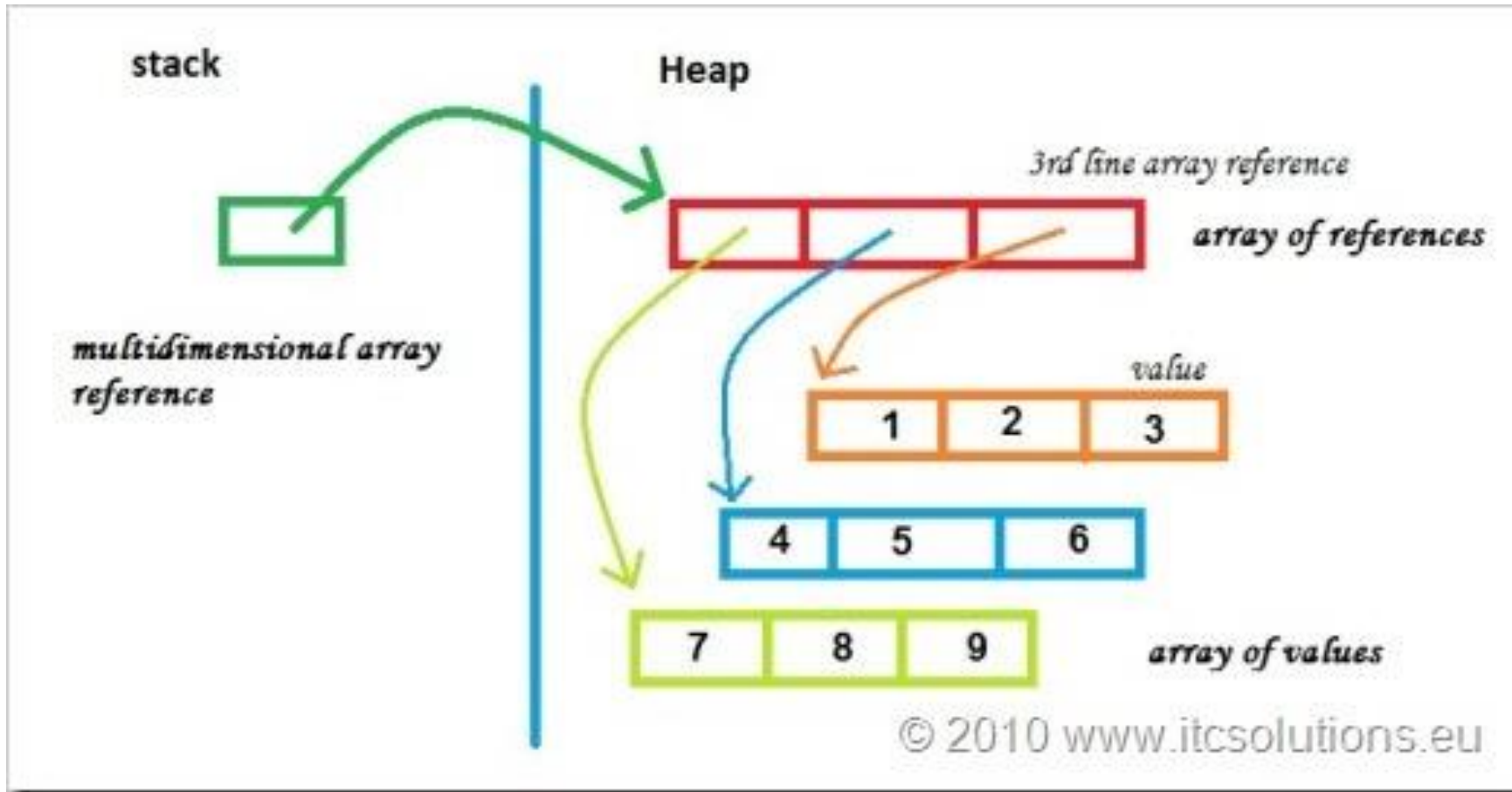
Masive în Java



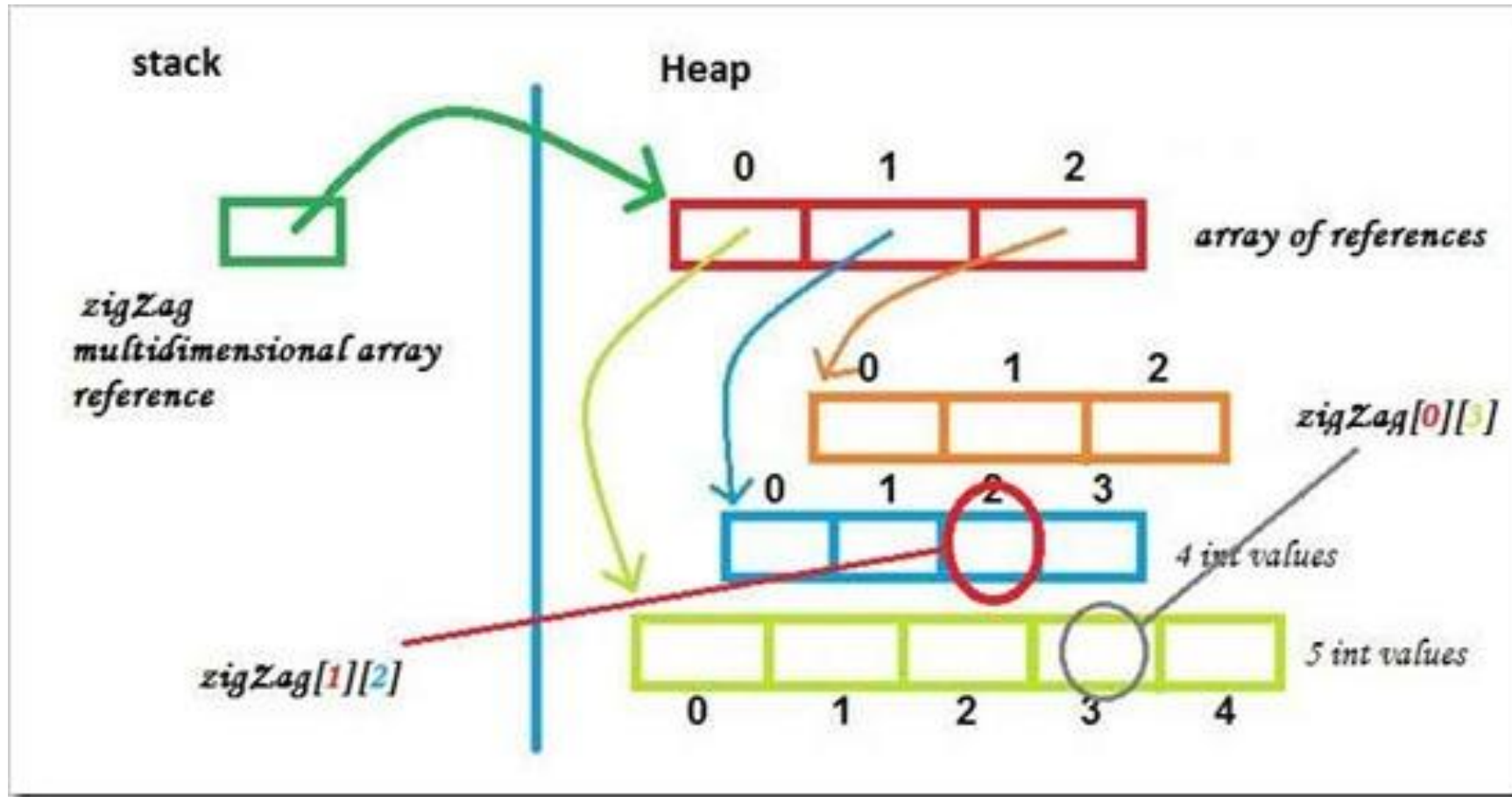
Masive în Java

- ▶ Definirea masivelor bidimensionale (matrice) în Java:
 - ▶ `base_type[][] matrix_name;`
 - ▶ `base_type matrix_name[][];` //stil similar cu C/C++
- ▶ Inițializarea matricilor în Java:
 - ▶ Se definește vectorul de vectori (liniile matricei);
 - ▶ Se alocă spațiu de memorie pentru el și se inițializează numărul de elemente aferent primei dimensiuni;
 - ▶ Se rezervă spațiu de memorie pentru fiecare vector care va stoca valori; deoarece fiecare vector este prelucrat separat, este posibil să se stabilească diferite dimensiuni și să se creeze o matrice în zig-zag;
 - ▶ Se inițializează elementele.

Masive în Java



Masive în Java



Stiva și Heap

Stiva:

- ▶ un spațiu de memorie rezervat de sistemul de operare pentru procesul aplicației;
- ▶ dimensiunea stivei este fixă și este determinată în faza de compilare pe baza declarărilor de variabile și alte opțiuni de compilare;
- ▶ este important să se stabilească faptul că stiva este limitată, iar dimensiunea sa este fixă (odată ce procesul a început, nu se mai poate modifica mărimea stivei);
- ▶ de cele mai multe ori, stiva este folosită pentru a stoca variabile ale funcțiilor sau metodelor (argumente de intrare și variabile locale);
- ▶ fiecare metodă are propria sa stivă, inclusiv metoda `main()`, care este, de asemenea, o funcție.
- ▶ o metodă există pe stivă numai pe timpul duratei de viață a acelei metode: din momentul apelului până la momentul returnării valorilor;

Stiva și Heap

Heap:

- ▶ un spațiu de memorie gestionat de sistemul de operare și utilizat de procese pentru a obține spațiu suplimentar la execuție;
- ▶ această zonă de memorie este globală, ceea ce înseamnă că orice proces o poate folosi (desigur, procesele nu pot citi sau scrie în zona Heap rezervată altui proces);
- ▶ rolul acestei zone de memorie este de a oferi resurse suplimentare pentru procesele care au nevoie de acest spațiu suplimentar la execuție (de exemplu, o aplicație simplă Java care construiește un vector cu valori de la consolă);
- ▶ spațiul necesar în timpul execuției unui proces este determinat de funcții cum ar fi *new* (aceeași funcție utilizată pentru a crea obiecte în Java), care sunt folosite pentru a obține spațiu suplimentar în Heap.

Stiva și Heap

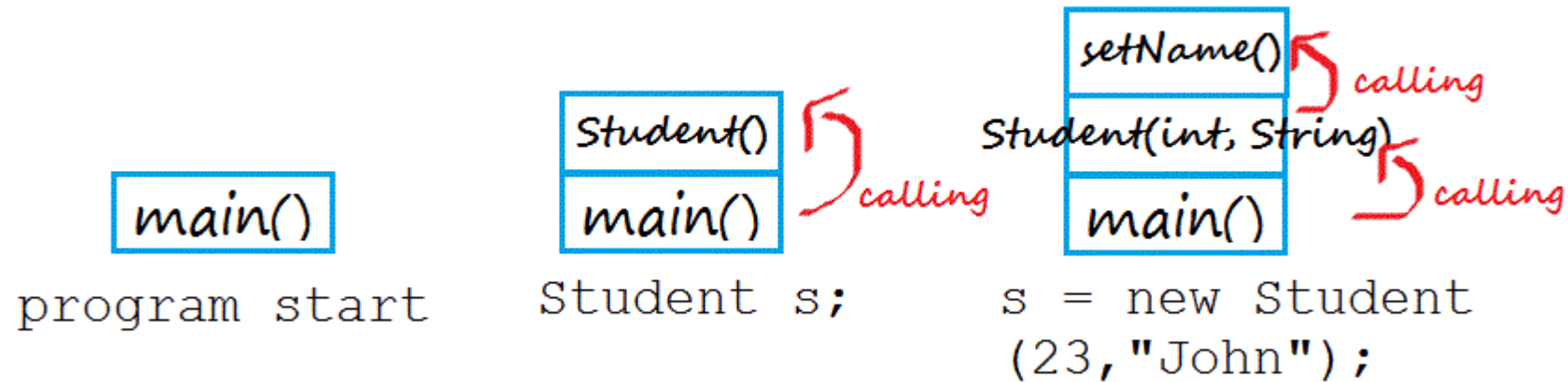
```
class Student {  
    int age; //instance variable  
    String name; //instance variable  
    public Student() {  
        this.age = 0;  
        name = "Anonymous";  
    }  
    public Student(int Age, String Name) {  
        this.age = Age;  
        setName(Name);  
    }  
    public void setName(String Name) {  
        this.name = Name;  
    }  
}
```

Stiva și Heap

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Student s; //local variable - reference  
        s = new Student(23,"John");  
        int noStudents = 1; //local variable  
    }  
}
```

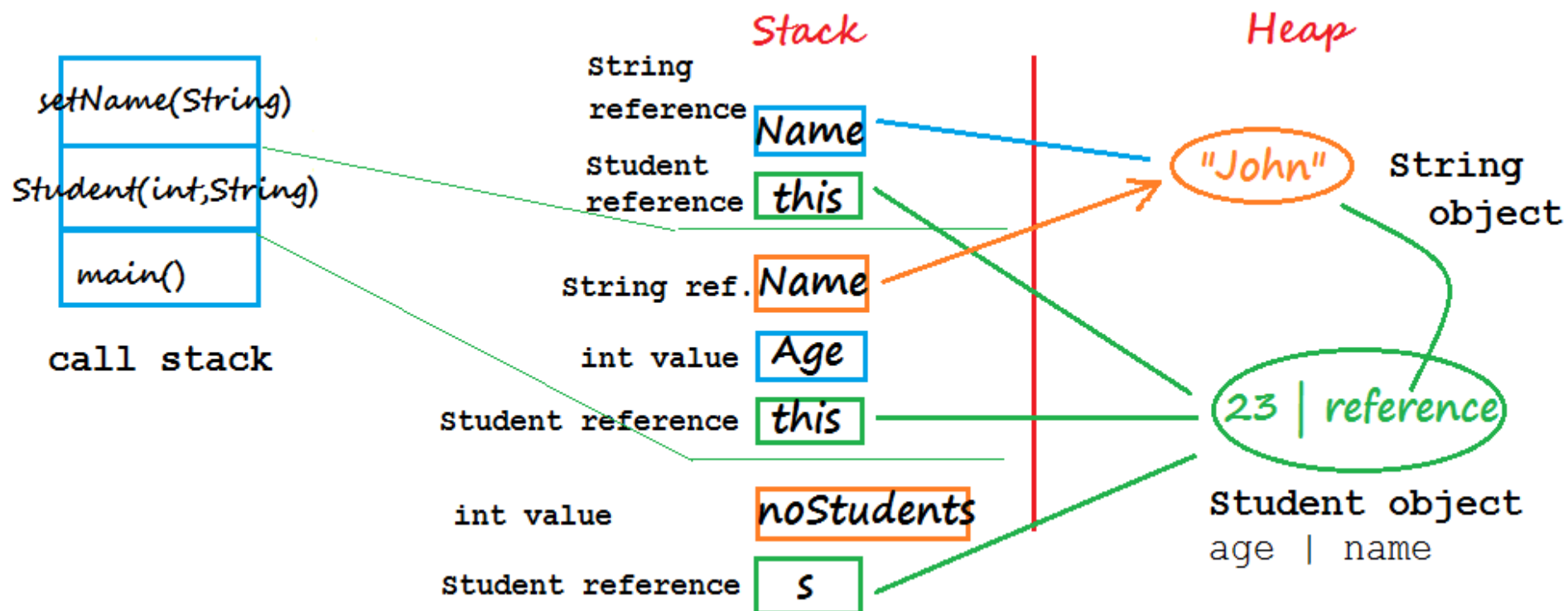
Stiva și Heap

► Exemplu apel stivă:



Stiva și Heap

- Valorile de pe stivă și din Heap:



Stiva și Heap

Regula generală în ceea ce privește locul în care variabilele sunt plasate în memorie:

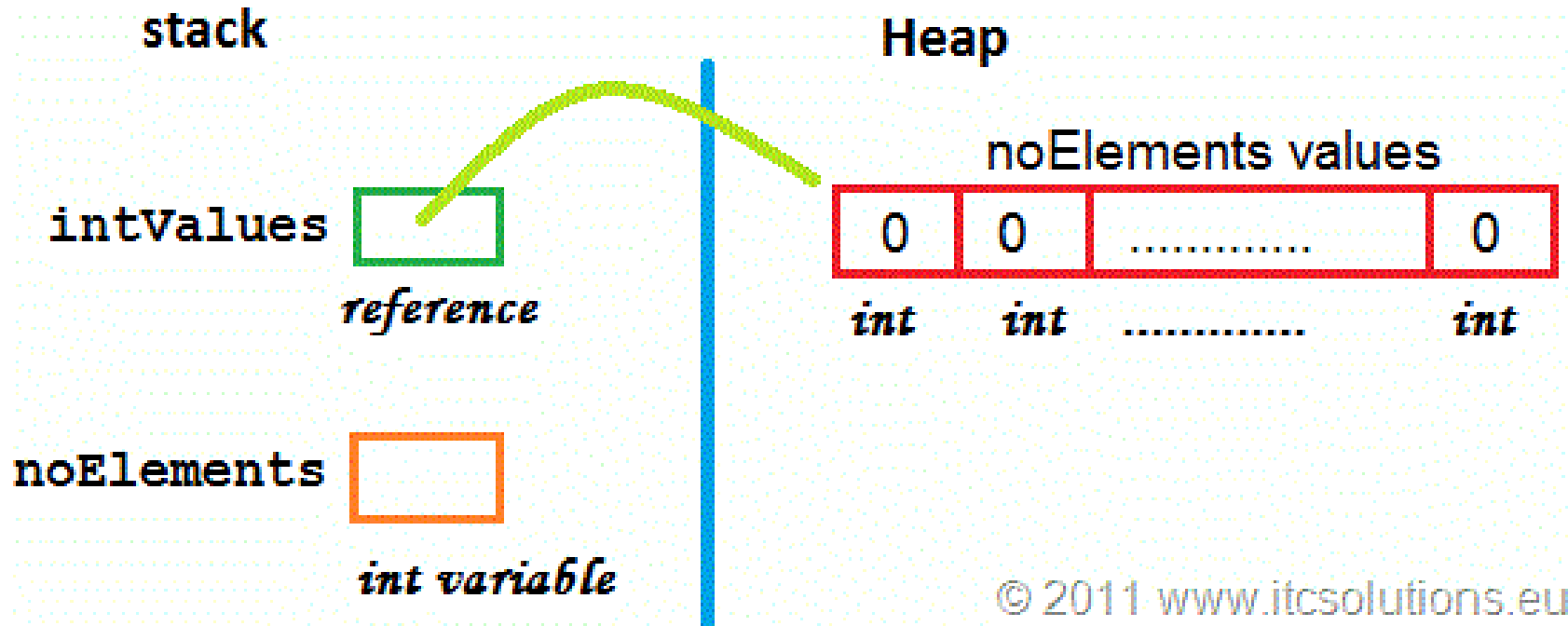
- ▶ variabilele declarate în blocuri de funcții (în Java nu se pot declara variabile globale, cum ar fi în C sau C++) sau în lista lor de parametri sunt plasate pe stivă (stiva funcției);
- ▶ orice valoare creată cu operatorul *new* este plasată în Heap.

Stiva și Heap

```
try {  
    int[] intValues;  
    int noElements = 0;  
    System.out.println("The array elements number (0 - 255):"); //read  
number of elements  
    noElements = System.in.read();  
    intValues = new int[noElements]; //print the values - all with 0 default  
value  
    for(int i=0; i < intValues.length; i++) System.out.print(" "+intValues[i]);  
}  
catch(IOException ex) {  
    System.out.println(ex.getMessage());  
}
```

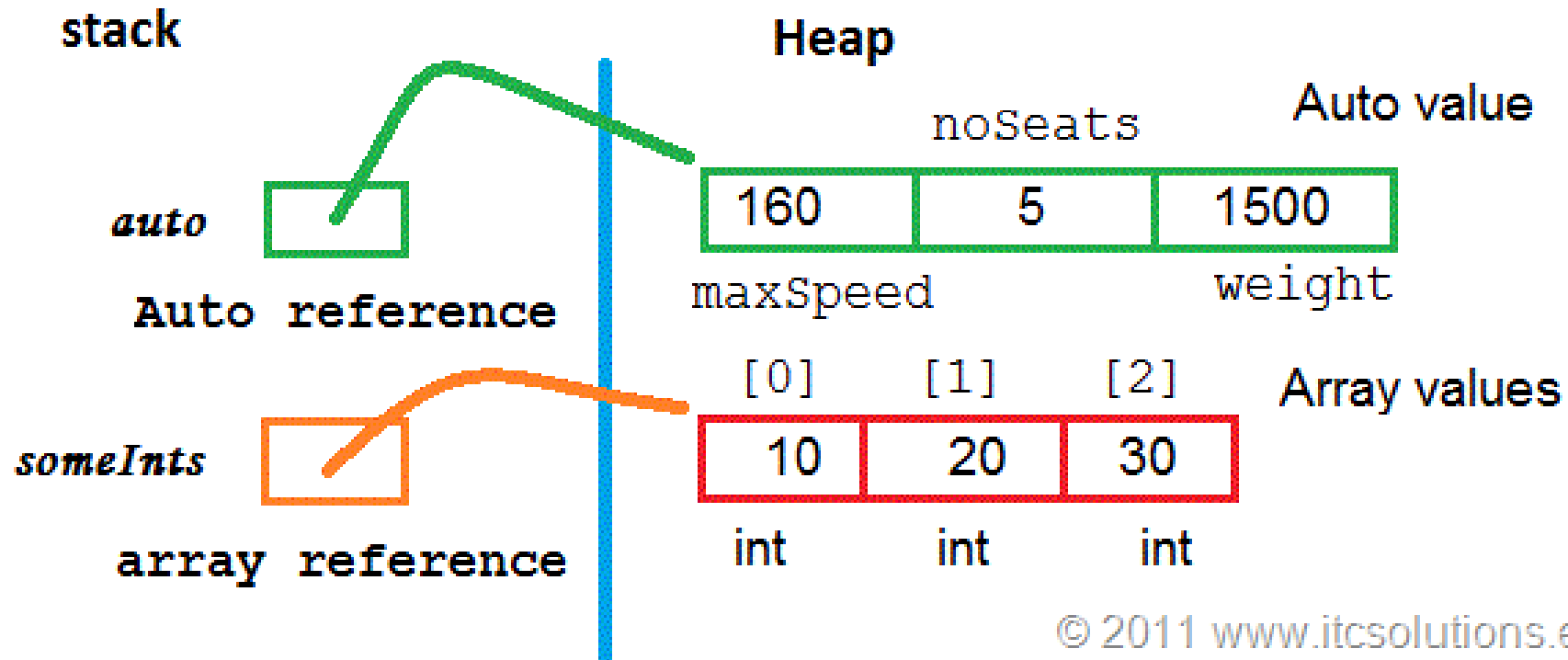
Stiva și Heap

- Valorile obiectelor și referințele în memorie:



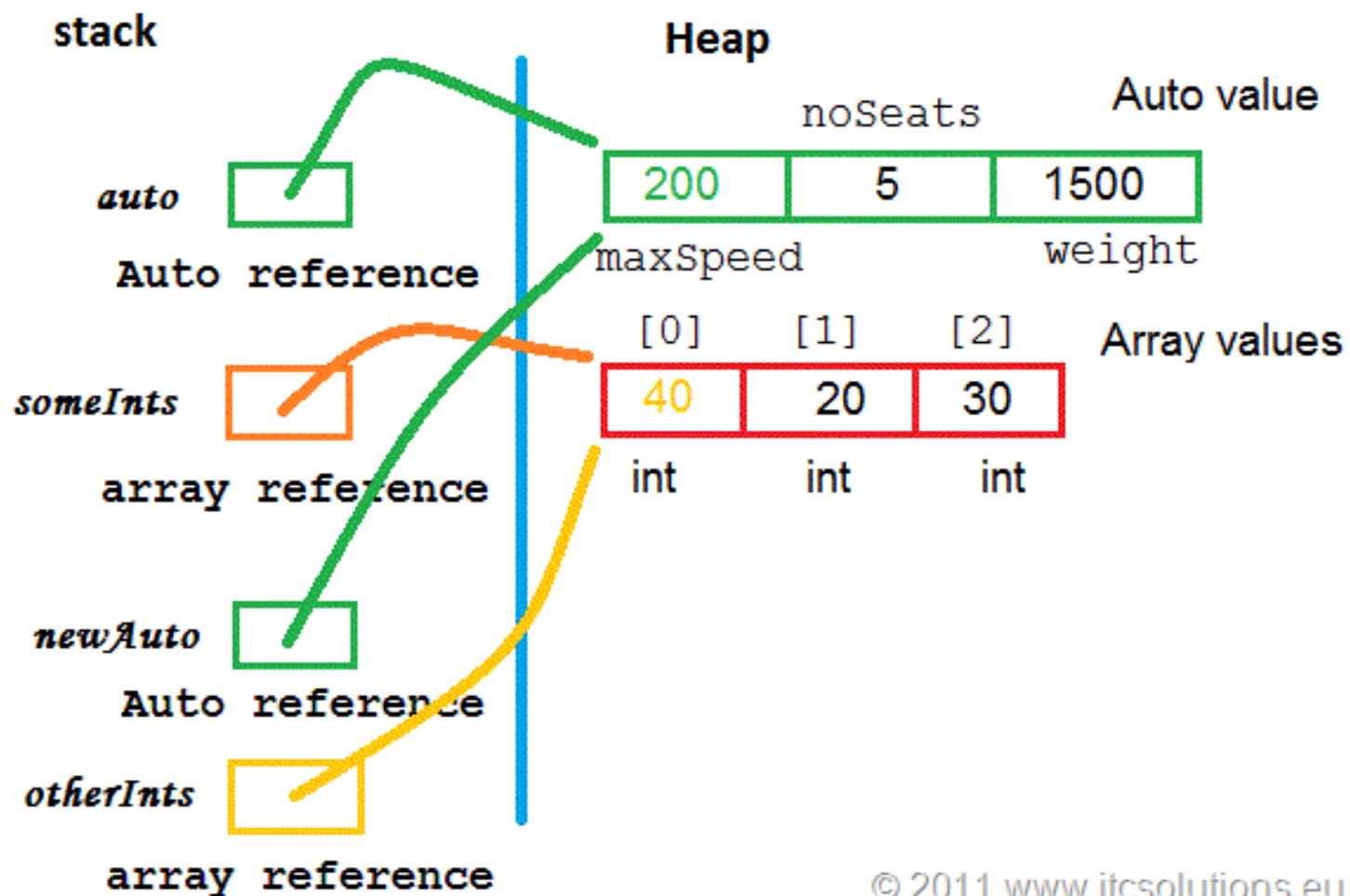
Stiva și Heap

- Valorile obiectelor și referințele în memorie:



Stiva și Heap

- Valorile obiectelor gestionate prin două referințe:



Bibliografie

- ▶ [1] Jonathan Knudsen, Patrick Niemeyer - *Learning Java*, 3rd Edition, O'Reilly.
- ▶ [2] <http://www.itcsolutions.eu>
- ▶ [3] <http://www.acs.ase.ro>
- ▶ [4] <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html>