

Интересные базовые фишки Idea

"Проваливание" в метод, конструктор, поле, класс

Если зажать `Ctrl` и кликнуть по:

- классу, методу или конструктору - провалимся в его определение
- полю - провалимся в его объявление

Если без мышки, то можно использовать комбинацию `Ctrl + B`

Возврат туда, где был до этого

Чтобы вернуться куда то был до этого, нужно нажимать `Ctrl + Alt + стрелку влево`

В обратную сторону тоже работает

Переименование

С помощью комбинации `Shift + F6` можно переименовать:

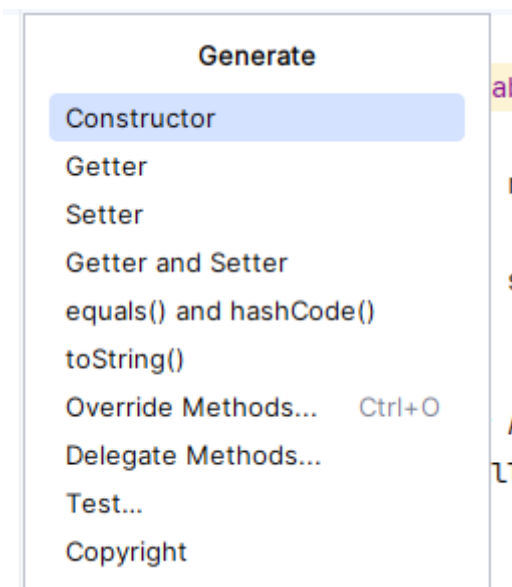
- класс - тогда переименуется и файл
- метод, переменная, поле - переименуется метод и в местах использования

То же самое можно сделать выбрав `Refactoring / Rename`, щелкнув правой кнопкой мыши

Генерация

Выбрав `Generage`, щелкнув правой кнопкой мыши внутри класса можно сгенерировать:

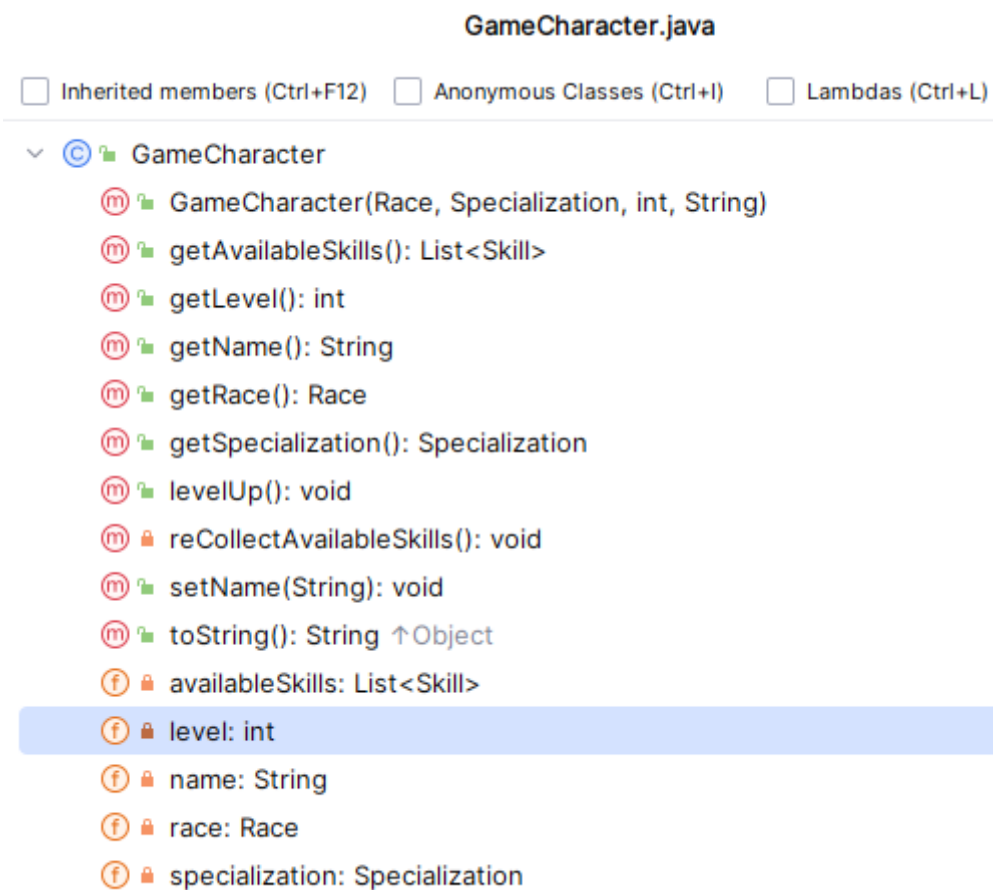
- `equals` и `hashCode`
- конструктор, выбрав нужные поля
- `getter/setter`-ы или только `getter` или `setter`, выбрав нужные поля
- `toString()`



Получить список методов

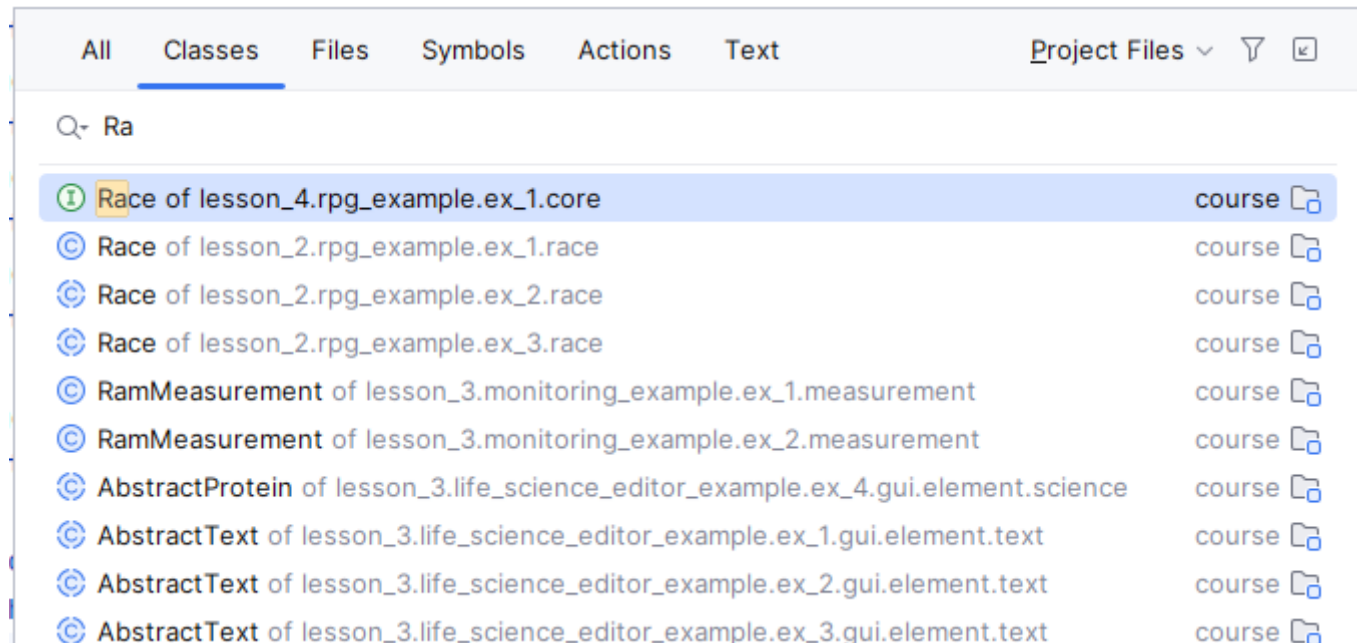
Комбинация клавиш `Ctrl + F12` откроет окно с методами

Можно будет щелкнуть на нужный метод и сразу попасть в него



Найти и открыть класс

Комбинация клавиш `Ctrl + N` откроет окно, в котором можно набирать имя класс, щелкнуть и провалиться в нужный класс



Поиск везде

Комбинация клавиш Ctrl + Shift + F откроет поиск везде и всюду)

Find in Files 107+ matches in 28+ files ☐ File mask: *.java

Cc W .*

In Project Module Directory Scope

public String getTitle() {	ex_1\race\Race.java 5
<title>IntelliJ Markdown Preview</title>	Home_work.html 4
- title: String	Home_work.md 26
+ Grade(title)	Home_work.md 28
+ String getTitle()	Home_work.md 29

Race.java src/lesson_2/rpg_example/ex_1/race

```
1 package lesson_2.rpg_example.ex_1.race;
2
3 @ public class Race {
4
5 @ public String getTitle() {
6     return "Какое то расовое умение";
7 }
```