Java 01

Lukáš Němec

2016

▶ jazyk třetí generace (stejně jako C, C#, Pascal . . .)

- jazyk třetí generace (stejně jako C, C#, Pascal ...)
 objektově orientovaný jazyk OOP (stejně jako C++, C#.
- ▶ objektově orientovaný jazyk OOP (stejně jako C++, C#, Delphi . . .)

- ▶ jazyk třetí generace (stejně jako C, C#, Pascal ...)
- objektově orientovaný jazyk OOP (stejně jako C++, C#, Delphi . . .)
- ▶ jednodušší než C++, srovnatelná s C#

- ▶ jazyk třetí generace (stejně jako C, C#, Pascal ...)
- objektově orientovaný jazyk OOP (stejně jako C++, C#, Delphi ...)
- ▶ jednodušší než C++, srovnatelná s C#
- ► Case sensitive rozlišuje velikost písmen

Rychlost

▶ pomalejší než kompilované jazyky (C, C++)

Rychlost

- ▶ pomalejší než kompilované jazyky (C, C++)
- srovnatelná s ostatními Just in Time kompilovanými jazyky (C#)

Rychlost

- ▶ pomalejší než kompilované jazyky (C, C++)
- srovnatelná s ostatními Just in Time kompilovanými jazyky (C#)
- rychlejší než jazyky bez kompilátoru (Python, Ruby, PHP)

umožňuje multiplatformní programy

- umožňuje multiplatformní programy
- výstupem překladače je mezikód (bytecode), který je JVM zpracováván

- umožňuje multiplatformní programy
- výstupem překladače je mezikód (bytecode), který je JVM zpracováván
- provádí překlad mezikódu do strojového kódu

- umožňuje multiplatformní programy
- výstupem překladače je mezikód (bytecode), který je JVM zpracováván
- provádí překlad mezikódu do strojového kódu
- je součástí JRE

JRE vs JDK

▶ JRE < JDK

JRE vs JDK

- ▶ JRE < JDK
- ▶ JRE umožňuje Javu spustit

JRE vs JDK

- ▶ JRE < JDK
- ▶ JRE umožňuje Javu spustit
- JDK umožňuje Javu vyvíjet

konzolové a grafické aplikace

- konzolové a grafické aplikace
- webové stránky

- konzolové a grafické aplikace
- webové stránky
- aplikace pro telefony

- konzolové a grafické aplikace
- webové stránky
- aplikace pro telefony
- JavaCard

základy OOP

- základy OOP
- konzolové aplikace

- základy OOP
- konzolové aplikace
- základní prvky Javy a jak je správně používat

- základy OOP
- konzolové aplikace
- základní prvky Javy a jak je správně používat
- nějaká matematika

- základy OOP
- konzolové aplikace
- základní prvky Javy a jak je správně používat
- nějaká matematika
- samostatný projekt?

- základy OOP
- konzolové aplikace
- základní prvky Javy a jak je správně používat
- nějaká matematika
- samostatný projekt?
- > ???

Swing (grafické aplikace)

- Swing (grafické aplikace)
- webové aplikace

- Swing (grafické aplikace)
- webové aplikace
- aplikace pro telefony

- Swing (grafické aplikace)
- webové aplikace
- aplikace pro telefony
- JavaCard

NetBeans

- NetBeans
- ▶ Eclipse

- ► NetBeans
- Eclipse
- ► IntelliJ IDEA

- ► NetBeans
- ► Eclipse
- ► IntelliJ IDEA

Ostatní možnosti

Textový editor

- ► NetBeans
- Eclipse
- ► IntelliJ IDEA

- ► Textový editor
- BlueJ

LukeMcNemee.eu

sekce lužánky info - Java

LukeMcNemee.eu

- sekce lužánky info Java
- návod k Javě co nainstalovat a různé alternativy

LukeMcNemee.eu

- sekce lužánky info Java
- návod k Javě co nainstalovat a různé alternativy
- snad pravidelně obsah jednotlivých hodin

LukeMcNemee.eu

- sekce lužánky info Java
- návod k Javě co nainstalovat a různé alternativy
- snad pravidelně obsah jednotlivých hodin
- snad řešení jednotlivých úloh z hodin

LukeMcNemee.eu

- sekce lužánky info Java
- návod k Javě co nainstalovat a různé alternativy
- snad pravidelně obsah jednotlivých hodin
- snad řešení jednotlivých úloh z hodin
- většinou formou odkazů na GitHub





Dotazník

► Pascal, C

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace
- ▶ 00P

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace
- ▶ 00P
- ▶ SQL

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace
- ▶ 00P
- ▶ SQL
- XML

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace
- ▶ 00P
- ▶ SQL
- XML
- ▶ web (HTML ...)

- ► Pascal, C
- Dynamická alokace
- ▶ 00P
- SQL
- XML
- ▶ web (HTML ...)
- grafické aplikace

obsahy, obvody atd. (kužel ..)

- ▶ obsahy, obvody atd. (kužel ..)
- prvočísla

- obsahy, obvody atd. (kužel ..)
- prvočísla
- mocniny, faktoriál

- obsahy, obvody atd. (kužel ..)
- prvočísla
- mocniny, faktoriál
- kombinatorika, pravděpodobnost

Crypto

primitivní (Caesar, rot13 . . .)

Crypto

- primitivní (Caesar, rot13 . . .)
- velká prvočísla

Crypto

- primitivní (Caesar, rot13 . . .)
- velká prvočísla
- ► RSA, AES ...

► SVN

Angličtina

- ► SVN
- ▶ Git

Angličtina

- ► SVN
- ▶ Git

Angličtina

▶ na úrovni Get, isEmpty, remove . . .

- SVN
- ▶ Git

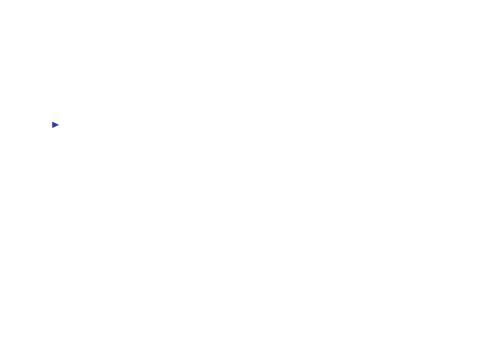
Angličtina

- ▶ na úrovni Get, isEmpty, remove . . .
- názvy funkcí, proměnných

- SVN
- ▶ Git

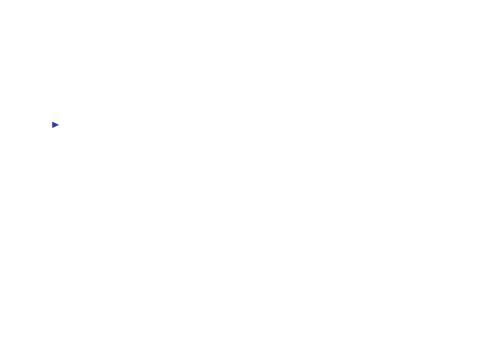
Angličtina

- na úrovni Get, isEmpty, remove . . .
- názvy funkcí, proměnných
- pochopit základ z JavaDoc



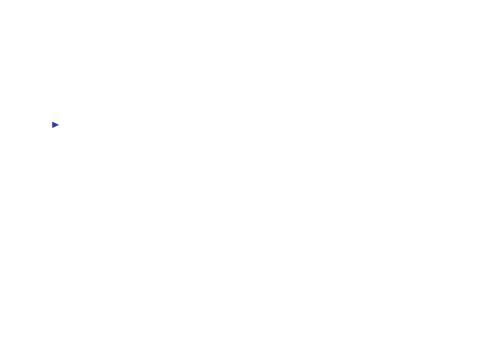


- **>**
- •



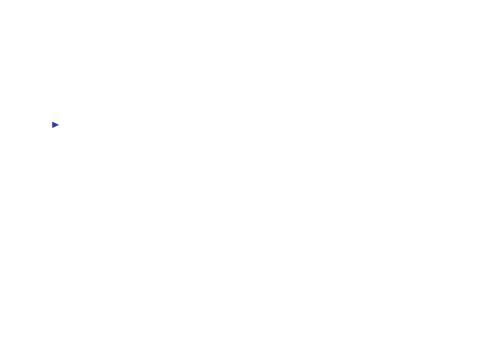


- **>**
- •





- **>**
- •





- **>**
- •