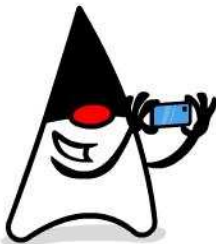
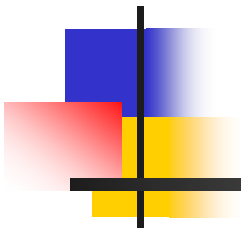


1-AIN-172:

Programovanie (4)

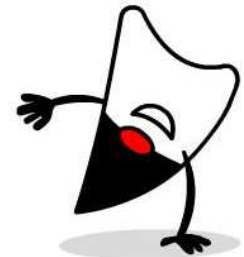
(alias JAVA pre C++ programátorov)



Peter Borovanský
KAI, I-18

borovan@ii.fmph.uniba.sk

<http://dai.fmph.uniba.sk/courses/JAVA/>





Čo je na stránke predmetu

Prednáška: <http://dai.fmph.uniba.sk/courses/JAVA>

- Streda, 9:50, 2hod, A **Programovanie 4**

Cvičenie:

- Štvrtok, 13:10, H6 (Peter Borovanský, Juraj Holas, Kristína Malinovská)
- Štvrtok, 13:10, H3 nemoderovaná verzia ()
- domáce úlohy opravujú mag.študenti Lukáš Gajdošech a Jozef Kubík

Používame systém LIST: <https://list.fmph.uniba.sk>

Kontakt [všetci cvičiaci a ja]: prog4java@lists.dai.fmph.uniba.sk

GitHub: <https://github.com/Programovanie4>

Konzultačné hodiny:

- Štvrtok 12:00-13:00
- **kedykoľvek po e-dohode s vyučujúcim** 😊 😊 😊
- <https://calendly.com/borovansky>

A	114-...
B	100-113
C	86-99
D	72-85
E	68-71
Fx	...-67

Hodnotenie

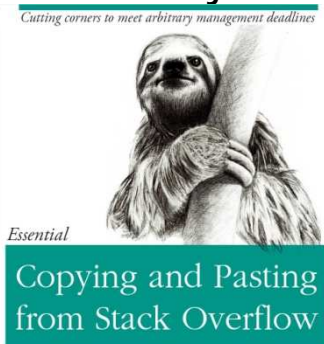
- **DÚ**(12x2), **cvičenia**(10x1), **quadt**(2x15), **midt**(25), **projekt**(15), **skúška**(30)
- **midterm** je písomný test v jedinečnom termíne **6.4.18:00**, nedá sa opakovať,
- **dva quadtermy** sú testy pri počítačoch v terminálke počas riadnych cvičení,
- **cvičenia sú bodované**, riešenia cvičení môžete odovzdávať len na cvičeniach
- **skúška** sa hodnotí len, ak študent má z nej aspoň 20-cvičenia bodov,
- cvičenia končia povinnou **domácou úlohou**, ktorej elektronické odovzdanie sa očakáva do termínu cca 7-8 dní,
- semestrálny projekt je nutná podmienka ku skúške (musí byť uznaný cvičiacim pred termínom skúšky), témy projektov budú zverejnené cca po Veľkej noci,
- v nepravidelne sa objavujú **prémiové úlohy**, ktoré sú na zlepšenie bodovej bilancie jednotlivca pri skúške (kolektívne riešenia sa opäť neakceptujú),
- predtermín (**bypass excelencie**) bude pre záujemcov 27.2. 13:00, záujemci sa prihlasujú e-mailom
- v prípade akýchkoľvek individuálnych problémov sa skúste skontaktovať (čím skôr) s cvičiacim, vyučujúcim, **Podporným centrom I-23**, resp. štúd.oddelením,
- ak študent dosiahne za semester **[quads+mid+projekt+DÚ] ≥ 95 bodov**, automaticky dostáva hodnotenie **A** bez skúšky (prémie nepočítame, nie je to bug)
- ak študent nazbiera počas semestra **[quads+mid+projekt+DÚ] < 50 bodov**, automaticky dostáva hodnotenie **Fx**.

Filozófia kurzu



CODE MONKEY

- programátor pri práci potrebuje internet, budete ho mať k dispozícii
- „priateľ na telefóne“ je s **nulovou toleranciou**, aj keď sa to zle dokazuje...
- riešenie akejkoľvek úlohy **musí byť vaše**
- ak riešenie, časť, nejakej úlohy nájdete všeobecne dostupnú na internete:
 - takúto úlohu chápeme ako nešťastne zadanú, ale občas sa to „podariť“...
 - a použijete kód, **musíte** uviesť http-link na zdroj,
 - inak sa to vníma ako opisovanie, autora nepenalizujeme ☺
- Pravidlo „zdravého sedliackeho rozumu“ sa používa v akýchkoľvek sporných prípadoch nepokrytých pravidlami; ak zlyhá, rieši štúdijné; nestáva sa to...
napr. Ak Jožo začne vešať svoje riešenia na web, iný kolega ich nemôže použiť ako svoje riešenia, ani ak uvedie presný link na Jožove riešenie



Testy

- prvá polovica kurzu používa automatické testy s automatickým bodovaním
- zrejme sa objaví syndróm *Works on my machine*
- v histórii sa to už stalo





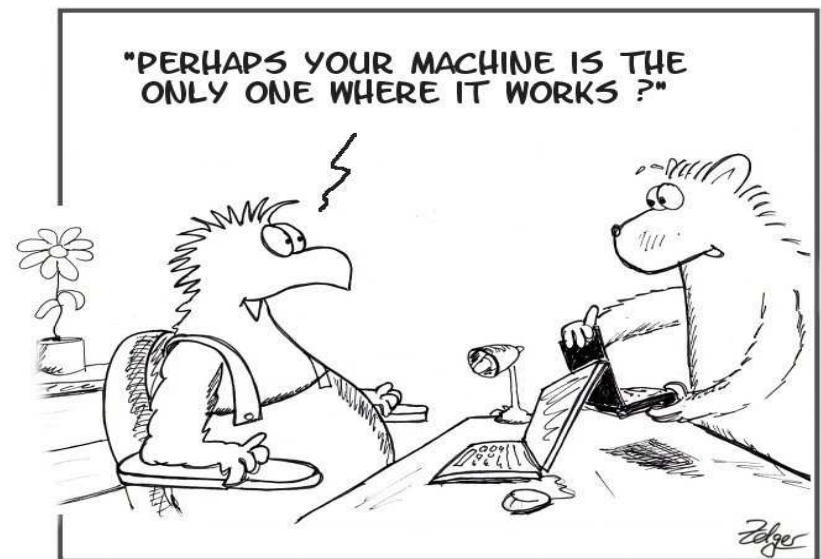
Works on my machine

Often developers and testers are using their own machines for developing and testing software. The local environment can look different, have different tools installed, even different libraries

It's not so strange to hear someone say
"but it works on my computer".

Základné pravidlo:

- L.I.S.T. aj každé zadanie či test môže mať chybu,
- chyby, na ktoré nás upozorníte, oceňujeme bodom,
- ale nakoniec vás boduje L.I.S.T. nie váš domáci komptuter



It works on my machine

Cieľ kurzu



Java is C++ without the guns, knives,
and clubs

— James Gosling —

AZ QUOTES

- oboznámiť sa s jazykom JAVA (syntaxou a sémantikou jednotlivých jazykových konštrukcií)
- ukázať špecifické princípy a vlastnosti jazyka JAVA (keďže o princípoch OOP ste počuli už na dvoch prednáškach, v iných kontextoch)
- byť schopný písať jednoduché aplikácie s GUI (JavaFx)
- a v neposlednej rade, aj **zaprogramovať si** ...

Cieľom kurzu nie je:

- úplné programátorské základy (ved' už máte za sebou 3 semestre)
- písanie aplikácií pre mobilné platformy
 - Android v kurze VMA, <http://dai.fmph.uniba.sk/courses/VMA/>
 - ... *ale kto si to chce skúsiť, môže v rámci záverečného projektu*
- písanie aplikácií JavaEE
 - Pokročilé programovanie v JavaEE, <http://dai.fmph.uniba.sk/courses/java2/>
 - písanie klient-server aplikácií a servletov,
 - návrhové vzory ☹

It would be a tragic statement of the universe if
Java was the last language that swept through.
James Gosling

Úvodná prednáška

dnes bude:

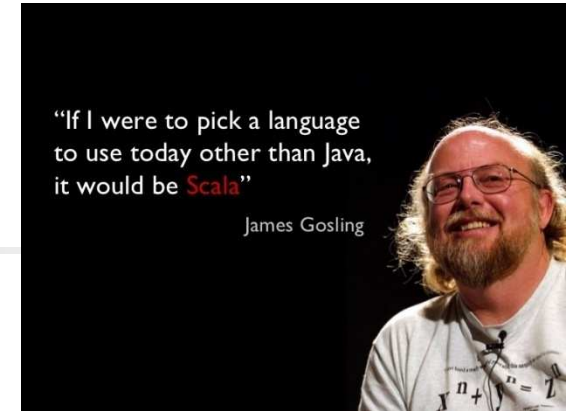
- trochu málo z histórie jazyka Java
- základné (numerické) dátové typy
- syntax (niektorých) príkazov
- polia

Cvičenie:

- získať prvé body za cvičenie, pretlačiť riešenie cez automatické testy
- urobiť prvý program (editovanie, kompilácia a spustenie programu),
- uistiť sa, že časť príkazových konštrukcií už poznáme z jazyka C++
- komfortná práca so základnými typmi, int, long, float, char, ...

literatúra (vid' linky na stránke predmetu):

- Thinking in Java, 3rd Ed. - 2.kapitola Everything is an Object
(<http://www.ibiblio.org/pub/docs/books/eckel/TIJ-3rd-edition4.0.zip>)
- Naučte se Javu – úvod (<http://interval.cz/clanky/naucte-se-javu-uvod/>)
Naučte se Javu – dátové typy (<http://interval.cz/clanky/naucte-se-javu-datove-typy/>)



OOP jazyky

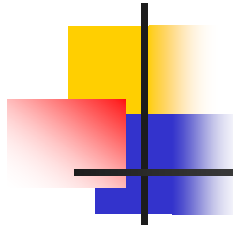
JAVA nie je zd'aleka prvý O-O programovací jazyk:
(viac sa dozviete napr. na predmete Programovacie paradigmy
<http://dai.fmph.uniba.sk/courses/PARA/>)

- SIMULA, 1960
mala triedy, objekty, dedenie, virtuálne metódy, GC
- Smalltalk, 1971-80, Xerox PARC
všetko sú objekty, je dynamicky typovaný a interaktívny interpreter
- C++, 1983, Bell Labs
- **Java, 1990, Sun Microsystems**
 - 1991, jazyk Oak (neskôr premenovaný na Java)
 - 1993, jazyk Java ako jazyk pre web, WWW
 - 1995, oficiálne predstavenie JAVA
- Eiffel, 1995,
viacnásobná dedičnosť, generické typy/templates
- Microsoft Visual J++, J#, C#, .NET,
- Borland – Delphi, Builder, JBuilder

... a dnes už je všetko objektové, len programátori ostali procedurálni



James Gosling
Unix
Emacs
>15r.SUN
Oracle
Google



OOP



The best way to predict the future is to invent it.

(Alan Kay)

- entita obsahuje nielen dáta, ale aj kód (metódy), ktorý s nimi manipuluje
- štruktúra má viac atribútov a metód
- triedno-inštančný prístup:
 - každý objekt vzniká ako/je inštancia triedy
 - trieda definuje jeho atribúty a metódy
 - zložený typ je obohatený na triedu
 - štruktúra je obohatená na objekt
 - z premenných sa stávajú atribúty
 - z funkcií a procedúr metódy
- dynamika: hlavne dynamické štruktúry, statické napr. atribúty triedy

OOP historia

(Uncle Bob Martin)



trieda Prvy je definovana v súbore Prvy.java



Prvý

hlavička hlav programu

```
public class Prvy {
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Ahoj");  
    }
```

```
}
```

volanie kompilátora

```
javac Prvy.java
```

```
java Prvy
```

```
Ahoj
```

volanie interpretera



Základné celočíselné typy

(primitívne)

neexistuje neznamienková verzia *unsigned*
Všetky začínajú malým písmenom (primitívne)

- **byte**

java.lang.**Byte** [8 bitov]

-128 .. 127 rozsah Byte.MIN_VALUE .. Byte.MAX_VALUE

- **short**

java.lang.**Short** [16 bitov]

-2^{15} .. $2^{15}-1$ rozsah Short.MIN_VALUE .. Short.MAX_VALUE

- **int**

java.lang.**Integer** [32 bitov]

-2^{31} .. $2^{31}-1$ rozsah Integer.MIN_VALUE..Integer.MAX_VALUE

- **long**

java.lang.**Long** [64 bitov]

rozsah Long.MIN_VALUE .. Long.MAX_VALUE



Základné typy

Znaky (Unicode, 16 bitov)

- **char**
java.lang.**Character**

Reálne čísla

- **float**
java.lang.**Float**
- **double**
java.lang.**Double**

Logické hodnoty

- **boolean**
java.lang.**Boolean**

Ret'azce

- **String**
java.lang.**String**



Konštanty

- Desiatkové: 32,12,....
- Osmičkové: 0126, 015, 01
- Šestnástkové: 0x56,0x1,0xCD,...
- Long int: 123456789123L
- Znakové: 'A','%','\u00E1',
 - \n' (nový riadok),
 - \t' (tabulátor),
 - '\\' (backslash),
 - ...
- Reťazcové: " toto je retazec v Java"
- Logické typu boolean: true, false
- Reálne float, double: 15.8, 7E23, 3.14F,...

Java 7

Notácia s _

514_000

0b1010 – binárne

0xFF_FF

3.1415926535

_8979323846

_2643383279

_5028841971

_6939937510

_5820974944

_5923078164



Deklarácia premenných a konštánt

```
int    i, j;
char   c;
float  f, g;
int    j = 1;
final int MAX = 10;    // definícia konštanty
...
      MAX = 11;        // chyba
```

```
public class Konstanta {
    public static final int MAX = 10;

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("MAX = " + MAX);
        System.out.println("MAX = " + Konstanta.MAX);
    }
}
```

MAX = 10
MAX = 10



Warm-up

(zamyslite sa pred cvičením)

1) V ktorých z nasledujúcich možností uvedená konštanta zodpovedá preddefinovanej hodnote daného typu:

- A. `int -> 0`
 - B. `String -> "null"`
 - C. `Dog -> null`
 - D. `char -> '\u0000'`
 - E. `float -> 0.0f`
 - F. `boolean -> true`
-

2) Ktoré z nasledujúcich možností predstavujú korektnú deklaráciu premennej typu `char`:

- A. `char c1 = 064770;`
 - B. `char c2 = 'face';`
 - C. `char c3 = 0xbeef;`
 - D. `char c4 = '\u0022;`
 - E. `char c5 = '\iface';`
 - F. `char c6 = '\uface';`
-

3) Ktoré z nasledujúcich možností predstavujú korektnú deklaráciu premennej typu `float`:

- A. `float f1 = -343;`
- B. `float f2 = 3.14;`
- C. `float f3 = 0x12345;`
- D. `float f4 = 42e7;`
- E. `float f5 = 2001.0D;`
- F. `float f6 = 2.81F;`

4) Ktoré z nasledujúcich možností predstavujú korektnú deklaráciu premennej typu `String`:

- A. `String s1 = null;`
 - B. `String s2 = 'null';`
 - C. `String s3 = (String) 'abc';`
 - D. `String s4 = (String) '\ufeed';`
-

5) Ktoré z nasledujúcich možností predstavujú korektnú deklaráciu premennej typu `boolean`:

- A. `boolean b1 = 0;`
 - B. `boolean b2 = 'false';`
 - C. `boolean b3 = false;`
 - D. `boolean b4 = Boolean.false();`
 - E. `boolean b5 = no;`
-

6) Numerický interval typu `char` je:

- A. `-128 to 127`
- B. `-(215) to (215) - 1`
- C. `0 to 32767`
- D. `0 to 65535`

Java nemá predprocesor a la C++
nehľadajte #ifdef ... #endif



Komentáre

```
public class Komentare {           // Píšte komentáre, sú zdravé !
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        double ucet;  
        int pocetPiv = 5;  
        ucet = pocetPiv * 1.3;      // typický komentár  
        System.out.println("Platis = " + ucet);
```

```
        ucet = pocetPiv * /* 1.3 */ 1.70; /* 1.3 je za desinku */  
        System.out.println("Platis = " + ucet);
```

```
    }  
}
```

Platis = 6.5
Platis = 8.5

Komentáre pre dokumentáciu

```
/**  
 *  
 */
```

```
/**  
 * príklad s dvomi funkciami (resp. procedurami s vystupnou hodnotou)  
 * @author PB  
 */  
public class Gulicka2 {  
    /**  
     * definicia funkcie posunX  
     * @param x - suradnica gulicky  
     * @param fi - sklon sikmej plochy  
     * @return vrati novu X-ovu suradnicu gulicky  
     */  
    public static double posunX(double x, double fi) {  
        return x+Math.cos(fi);  
    }  
    /**  
     * toto je hlavny program  
     * @param args - argumenty prikazoveho riadku, ktore zatiaľ nevyuzivame  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        double x=0.0, y=5.0, fi=0.56;  
        for (int t=0; t<10; t++) { // definicia premennej cyklu t priamo v cykle  
            x = posunX(x, fi);      // volanie funkcie s dvomi argumentami  
            y = posunY(y,fi);      // a priradenie vyslednej hodnoty do premennej  
        }  
    }  
}
```

Method Summary

static void	main (java.lang.String[] args) toto je hlavny program
static double	posunX (double x, double fi) definicia funkcie posunX
static double	posunY (double y, double fi) definicia funkcie posunY

Method Detail

posunX

```
public static double posunX(double x,  
                             double fi)
```

definicia funkcie posunX

Parameters:

x - - suradnica gulicky
fi - - sklon sikmej plochy

Returns:

vrati novu X-ovu suradnicu gulicky



javadoc – generátor dokumentácie

Ako písať dokumentáciu

- <http://www.oracle.com/technetwork/articles/java/index-137868.html>
- Kde nájsť dokumentáciu k JDK SE 1.8

Najbežnejšie tagy

- @author
- @version
- @param
- @return
- @exception
- @see

Komentáre môžete HTML – naformátovať:

```
/**
 * priklad programu, ktory cita cele cislo z konzoly do premennej N,
 * na ktoru potom vypise prvych <code>N</code> fibonacciho cisel.
 * <br>
 * Fib.cisla su dane vzťahom
 * <br>
 * <ul>
 * <li>fib(1)=0, </li>
 * <li>fib(2)=1, </li>
 * <li>fib(N+2)=fib(N)+fib(N+1)</li>
 * </ul>
 * <br>
 * Pozn.:program pouziva triedu Input ako pomocku na cistanie cisla
 * @author PB
 * @version 2009
 */
```




Výpis na konzolu

- vstup a výstup cez konzolu (a cez dátové streamy) zabezpečuje implicitne viditeľný package `java.io`
- pre začiatok vystačíme s metódami `System.out.print` a `System.out.println`

```
public class Vystup {  
    public static void main(String[] args) {  
        int i = 4;  
        int j = 7;  
        System.out.print("Toto je hodnota premennej i: " + i + "\n");  
        System.out.println("Toto je premenna i: "+i+" a toto j: "+j);  
        System.out.println("Sucet nie je " + i + j);  
        System.out.println("Sucet je " + (i + j));  
    }  
}
```

Toto je hodnota premennej i: 4
Toto je premenna i: 4 a toto j: 7
Sucet nie je 47
Sucet je 11

Súbor: [Vystup.java](#)

- nepíšte then
- zátvorkujte logický výraz
- používanie { } nie je chyba 😊

if-then-else

```
if (booleovský výraz)
    príkaz;
else
    príkaz;
```

```
if (d > 0)
    x = d*d;
else
    x = d/2;
```

```
if (i > 0) {
    if (j > 0) {
        j++; i--;
    }
    else {
        i++;
    }
}
```

// { } zložený príkaz, begin-end

// else patrí k najvnútornejšiemu if

podmienený výraz

// príklad: max = (i > j) ? i : j;

(booleovský výraz)?výraz1:výraz2



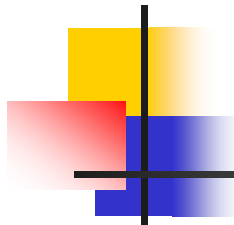
Priradenie verzus porovnanie

```
float f;                // definícia
f = 3.14;               // inicializácia/priradenie

int    j, i = 5;        // definícia s inicializáciou
boolean b = true;

if (i == (j = 5)) {     // priradenie a porovnanie
    System.out.println(i);
}
if (b = (j == 5)) {     // porovnanie a priradenie
    System.out.println(j);
}
i = j = 7;              // j = 7; i = 7;

i += j;                 // i = i + j
```



cykly

while (**booleovský výraz**)
 příkaz;

```
while (N > 0) { N = N-1; A = A+A; }  
while (N-- > 0) { A = A+A; }  
while (N-- > 0) A += A;
```

do
 příkaz;
while (**booleovský výraz**);

```
do {  
    A += A;  
} while (N-- > 0);
```

for (**výraz štart; výraz stop; výraz iter**)
 příkaz;

```
for(int i=0; i<N; i++) { ... }  
for(i=1; i<=N; i++) { ... }  
for(i=N; i>0; i--) { ... }
```



break, continue

break - vyskočenie z najvnútornejšieho cyklu (alebo označeného návěstím)
continue - na začiatok najvnútornejšieho cyklu (alebo označeného návěstím)

```
int i = 0;
while (i++ < N) {
    if (našiel som) break;
}
// našiel som ...
```

```
for(int i = 0; i < N; i++) {
    ...
    if (zlý prvok) continue; // zober ďalší
    ...
}
```

navestie:

```
for (int n = 0; n < 4; n++) {
    for (int m = 0; m < 2; m++) {
        if (n == 2 && m == 1)
            continue navestie;
        System.out.print(n + "-" + m + " ");
    }
}
```



switch, return

```
switch (citajZnak()) {
    case 'a' :
    case 'b' :
    case 'c' :
        System.out.print("1");
        break;
    case 'd' :
        System.out.print("2");
        break;
    default :
        System.out.print("3");
}

return výraz;
    // result výraz;
```

```
// String-switch je novinka v Java 7
public static void main(String[] args) {
    if (args.length == 0) return;
    switch(args[0]) {
        case "load":
            System.out.println("citaj");
            break;
        case "save":
        case "saveAs":
            System.out.println("pis");
            break;
        default:
            System.out.println("ine");
    }
}
```

Súbor: [Switch.java](#)

Goto

(sú)Boj „skutočných programátorov“ a „pojedačov koláčov“

E.Dijkstra: *Go To Statement Considered Harmful*, CACM, 1968

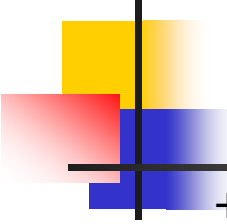
F.Rubin: "'GOTO Considered Harmful' Considered Harmful", CACM, 1987

D.Moore: ""'GOTO Considered Harmful' Considered Harmful' Considered Harmful?,, CACM, 1987



[Goto in Java](#)

Skrátená forma, ostatné operátory



+=	a += b;	// a = a+b	
-=	a -= b;	// a = a-b	
*=	a *= b;	// a = a*b	
/=	a /= b;	// a = a/b	// delenie alebo div
%=	a %= b;	// a = a%b	// modulo
... a mnoho ďalších			

== rovný	// a == 0
!= nerovný	// (a != 0) == false
&& log.súčin(boolovské and)	// (a >= 0) && (a <= 0)
log.súčet(boolovské or)	// (a + a == a) (a * a == a)
! log.negácia(boolovské not)	// !(a!=0)
~ bitová negácia	// (~a) == -1
& bitové and	// a & (~a)
bitové or	// a (~a)
^ bitové xor	// a ^ (~a)
<< shift left (<< n je násobenie 2 ⁿ)	// (a+1) << 2
>> shift right (>> n je delenie 2 ⁿ)	// (a+1) >> 1
	// (a-1) >> 4
>>> unsigned right shift	// (a-1) >>> 4

//-1
//268435455
Súbor: Operatory.java



Priority

.	[index]	(typ)	najvyššia
!	++	--	
*	/	%	
+	-		
<<	>>	>>>	
<	<=	>=	>
==	!=		
&			
^			
&&			
?:_			
=	+=	...	najnižšia

Príklady:

`a += (1F/b),` `(a == 0) && (b == 1),` `(c=readChar())!='\n'`



Hádanka

Čo počíta funkcia quiz ?

Príklady zlých odpovedí:

- n-té prvočíslo
- n^2
- 2^n

```
public static long quiz(int n) {  
    long a = 0, b = 1;  
    if (n <= 0) return -1;  
    for (; n-->0; a += b, b -=a, b =-b);  
    return a;  
}
```



Bitové operácie

&	and
	or
^	xor
<<	shift left
>>	shift right
>>>	unsigned right shift
~	negation

```
byte i = 7 & 9;
```

```
byte i = 7 | 9;
```

```
if (i % 2 == 0) System.out.println(i + " je párne");  
if ((i & 1) == 0) System.out.println(i + " je párne");
```

```
byte stav = 0;  
byte bit2 = 0x4;  
stav |= bit2;  
if ((stav & bit2) == bit2) ...  
stav &= ~bit2;
```

```
// 8-bitový vektor  
//  $4_{16} = 0b100_2$   
// nastav bit 2  
// testuj bit 2  
// zmaž bit 2
```

```
byte x = 5; x <<= 3;  
int x = 256; x >>= 4;  
int x = 16; x >>= 2;  
int x = -16; x >>= 2;
```

```
//  $40_{10} = (101)_2 <<= 3 = (101000)_2$   
//  $16_{10} = (100000000)_2 >>= 4 = (10000)_2$   
//  $4_{10} = (10000)_2 >>= 2 = (100)_2$   
//  $1073741820_{10} = (11111...10000)_2 >>= 2 =$   
//  $(11111...100)_2$ 
```

```
byte i = 7 ^ 5;
```

```
// 2
```

Polia jednorozmerné

- *typ[]* – je typ 1-rozmerného poľa
- **new** *typ[size]* – vytvorenie/alokácia
- *pole.length* – dĺžka poľa
- *pole[i]* – indexovanie poľa
- polia majú VŽDY indexy 0..N-1

```
public class Jednoduche {
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        final int MAX = 20;
```

// konštanta – veľkosť poľa

```
        // int[] poleInt;
```

// definícia poľa

```
        // poleInt = new int[MAX];
```

// vytvorenie poľa

```
        int[] poleInt = new int[MAX];
```

// definícia poľa s vytvorením

```
        for (int i = 0; i < poleInt.length; i++) {
```

// i < MAX

```
            poleInt[i] = i + 1;
```

// inicializácia poľa

```
            System.out.print(poleInt[i] + " ");
```

```
        } // for
```

```
    } // main
```

```
} // class
```

typ elementu poľa



Dobré rady

(kuchárka začiatčníka)

Napriek tomu, že nasledujúce rady sú kus za okrajom samozrejmosti, dovoľujem si ich uviesť (pre vaše dobro).

- ak je len trochu možné, vytvorte/alokujte pole ZÁROVEŇ s jeho deklaráciou. Predpokladá to, že v mieste deklarácie poľa poznáte jeho veľkosť. Ušetríte si chyby, keď píšete do nevytvoreného poľa.
inak: deklarácia ***int[] prvocisla*** žiadne pole nevytvorí. Jediné, čo urobí, že existuje null-referencia/smerník ***prvocisla***, ktorý by chcel ukazovať na pole.
- ak to je možné, inicializujte pole hneď, ako ho deklarujete. Bonusom je, že sa vám aj automaticky vytvorí, príklad
`int[] prvocisla = { 2, 3, 5, 7, 11, 13, 19 }; // má dĺžku 7, indexy 0..6`
- pole dĺžky N nikdy nebude mať iné indexy ako 0..(N-1).
ešte inak: `pole[pole.length]` vždy skončí s **ArrayIndexOutOfBoundsException**.
- najprirodzenejší cyklus pre pole je `for(int i=0; i<pole.length; i++) ...`
ešte inak: **pascalistický zlovyk** `for(int i=1; i<=pole.length; i++)` je kandidátom na **ArrayIndexOutOfBoundsException**



Polia v Java vs. C++

(porovnanie pre C++ programátora)

- v C++ po deklarácii poľa `int P[100]` sa vám pole automaticky naalokuje
- v Java toto `int[] P` je deklarácia a toto `P = new int[100]` alokácia
- v Java aj C++ pole inicializujete podobne `int P[] = { 1, 2, 3, 4 },`
`int[] P = { 1, 2, 3, 4 }`
- v Java sa vytvorené pole inicializuje hodnotami
 - 0 pre číselné typy,
 - `'\u0000'` pre char,
 - false pre boolean,
 - null iné
- v Java sa nedá indexovať za hranice poľa, kontroluje hranice
- pole je referenčný typ v Java aj C++
- `pole1 = pole2;` je priradením referencií nie kopírovanie polí
- ak potrebujeme kopírovať poľa:
 - C++: `void*memcpy(void *dest, void *source, size_t num)`
 - Java: `System.arraycopy(src, srcPos, dst, dstPos, count)`

Polia dvojrozmerné

- *typ*[][] – je typ 2-rozmerného poľa,
- *pole*[i,j] píšeme ako *pole*[i][j],
- *new typ*[M][N] vytvorí pole MxN

- java nemá klasické viacrozmerné polia (matice),
- viacrozmerné polia môžu byť „zubaté“ (jagged)

```
public class Dvojite {
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        int[][] a = new int[4][];  
        for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
            a[i] = new int[i + 1];
```

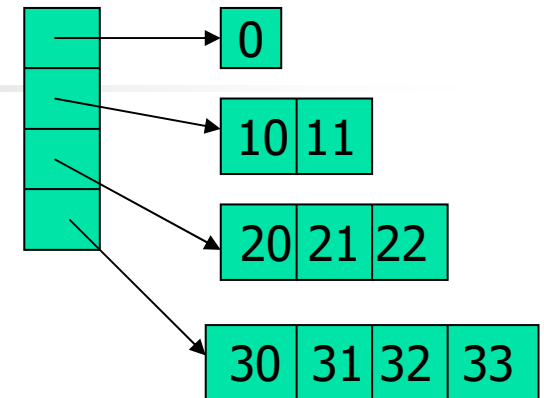
```
                for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
                    a[i][j] = i * 10 + j;  
                    System.out.print(a[i][j] + " ");  
                } // for
```

```
        System.out.println();
```

```
    } // for
```

```
    } // main
```

```
} // class
```



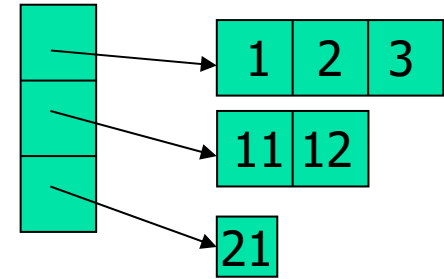
// hlavné pole

// podpole

```
0
10 11
20 21 22
30 31 32 33
```

Inicializácia poľa

(jagged array – štrbavé pole)



- inicializácia dvojrozmerného poľa

```
int[][] a = { {1, 2, 3},  
              {11, 12},  
              {21} };
```

```
a[0][0] = 1; a[0][1] = 2; a[0][2] = 3; a[0].length == 3  
a[1][0] = 11; a[1][1] = 12; a[1].length == 2  
a[2][0] = 21; a[2].length == 1  
a.length == 3
```

- vytvorenie 3-rozmernej matice matice 5x5x5

```
int[][][] d = new int [5][5][5];           // definícia s vytvorením
```

- vytvorenie 2-rozmernej matice "matice" 5x5, ktorej prvky sa vytvoria neskôr

```
int [][] e = new int[5][5][];  
e[0][1] = new int [8];           ... ok
```

- nesprávne vytvorenie

```
int[][][] f = new int[5][][5]  
f[0][1] = new int[8]
```

```
.... Chyba - nemôžem vytvoriť "maticu", ktorej  
.... druhý rozmer nepoznám ale tretí poznám
```

pascalistu poznáš podľa
ArrayIndexOutOfBoundsException: N,
kde N je dĺžka jeho poľa



Polia a cykly

```
final static int MAX = 100;  
public static void main(String[] args) {  
    char[] poleChar = new char[MAX];
```

- ```
for (int i = 0; i < poleChar.length; i++) { . . . } // for-to-do
```
- ```
for (int i = MAX-1; i >= 0; i--) { . . . } // for-downto-do
```
- ```
int j=MAX; // while
while (j-- > 0) { . . . }
```
- ```
int i=0; // do-while  
do { . . .  
} while (++i < MAX);
```
- ```
for (char ch:poleChar) System.out.println(ch); // for-each
```

*for (typPrvkuPola prvokPola:pole) tu vidím prvokPola, neviem jeho index*  
*// prechádza postupne prvky poľa bez toho, aby sme vedeli ich index*

Súbor: [PoleCyklus.java](#)

# Triedy java.util.Arrays, java.lang.System

užitočné statické metódy na prácu s poľami

```
import java.util.Arrays; // používam triedu z balíka java.util

int[] a = new int[10]; // pole primitívneho typu int
Arrays.fill(a, -1); // vyplň pole nulami, memset
System.arraycopy(a, 11, b, 3, 7); // kópia od a[11]->b[3] 7 prvkov
// memcpy

String[] s = {"janko", "marienka", "jozko", "mracik"};
String[] s_copy = new String[4];
System.arraycopy(s, 0, s_copy, 0, s.length); // kópia poľa
Arrays.sort(s); // triedenie poľa
for(String elem:s) System.out.print(elem+","); // janko,jozko,marienka,mracik,
// binárne vyhľadávanie v utriedenom poli

System.out.println(Arrays.binarySearch(s, "sandokan")); // nenachádza sa: -5
System.out.println(Arrays.binarySearch(s, "marienka")); // nachádza sa: 2

Arrays.equals(s, s_copy); // porovnanie polí- false
```

Upozornenie:  
tento slajd nie je v Jave

# Kvíz pre C++ programátora

Čo spraví nasledujúci program

```
#include <stdio.h>
void main() {
 int a[][] = { { 1,2,3 }, { 11, 12 }, { 21 } }; }
> gcc test.c
test.c:4: error: array type has incomplete element type
```

a čo tento:

```
#include <stdio.h>
void main() {
 int a[][3] = { { 1,2,3 }, { 11, 12 }, { 21 } };
 printf("%d\n",sizeof(a[0])/sizeof(int));
 printf("%d\n",sizeof(a[1])/sizeof(int));
 printf("%d\n",sizeof(a[2])/sizeof(int));
> gcc test.c
> a.out
3
3
3
```

Poučenie:  
medzi poliami v C++ a Jave  
sú subtilné rozdiely



# Bubble sort

Buble sort je bezpochyby najobľúbenejší triediaci algoritmus medzi študentami.

•ale aj ten možno poukaziť, vid' [Chyba1](#), [Chyba2](#), [Chyba3](#), ...

```
public class BubbleSort {

 public static void main(String[] args) {
 int[] a = {4,5,2,12,1,2,3};
 for (int i = 0; i < a.length ; i++) {
 for (int j = a.length-1; j>i ; j--) {
 if (a[j-1] > a[j]) {
 int temp = a[j];
 a[j] = a[j-1];
 a[j-1] = temp;
 } // if
 } // for
 } // for
 for (int elem:a)
 System.out.println(elem);
 }
}
```

1  
2  
2  
3 // cyklus for-to-do  
4 // cyklus for-downto-do  
5  
12  
  
// cyklus for-each-element

Súbor: [BubbleSort.java](#)



# Fibonacci – príklad na cvičenie

---

```
public class Fibonacci {

 public static void main(String[] args) {
 Input in = new Input();
 System.out.println("Zadaj N:");
 int N = in.nextInt();
 long a = 1;
 long b = 0;
 while (N-- > 0) {
 System.out.println(b);
 a = a + b;
 b = a - b;
 }
 }
}
```

Zadaj N:

10

0

1

1

2

3

5

8

13

21

34



# Pascalov trojuholník

Napište program, ktorý spočíta a vypíše kombinačné čísla v tvare približne:

```
public class Pascal {
 public static void main(String[] args) {
 for(int n=0; n < 6; n++) {
 for(int k=n; k<5; k++)
 System.out.print("\t");
 System.out.print("1");
 for (int k = 0, a=1; k <n; k++) {
 a = a*(n-k)/(k+1);
 System.out.print("\t\t" + a);
 }
 System.out.println();
 }
 }
}
```

```
 1
 1 1
 1 2 1
1 3 3 1
```

//  $C(n,k+1) = C(n,k) * (n-k) / (k+1)$

Súbor: Pascal.java





# Záver

---

Cieľom úvodnej prednášky s cvičeniami je aby ste vytvorili váš prvý program v jazyku JAVA, v prostredí Eclipse/IntelliJ.

Prostriedky, ktoré zatiaľ poznáme, sú:

- základné (číselne) typy, definovanie premenných a konštánt,
- modul s hlavným programom bez procedúr-metód,
- základné riadiace príkazy vetvenia a cyklu,
- primitívna forma výstupu hodnoty na konzolu,
- vstup z konzoly s pomocnou barličkou (Input.java),
- komentáre –  
pomôžu nielen vám, ale aj cvičiacim pri hodnotení vašich kódov