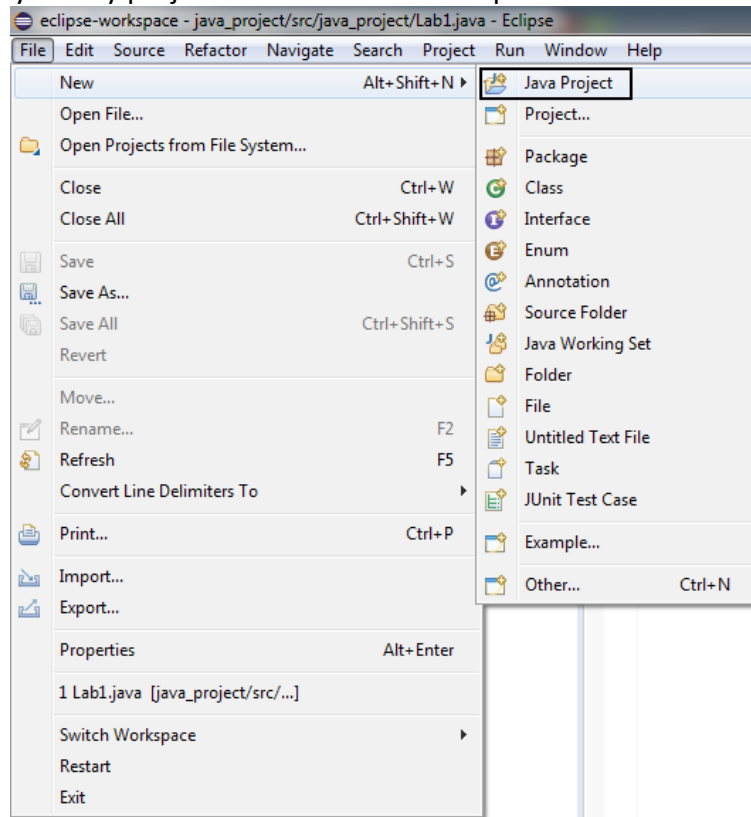
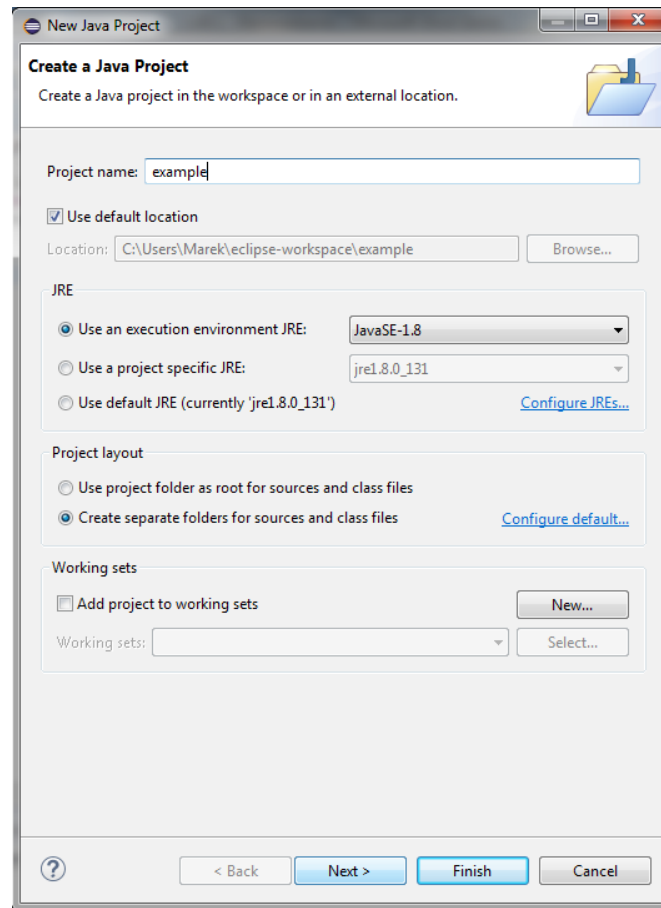


## LAB 1

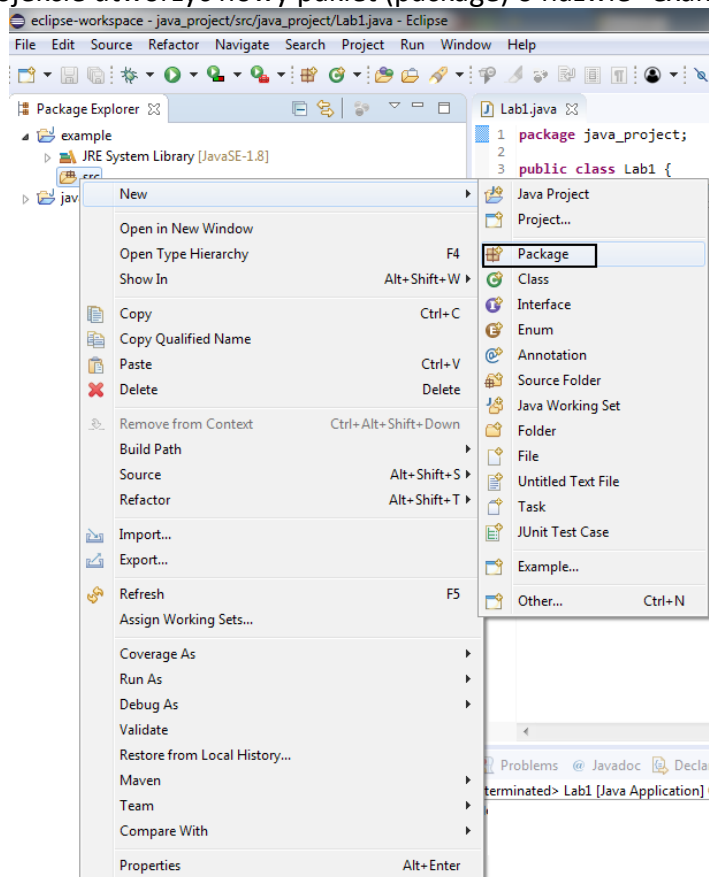
# Wprowadzenie do środowiska Eclipse

1. Uruchamiamy program Eclipse, którego ikona znajduje się na pulpicie.
2. Należy utworzyć nowy projekt Java o nazwie "example".

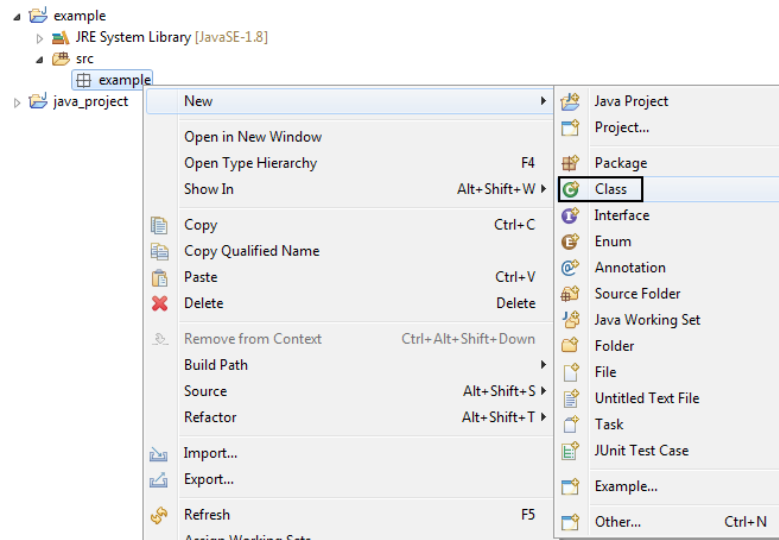




3. W bieżącym projekcie utworzyć nowy pakiet (package) o nazwie "example".

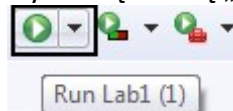


4. Kolejno należy utworzyć klasę o nazwie "Lab" w istniejącym pakiecie o poniższej zawartości:



```
1 package example;  
2  
3 public class Lab1 {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6         System.out.println("Hello world");  
7     }  
8 }
```

5. Aby uruchomić kod programu należy kliknąć „znajdującą” się w górnym pasku:



6. Komentarze:

- blokowe

```
/*....  
.....  
..... */
```

-pojedynczej linii  
//

PRZYKŁAD:

```
package example;  
  
public class Lab1 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        /*System.out.println("Komentowanie");  
        System.out.println("całego");
```

```

        System.out.println("bloku");*/

        System.out.println("Hello world");

        //System.out.println("Komentarz pojedynczej linii");
    }
}

```

## 7. Nazewnictwo:

- 7.1. Nazwę klasy rozpoczynamy od wielkiej litery:

```
class Lab{ ... }
```

- 7.2. Nazwę metody rozpoczynamy od małej litery.

```
void metoda1(){ ... }
```

- 7.3. Nazwę zmiennej rozpoczynamy od małej litery.

```
int a;
```

- 7.4. Jeżeli występuje nazwa złożona, to poszczególne człony rozpoczynają się od wielkiej litery:

```
class ZadaniaLab{ ... }
void nowaMetoda(){ ... }
int paramX;
```

- 7.5. Nazwę stałej piszemy z wielkich liter, jako separatorów używamy podkreślenia \_:

```
static final int STALA_PARAM_X;
```

- 7.6. W nazewnictwie elementów Javy wielkość liter ma znaczenie.

```
int A;
int a;
```

Powyżej zaprezentowano dwie różne zmienne.

Należy pamiętać o średniku na końcu linii kodu.