



## Урок 3

# Практика

Разбор практических примеров использования базовых элементов языка Java, работа с консолью

[Ввод данных из консоли](#)

[Полезные примеры](#)

[Так делать нельзя](#)

[Домашнее задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

# Ввод данных из консоли

Для ввода данных из консоли можно воспользоваться объектом класса Scanner (вопрос, что такое классы и объекты, будет подробно рассмотрен на 5 занятии).

```
public static void main(String[] args) {
    Scanner sc = new Scanner(System.in); // создание объекта класса Scanner
    int a = sc.nextInt();                 // чтение целого числа в переменную a
    String b = sc.nextLine();             // чтение введенной строки
    String c = sc.next();                 // слово до следующего пробела
}
```

Пример программы, запрашивающей у пользователя ввод целого числа, и выводящая в консоль число в 2 раза больше:

```
import java.util.Scanner;
public class MainClass {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Введите число: ");
        int a = sc.nextInt();
        a *= 2;
        System.out.println("Введенное вами число, умноженное на 2, равно " + a);
    }
}
```

Как же сделать ввод данных в заданных пределах?

```
import java.util.Scanner;
public class MainClass {
    public static Scanner sc = new Scanner(System.in);

    public static void main(String[] args) {
        int d = getNumberFromScanner("Введите число в пределах от 5 до 10", 5, 10);
        System.out.println("d = " + d);
    }

    public static int getNumberFromScanner(String message, int min, int max) {
        int x;
        do {
            System.out.println(message);
            x = sc.nextInt();
        } while (x < min || x > max);
        return x;
    }
}

Результат:
Введите число в пределах от 5 до 10
8
d = 8
```

Метод `getNumberFromScanner()` будет запрашивать у пользователя целое число, до тех пор, пока оно не окажется в пределах от `min` до `max` включительно. При этом перед каждым запросом будет выводиться сообщение, которое передано в `message`. Повторный запрос осуществляется с помощью

цикла `do/while`, то есть мы будем запрашивать у пользователя ввод числа до тех пор, пока он будет пытаться указать число меньше минимального, или больше максимального.

## Полезные примеры

Напишем метод, который принимает в качестве параметра одномерный массив и печатает его в консоль, по завершению печати ставит перенос строки. При необходимости можно вместо пробела поставить любой символ-разделитель.

```
public static void print1DArray(int[] arr) {
    for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
        System.out.print(arr[i] + " ");
    }
    System.out.println();
}
```

Печать двумерного массива с нумерацией строк и столбцов:

```
public static void print2DArray(int[][] arr) {
    for (int i = 0; i <= arr.length; i++) {
        System.out.print(i + " ");
    }
    System.out.println();
    for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
        System.out.print(i + 1 + " ");
        for (int j = 0; j < arr[i].length; j++) {
            System.out.print(arr[i][j] + " ");
        }
        System.out.println();
    }
}
```

Первый цикл отвечает за печать шапки таблицы, после которого стоит оператор `System.out.println()` для перевода строки. После чего открывается двойной цикл для печати самого массива, `i` отвечает за номер строки, `j` за номер столбца. Сам же цикл `j` отвечает за печать элементов массива. Перед печатью строки массива прописываем номер этой строки `System.out.print(i + 1 + " ")`.

Посчитать сумму элементов в массиве можно с помощью следующего кода:

```
public static int arrSum(int[] arr) {
    int sum = 0;
    for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
        sum += arr[i];
    }
    return sum;
}
```

Для расчёта суммы вводим временную переменную `sum`, к которой в цикле будем прибавлять значения элементов массива. Как только пройдем по всем элементам массива, в переменной `sum` будет находиться сумма всех элементов. По аналогии можно решить задачу подсчета элементов массива, удовлетворяющих какому-либо условию, например, количество чисел 5 в массиве – пробегаем по всему массиву и увеличиваем счетчик если нашли число 5.

Формирование случайного числа. Для формирования случайного числа нужно создать объект класса `Random`, и затем вызвать у него метод `nextInt(n)`, который возвращает случайное целое число в пределах от 0 до  $n - 1$  включительно. В примере ниже в `x` могут попасть числа 0, 1, 2, 3, ..., 19.

```
public class MainClass {
    public static void main(String[] args) {
        Random rand = new Random();
        int x = rand.nextInt(20);
    }
}
```

Существует возможность печатать текст в консоль с форматированием с помощью метода `System.out.printf()`. Вначале вводится формируемая строка с вставками вида `%d`, `%f`, `%s`, `%c`, на месте которых затем подставляются значения, взятые из аргументов метода.

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.printf("Слово: %s, Число с плавающей запятой: %f, Целое число: %d, Символ: %c",
        "Java", 2.5f, 20, 'e');
}
```

**Результат:**  
Слово: Java, Число с плавающей запятой: 2,500000, Целое число: 20, Символ: e

Сравнение строк должно осуществляться с помощью метода `equals()`, как показано в примере ниже. Смысл такого сравнения будет пояснен на занятиях по ООП.

```
public static void main(String[] args) {
    String str1 = "A";
    String str2 = "A";
    String str3 = "B";
    System.out.println(str1.equals(str2));
    System.out.println(str1.equals(str3));
}
```

**Результат:**  
true  
false

## Так делать нельзя

В данном разделе перечислены мелкие ошибки, встречающиеся у студентов, начинающих изучать язык Java и программирование в целом.

После закрывающейся круглой скобки в операторе `if` точку с запятой ставить нельзя.

```
public static void main(String[] args) {
    for (int i = 0; i < 5; i++); { // <-
        System.out.println(i);
    }
}
```

Нельзя объявлять методы внутри методов.

```
public static void main(String[] args) {  
    public static void method2() { // <-  
    }  
}
```

При вызове метода, внутри скобок нельзя объявлять переменные.

```
public static void main(String[] args) {  
    method(int z = 5); // <-  
}  
public static void method(int x) {  
    System.out.println(x);  
}
```

В приведённом ниже случае и во многих похожих случаях оператор continue не нужен, цикл и без него перейдет на следующий шаг, после того как дойдет до последней строки тела цикла.

```
public static void main(String args[]) {  
    for (int i = 0; i < 5; i++) {  
        if (i < 3) {  
            System.out.println("e");  
        } else continue;  
    }  
}
```

Следите за скобками, каждая открывающаяся фигурная скобка должна быть закрыта.

```
public class MainClass {  
    public static void main(String[] args) {  
        // <- тут не хватает закрытой фигурной скобки  
    }
```

В методе с возвратом не должно быть ситуаций, при которых ни один return не сработает. В примере ниже, если методу подать число x = 20, мы не сможем выйти из него, поэтому такой код даже не скомпилируется.

```
public static boolean wrongReturn(int x) {  
    if(x < 10) {  
        return true;  
    }  
}
```

# Домашнее задание

*Делать только одну задачу*

- 1 Написать программу, которая загадывает случайное число от 0 до 9, и пользователю дается 3 попытки угадать это число. При каждой попытке компьютер должен сообщить больше ли указанное пользователем число, чем загаданное, или меньше. После победы или проигрыша выводится запрос – «Повторить игру еще раз? 1 – да / 0 – нет»(1 – повторить, 0 – нет).
- 2 \* Создать массив из слов  
`String[] words = {"apple", "orange", "lemon", "banana", "apricot", "avocado", "broccoli", "carrot", "cherry", "garlic", "grape", "melon", "leak", "kiwi", "mango", "mushroom", "nut", "olive", "pea", "peanut", "pear", "pepper", "pineapple", "pumpkin", "potato"};`  
При запуске программы компьютер загадывает слово, запрашивает ответ у пользователя, сравнивает его с загаданным словом и сообщает правильно ли ответил пользователь. Если слово не угадано, компьютер показывает буквы которые стоят на своих местах.  
apple – загаданное  
apricot - ответ игрока  
ар##### (15 символов, чтобы пользователь не мог узнать длину слова)  
Для сравнения двух слов посимвольно, можно пользоваться:  
`String str = "apple";`  
`str.charAt(0);` - метод, вернет char, который стоит в слове str на первой позиции  
Играем до тех пор, пока игрок не отгадает слово  
Используем только маленькие буквы

## Дополнительные материалы

1. К. Сьерра, Б. Бейтс Изучаем Java // Пер. с англ. – М.: Эксмо, 2012. – 720 с.
2. Кей С. Хорстманн, Гари Корнелл Java. Библиотека профессионала. Том 1. Основы // Пер. с англ. - М.: Вильямс, 2014. - 864 с.
3. Брюс Эккель Философия Java // 4-е изд.: Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2016. – 1168 с.
4. Г. Шилдт Java 8. Полное руководство // 9-е изд.: Пер. с англ. - М.: Вильямс, 2015. - 1376 с.
5. Г. Шилдт Java 8: Руководство для начинающих. // 6-е изд.: Пер. с англ. - М.: Вильямс, 2015. - 720 с.