

Programowanie obiektowe I

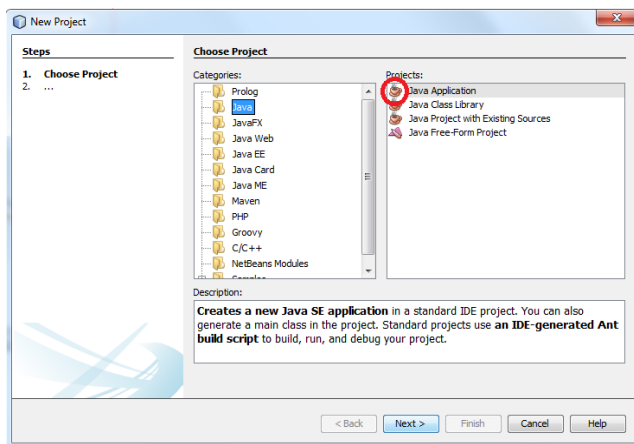
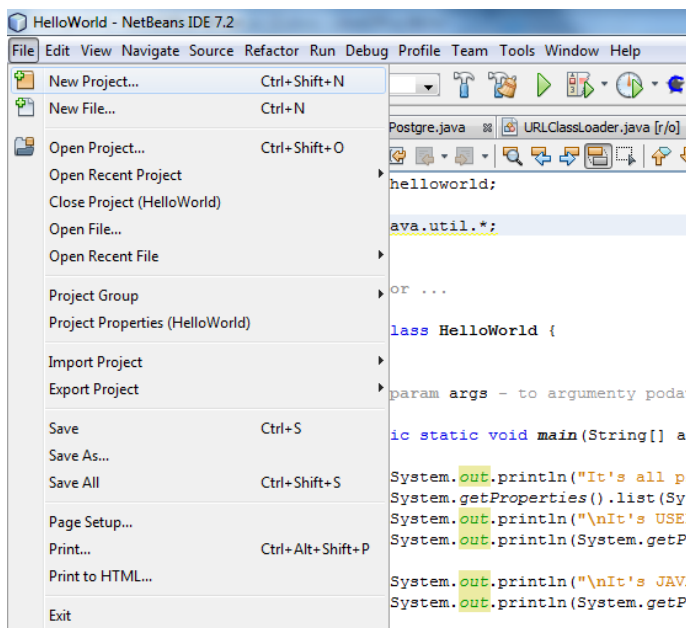
LAB. 1: Praca w środowisku NetBeans

UWAGA: Do niniejszego laboratorium należy przygotować sprawozdanie z wyników pracy dla poszczególnych zadań. Należy też dodać kody programów w formie tekstowej.

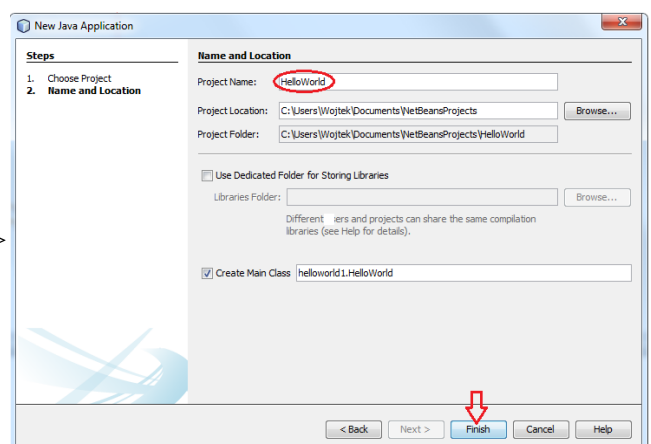
Zadanie 1:

Uruchom środowisko NetBeans a następnie:

A) Utwórz nowy projekt i nadaj mu nazwę „HelloWorld” lub względnie „HelloWorld” z indeksem liczbowym np. HelloWorld1 jeśli istnieje już projekt o nazwie „HelloWorld”.



=>



B) Wprowadź do projektu następujący kod programu w języku JAVA:

Programowanie obiektowe I

LAB. 1: Praca w środowisku NetBeans

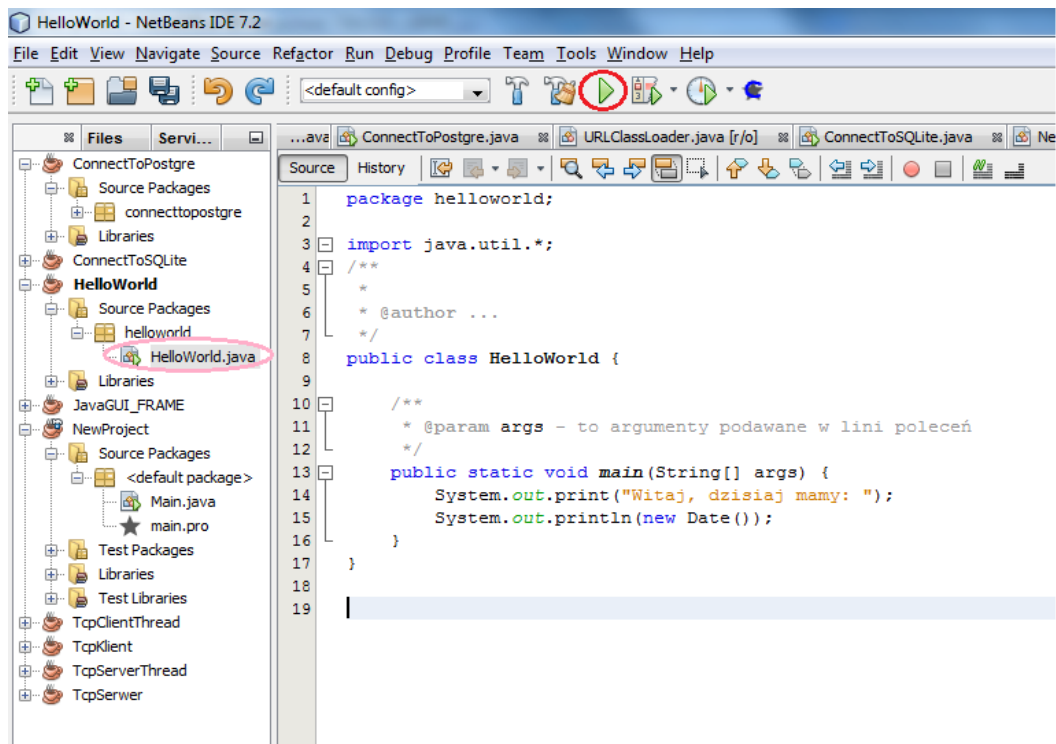
```
package helloworld;

import java.util.*;

/**
 *
 * @author ...
 */
public class HelloWorld {

    /**
     * @param args - to argumenty podawane w lini poleceń
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("Witaj, dzisiaj mamy: ");
        System.out.println(new Date());
    }
}
```

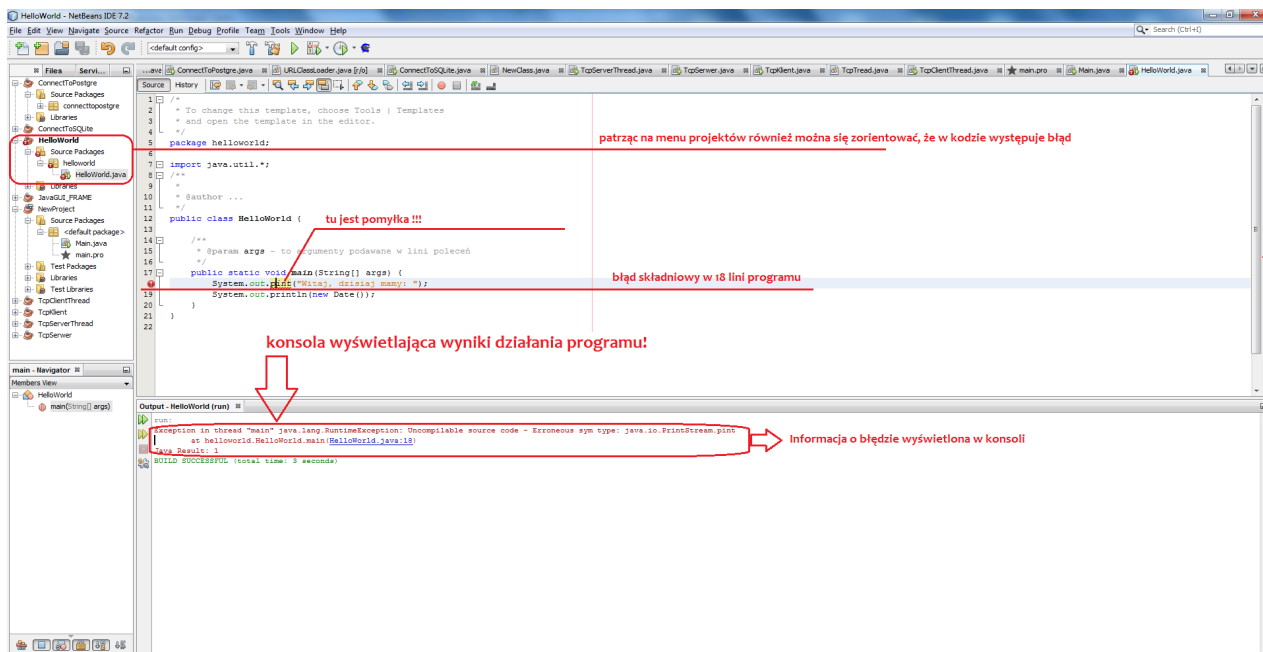
Podczas wprowadzania kodu do projektu należy zwrócić uwagę gdzie wpisuje się kod aby nie wprowadzić go mylnie do innego projektu, utworzonego wcześniej w środowisku. Właściwe miejsce wprowadzanie kodu w menu projektów (z lewej strony) zaznaczono kolorem różowym na rysunku poniżej. Po wprowadzeniu kodu programu należy dokonać jego kompilacji naciskając zielony trójkącik (zaznaczony na poniższym rysunku czerwonym kółkiem).



Programowanie obiektowe I

LAB. 1: Praca w środowisku NetBeans

Jeśli kod zostanie wprowadzony poprawnie, kompilator uruchomi go i konsoli wyświetli się wynik działania programu. W przeciwnym razie w konsoli pojawi się informacja o błędzie w kodzie. Na rysunku poniżej pokazano przypadek gdy nastąpiła pomyłka podczas wprowadzania kodu – kompilator informuje, w której linii występuje błąd składniowy.



Java jest językiem silnie typowanym i pokazuje błędy składniowe już w trakcie edycji kodu.

C) Proszę wyświetlić wyniki poprawnie zredagowanego programu i umieścić je w sprawozdaniu wraz z krótkim omówieniem.

Zadanie 2:

Utwórz nowy projekt o nazwie „SystemProperties”. W metodzie „main” umieść poniższy kod. Uruchom program i wyświetl wyniki. Wyświetlone na konsoli wyniki umieść w sprawozdaniu wraz z krótkim omówieniem.

```
public static void main(String[] args) {  
  
    System.out.println("It's all properties:");  
    System.getProperties().list(System.out);  
    System.out.println("\nIt's USER NAME properties:");  
    System.out.println(System.getProperty("user.name"));  
  
    System.out.println("\nIt's JAVA LIBRARY PATH properties:");  
    System.out.println(System.getProperty("java.library.path"));  
}
```

Zadanie 3.

Utwórz projekt o nazwie DeklaracjaWlasna. W metodzie „main” umieść poniższy kod. Uruchom program i wyświetl wyniki. Wyświetlone na konsoli wyniki umieść w sprawozdaniu wraz z własnym odniesieniem się do treści deklaracji własnej.

```
public static void main(String[] args) {
    String firstName, surName;
    byte[] declaration = {
        74, 97, 32, 110, 105, 122, 101, 106, 32, 112, 111, 100, 112, 105, 115, 97, 110, 121, 32, 100, 101, 107, 108, 97, 114,
        117, 106, 101, 44, 32, 122, 101, 32, 97, 108, 98, 111, 32, 110, 97, 117, 99, 122, 101, 32, 115, 105, 101, 32, 74, 65,
        86, 89, 32, 100, 111, 32, 107, 111, 110, 99, 97, 32, 115, 101, 109, 101, 115, 116, 114, 117, 32, 97, 108, 98, 111, 32,
        110, 105, 101, 32, 110, 97, 122, 121, 119, 97, 106, 99, 105, 101, 32, 109, 110, 105, 101, 32, 115, 116, 117, 100, 101,
        110, 116, 101, 109, 32, 33, 33, 33
    };

    Scanner scanIn = new Scanner(System.in);
    System.out.print("Podaj swoje imię: ");
    firstName = scanIn.nextLine();
    System.out.print("Podaj swoje nazwisko: ");
    surName = scanIn.nextLine();
    scanIn.close();
    System.out.println("\n\n-----");

    for (int i=0; i<declaration.length; i++)
        System.out.print((char)declaration[i]);

    System.out.println("\n\n"+firstName+" "+surName);
}
```