



# Lesson 3

20.10.2022



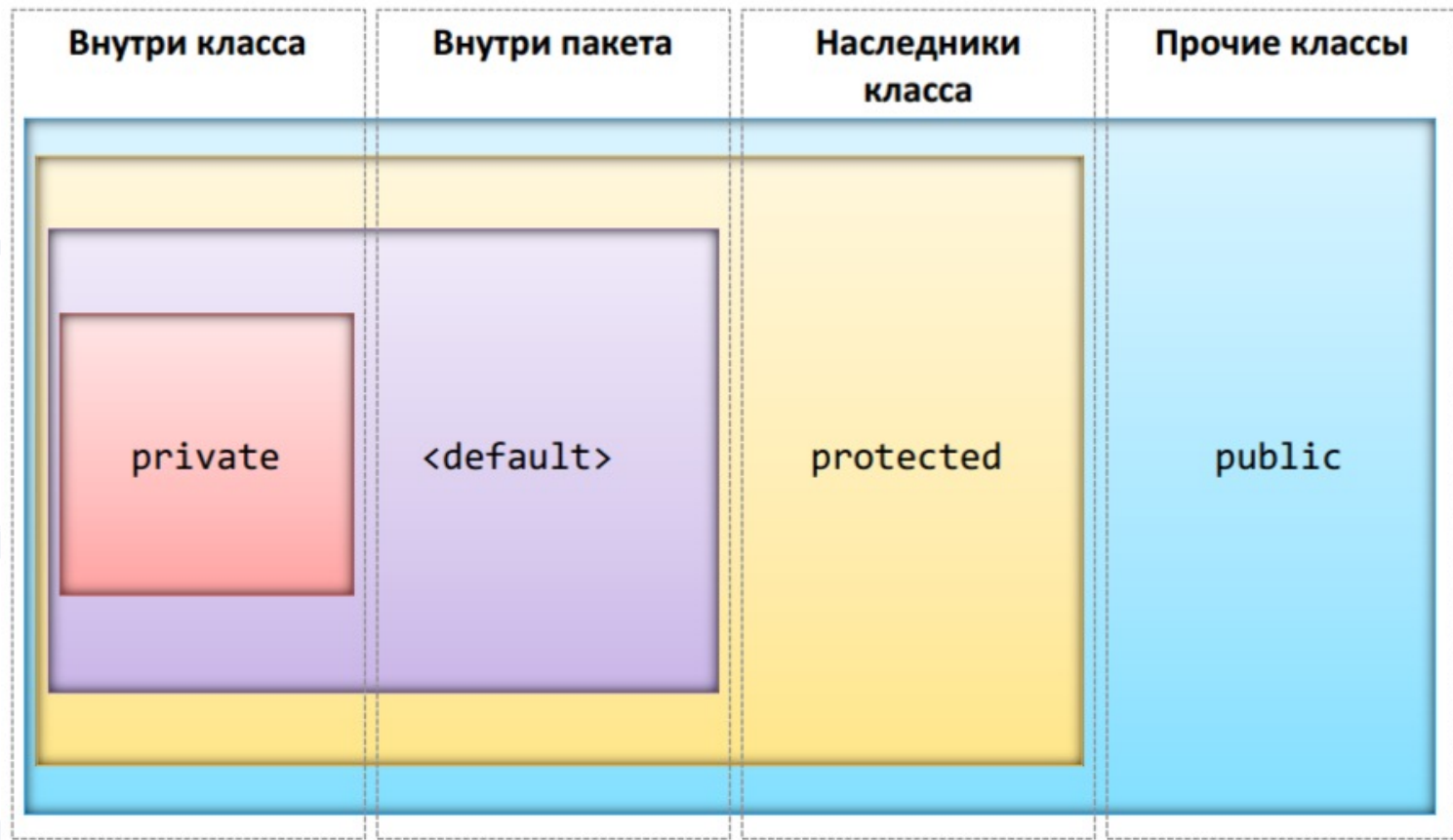
**GAME  
OVER**



Operators	Associativity	Type
++ --	Right to left	Unary postfix
++ -- + - ! (type)	Right to left	Unary prefix
/ * %	Left to right	Multiplicative
+ -	Left to right	Additive
< <= > >=	Left to right	Relational
== !=	Left to right	Equality
&	Left to right	Boolean Logical AND
^	Left to right	Boolean Logical Exclusive OR
	Left to right	Boolean Logical Inclusive OR
&&	Left to right	Conditional AND
	Left to right	Conditional OR
?:	Right to left	Conditional
= += -= *= /= %=	Right to left	Assignment



## Модификаторы доступа





byte



short

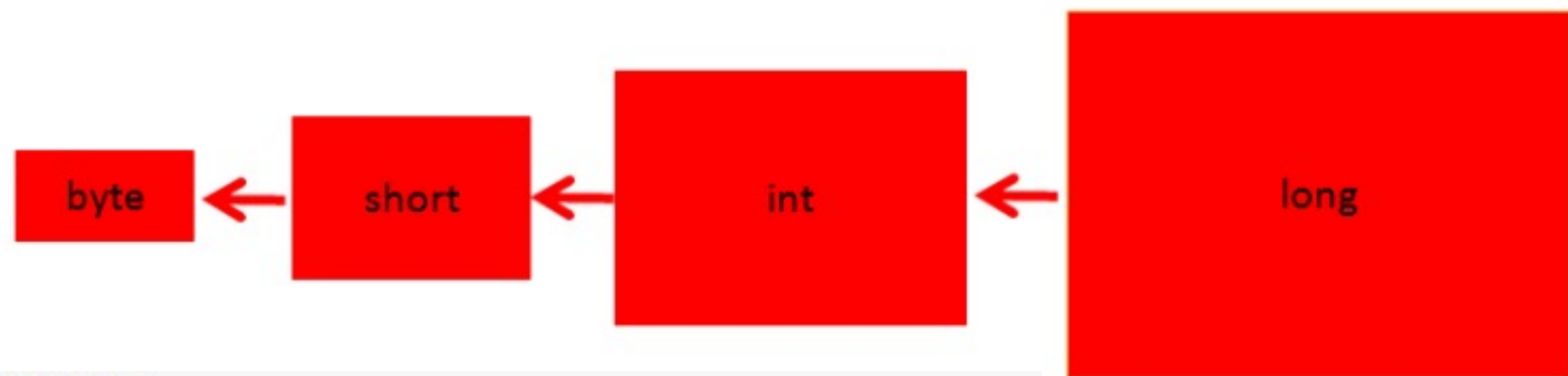


int



long

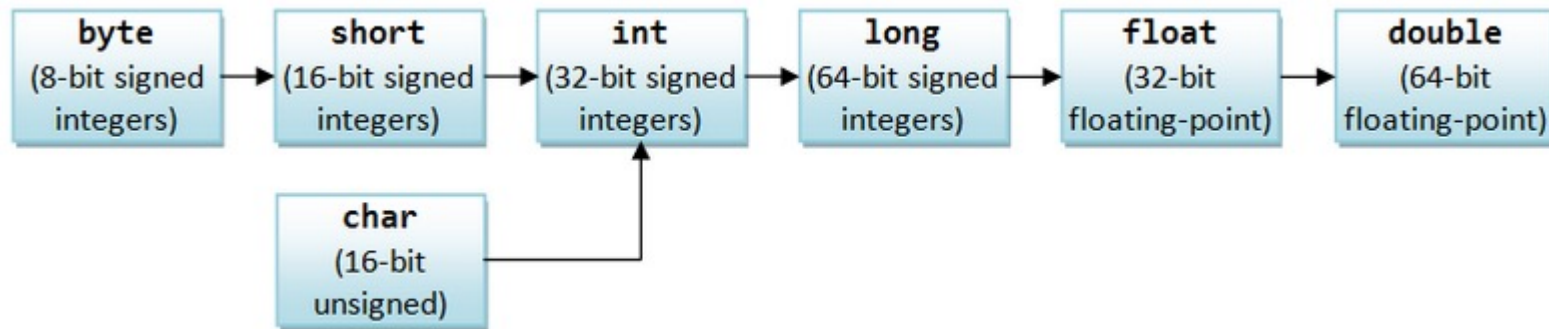
```
1 class Test {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         byte a = 15;  
5         int b = a;  
6         System.out.println(b);  
7     }  
8 }
```



```
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        double a=11.2345;  
        int b=(int)a;  
        System.out.println(b); // в консоли получится число 11  
    }  
}
```

**a = (int) b;**

**(целевой\_тип) значение**



**Неявное преобразование типов** выполняется в случае если выполняются условия:

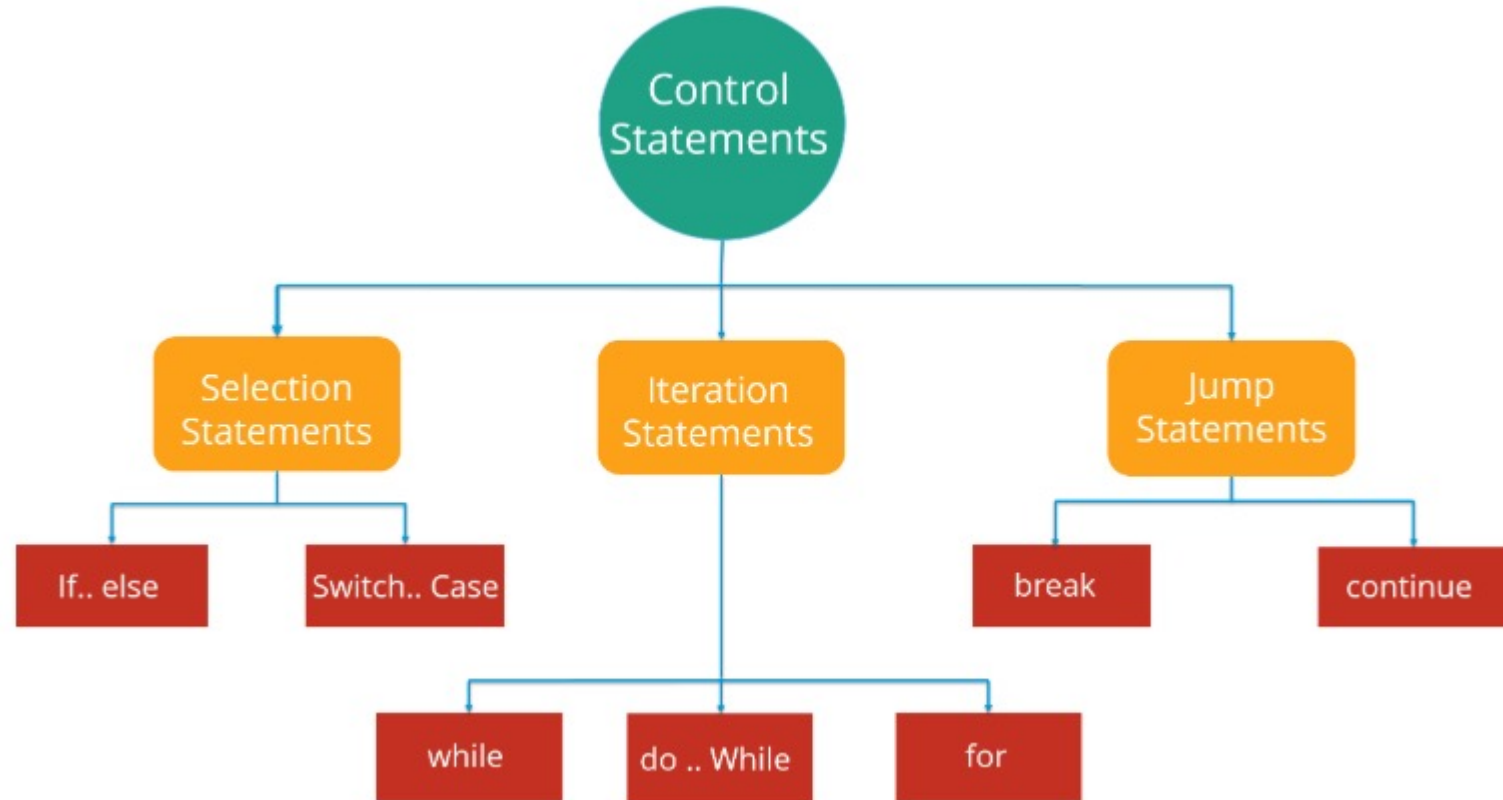
Оба типа совместимы

Длина целевого типа больше или равна длине исходного типа

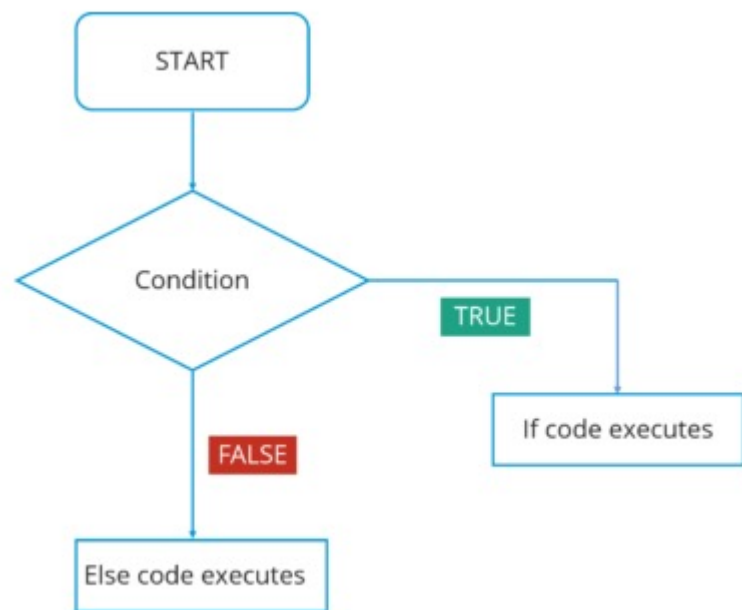
Во всех остальных случаях должно использоваться **явное преобразование типов**.



# Java control structure

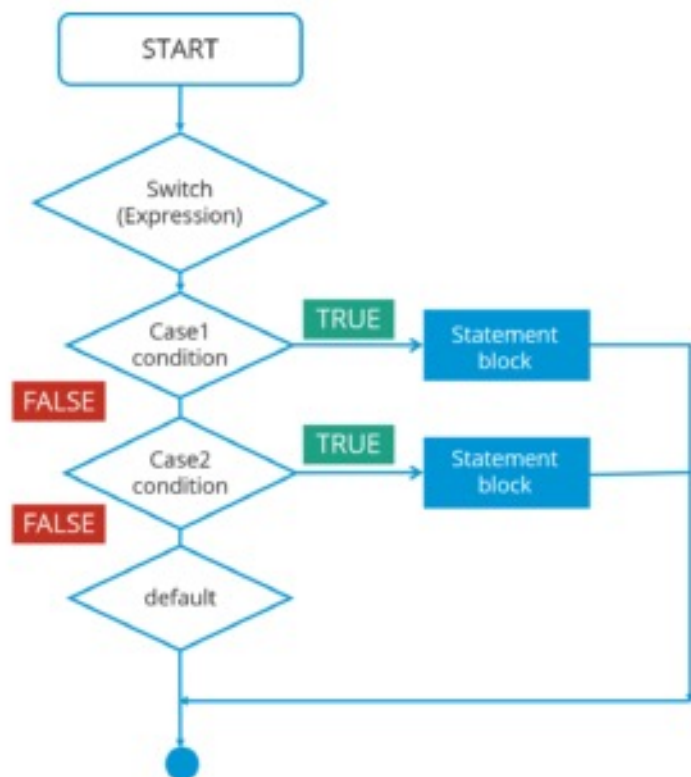


## if-else statements



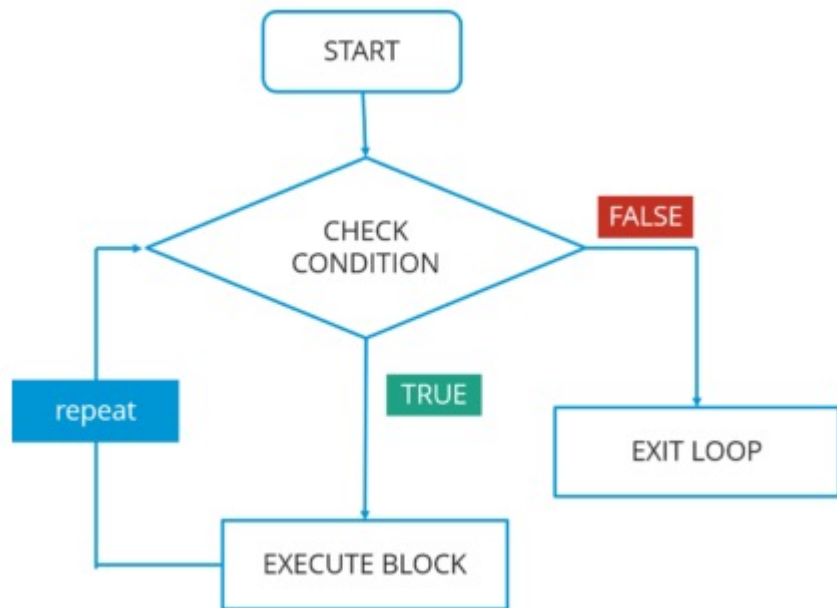
```
1 public class Compare {  
2     int a=10,  
3     int b=5;  
4  
5     if(a>b)  
6     { // if condition  
7         System.out.println(" A is greater than B");  
8     }  
9     else  
10    { // else condition  
11        System.out.println(" B is greater");  
12    }  
13 }
```

## Switch case



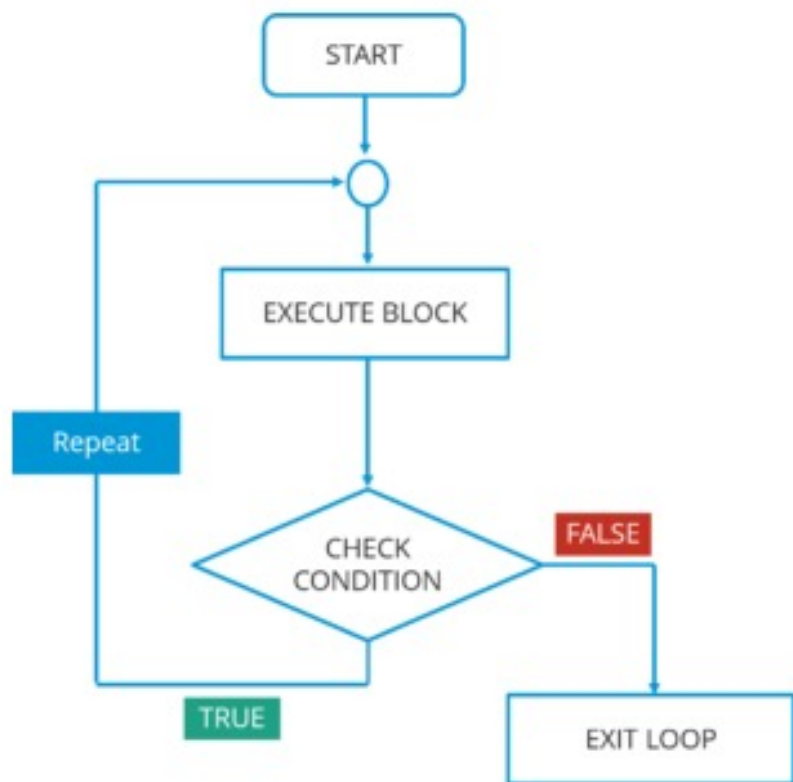
```
1 public class SwitchExample {  
2     int week=7;  
3     String weeknumber;  
4  
5     switch(week){    // switch case  
6     case 1:  
7         weeknumber="Monday";  
8         break;  
9  
10    case2:  
11        weeknumber="tuesday";  
12        break;  
13  
14    case3:  
15        weeknumber="wednesday";  
16        break;  
17  
18    default:    // default case  
19        weeknumber="invalid week";  
20        break;  
21    }  
22    System.out.println(weeknumber);  
23 }  
24 }
```

## While statement



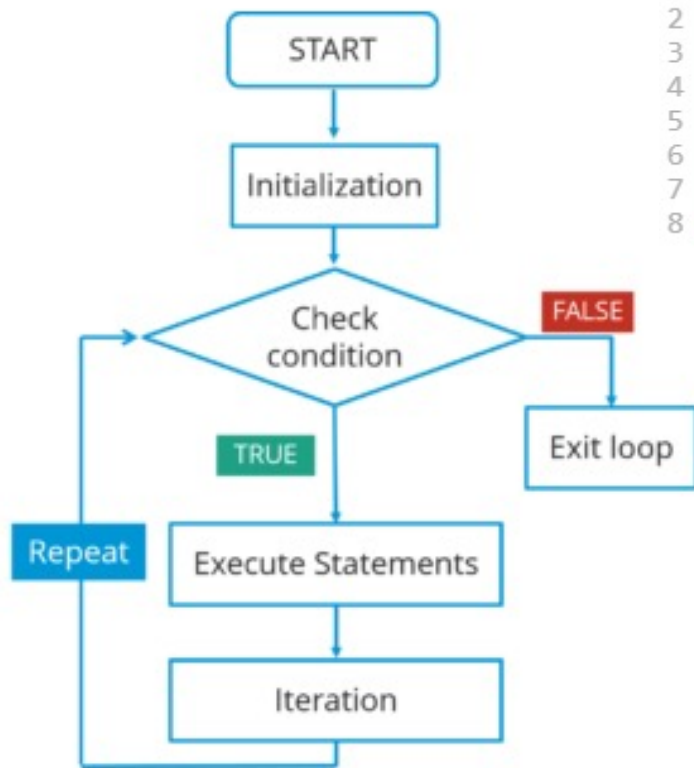
```
1 public class WhileExample {  
2     public static void main(String args[]) {  
3         int a=5;  
4         while(a<10)    //while condition  
5         {  
6             System.out.println("value of a" +a);  
7             a++;  
8             System.out.println("  
9             ");  
10        }  
11    }  
12 }
```

## Do-while statement:



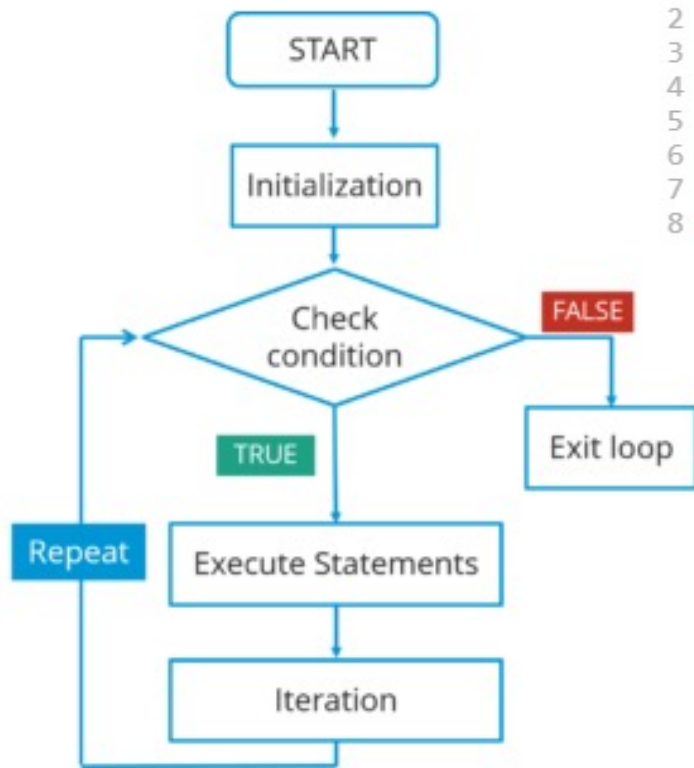
```
1 public class DoWhileExample {  
2     public static void main(string args[]){  
3         int count=1;  
4         do {                                // do statement  
5             System.out.println("count is:"+count);  
6             count++;  
7         }  
8         while (count<10)                    // while condition  
9     }  
10 }
```

## For statement



```
1 public class ForExample {  
2     public static void main(String args[]) {  
3         for(int i=0; i<=10; i++) // for condition  
4         {  
5             System.out.println(i);  
6         }  
7     }  
8 }
```

## For statement



```
1 public class ForExample {  
2     public static void main(String args[]) {  
3         for(int i=0; i<=10; i++) // for condition  
4         {  
5             System.out.println(i);  
6         }  
7     }  
8 }
```

## Foreach

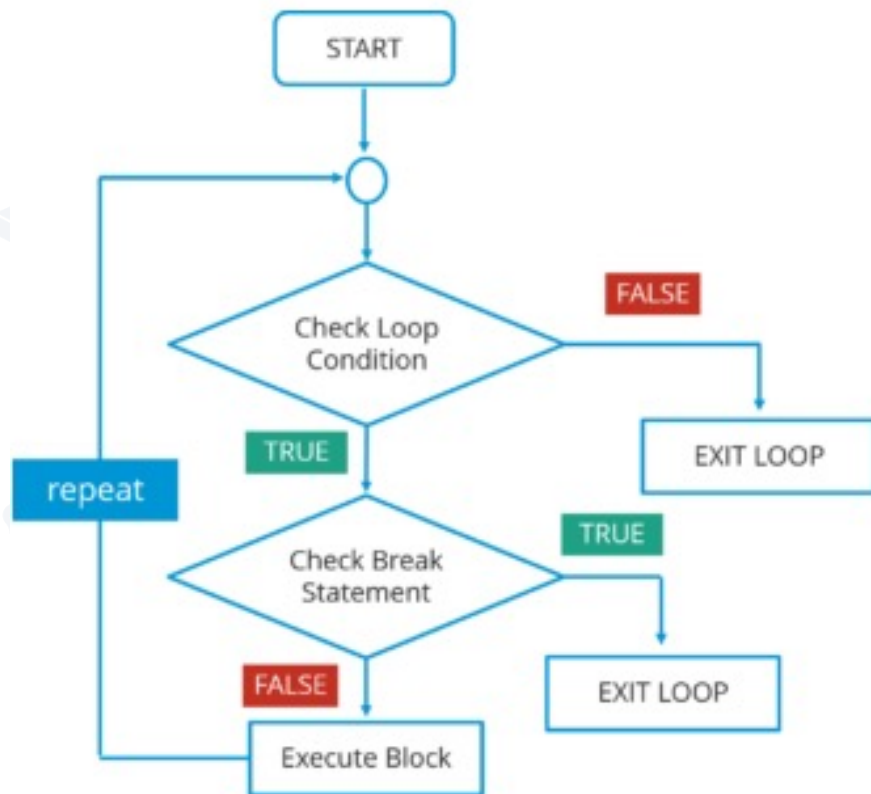
- это разновидность цикла for
- используется для перебора элементов массива или коллекции

```
1 class Test {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         int[] array = {51, 136, 387};  
5  
6         for (int i = 0; i < array.length; i++)  
7             System.out.println(array[i]);  
8     }  
9 }  
10 }
```

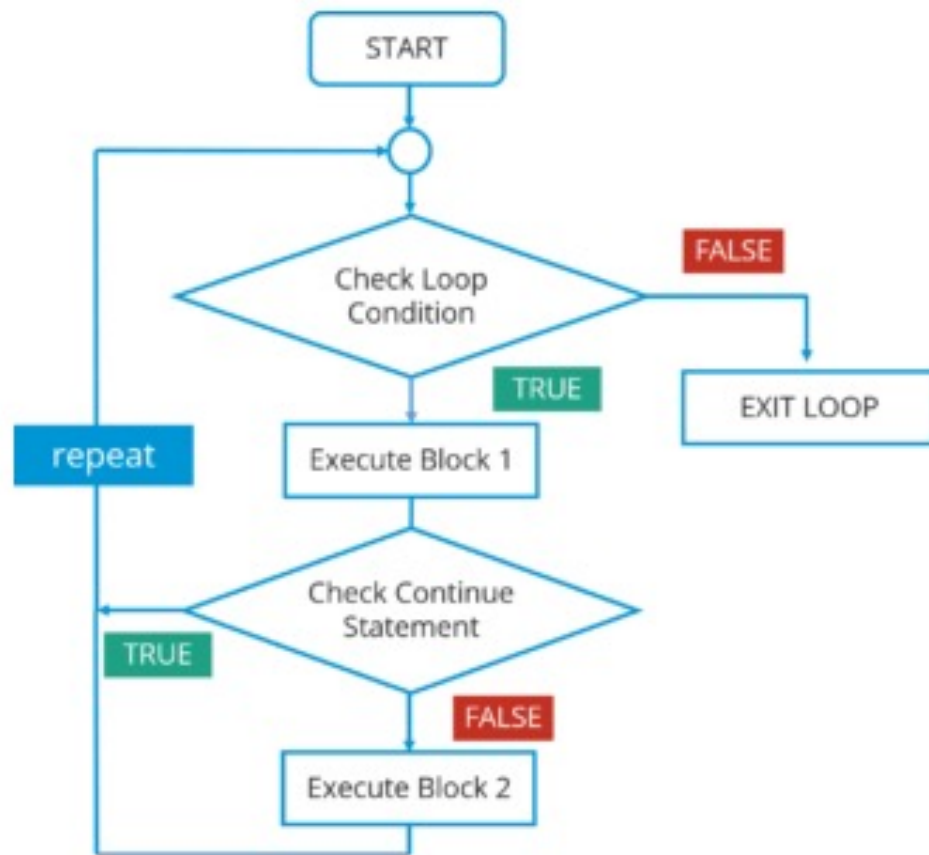
```
1 class Test {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         int[] array = {51, 136, 387};  
5  
6         for (int i:array) {  
7             System.out.println(i);  
8         }  
9     }  
10 }
```



## Break statement



## Continue statement





## Массивы

Массив — это структура данных, в которой хранятся элементы одного типа. Его можно представить, как набор пронумерованных ячеек, в каждую из которых можно поместить какие-то данные (один элемент данных в одну ячейку). Доступ к конкретной ячейке осуществляется через её номер. Номер элемента в массиве также называют **индексом**.

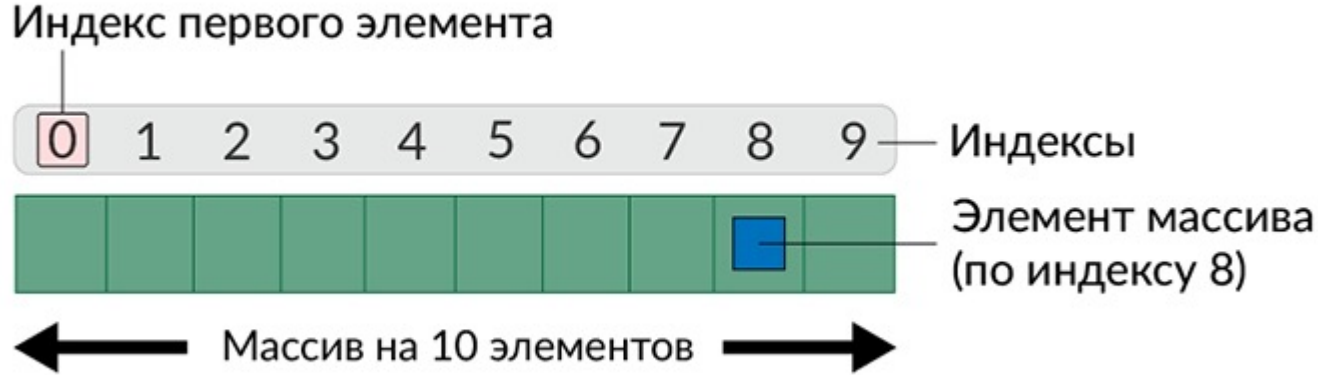
### Массивы целых чисел




## Объявление массивов

№	Объявление массива	Примеры	Комментарий
1.	<code>dataType[] arrayName;</code>	<code>int[] myArray</code>	Желательно объявлять массив именно таким способом, это Java-стиль
2.	<code>dataType arrayName[];</code>	<code>int myArray[]</code>	Унаследованный от C/C++ способ объявления массивов, который работает и в Java

После создания массива с помощью `new`, в его ячейках записаны значения по умолчанию. Для численных типов (как в нашем примере) это будет 0, для `boolean` — `false`, для ссылочных типов — `null`.



Как мы уже говорили выше, длина массива — это количество элементов, под которое рассчитан массив. **Длину массива нельзя изменить после его создания.** В Java элементы массива нумеруются с нуля. То есть, если у нас есть массив на 10 элементов, то первый элемент массива будет иметь индекс 0, а последний — 9.



1. Массив - это переменная, в которую можно положить не одно, а сразу несколько значений.

2. Все элементы массива имеют одинаковый тип.

3. При создании пустого массива элементам присваиваются значения в зависимости от типа данных массива:

для int - 0

для float, double - 0.0

для String - значение null

для char - \0

для boolean - значение false

4. Размер массива нельзя изменить после его создания.

## Многомерные массивы

Массив, элементами которого являются другие массивы, то есть массив массивов, называется двумерным. Не во всех языках многомерные массивы имеют такую структуру, но в Java дела обстоят именно так.


```
Data_type[dimension1][dimension2][dimensionN] array_name =  
new data_type[size1][size2]....[sizeN];
```

Где **Data\_type** — это тип элементов в массиве. Может быть примитивным или ссылочным (классом).

Количество пар скобок с **dimension** внутри — размерность массива (в нашем случае — N).

**array\_name** — название массива

size1...sizeN — количество элементов в каждом из измерений массива.



Двумерный массив в Java — это массив массивов, то есть в каждой его ячейке находится ссылка на некий массив. Но гораздо проще его представить в виде таблицы, у которой задано количество строк (первое измерение) и количество столбцов (второе измерение). Двумерный массив, у которого все строки имеют равное количество элементов, называется **прямоугольным**.

### **Объявление, создание и инициализация двумерных массивов**

Процедура объявления и создания двумерного массива практически такая же, как и в случае одномерного:

```
1 int[][] twoDimArray = new int[3][4];
```



```
1 int [][] twoDimArray = {{5,7,3,17}, {7,0,1,12}, {8,1,2,3}};
```

## ДВУМЕРНЫЙ МАССИВ

Индексы строк ---- ↓

	0	1	2	3	←---- Индексы столбцов
0	5	7	3	17	
1	7	0	1	12	twoDimArray[1][2] //1
2	8	1	2	3	twoDimArray[2][3] //3

Всего в массиве **3 строки** и **4 столбца**, то есть  $3 \times 4 = 12$  элементов

```
1 int [][] twoDimArray = {{5,7,3,17}, {7,0,1,12}, {8,1,2,3}}; //объявили массив и заполнили его элементами
2 for (int i = 0; i < 3; i++) { //идём по строкам
3     for (int j = 0; j < 4; j++) { //идём по столбцам
4         System.out.print(" " + twoDimArray[i][j] + " "); //вывод элемента
5     }
6     System.out.println(); //перенос строки ради визуального сохранения табличной формы
7 }
```

```
1 int[][] myArray = {{18,28,18},{28,45,90},{45,3,14}};
2 System.out.println(Arrays.deepToString(myArray));
```