**Наточите свой карандаш (c.35)**

Int size = 27; Объявляем целочисленную переменную с именем size и присваиваем ей значение 27.

String name = “Фидо”; Объявляем строковую переменную с именем name и присваиваем ей значение «Фидо»

Dog myDog = new Dog(name, size); Объявляем переменную типа Dog, создаем новый объект используя конструктор с переменными name и size

X = size – 5; Переопределяем переменную x разницей значения переменной size и 5

While (x > 3) { объявляем цыкл while с условным выражением (пока x > 3), открываем блок кода, который будет выполняться, пока условное выражение равняеться true

myDog.play(); вызываем метод play() обьекта myDog

} закрываем блок кода

Int[] numList = {2, 4, 6, 8}; Объявляем целочисленный масив типа int и присваиваем ей значение {2, 4, 6, 8}

System.out.print(“Привет”); Вызываем метод out.print() статического класса System. И как агрумент передаем ему строку «Привет». Этот метод выводит в консоль все то что находиться в передаваемых ему агрументах

System.out.print(“Собака: “ + name); Выше + в агрумент кладёться строка «Собака: » и канкатанируем(соединяем строки) ее со всеми последующими строками, в данном случае со значением строковой переменной name;

String num = “8”; Объявляем строковую переменную с именем num и присваеиваем ей строку со значением «8»

Int z = Integer.parseInt(num); Объявляем строковую переменную z и присваиваем ей значение num, приведя его в тип integer

Try { открываем отлавливающий ощибки блок кода try

ReadTheFile(“myFile.txt”); читаем файл

} закрываем отлавливающий ошибки блок кода try

Catch ( FileNotFoundException ex) { объявляем оператор catch, в агрументах которых он принимает тип отлавливаемого исключения, в данном случае FileNotFoundException

FileNotFoundException – прежде всего это обпределённый тип опирации, из всех возможных операций которые может выполнить java

System.out.print(“Файл не найден.”); в случае, если возникло объявленное выше исключение выводим в консоль “Файл не найден.”

} закрываем блок кода catch

**Наточите свой карандаш (43)**

Public class DooBee {  
 public static void main (String[] args) {  
 int x = 1;  
 while(x < 3) {  
 System.out.print(“Doo”);  
 System.out.print(“Bee”);  
 x = x + 1;  
 }  
 if (x == 3) {  
 System.out.print(“Do”); }}}

Email send – email not receive

**Магнитики с кодом (50)** >> Shuffle1.java

**Поработайте компилятором (51)**

A – нужно добавить в блок while( x < 10 ): x = x + 1;

B – нужно добавить: class Exercise1b {

C – нужно добавить: public static void main(String[] args) {

**Смешанные сообщения (53)**

y = x – y; 00 11 21 32 42

y = y + x; 00 11 23 36 410

y = y + 2;  
if ( y > 4 ) {  
 y = y – 1;  
} 02 14 25 36 47

x = x + 1;  
y = y + x; 11 34 59

if ( y < 5 ) {  
 x = x + 1;  
 if ( y < 3 ) {  
 x = x – 1;  
 }  
}  
y = y + 2; 02 14 36 48

**Головоломка у бассейна (54)** >> PoolPuzzleOne.java