

Lista zadań PSiO 1

Cel

- Zapoznać się ze środowiskiem Eclipse
- Uruchomić pierwszy program
- Napisać pierwszy program

Materiały

- [Eclipse IDE](#) - wymagany dla pierwszych dwóch zadań oraz używany na wykładzie.
- [IntelliJ IDEA](#) - uznany edytor dla języka Java. **Ciekawostka:** aktywując konto mailem studenckim dostaje się za darmo dostęp do wersji płatnych edytora.
- [Codecademy](#) - Strona z przystępnym kursem języka Java, w internecie znajduje się ich masa. Elementy darmowe kursu wystarczają do poznania podstaw języka, natomiast płatne nie wnoszą nic poza dodatkowymi ćwiczeniami.

Zadania

Zadanie 1 - Utworzenie, uruchomienie i eksport projektu.

Uwaga: zadanie można wykonać w różne sposoby.

1. Uruchom (zainstaluj, gdy niezainstalowany) Eclipse IDE.
2. Wybierz z przybornika *New* (ikonka okienka) -> *Java* -> *Java Project*. Jako nazwa projektu wpisać **HelloWorld** i nacisnąć *finish*.
3. Wybrać PPM na nowo utworzonym projekcie w oknie *Package explorer* i wybrać *New* -> *Class*. Jako nazwę wpisać HelloWorld, **zaznaczyć public static void main(String[] args)** i nacisnąć *finish*.
4. Zapisać komendę **System.out.println();** do wyświetlania danych na terminalu, jako argument podać swoje imię i nazwisko np. **"Jan Kowalski"**. Zapisać plik.

Doskonale, właśnie został utworzony pierwszy program (i projekt).

6. Wybrać plik *HelloWorld.java* w *Package explorer*, wybrać *Run as* -> *Java Application*.
7. W okienku na dole edytora powinno pojawić się Twoje imię i nazwisko.

Etap pierwszego uruchomienia został zrealizowany, na sam koniec projekt eksportujemy (np. aby wysłać na swojego maila).

8. Ponownie wybrać projekt PPM i wybrać opcje *Export* -> *Archive file*. Podać ścieżkę do utworzenia archiwum i nacisnąć *Finish*.

Zadanie 2 - Import projektu.

Teraz należy pobrać projekt, na którym zostanie wykonane trzecie zadanie. Projekt można pobrać [TUTAJ](#).

Pobrany projekt należy zaimportować poprzez wybranie na pasku narzędziowym opcji *File -> Import -> Existing project into workspace* oraz wybrać ścieżkę pobranego projektu w formacie *.zip* .

Doskonale, opanowany został import projektów.

Kolejnym etapem jest użycie debuggera. W tym celu należy nacisnąć dwukrotnie na numer linii 41 i uruchomić debugger przyciskiem z “robaczkiem”. Jakie zmienne widzisz w oknie *Variables*?

Zadanie 3 - Zadanie.

Ostatnim zadaniem jest wypełnienie dwóch funkcji w zaimportowanym w 2 zadaniu projekcie: `power(int a, int b)` oraz `fooBar()` .