

Java Lengoiako Eskuliburua

Aitziber Atutxa

March 6, 2015

Contents

1	Hitzarmen eta estilo kontuak	3
2	Oinarrizko Javako Eragiketeak	3
3	Javako Oinarrizko Agindu Motak	3
4	Javan jadanik implementatuta dauden klaseetatik heredatutako metodoak	4
4.1	Object klasekoa	4
4.1.1	.equals() konprobatzeko ea egungo Objektua parametro bezala jasotzen duen Objektuaren berdina den	4
4.1.2	.toString() Objektu bat String batean bihurtzeko (orokorrean gainidatzi behar da)	5
4.2	ArrayList klaseakoak	5
4.2.1	.iterator() ArrayLista bat errekorritzeko behar den Iterator <i>j</i> klasea buletatzen digun metodoa	5
4.2.2	.add() ArrayListean elementu bat gehitzeko	6
4.2.3	.add() ArrayListean elementu bat gehitzeko pasatzen diogun posizioan	6
4.2.4	.remove() ArrayListean elementu bat ezabatzeke	7
4.2.5	.remove() ArrayListean elementu bat ezabatzeke pasatzen diogun posiziotik	7
4.2.6	.contains() ArrayListean pasatzen diogun elementua balego true bueltatuko luke	8
4.2.7	.size() ArrayListak dituen elementu kopurua bueltatzen du	8
4.2.8	.isEmpty() ArrayLista utzik dahoan adierazten duen metodo boolearra	9
4.3	Iteradore klaseakoak	9
4.3.1	.hasNext() Iteradorean oraindik elementuak geldituko balira true	9
4.3.2	.next() Iteradorearen hurrengo elementua bueltatuko du	10

1 Hitzarmen eta estilo kontuak

Elementua	Tankera	Adibideak
Paketea	minuskulaz (puntuaz bananduta)	org.pmo.packlaborategi1
Klasea	UpperCamelCase (izenak)	Pertsona, SalmentaZerrenda
Interfazea	UpperCamelCase (adjetiboak)	IOrdenagarria, ISerializagarria
Metodo eraikitzailea	UpperCamelCase (Klase-izena)	Pertsona, SalmentaZerrenda
Gainontzeko metodoak	lowerCamelCase (aditzak)	ordenatu, getAdina
Atributua	lowerCamelCase (izenak)	plzena, plkasleenZerrenda
Parametroa	lowerCamelCase (izenak)	luzeera koordX
Aldagaia	lowerCamelCase (izenak)	max, batzBestekoNota
Konstantea	MAIUSKULAZ (_ bananduta)	PI, MAX_ELEMK

Table 1: Javaz izenak jartzeko tankerak eta irizpideak .

2 Oinarrizko Javako Eragiketeak

Eragiketa	Operadore	Adibideak
Esleipena	=	x=0;
Eragiketa matematikoak	+ - * / %	i = i + 1; hondarra = num % 2;
Konparazioa	< , <= , > , >=	if(num<0)
	== !=	while(topatua!=false)
Eragiketa Logikoak	&& (eta) (edo) ! (ez)	if (x==0 && y==0)
		while(x<0 — x<MAX) while (!(x<0 && x<MAX))
String-en konkatazioa (oinarrizko datu-motak onartzen ditu)	+	String agurra = "Kaixo " + "mundua"; String str = "Balioa " + i + " da";

Table 2: Oinarrizko eragiketak Javaz.

3 Javako Oinarrizko Agindu Motak

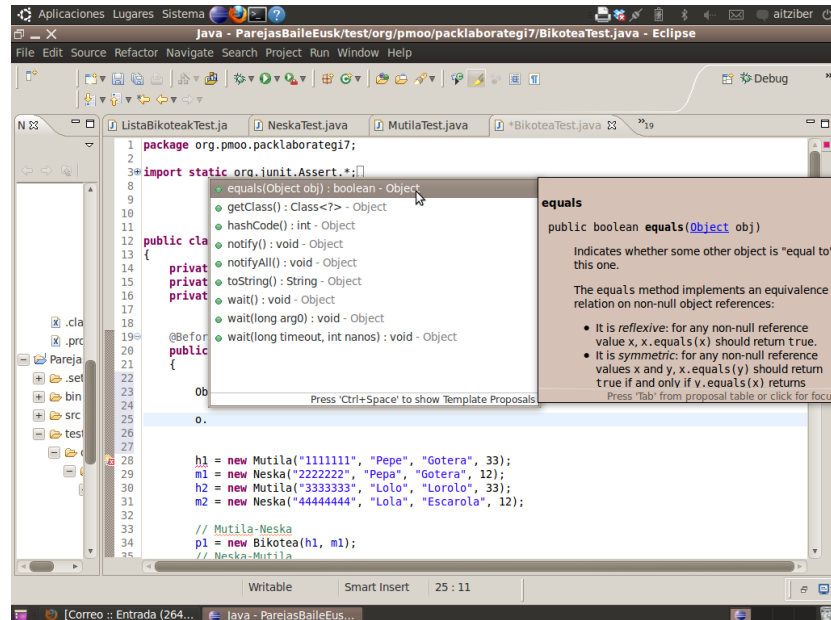
Agindu mota	Javako espresioa	Adibideak
Agindu multzoa	agindu multzoa::= {+ agindua; \verb +} +	x=0;
Baldintzak	if (< baldintza >) { ; agindu multzoa ; }	if (zenb > 5) { zenb = 6 ; }
Iterazioak	while (< baldintza >) { < agindu multzoa > }	while (itr.hasNext()) { zenb = itr.next() }
Inprimatu	System.out.println(String)	

Table 3: Javako Oinarrizko Agindu Motak

4.1.1 .equals() konprobatzeko ea egungo Objektua parametro bezala jasotzen duen Objektuaren berdina den

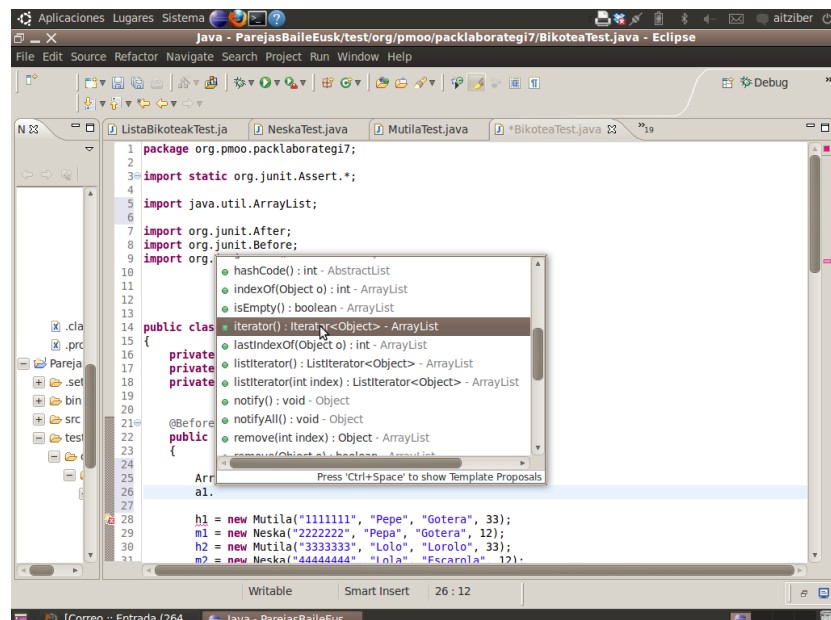


4.1.2 .toString() Objektu bat String batean bihurtzeko (orokorrean gainidatzi behar da)

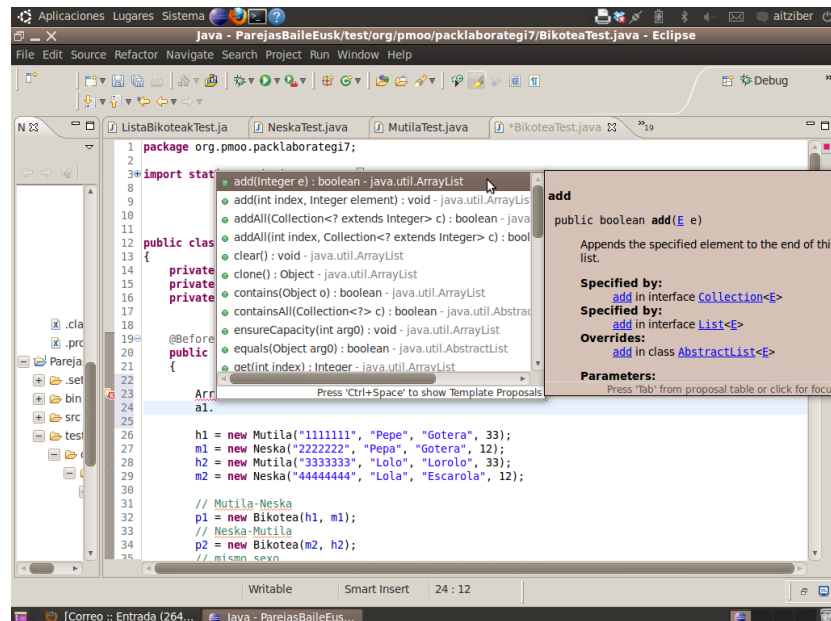


4.2 ArrayList klaseak

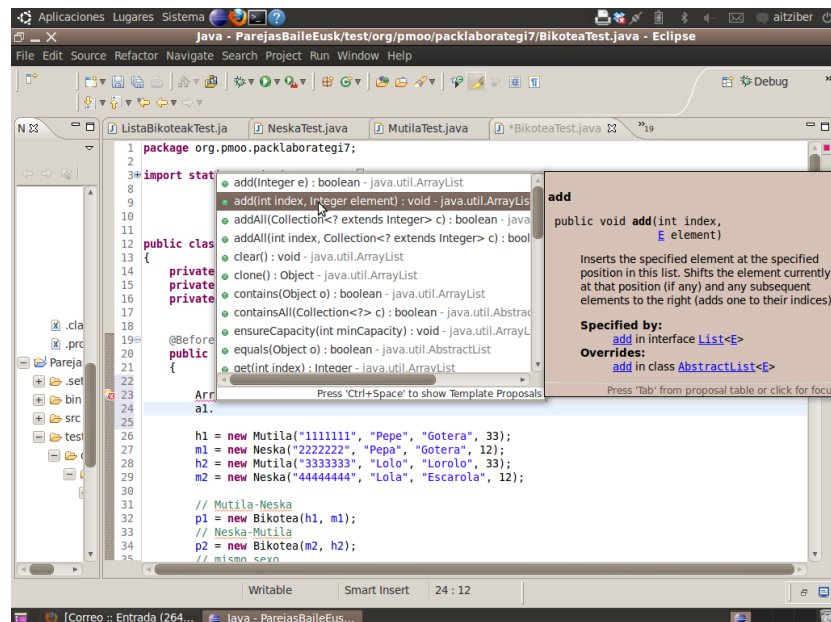
4.2.1 .iterator() ArrayLista bat errekorritzeko behar den Iterator klasea buletatzen digun metodoa



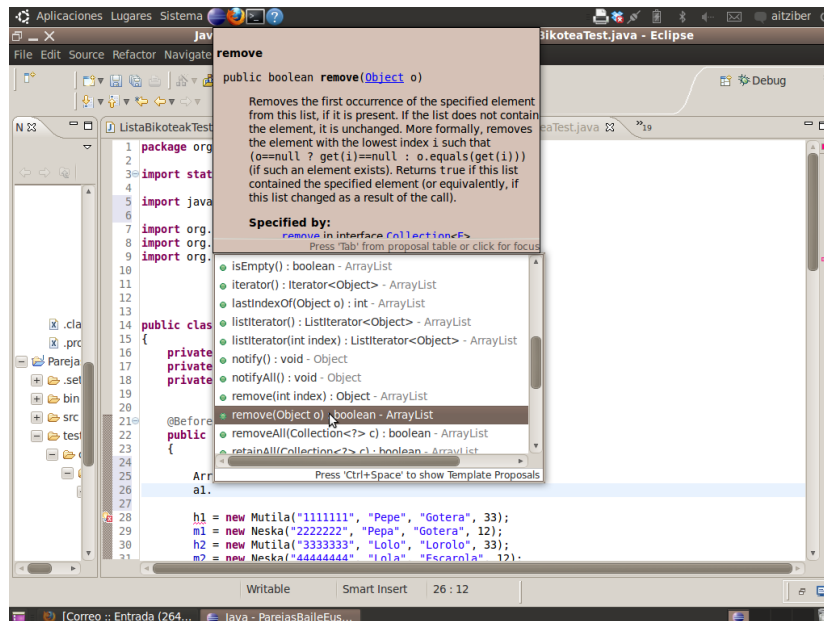
4.2.2 .add() ArrayListean elementu bat gehitzeko



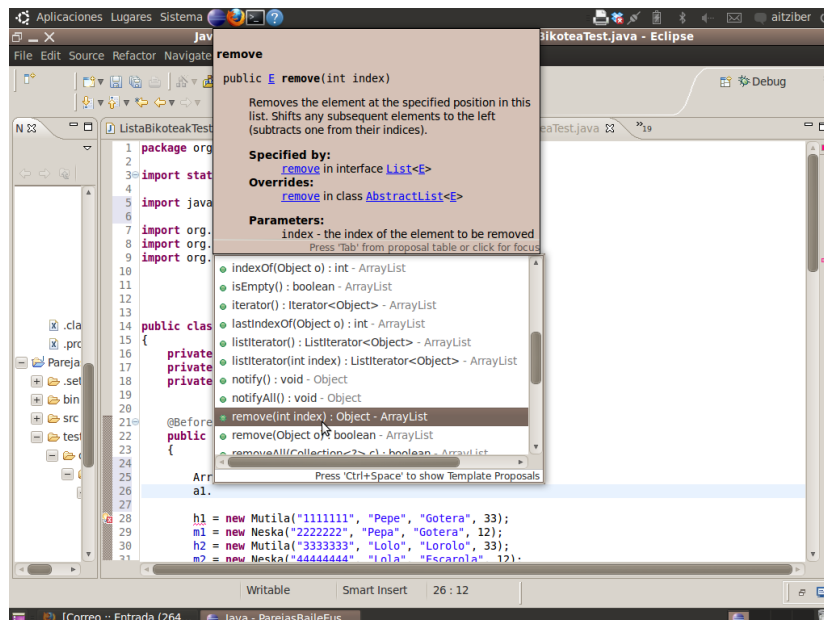
4.2.3 .add() ArrayListean elementu bat gehitzeko pasatzen diogun posizioan



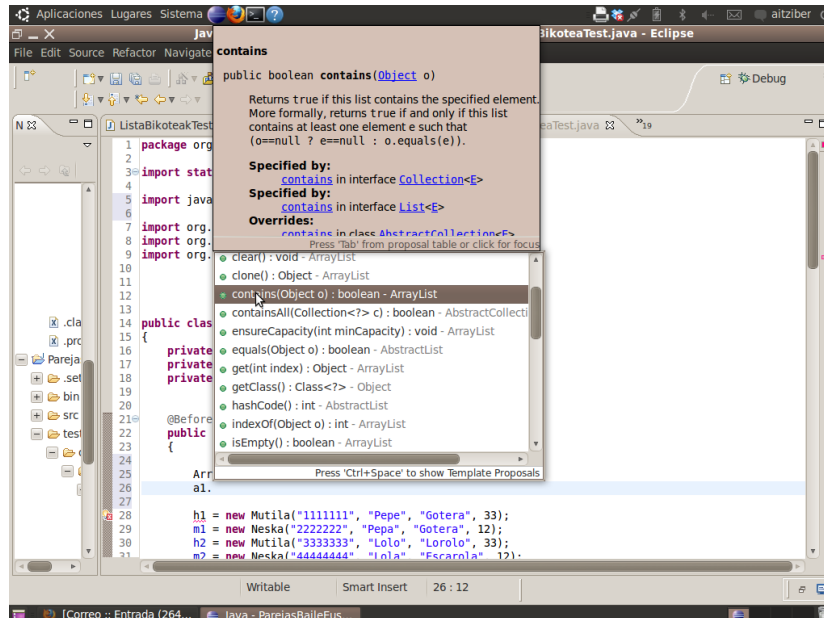
4.2.4 .remove() ArrayListean elementu bat ezabatzeko



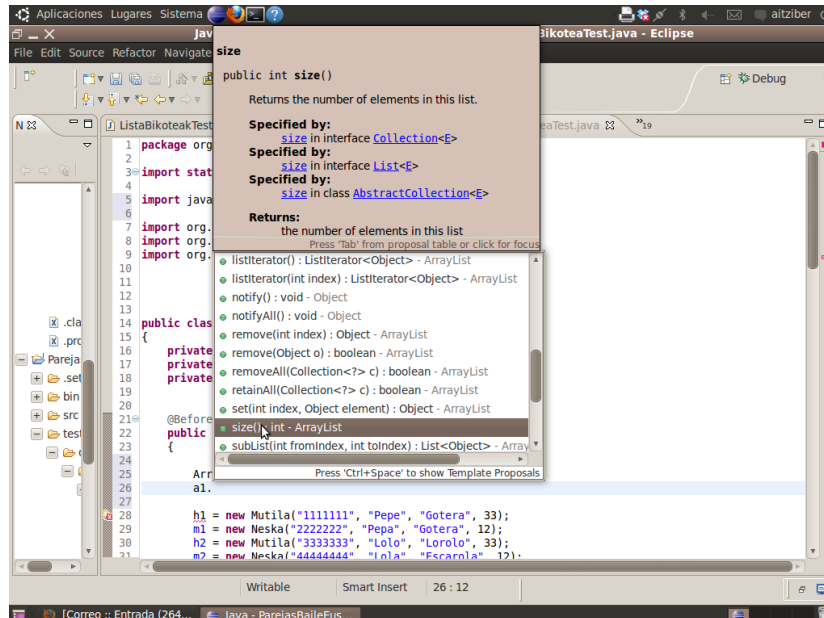
4.2.5 .remove() ArrayListean elementu bat ezabatzeko pasatzen diogun posiziotik



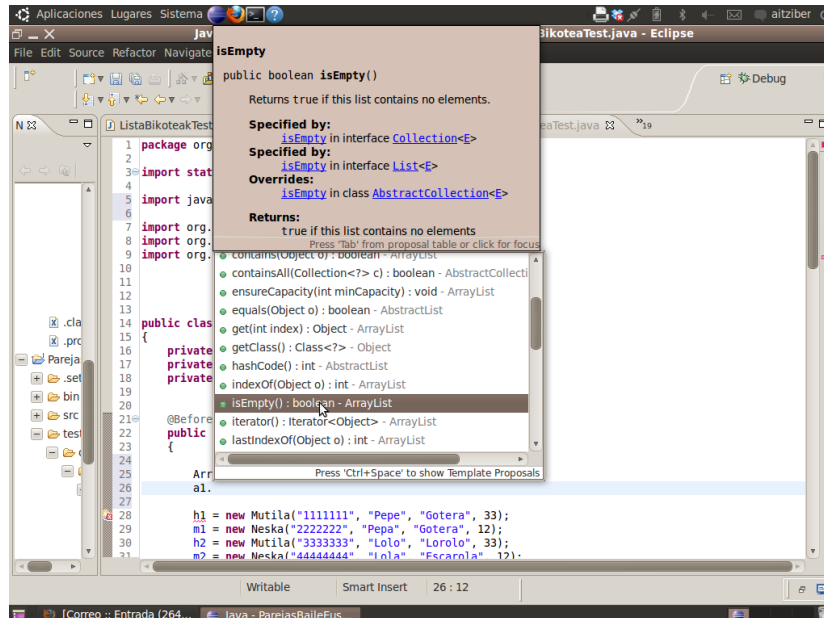
4.2.6 .contains() ArrayListean pasatzen diogun elementua balego true bueltatuko luke



4.2.7 .size() ArrayListak dituen elementu kopurua bueltatzen du

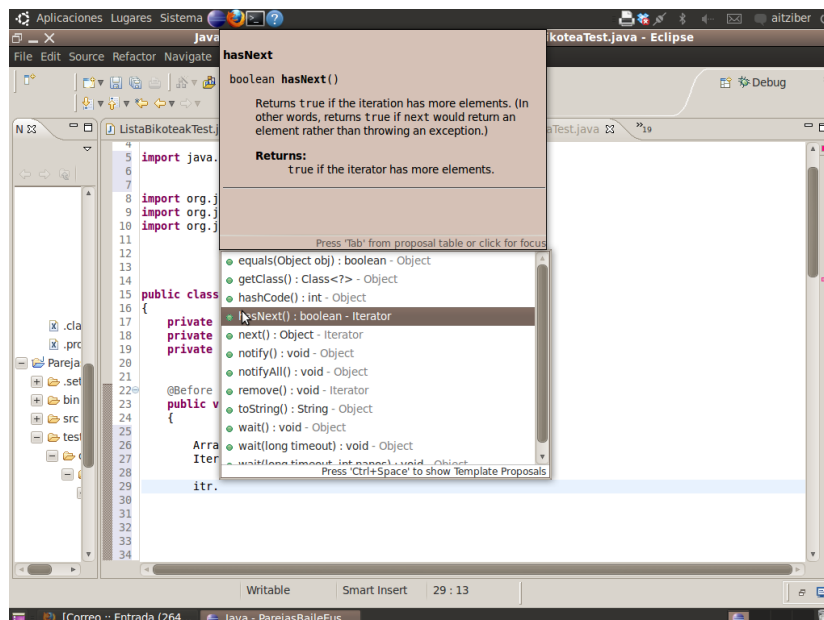


4.2.8 .isEmpty() ArrayLista utzik dahoen adierazten duen metodo boolearra



4.3 Iteradore klasekoak

4.3.1 .hasNext() Iteradorean oraindik elementuak geldituko balira true



4.3.2 .next() Iteradorearen hurrengo elementua bueltatuko du

