1[. Библиотека Swing, общие черты и особенности.](#о1)

[2. Виды контейнеров в Swing.](#о2)

[3. Элементы пользовательского интерфейса Swing.](#о3)

[4. Модель событий Swing. Интерфейс EventListener.](#й4)

[5. Менеджеры компоновки Swing.](#е5)

[6. GUI Designer Swing](#н6)

[7. Текстовые поля в Swing](#н7)

[8. Компонент управления JButton в Swing](#г8)

[9. Платформа JavaFX, особенности, компоненты](#ш9)

[10. Шаблон MVC (Model-View-Controller) в Sping.](#й10)

[11. Классы StringBuffer и StringBuilder.](#й11)

[12. Архитектура JDBC (Java DataBase Connectivity). Двух и трехуров-невые модели доступа к базе данных. Преимущества и недостатки JDBC.](#й12)

[13. Массивы Java: объявление, инициализация. Основные методы класса Arrays. Доступ к элементам массивов, итерация массивов. Двумерные массивы.](#й13)

[14. Иерархия наследования Java. Преобразование типов при наследовании. Ключевое слово instanceof.](#у14)

[15. Интерфейсы Java: определение интерфейса, реализация интерфейса. Преимущества применения интерфейсов. Переменные интерфейсов. Наследование интерфейсов. Методы по умолчанию. Статические методы интерфейсов.](#й15)

[16. Байтовые потоки InputStream и OutputStream. Консольный ввод и вывод Java. Символьные потоки данных. Абстрактные классы Writer, Reader.](#у16)

[17. Основные фреймворки и задачи, решаемые Spring.](#е17)

[18. Spring Inversion of Control (IoC) контейнер Spring.](#к18)

[19. Dependency Injection (DI) в Spring.](#й19)

[20. Жизненный цикл объекта Bean Spring.](#у20)

[21. Конфигурация ApplicationContext с помощью xml в Spring.](#й21)

[22. Область видимости Bean в Spring.](#й22)

[23. Фабричные или factory-методы в Spring.](#й23)

[24. Конфигурация ApplicationContext с помощью аннотаций в Spring.](#й24)

[25. Cвязывание в Spring, аннотация @Autowired.](#й25)

[26. Архитектурный стиль REST.](#й26)

[27. Spring Web-MVC, основная схема и логика работы.](#й27)

[28. Класс DispatcherServlet, его функции.](#й28)

[29. Маппинг в Spring.](#й29)

[30. Интерфейсы HttpServletRequest и HttpServletResponse.](#й30)

[31. Архитектурный стиль CRUD, его соответствие REST и HTTP.](#й31)

[32. Шаблон Data Access Object (DAO).](#й32)

[33. Основные понятия Объектно-реляционного отображения (ORM - Object-Relational Mapping).](#й33)

[34. Спецификация Java Persistence API (JPA).](#й34)

[35. Архитектура ORM Java Persistence API (JPA).](#й35)

[36. Основные аннотации Java Persistence API (JPA).](#й36)

[37. Библиотека Hibernate, основные аннотации.](#й37)

[38. Объявление сущности и таблицы в Hibernate.](#й38)

[39. Интерфейс Session в Hibernate.](#й39)

[40. Ассоциация сущностей в Hibernate.](#й40)

[41. Spring Boot: определение, характеристики, преимущества.](#й41)

[42. Spring Initializr, особенности и преимущества применения.](#й42)

[43. Структура фреймворка JUnit.](#й43)

[44. JUnit аннотации @Test, @DisplayName.](#й44)

[45. JUnit аннотации @BeforeEach, @AfterEach.](#й45)

[46. Тестовые классы и методы JUnit.](#й46)

[47. Утверждения JUnit. Класс Assert.](#й47)

[48. Тестирование исключений JUnit.](#й48)

[49. Генератор документирования Javadoc. Виды комментариев.](#й49)

[50. Дескрипторы Javadoc.](#й50)

1. Условие: «Реализовать программу для выполнения следующих математических  операций с целочисленным, байтовым и вещественным типами данных: сложение, вычитание,  умножение, деление, деление по модулю (остаток), модуль числа, возведение в степень. Все  данные вводятся с клавиатуры (класс Scanner, System.in, nextint).» По данному условию  необходимо реализовать программу с интерактивным консольным меню, (т.е. вывод списка  действий по цифрам. При этом при нажатии на цифру у нас должно выполняться определенное  действие). При этом в программе данные пункты должны называться следующим образом:

1. Вывести все таблицы из MySQL.

2. Создать таблицу в MySQL.

3. Сложение чисел, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в консоль. 4. Вычитание чисел, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в консоль. 5. Умножение чисел, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в консоль. 6. Деление чисел, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в консоль. 7. Деление чисел по модулю (остаток), результат сохранить в MySQL с последующим  выводом в консоль.

8. Возведение числа в модуль, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в  консоль.

9. Возведение числа в степень, результат сохранить в MySQL с последующим выводом в  консоль.

10. Сохранить все данные (вышеполученные результаты) из MySQL в Excel и вывести на  экран.

2. Напишите программу, в которой из строки "I have 3 cats, 4 dogs, and 1 turtle" отбираются  цифры. Из этих цифр формируется массив.

3. Разработайте программу, которая выводит в консоль все цифры, входящие в  натуральное число n. К примеру, если дано число 2359, то в консоль выводятся отдельно числа  2, 3, 5, 9.

4. Написать калькулятор для строковых выражений вида *"*<число> <операция> <число>*"*,  где <число> - положительное целое число меньшее 10, записанное словами, например, "четыре",  <арифметическая операция> - одна из операций "плюс", "минус", "умножить". Результат  выполнения операции вернуть в виде текстового представления числа. Пример: "пять плюс  четыре" --> "девять"

import java.util.\*;

public class t4 {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, Integer> numbers = new HashMap<>();

numbers.put("ноль", 0);

numbers.put("один", 1);

numbers.put("два", 2);

numbers.put("три", 3);

numbers.put("четыре", 4);

numbers.put("пять", 5);

numbers.put("шесть", 6);

numbers.put("семь", 7);

numbers.put("восемь", 8);

numbers.put("девять", 9);

numbers.put("десять", 10);

HashMap<Integer, String> result = new HashMap<>();

result.put(0, "ноль");

result.put(1, "один");

result.put(2, "два");

result.put(3, "три");

result.put(4, "четыре");

result.put(5, "пять");

result.put(6, "шесть");

result.put(7, "семь");

result.put(8, "восемь");

result.put(9, "девять");

result.put(10, "десять");

result.put(11, "одиннадцать");

result.put(12, "двенадцать");

result.put(13, "тринадцать");

result.put(14, "четырнадцать");

result.put(15, "пятнадцать");

result.put(16, "шестнадцать");

result.put(17, "семнадцать");

result.put(18, "восемнадцать");

result.put(19, "девятнадцать");

result.put(20, "двадцать");

result.put(30, "тридцать");

result.put(40, "сорок");

result.put(50, "пятдесят");

result.put(60, "шестьдесят");

result.put(70, "семьдесят");

result.put(80, "восемьдесят");

result.put(90, "девяносто");

result.put(100, "сто");

Scanner in = new Scanner(System.in);

System.out.println("Введите выражение: ");

String str = in.nextLine();

LinkedList<String> list = new LinkedList<>(Arrays.asList(str.split(" ")));

list.remove("на");

String[] array = list.toArray(new String[list.size()]);

int num1 = numbers.get(array[0]);

int num2 = numbers.get(array[2]);

int res = 0;

if (list.contains("плюс")){

res = num1 + num2;

} else if (list.contains("минус")) {

res = num1 - num2;

} else {

res = num1 \* num2;

}

if ((res < 20 & res >=0) || res % 10 == 0) {

System.out.println(result.get(res));

} else if (res < 0) {

System.out.println("минус " + result.get(-res));

}

else {

System.out.println(result.get(res / 10 \* 10) + " " + result.get(res % 10));

}

}

}

5. Напишите программную реализацию бинарного дерева поиска.

class zad5 {

int value;

zad5 left;

zad5 right;

public zad5(int value) {

this.value = value;

left = null;

right = null;

}

}

public class BinarySearchTree5 {

zad5 root;

public BinarySearchTree5() {

root = null;

}

public void insert(int value) {

if (root == null) {

root = new zad5(value);

return;

}

zad5 current = root;

while (true) {

if (value < current.value) {

if (current.left == null) {

current.left = new zad5(value);

return;

}

current = current.left;

} else {

if (current.right == null) {

current.right = new zad5(value);

return;

}

current = current.right;

}

}

}

public boolean search(int value) {

zad5 current = root;

while (current != null) {

if (value == current.value) {

return true;

} else if (value < current.value) {

current = current.left;

} else {

current = current.right;

}

}

return false;

}

public static void main(String[] args) {

BinarySearchTree5 bst = new BinarySearchTree5();

bst.insert(50);

bst.insert(30);

bst.insert(70);

bst.insert(20);

bst.insert(40);

bst.insert(60);

bst.insert(80);

boolean searchResult = bst.search(100);

System.out.println("Search for value 40: " + searchResult);

}

}

6. Разработайте программу, которая выводит буквы английского алфавита, используя  цикл while.

public class task6 {

public static void main(String[] args) {

char i = 'a';

while(i <= 'z') {

System.out.print(i + " ");

i++;

}

}

}

7. Напишите программу, которая будет выводить в консоль введённое слово 6 раз.

8. Разработать программу для вывода на экран кубов первых десяти положительных

9. Напишите программу, которая по дате определяет день недели, на который эта дата  приходится.

package com.example.demo;

import java.text.SimpleDateFormat;

import java.util.Calendar;

import java.util.Date;

import java.util.Scanner;

public class task9 {

public static void main(String[] args) {

// Создаем объект типа Scanner для чтения ввода пользователя

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

// Запрашиваем у пользователя ввод даты

System.out.print("enter the date in the format (yyyy-mm-dd): ");

String dateString = scanner.nextLine();

try {

// Преобразуем строку с датой в объект типа Date

SimpleDateFormat sdf = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd");

Date date = sdf.parse(dateString);

// Создаем объект типа Calendar и устанавливаем заданную дату

Calendar calendar = Calendar.getInstance();

calendar.setTime(date);

// Получаем номер дня недели (1 - воскресенье, 2 - понедельник, и т.д.)

int dayOfWeek = calendar.get(Calendar.DAY\_OF\_WEEK);

// Определяем название дня недели

String dayOfWeekName;

switch (dayOfWeek) {

case Calendar.SUNDAY:

dayOfWeekName = "sunday";

break;

case Calendar.MONDAY:

dayOfWeekName = "monday";

break;

case Calendar.TUESDAY:

dayOfWeekName = "TUESDAY";

break;

case Calendar.WEDNESDAY:

dayOfWeekName = "WEDNESDAY";

break;

case Calendar.THURSDAY:

dayOfWeekName = "THURSDAY";

break;

case Calendar.FRIDAY:

dayOfWeekName = "FRIDAY";

break;

case Calendar.SATURDAY:

dayOfWeekName = "SATURDAY";

break;

default:

dayOfWeekName = "wrong format";

}

// Выводим результат

System.out.println("Day of the week: " + dayOfWeekName);

} catch (Exception e) {

System.out.println("wrong format");

}

// Закрываем Scanner

scanner.close();

}

}

10. Написать класс, который при введении даты в формате ДД.ММ.ГГ (к примеру,  22.10.20) выводит номер недели. Даты начиная с 2020 по 2022 годы. К примеру, первая неделя в  2020 году: 1-5 января, вторая неделя – 6-12 января. Значит при вводе 08.01.20 вывод должен быть:  Неделя 2.

import java.time.LocalDate;

import java.time.format.DateTimeFormatter;

import java.time.temporal.WeekFields;

import java.util.Locale;

import java.util.Scanner;

public class task10 {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите дату в формате ДД.ММ.ГГ: ");

String inputDate = scanner.nextLine();

int weekNumber = getWeekNumber(inputDate);

System.out.println("Неделя " + weekNumber);

scanner.close();

}

public static int getWeekNumber(String inputDate) {

DateTimeFormatter formatter = DateTimeFormatter.ofPattern("dd.MM.yy");

LocalDate date = LocalDate.parse(inputDate, formatter);

WeekFields weekFields = WeekFields.of(Locale.getDefault());

int weekNumber = date.get(weekFields.weekOfWeekBasedYear());

return weekNumber;

}

}

11. Разработайте программу, реализующую рекурсивное вычисление факториала.

12. Разработать класс-оболочку для числового типа double. Реализовать статические  методы сложения, деления, возведения в степень.

13. Разработать программу, которая заполняет двумерный массив случайными  положительными числами в диапазоне от 1 до 100 до тех пор, пока сумма граничных элементов  не станет равной 666. Пользователь вначале вводит размер матрицы.

import java.util.Random;

import java.util.Scanner;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите размер матрицы: ");

int n = scanner.nextInt();

int[][] matrix = new int[n][n];

Random random = new Random();

// Заполнение матрицы случайными числами

for (int i = 0; i < n; i++) {

for (int j = 0; j < n; j++) {

matrix[i][j] = random.nextInt(100) + 1;

}

}

// Поиск суммы граничных элементов

int sum = 0;

for (int i = 0; i < n; i++) {

sum += matrix[0][i]; // Верхняя строка

sum += matrix[n-1][i]; // Нижняя строка

if (i > 0 && i < n-1) {

sum += matrix[i][0]; // Левый столбец

sum += matrix[i][n-1]; // Правый столбец

}

}

// Пока сумма граничных элементов не станет равной 666,

// продолжаем заполнять матрицу случайными числами

while (sum != 666) {

int i = random.nextInt(n);

int j = random.nextInt(n);

int value = random.nextInt(100) + 1;

if (matrix[i][j] != value) {

if (i == 0 || i == n-1 || j == 0 || j == n-1) {

sum -= matrix[i][j];

matrix[i][j] = value;

sum += value;

} else {

matrix[i][j] = value;

}

}

}

// Вывод матрицы на экран

for (int i = 0; i < n; i++) {

for (int j = 0; j < n; j++) {

System.out.print(matrix[i][j] + " ");

}

System.out.println();

}

}

}

14. Разработать программу, в которой требуется создать класс, описывающий  геометрическую фигуру – треугольник. Методами класса должны быть – вычисление площади,  периметра. Создать класс-наследник, определяющий прямоугольный треугольник.

15. Разработать программу, в которой требуется создать абстрактный класс. В этом  абстрактном классе определить абстрактные методы вычисления функции в определенной точке.  Создать классы-наследники абстрактного класса, описывающими уравнения прямой и параболы.  Программа должна выводить в консоль значение функции при вводе определенного значения.

**Main.java**

package task\_15;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

linearFunction linear = new linearFunction();

quadraticFunction quadratic = new quadraticFunction();

linear.calculateFunction();

quadratic.calculateFunction();

}

}

**functionConstructor.java**

package task\_15;

public abstract class functionConstructor {

public abstract void calculateFunction();

}

**linearFunction.java**

package task\_15;

import java.util.Scanner;

public class linearFunction extends functionConstructor {

@Override

public void calculateFunction() {

Scanner scan = new Scanner(System.in);

System.out.println("Работа с функцией вида y = k \* x + b");

System.out.print("Введите значение переменной x ");

double x = scan.nextDouble();

System.out.print("Введите значение углового коэффициента k ");

double k = scan.nextDouble();

System.out.print("Введите значение свободного коэффициента b ");

double b = scan.nextDouble();

double y = x \* k + b;

System.out.println("Значение функции с заданными параметрами в точке x равно " + y);

}

}

**quadraticFunction.java**

package task\_15;

import java.util.Scanner;

public class quadraticFunction extends functionConstructor {

@Override

public void calculateFunction() {

Scanner scan = new Scanner(System.in);

System.out.println("Работа с функцией вида y = a \* x ^ 2 + b \* x + c");

System.out.print("Введите значение переменной x ");

double x = scan.nextDouble();

System.out.print("Введите значение старшего коэффициента a ");

double a = scan.nextDouble();

while (a == 0) {

System.out.println("Старший коэффициент не может равняться 0");

System.out.print("Введите значение старшего коэффициента a ");

a = scan.nextDouble();

}

System.out.print("Введите значение второго коэффициента b ");

double b = scan.nextDouble();

System.out.print("Введите значение свободного коэффициента c ");

double c = scan.nextDouble();

scan.close();

double y = a \* Math.pow(x, 2) + b \* x + c;

System.out.print("Значение функции с заданными параметрами в точке x равно " + y);

}

}

16. Создать интерфейс Progress c методами вычисления любого элемента прогрессии и  суммы прогрессии. Разработать классы арифметической и геометрической прогрессии, которые  имплементируют интерфейс Progress.

# **ArithmeticProgression.java**

public class ArithmeticProgression implements Progress {

private double a;

private double d;

public ArithmeticProgression(double a, double d) {

this.a = a;

this.d = d;

}

public double getElement(int n) {

return a + (n - 1) \* d;

}

public double getSum(int n) {

return n \* (2 \* a + (n - 1) \* d) / 2;

}

}

# **GeometricProgression.java**

public class GeometricProgression implements Progress {

private double a;

private double r;

public GeometricProgression(double a, double r) {

this.a = a;

this.r = r;

}

public double getElement(int n) {

return a \* Math.pow(r, n - 1);

}

public double getSum(int n) {

return a \* (1 - Math.pow(r, n)) / (1 - r);

}

}

# **Main.java**

public class Main {

public static void main(String[] args) {

// Создаем арифметическую прогрессию с a = 1, d = 2

ArithmeticProgression ap = new ArithmeticProgression(1, 2);

// Вычисляем и выводим на экран первые 5 элементов арифметической прогрессии

for (int i = 1; i <= 5; i++) {

double element = ap.getElement(i);

System.out.println("Элемент " + i + ": " + element);

}

// Вычисляем и выводим на экран сумму первых 5 элементов арифметической прогрессии

double sum = ap.getSum(5);

System.out.println("Сумма первых 5 элементов арифметической прогрессии: " + sum + "\n");

// Создаем геометрическую прогрессию с a = 2, r = 3

GeometricProgression gp = new GeometricProgression(2, 3);

// Вычисляем и выводим на экран первые 5 элементов геометрической прогрессии

for (int i = 1; i <= 5; i++) {

double element = gp.getElement(i);

System.out.println("Элемент " + i + ": " + element);

}

// Вычисляем и выводим на экран сумму первых 5 элементов геометрической прогрессии

sum = gp.getSum(5);

System.out.println("Сумма первых 5 элементов геометрической прогрессии : " + sum);

}

}

**Progress.java**

public interface Progress {

double getElement(int n);

double getSum(int n);

}

17. Разработать интерфейс InArray, в котором предусмотреть метод сложения двух  массивов. Создать класс ArraySum, в котором имплементируется метод сложения массивов.  Создать класс OrArray, в котором метод сложения массивов имплементируется как логическая  операция ИЛИ между элементами массива.

18. Создать класс Binary для работы с двоичными числами фиксированной длины. Число  должно быть массивом тип char, каждый элемент которого принимает значение 0 или 1.  Младший бит имеет младший индекс. Отрицательные числа представляются в дополнительном  коде. Дополнительный код получается инверсией всех битов с прибавлением 1 к младшему биту.  Например, +1 – это в двоичном коде будет выглядеть, как 0000 0001. А -1 в двоичном коде будет  выглядеть, как 1111 1110 + 0000 0001 = 1111 1111. Создать методы конвертации десятичного  числа в массив и обратно

19. Создать класс Matrix для работы с двумерными матрицами. Создать методы для  генерации нулевой матрицы, а также для генерации матрицы со случайными величинами – применить Math.random(). Реализовать метод сложения матриц.

public class Matrix {

private int rows;

private int cols;

private double[][] data;

public Matrix(int rows, int cols) {

this.rows = rows;

this.cols = cols;

this.data = new double[rows][cols];

}

public Matrix(double[][] data) {

this.rows = data.length;

this.cols = data[0].length;

this.data = data;

}

public static Matrix zeros(int rows, int cols) {

return new Matrix(rows, cols);

}

public static Matrix random(int rows, int cols) {

Matrix matrix = new Matrix(rows, cols);

for (int i = 0; i < rows; i++) {

for (int j = 0; j < cols; j++) {

matrix.data[i][j] = Math.random();

}

}

return matrix;

}

public Matrix add(Matrix other) {

if (this.rows != other.rows || this.cols != other.cols) {

throw new IllegalArgumentException("Matrices must have the same dimensions");

}

Matrix result = new Matrix(rows, cols);

for (int i = 0; i < rows; i++) {

for (int j = 0; j < cols; j++) {

result.data[i][j] = this.data[i][j] + other.data[i][j];

}

}

return result;

}

public void print() {

for (int i = 0; i < rows; i++) {

for (int j = 0; j < cols; j++) {

System.out.print(data[i][j] + " ");

}

System.out.println();

}

}

public static void main(String[] args) {

Matrix a = Matrix.random(3, 3);

Matrix b = Matrix.zeros(3, 3);

Matrix c = a.add(b);

System.out.println("Matrix a:");

a.print();

System.out.println("Matrix b:");

b.print();

System.out.println("Matrix c:");

c.print();

}

}

20. Реализовать класс MyMath для работы с числами. Реализовать статический метод  класса MyMath.round(), который округляет дробь до целого числа. Также статический метод  abs(), который находит модуль числа. Статический метод MyMath.pow() для нахождения степени  числа. Библиотеку Math не использовать.

public class zadanie20 {

public static int round(double a)

{

int A = (int) a; // отбрасываем часть после запятой

double raznost = a - A;

if (raznost >= 0.5){

A = A + 1;

}

return A;

}

public static double abs(double a)

{

if(a < 0){

return -a;

}else{

return a;

}

}

public static long pow(int a, double stepen)

{

long result = 1;

if (stepen > 0){

for (int i = 0; i < stepen; i++){

result \*= a;

}

} else {

for (int i = 0; i > stepen; i--)

{

result \*= a;

}

}

return result;

}

public static void main(String[] args)

{

System.out.println(round(10000.49909089890));

System.out.println(abs(-100000));

System.out.println(pow(2, 21));

}

}

21. Разработать программу для игры «Угадайка». Программа загадывает случайное число  от 1 до 10, требуется его отгадать с трех попыток. После каждой попытки, если результат неверен,  игроку выводится сообщение, меньше или больше названное игроком число, чем загаданное. Сет  заканчивается или если игрок угадывает число, или если исчерпывает три попытки, не угадав.  Игра должна быть выполнена в бесконечном цикле, и продолжается до тех пор, пока на  предложение «Сыграем еще раз?» игрок не напишет «Нет».

import java.util.Random;

import java.util.Scanner;

public class task21 {

public static void main (String[]args){

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

Random random = new Random();

while (true) {

int secretNumber = random.nextInt(10) + 1;

int attempts = 3;

boolean guessed = false;

while (attempts > 0) {

System.out.print("Введите число: ");

int guess;

try {

guess = scanner.nextInt();

} catch (Exception e) {

System.out.println("Некорректный ввод. Введите целое число от 1 до 10.");

scanner.nextLine();

continue;

}

if (guess == secretNumber) {

System.out.println("Вы угадали число.");

guessed = true;

break;

} else if (guess < secretNumber) {

System.out.println("Загаданное число больше, чем введенное.");

} else {

System.out.println("Загаданное число меньше, чем введенное.");

}

attempts--;

}

if (!guessed) {

System.out.println("Вы проиграли. Загаданное число было: " + secretNumber);

}

System.out.print("Хотите сыграть еще раз? (Да/Нет): ");

String playAgain = scanner.next();

if (!playAgain.equalsIgnoreCase("да")) {

break;

}

}

System.out.println("Спасибо за игру. До свидания!");

scanner.close();

}

}

22. Разработайте программу-генератор рабочего календаря. Слесарь механосборочного  цеха работает сутки через трое. Если смена попадает на воскресенье, то переносится на  понедельник. По введенной дате программа должна генерировать расписание из дат на текущий  месяц на 2022 год.

23. Разработать класс для представления комплексных чисел с возможностью задания  вещественной и мнимой частей в виде массива из двух чисел типа int. Определить методы для  выполнения операций сложения, вычитания и умножения комплексных чисел.

24. Создайте класс Form - оболочку для создания и ввода пароля. Он должен иметь методы  input, submit, password. Создайте класс SmartForm, который будет наследовать от Form и  сохранять значения password.

# **Form\_task24.java**

package com.example.demo;

import java.util.Scanner;

class Form {

private String password;

public void input() {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("enter a password: ");

password = scanner.nextLine();

}

public void submit() {

System.out.println("form was submitted.");

}

public String getPassword() {

return password;

}

}

class SmartForm extends Form {

private String savedPassword;

@Override

public void input() {

super.input();

savedPassword = getPassword();

}

public void displaySavedPassword() {

System.out.println("saves password: " + savedPassword);

}

}

**task24.java**

package com.example.demo;

public class task24 {

public static void main(String[] args) {

SmartForm smartForm = new SmartForm();

smartForm.input();

smartForm.submit();

smartForm.displaySavedPassword();

}

}

25. Сделайте класс User, в котором будут следующие protected поля - name (имя), age  (возраст), public методы setName, getName, setAge, getAge. Сделайте класс Worker, который  наследует от класса User и вносит дополнительное private поле salary (зарплата), а также методы  public getSalary и setSalary. Создайте объект этого класса 'Иван', возраст 25, зарплата 1000.  Создайте второй объект этого класса 'Вася', возраст 26, зарплата 2000. Найдите сумму зарплата  Ивана и Васи. Сделайте класс Student, который наследует от класса User и вносит  дополнительные private поля стипендия, курс, а также геттеры и сеттеры для них.

**Main.java**

public class Main {

public static void main(String[] args) {

Worker ivan = new Worker();

ivan.setName("Иван");

ivan.setAge(25);

ivan.setSalary(1000);

Worker vasya = new Worker();

vasya.setName("Вася");

vasya.setAge(26);

vasya.setSalary(2000);

double totalSalary = ivan.getSalary() + vasya.getSalary();

System.out.println("Сумма зарплат Ивана и Васи: " + totalSalary);

}

}

**Student.java**

class Student extends User {

private double scholarship;

private int course;

public void setScholarship(double scholarship) {

this.scholarship = scholarship;

}

public double getScholarship() {

return scholarship;

}

public void setCourse(int course) {

this.course = course;

}

public int getCourse() {

return course;

}

}

**User.java**

class User {

protected String name;

protected int age;

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setAge(int age) {

this.age = age;

}

public int getAge() {

return age;

}

}

**Worker.java**

class Worker extends User {

private double salary;

public void setSalary(double salary) {

this.salary = salary;

}

public double getSalary() {

return salary;

}

}

26. Создайте класс ColorModel для определения цветовой модели. Разработайте  подклассы RGBconverter и CMYKconverter для конвертации цвета из одной модели в другую.  Конвертация CMYK в RGB производится по следующим формулам: R = 255 × (1-C) × (1-K), G =  255 × (1-M) × (1-K), B = 255 × (1-Y) × (1-K) (где R – red, G – green, B – black, C – Cyan, M - Magenta,  Y - Yellow, K- Black))

27. Создайте класс Number для конвертации десятичного числа в бинарный,  восьмеричный, шестнадцатеричный вид. Реализовать в виде статических методов класса. Числа  вводятся с клавиатуры с запросом в какой численный вид конвертировать.

28. Разработать класс Neuron для реализации нейронной сети из двух нейронов и одного  выхода. Сделать функцию прямого распространения с функцией активации в виде сигмоиды.

import java.util.Random;

// КЛАСС НЕЙРОНА

public class Neuron {

private double[] weights; // веса связей с предыдущими нейронами

private double bias; // смещение нейрона

private double output; // выходное значение нейрона

// конструктор класса, принимающий количество входов нейрона

public Neuron(int numInputs) {

Random random = new Random();

weights = new double[numInputs];

for (int i = 0; i < numInputs; i++) {

weights[i] = random.nextDouble() \* 2 - 1; // случайные значения весов

}

bias = random.nextDouble() \* 2 - 1; // случайное значение смещения

}

// функция прямого распространения нейрона

public double feedForward(double[] inputs) {

double sum = 0;

for (int i = 0; i < inputs.length; i++) {

sum += inputs[i] \* weights[i];

}

sum += bias;

output = sigmoid(sum); // применяем функцию активации

return output;

}

// функция активации - сигмоида

private double sigmoid(double x) {

return 1 / (1 + Math.exp(-x));

}

}

//СОЗДАНИЕ НЕЙРОНКИ

public class NeuralNetwork {

private Neuron[] neurons; // массив нейронов

// конструктор класса, принимающий количество входов нейронов

public NeuralNetwork(int numInputs) {

neurons = new Neuron[2];

neurons[0] = new Neuron(numInputs);

neurons[1] = new Neuron(numInputs);

}

// функция прямого распространения нейронной сети

public double feedForward(double[] inputs) {

double[] outputs = new double[2];

outputs[0] = neurons[0].feedForward(inputs);

outputs[1] = neurons[1].feedForward(inputs);

return sigmoid(outputs[0] + outputs[1]); // применяем функцию активации

}

// функция активации - сигмоида

private double sigmoid(double x) {

return 1 / (1 + Math.exp(-x));

}

}

//ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧЕРЕЗ MAIN

public static void main(String[] args) {

NeuralNetwork network = new NeuralNetwork(2);

double[] inputs = {0.5, 0.8};

double output = network.feedForward(inputs);

System.out.println("Output: " + output);

}

29. Напишите программу, которая заполняет списочный массив случайными числами  типа Integer (значения этих чисел были от 1 до 100). Список должен содержать 100 элементов.  Затем отсортируйте по убыванию список и выведите первые 10 значений в консоль.

30. Разработайте программу, которая заполняет список случайными числами. Количество  элементов и числовой диапазон вводятся пользователем. Программа должна проверять, входит  ли число (также вводится пользователем) в данный список. Поиск провести организовать, как  бинарный.

package org.zadacha30;

import java.util.ArrayList;

import java.util.Collections;

import java.util.List;

import java.util.Scanner;

public class BinarySearch {

public static void main(String[] args) {

List<Integer> numbers = new ArrayList<>();

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите длину списка: ");

int n = sc.nextInt();

System.out.print("Ввдите начало диапазона: ");

int min = sc.nextInt();

System.out.print("Введите конец диапазона: ");

int max = sc.nextInt();

for (int i = 0; i < n; i++) {

int num = (int) (Math.random() \* (max - min + 1) + min);

numbers.add(num);

}

Collections.sort(numbers);

System.out.print("Введите искомое число: ");

int index = binarySearch(numbers, sc.nextInt());

if (index == -1)

System.out.println("Заданное число не входит в список");

else

System.out.println("Индекс заданного числа в списке: " + index);

System.out.println(numbers);

}

public static int binarySearch(List<Integer> numbers, int target) {

int left = 0, right = numbers.size() - 1;

while (left <= right) {

int mid = left + (right - left) / 2;

if (numbers.get(mid) == target) {

return mid;

} else if (numbers.get(mid) < target) {

left = mid + 1;

} else {

right = mid - 1;

}

}

return -1;

}

}

31. На основе класса BitSet разработайте программу для реализации битовых операций  AND, OR, XOR, а также маскирования

package org.zadacha31;

import java.util.BitSet;

import java.util.Scanner;

public class BitWiseOperations {

public static void main(String[] args) {

BitSet bitSet1 = new BitSet(8);

BitSet bitSet2 = new BitSet(8);

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите диапазон битов: ");

int start1 = sc.nextInt(), end1 = sc.nextInt();

bitSet1.set(start1, end1);

System.out.print("Введите диапазон битов: ");

int start2 = sc.nextInt(), end2 = sc.nextInt();

bitSet2.set(start2, end2);

BitSet resultAnd = new BitSet();

resultAnd = (BitSet) bitSet1.clone();

resultAnd.and(bitSet2); // данная операция оставляет только одинаковые биты

System.out.println("Операция AND: " + resultAnd);

BitSet resultOr = new BitSet();

resultOr = (BitSet) bitSet1.clone();

resultOr.or(bitSet2); // операция добавляет биты из bitSet2, если их нет в resultOr

System.out.println("Операция OR: " + resultOr);

BitSet resultXor = new BitSet();

resultXor = (BitSet) bitSet1.clone();

resultXor.xor(bitSet2); // эта операция устанавливает неповторящиеся биты

System.out.println("Операция XOR: " + resultXor);

//Маскирование

BitSet mask = new BitSet(8);

System.out.println("Введите диапазон для маски: ");

int a = sc.nextInt(), b = sc.nextInt();

mask.set(a, b);

BitSet resultMask = new BitSet();

resultMask = (BitSet) bitSet1.clone();

resultMask.and(mask);

System.out.println("Маскирование: " + resultMask); // будет содержать только те биты, которые установлены в битовой маске mask.

}

}

32. Напишите программу, которая получает в качестве входных данных два числа. Эти  числа являются количество строк и столбцов двумерной коллекции целых чисел. Далее элементы  заполняются случайными числами и выводятся в консоль в виде таблицы.

33. Разработайте программу, которая получает в качестве параметра два числа – количество строк и столбцов двумерной коллекции целых чисел. Коллекция заполняется  случайными числами, после чего на экран выводятся максимальное и минимальное значения с  индексами ячеек.

34. Разработайте программу, в которой создайте две коллекции с именами людей  (строковые переменные). Затем последовательно выводите в консоль имена.

import java.util.ArrayList;

import java.util.List;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

List<String> names1 = new ArrayList<>();

names1.add("Катя");

names1.add("Маша");

names1.add("Арина");

List<String> names2 = new ArrayList<>();

names2.add("Бэтмен");

names2.add("Робин");

names2.add("Альфред");

System.out.println("Имена 1:");

for (String name : names1) {

System.out.println(name);

}

System.out.println("Имена 2:");

for (String name : names2) {

System.out.println(name);

}

}

}

35. Напишите программу, которая реализует класс Matrix и следующие методы:  a. Сложение и вычитание матриц.

b. Умножение матрицы на число.

c. Произведение двух матриц.

d. Транспонированная матрица.

e. Возведение матрицы в степень.

f. Если метод, возвращает матрицу, то он должен возвращать новый объект, а не менять  базовый

import java.util.Arrays;

import java.util.Scanner;

public class Matrix35 {

private final int sizeX;

private final int sizeY;

private final double[][] matrix;

public Matrix35(int sizeX, int sizeY) {

this.sizeX = sizeX;

this.sizeY = sizeY;

this.matrix = new double[sizeX][sizeY];

}

public void display() {

System.out.println(Arrays.deepToString(this.matrix));

}

public void inputMatrix() {

Scanner sc = new Scanner(System.in);

for (int i = 0; i < this.sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < this.sizeY; j++) {

System.out.println("Введите элемент матрицы распологающийся по координатам " + i + " " + j);

this.matrix[i][j] = sc.nextDouble();

}

}

}

public Matrix35 add(Matrix35 other) {

if (this.sizeX != other.sizeX || this.sizeY != other.sizeY) {

throw new IllegalArgumentException("Матрицы должны быть одного размера для сложения!");

}

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeX, this.sizeY);

for (int i = 0; i < sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < sizeY; j++) {

result.matrix[i][j] = this.matrix[i][j] + other.matrix[i][j];

}

}

return result;

}

public Matrix35 subtract(Matrix35 other) {

if (this.sizeX != other.sizeX || this.sizeY != other.sizeY) {

throw new IllegalArgumentException("Матрицы должны быть одного размера для вычитания!");

}

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeX, this.sizeY);

for (int i = 0; i < sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < sizeY; j++) {

result.matrix[i][j] = this.matrix[i][j] - other.matrix[i][j];

}

}

return result;

}

public Matrix35 multiplyByScalar(double scalar) {

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeX, this.sizeY);

for (int i = 0; i < sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < sizeY; j++) {

result.matrix[i][j] = this.matrix[i][j] \* scalar;

}

}

return result;

}

public Matrix35 multiply(Matrix35 other) {

if (this.sizeY != other.sizeX) {

throw new IllegalArgumentException("Количество столбцов первой матрицы должно быть равно количеству строк второй матрицы для умножения!");

}

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeX, other.sizeY);

for (int i = 0; i < this.sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < other.sizeY; j++) {

for (int k = 0; k < this.sizeY; k++) {

result.matrix[i][j] += this.matrix[i][k] \* other.matrix[k][j];

}

}

}

return result;

}

public Matrix35 transpose() {

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeY, this.sizeX);

for (int i = 0; i < this.sizeX; i++) {

for (int j = 0; j < this.sizeY; j++) {

result.matrix[j][i] = this.matrix[i][j];

}

}

return result;

}

public Matrix35 power(int exponent) {

if (this.sizeX != this.sizeY) {

throw new IllegalArgumentException("Матрица должна быть квадратной для возведения в степень!");

}

Matrix35 result = new Matrix35(this.sizeX, this.sizeY);

for (int i = 0; i < this.sizeX; i++) {

result.matrix[i][i] = 1;

}

for (int n = 0; n < exponent; n++) {

result = result.multiply(this);

}

return result;

}

public static void main(String[] args) {

Scanner sc = new Scanner(System.in);

System.out.println("Введите размерность матрицы по оси координат: ");

int sizeX1 = sc.nextInt();

System.out.println("Введите размерность матрицы по оси ординат: ");

int sizeY1 = sc.nextInt();

Matrix35 matrix1 = new Matrix35(sizeX1, sizeY1);

System.out.println("Введите элементы первой матрицы: ");

matrix1.inputMatrix();

System.out.println("Первая матрица: ");

matrix1.display();

System.out.println("Введите размерность матрицы по оси координат: ");

int sizeX2 = sc.nextInt();

System.out.println("Введите размерность матрицы по оси ординат: ");

int sizeY2 = sc.nextInt();

Matrix35 matrix2 = new Matrix35(sizeX2, sizeY2);

System.out.println("Введите элементы второй матрицы: ");

matrix2.inputMatrix();

System.out.println("Вторая матрица: ");

matrix2.display();

try {

Matrix35 sum = matrix1.add(matrix2);

System.out.println("Результат сложения двух матриц: ");

sum.display();

} catch (IllegalArgumentException e) {

System.out.println("Матрицы разного размера, невозможно выполнить сложение!");

}

try {

Matrix35 difference = matrix1.subtract(matrix2);

System.out.println("Результат вычитания двух матриц: ");

difference.display();

} catch (IllegalArgumentException e) {

System.out.println("Матрицы разного размера, невозможно выполнить вычитание!");

}

try {

Matrix35 product = matrix1.multiply(matrix2);

System.out.println("Результат умножения двух матриц: ");

product.display();

} catch (IllegalArgumentException e) {

System.out.println("Количество столбцов первой матрицы не равно количеству строк второй матрицы, невозможно выполнить умножение!");

}

System.out.println("Транспонированная первая матрица: ");

Matrix35 transposedMatrix1 = matrix1.transpose();

transposedMatrix1.display();

System.out.println("Первая матрица, умноженная на 3: ");

Matrix35 scaledMatrix1 = matrix1.multiplyByScalar(3);

scaledMatrix1.display();

if (sizeX1 == sizeY1) {

System.out.println("Введите степень, в которую хотите возвести первую матрицу: ");

int exponent = sc.nextInt();

try {

Matrix35 poweredMatrix1 = matrix1.power(exponent);

System.out.println("Первая матрица, возведенная в степень " + exponent + ": ");

poweredMatrix1.display();

} catch (IllegalArgumentException e) {

System.out.println("Матрица не является квадратной, невозможно возвести ее в степень!");

}

}

}

}

36. Разработать программу для поочередной обработки текстовых файлов. Файлы созданы  со следующими именами: n.txt, где n – натуральное число. В файлах записаны: в первой строке  одно число с плавающей запятой, во второй строке – второе число. Пользователь вводит название  файла и требуемую операцию над числами (сложение, умножение, разность). Результат  выводится на экран и файл n\_out.txt

import java.io.File;

import java.io.FileWriter;

import java.io.IOException;

import java.nio.file.Path;

import java.nio.file.Paths;

import java.util.Scanner;

public class task36 {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите номер файла: ");

String fileName = scanner.nextLine();

System.out.print("Введите операцию (+, \*, -): ");

String operation = scanner.nextLine();

Path filePath = Paths.get(fileName + ".txt");

try {

double result = processFile(filePath, operation);

System.out.println("Результат: " + result);

File outFile = new File(fileName + "\_out.txt");

FileWriter writer = new FileWriter(outFile);

writer.write(Double.toString(result));

writer.close();

System.out.printf("Результат сохранен в файле: %s%n", outFile.getName());

} catch (IOException e) {

System.err.println("Ошибка при обработке файла: " + e.getMessage());

}

}

private static double processFile(Path filePath, String operation) throws IOException {

double a;

double b;

try (Scanner scanner = new Scanner(filePath)) {

a = scanner.nextDouble();

b = scanner.nextDouble();

}

switch (operation) {

case "+":

return a + b;

case "\*":

return a \* b;

case "-":

return a - b;

default:

throw new IllegalArgumentException("Некорректная операция: " + operation);

}

}

}

37. Написать приложение для сложения, вычитания, умножения, деления, возведения в  степень логарифмов. Программа должна выполнять ввод данных, проверку правильности  введенных данных, выдачу сообщений в случае ошибок. Результат выводится на экран и  записывается в файл.

38. Разработать программу шифровки-дешифровки по алгоритму AES-128. Данные  берутся из файла, зашифрованные данные сохраняются в указанный файл.

39. Разработать программу нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных  чисел. Требуется реализовать рекурсивный и без рекурсии варианты.

**task39\_base.java**

package com.example.demo;

import java.util.Scanner;

public class GCDBasic {

public static int findGCD(int num1, int num2) {

while (num2 != 0) {

int temp = num2;

num2 = num1 % num2;

num1 = temp;

}

return num1;

}

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите первое число: ");

int number1 = scanner.nextInt();

System.out.print("Введите второе число: ");

int number2 = scanner.nextInt();

int gcd = findGCD(number1, number2);

System.out.println("НОД чисел " + number1 + " и " + number2 + " равен: " + gcd);

scanner.close();

}

}

**task39\_rec.java**

package com.example.demo;

import java.util.Scanner;

public class task39\_rec {

public static int findGCD(int num1, int num2) {

if (num2 == 0) {

return num1;

} else {

return findGCD(num2, num1 % num2);

}

}

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Введите первое число: ");

int number1 = scanner.nextInt();

System.out.print("Введите второе число: ");

int number2 = scanner.nextInt();

int gcd = findGCD(number1, number2);

System.out.println("НОД чисел " + number1 + " и " + number2 + " равен: " + gcd);

scanner.close();

}

}

40. Напишите программу, которая каждые 5 секунд отображает на экране данные о  времени, прошедшем от начала запуска программы, а другой её поток выводит сообщение

каждые 7 секунд. Третий поток выводит на экран сообщение каждые 10 секунд. Программа  работает одну минуту, затем останавливаетс

public class task40 {

public static void main(String[] args) {

Thread timerThread = new Thread(new TimerTask());

Thread messageThread1 = new Thread(new MessageTask("Сообщение каждые 7 секунд"));

Thread messageThread2 = new Thread(new MessageTask("Сообщение каждые 10 секунд"));

timerThread.start();

messageThread1.start();

messageThread2.start();

try {

Thread.sleep(60000); // Программа работает одну минуту

} catch (InterruptedException e) {

e.printStackTrace();

}

timerThread.interrupt();

messageThread1.interrupt();

messageThread2.interrupt();

}

static class TimerTask implements Runnable {

@Override

public void run() {

long startTime = System.currentTimeMillis();

while (!Thread.currentThread().isInterrupted()) {

long elapsedTime = System.currentTimeMillis() - startTime;

System.out.println("Прошло времени: " + elapsedTime / 1000 + " секунд");

try {

Thread.sleep(5000);

} catch (InterruptedException e) {

Thread.currentThread().interrupt();

}

}

}

}

static class MessageTask implements Runnable {

private String message;

public MessageTask(String message) {

this.message = message;

}

@Override

public void run() {

while (!Thread.currentThread().isInterrupted()) {

System.out.println(message);

try {

Thread.sleep(7000);

} catch (InterruptedException e) {

Thread.currentThread().interrupt();

}

}

}

}

}

41. Условие задачи: «Ввести две строки (не менее 50 символов каждая) с клавиатуры.  Необходимо вывести на экран две введенных ранее строки, подсчитать и вывести размер длины  каждой строки, объединить данные строки в одну, сравнить данные строки и результат сравнения  вывести на экран». По данному условию необходимо реализовать программу с интерактивным  консольным меню, (т.е. вывод списка действий по цифрам. При этом при нажатии на цифру у нас  должно выполняться определенное действие). При этом в программе данные пункты должны  называться следующим образом:

1. Вывести все таблицы из MySQL.

2. Создать таблицу в MySQL.

3. Ввести две строки с клавиатуры, результат сохранить в MySQL с последующим  выводом в консоль.

4. Подсчитать размер ранее введенных строк, результат сохранить в MySQL с  последующим выводом в консоль.

5. Объединить две строки в единое целое, результат сохранить в MySQL с последующим  выводом в консоль.

6. Сравнить две ранее введенные строки, результат сохранить в MySQL с последующим  выводом в консоль.

7. Сохранить все данные (вышеполученные результаты) из MySQL в Excel и вывести на  экран.

43. Написать на основе Spring Boot Security форму для авторизации и регистрации  пользователя. При этом после авторизации пользователя должно быть перенаправление на  главную страницу. Главная страница должна содержать запись «Hello World!». При этом до  авторизации главная страница не должна быть доступна для пользователя.

//КОД КОНТРОЛЛЕРА

import org.springframework.stereotype.Controller;

import org.springframework.ui.Model;

import org.springframework.web.bind.annotation.GetMapping;

@Controller

public class WebController {

@GetMapping("/")

public String home() {

return "home";

}

@GetMapping("/login")

public String login(Model model) {

return "login";

}

}

//HOME.HTML

<!DOCTYPE html>

<html xmlns:th="http://www.thymeleaf.org">

<head>

<title>Home</title>

</head>

<body>

<h1>Hello World!</h1>

</body>

</html>

//LOGIN.HTML

<!DOCTYPE html>

<html xmlns:th="http://www.thymeleaf.org">

<head>

<title>Login</title>

</head>

<body>

<h1>Login</h1>

<form method="post" action="/login">

<div>

<label for="username">Username:</label>

<input type="text" id="username" name="username" />

</div>

<div>

<label for="password">Password:</label>

<input type="password" id="password" name="password" />

</div>

<button type="submit">Login</button>

</form>

</body>

</html>

//SECURITY CONFIG

import org.springframework.context.annotation.Configuration;

import org.springframework.security.config.annotation.web.builders.HttpSecurity;

import org.springframework.security.config.annotation.web.configuration.EnableWebSecurity;

import org.springframework.security.config.annotation.web.configuration.WebSecurityConfigurerAdapter;

@Configuration

@EnableWebSecurity

public class SecurityConfig extends WebSecurityConfigurerAdapter {

@Override

protected void configure(HttpSecurity http) throws Exception {

http.authorizeRequests()

.antMatchers("/").authenticated()

.and()

.formLogin()

.loginPage("/login")

.defaultSuccessURL("/")

.permitAll();

}

}

44. Разработать MVC-приложение арифметический калькулятор на основе Spring Boot.  Применить шаблонизатор Thymeleaf. Все результаты вычисления должны сохраняться и  выводиться из MySQL.

45. Разработка веб-MVC приложения на основе Spring Boot. Приложение должно  генерировать последовательность из 1000 случайных чисел в диапазоне, заданном  пользователем, и выводит эти числа на экран и вычисляет их среднее арифметическое.

**DemoApplication.java**

package com.example.demo;

import org.springframework.boot.SpringApplication;

import org.springframework.boot.autoconfigure.SpringBootApplication;

@SpringBootApplication

public class DemoApplication {

public static void main(String[] args) {

SpringApplication.run(DemoApplication.class, args);

}

}

**HelloController.java**

package com.example.demo;

import java.util.Random;

import org.springframework.stereotype.Controller;

import org.springframework.ui.Model;

import org.springframework.web.bind.annotation.GetMapping;

import org.springframework.web.bind.annotation.PostMapping;

import org.springframework.web.bind.annotation.RequestParam;

@Controller

public class HelloController {

@GetMapping("/")

public String helloForm(Model model) {

model.addAttribute("range", "");

return "random";

}

@PostMapping("/")

public String helloSubmit(@RequestParam("range") String range, Model model) {

String[] rangeArray = range.split(", ");

int start = Integer.parseInt(rangeArray[0]);

int end = Integer.parseInt(rangeArray[1]);

Random random = new Random();

int[] numbers = new int[1000];

int sum = 0;

for (int i = 0; i < 1000; i++) {

int num = random.nextInt(end - start + 1) + start;

numbers[i] = num;

sum += num;

}

double average = (double) sum / 1000;

model.addAttribute("numbers", numbers);

model.addAttribute("average", average);

return "random";

}

}

**random.html**

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>Random numbers</title>

</head>

<body>

<form action="/" method="post">

<label for="range">Enter number range:</label>

<input type="text" id="range" name="range">

<button type="submit">Submit</button>

</form>

<p th:text="'Average: ' + ${average}"></p>

<h2>Generated Numbers:</h2>

<ul>

<th:block th:each="number : ${numbers}">

<li th:text="${number}"></li>

</th:block>

</ul>

</body>

</html>

46. Разработать приложение для работы с локальной базой данных MySQL. Создайте базу  данных мобильных телефонов (не менее 10 позиций), со следующими полями: производитель,  модель, год выпуска, диагональ экрана. Напишите методы для выполнения запросов к базе  данных. Все данные должны выводиться в консоли на экран.

**1. Библиотека Swing, общие черты и особенности.**

Swing - это библиотека графического интерфейса пользователя (GUI) в Java. Она предоставляет набор готовых компонентов для создания графических пользовательских интерфейсов. Swing является частью стандартной библиотеки Java Foundation Classes (JFC) и используется для создания оконных приложений в Java.

Общие черты Swing:

1. \*\*Мощность и гибкость\*\*: Swing предоставляет богатый набор виджетов, таких как кнопки, чекбоксы, текстовые поля, таблицы, списки и многое другое. Это позволяет создавать сложные и настраиваемые GUI.

2. \*\*Платформенная независимость\*\*: Как и все в Java, Swing разрабатывался с учетом платформенной независимости. Приложения, написанные с использованием Swing, будут выглядеть и работать одинаково на всех операционных системах, на которых установлен Java Runtime Environment (JRE).

3. \*\*MVC (Model-View-Controller)\*\*: Swing использует архитектурный шаблон MVC. Это делает код более организованным, так как модель (данные), представление (GUI) и контроллер (логика работы) разделены.

4. \*\*Поддержка графики 2D\*\*: Swing интегрирован с Java 2D, что позволяет рисовать сложные формы, текст и изображения на компонентах Swing.

Особенности Swing:

1. \*\*Look and Feel\*\*: Swing позволяет выбирать различные "Look and Feel" для приложений, включая эмуляцию стиля операционной системы (Windows, Mac, Unix) и кросс-платформенный стиль Java (Metal Look and Feel).

2. \*\*Поддержка Pluggable UI\*\*: Swing имеет уникальную функцию, позволяющую разработчикам заменить пользовательский интерфейс компонента без вмешательства в основной код компонента.

3. \*\*Основа для развития более сложных фреймворков GUI\*\*: Swing используется в качестве основы для более сложных фреймворков GUI, таких как JavaFX

**2. Виды контейнеров в Swing.**

Java Swing — это часть Java Foundation Classes (JFC), используемая для создания оконных интерфейсов. Она предоставляет набор "свободных" (lightweight) графических компонентов, которые могут быть использованы для создания комплексных графических интерфейсов на Java.

В основе Swing лежат контейнеры. Контейнеры в Swing — это компоненты, которые могут содержать другие компоненты, включая другие контейнеры.

Давайте рассмотрим несколько основных типов контейнеров в Swing.

1. \*\*JFrame\*\*: Это контейнер верхнего уровня, который представляет окно на экране. Окно может иметь панель меню, и это единственный контейнер, который может иметь меню.

\*\*JPanel\*\*: JPanel — это простой контейнер, который может использоваться для группировки других компонентов.

\*\*JScrollPane\*\*: Этот контейнер позволяет прокручивать содержимое в случае, если оно больше, чем может вместить контейнер.

\*\*JSplitPane\*\*: JSplitPane — это контейнер, который содержит два компонента, разделенных "разделителем". Пользователь может двигать "разделитель", чтобы изменить количество пространства, выделенное для каждого компонента.

\*\*JTabbedPane\*\*: Этот контейнер позволяет переключаться между группами компонентов с использованием вкладок.

**3. Элементы пользовательского интерфейса Swing**.

Swing в Java — это часть Java Foundation Classes (JFC), которые используются для создания оконных интерфейсов. Это API для создания GUI (графический пользовательский интерфейс) в Java. Swing является наиболее мощной, гибкой библиотекой для создания GUI в Java.

Ниже приведены некоторые из наиболее используемых элементов пользовательского интерфейса Swing.

\*\*JFrame\*\*: Это основное окно, которое может содержать все остальные элементы. JFrame обычно включает в себя несколько других компонентов, таких как панели, кнопки, поля ввода и т.д.

\*\*JPanel\*\*: Это контейнер, который может содержать другие элементы пользовательского интерфейса. JPanel обычно используется для организации макетов и вложения других элементов интерфейса.

\*\*JButton\*\*: Это стандартная кнопка, которую можно нажать. JButton может содержать текст и / или изображение.

\*\*JLabel\*\*: JLabel используется для отображения текста на интерфейсе. Он не интерактивен и не может быть изменен пользователем.

\*\*Тестовые методы JUnit\*\*

Тестовый метод - это метод, который содержит код для выполнения определенного теста. Он должен быть аннотирован с помощью `@Test` и не должен возвращать значение (то есть его возвращаемый тип должен быть `void`).

\*\*Несколько методов проверки (assertions)\*\*

JUnit предоставляет несколько методов для проверки (или утверждений), которые можно использовать в тестовых методах. Некоторые из них включают:

- `assertEquals(expected, actual)`: проверяет, что ожидаемое и фактическое значения равны.

- `assertTrue(condition)`: проверяет, что условие истинно.

- `assertFalse(condition)`: проверяет, что условие ложно.

- `assertNotNull(object)`: проверяет, что объект не равен `null`.

**4. Модель событий Swing. Интерфейс EventListener.**

Модель событий Swing - это механизм, используемый для обработки событий, связанных с пользовательскими действиями, такими как нажатие кнопки или перемещение мыши. Он основан на шаблоне проектирования "наблюдатель" (Observer), который позволяет компонентам Swing регистрировать своих слушателей событий и уведомлять их о происходящих событиях.

Интерфейс EventListener - это интерфейс Java, который определяет методы для обработки событий, происходящих в компонентах Swing. Каждый класс, который реализует интерфейс EventListener, может получать уведомления о событиях, происходящих в компонентах Swing, и реагировать на них соответствующим образом.

Например, если вы хотите реализовать обработку нажатия кнопки в вашем приложении, вам нужно реализовать интерфейс ActionListener, который расширяет интерфейс EventListener. В этом интерфейсе определен метод actionPerformed(), который вызывается, когда пользователь нажимает на кнопку. Внутри метода actionPerformed() вы можете написать код, который будет выполняться при нажатии на кнопку.

Кроме ActionListener, существуют и другие интерфейсы, расширяющие EventListener, такие как MouseListener, KeyListener, FocusListener и т.д. Каждый из этих интерфейсов определяет методы для обработки событий, связанных с мышью, клавиатурой и фокусом.

Модель событий Swing обеспечивает гибкость и простоту в обработке пользовательских событий в приложениях на Java. Он позволяет компонентам Swing регистрировать своих слушателей событий и уведомлять их о происходящих событиях. Это позволяет приложениям на Java реагировать на пользовательские действия и обрабатывать их соответствующим образом.

В целом, использование модели событий Swing и интерфейса EventListener является важной частью разработки пользовательского интерфейса на Java, и правильное использование этих функций может помочь создать более интерактивный и удобный пользовательский интерфейс.

**5. Менеджеры компоновки Swing.**

Менеджеры компоновки Swing - это классы Java, которые используются для управления размещением компонентов в пользовательском интерфейсе. Они определяют, как компоненты располагаются на экране и как они должны реагировать на изменение размеров окна или панели.

Swing предоставляет несколько менеджеров компоновки, таких как BorderLayout, GridLayout, BoxLayout и т.д. Каждый из этих менеджеров имеет свой способ управления размещением компонентов.

BorderLayout размещает компоненты по краям контейнера, таким как верх, низ, лево и право. GridLayout распределяет компоненты в сетку, где каждая ячейка имеет одинаковый размер. BoxLayout располагает компоненты в строку или столбец и позволяет управлять их размерами и выравниванием.

Каждый менеджер компоновки имеет свои преимущества и недостатки, и выбор менеджера зависит от конкретных потребностей вашего пользовательского интерфейса. Вы можете использовать один менеджер компоновки для всего пользовательского интерфейса или комбинировать разные менеджеры компоновки для различных частей интерфейса.

Менеджеры компоновки позволяют создавать гибкие и адаптивные пользовательские интерфейсы, которые могут адаптироваться к различным размерам и разрешениям экранов. Они также обеспечивают единообразный вид и организацию компонентов, что делает пользовательский интерфейс более привлекательным и удобным в использовании.

В целом, использование менеджеров компоновки Swing является важной частью разработки пользовательского интерфейса на Java, и выбор правильного менеджера компоновки может значительно улучшить опыт использования вашего приложения.

**6. GUI Designer Swing**

GUI Designer Swing - это инструмент, который позволяет разработчикам быстро и легко создавать пользовательские интерфейсы на Java, используя библиотеку Swing. Этот инструмент предоставляет графический интерфейс для создания интерфейсов без написания кода вручную.

GUI Designer Swing позволяет разработчикам создавать пользовательские интерфейсы с помощью менеджеров компоновки Swing. Он также предоставляет возможности для настройки свойств компонентов, таких как шрифт, цвет и размер.

С помощью GUI Designer Swing разработчики могут быстро создавать и настраивать пользовательские интерфейсы, что упрощает процесс разработки и сокращает время, затрачиваемое на написание кода вручную. Это делает разработку приложений на Java более эффективной и удобной.

GUI Designer Swing также предоставляет возможностидля предварительного просмотра и тестирования пользовательского интерфейса, что позволяет разработчикам быстро проверить, как будет выглядеть и работать их пользовательский интерфейс в реальном времени.

Кроме того, GUI Designer Swing обеспечивает единообразный вид и организацию компонентов, что делает пользовательский интерфейс более привлекательным и удобным в использовании. Он также обеспечивает совместимость с различными версиями Java и позволяет разработчикам создавать интерфейсы для разных операционных систем.

В целом, GUI Designer Swing является полезным инструментом для разработки пользовательских интерфейсов на Java, который упрощает процесс разработки и повышает эффективность разработчиков.

**7. Текстовые поля в Swing**

Текстовые поля в Swing - это элементы пользовательского интерфейса, предназначенные для ввода текстовой информации в приложение. Они позволяют пользователю вводить различные данные, такие как имя, пароль, поисковый запрос и другие форматы текста. В Swing текстовые поля реализуются с помощью класса JTextField, который позволяет настроить параметры поля, такие как размер, шрифт, цвет и другие свойства.

В Swing есть два основных класса для работы с текстовыми полями: JTextField и JTextArea. JTextField предназначен для ввода однострочного текста, а JTextArea - для многострочного текста.

Текстовые поля можно использовать вместе с другими элементами пользовательского интерфейса, например, с кнопками, метками и списками. Например, можно создать форму для ввода логина и пароля, используя текстовые поля для ввода данных и кнопку для отправки формы.

В Swing есть возможность задавать подсказки для текстовых полей, которые отображаются в поле до того, как пользователь введет какой-либо текст. Это может быть полезно для объяснения, какие данные нужно ввести в поле.

Для работы с текстовыми полями в Swing можно использовать различные библиотеки и фреймворки, такие как JavaFX и Apache Pivot, которые предоставляют дополнительные возможности для работы с пользовательским интерфейсом.

**8. Компонент управления JButton в Swing**

**JButton** - это класс компонента управления в библиотеке Swing, который представляет собой кнопку, которую можно нажимать. Он используется для создания интерактивных элементов пользовательского интерфейса, которые реагируют на действия пользователя, например, для запуска операций или открытия новых окон.

**Некоторые особенности компонента управления JButton в Swing:**

1. JButton может иметь текст, который отображается на кнопке. Текст можно задать при создании кнопки или изменить в процессе работы приложения.
2. JButton может иметь иконку, которая отображается на кнопке вместо текста. Иконка может быть загружена из файла или создана программно.
3. JButton может быть нажат с помощью **мыши или клавиатуры**. При нажатии кнопки генерируется событие, которое можно обработать в приложении.
4. JButton может **быть отключен или скрыт**, если его не нужно показывать на экране.
5. JButton может быть настроен д**ля работы с клавишами управления, такими как Enter или пробел.**
6. JButton может иметь **связанный с ним действие**, которое выполняется при нажатии кнопки. Действие может быть представлено в виде объекта ActionListener, который реагирует на событие нажатия.
7. JButton может быть настроен для отображения **с различными визуальными эффектами, такими как изменение цвета пр**и наведении курсора мыши или отображение рамки вокруг кнопки.
8. В Swing есть возможность создавать **различные стили** кнопок, например, с закругленными углами, с тенью или с использованием различных цветовых схем.

**9. Платформа JavaFX, особенности, компоненты**

JavaFX — это платформа для создания настольных и мобильных приложений на языке Java, которая предоставляет богатый набор компонентов пользовательского интерфейса и инструментов для разработки. Она была создана как замена старой библиотеке Swing и предлагает современный подход к разработке приложений с использованием технологий Java.

**Некоторые особенности платформы JavaFX и ее компонентов:**

1. JavaFX использует декларативный язык разметки FXML для создания пользовательского интерфейса. FXML позволяет описывать компоненты пользовательского интерфейса и их свойства в виде XML-документа.
2. JavaFX предоставляет множество компонентов пользовательского интерфейса, таких как кнопки, текстовые поля, метки, таблицы и многое другое. Каждый компонент имеет множество свойств, которые можно настроить для изменения его внешнего вида и поведения.
3. JavaFX предоставляет возможность создавать анимированные переходы и эффекты для компонентов пользовательского интерфейса. Например, можно создать анимацию перехода между двумя экранами или анимировать изменение размера кнопки при наведении курсора мыши.
4. JavaFX предоставляет возможность создавать собственные компоненты пользовательского интерфейса, используя классы и наследование. Это позволяет создавать более сложные и специфичные компоненты, которые не предоставляются из коробки.
5. JavaFX поддерживает множество визуальных стилей и тем оформления, которые можно применять к компонентам пользовательского интерфейса. Это позволяет создавать приложения с различным визуальным оформлением, которое соответствует конкретному стилю или бренду.
6. JavaFX предоставляет возможность создавать мультимедийные приложения с использованием аудио и видео. Например, можно создать видеоплеер или аудиоплеер, используя компоненты JavaFX.

JavaFX поддерживает работу с графикой и 3D-графикой, что позволяет создавать сложные визуализации и игры. Например, можно создать 3D-модель, которая отображается в приложении и реагирует на действия пользователя.

**10. Шаблон MVC (Model-View-Controller) в Spring:**

Шаблон MVC (Model-View-Controller) является архитектурным шаблоном, используемым в разработке веб-приложений. Он разделяет приложение на три основных компонента:

1. Модель (Model): Модель представляет собой бизнес-логику и данные приложения. Это могут быть классы Java, отображающие таблицы в базе данных, объекты, содержащие данные или компоненты, отвечающие за взаимодействие с внешними системами. Модель отвечает за обработку данных и взаимодействие с базой данных или другими источниками данных.

2. Представление (View): Представление отвечает за отображение данных пользователю. Это может быть HTML-страница, шаблон Thymeleaf или JSP, которые генерируют HTML-код для отображения данных. Представление получает данные из модели и отображает их пользователю. Оно может содержать динамические данные, такие как переменные или циклы, для создания динамического контента.

3. Контроллер (Controller): Контроллер отвечает за обработку запросов пользователя и управление потоком данных. Он получает запросы от пользователей, вызывает соответствующие методы в модели для обработки запроса и подготавливает данные для представления. Контроллер также может обрабатывать формы, валидацию данных и управление перенаправлениями.

В Spring Framework шаблон MVC реализуется с использованием компонентов, таких как `@Controller`, `@RestController`, `@RequestMapping` и других аннотаций. Контроллеры могут быть аннотированы для определения URL-маппинга и обработки запросов. Spring также предоставляет механизмы внедрения зависимостей (Dependency Injection), которые позволяют связать модель, представление и контроллер вместе.

Bean в Spring - это управляемый компонент, который создается и управляется контейнером Spring. Бины являются основными строительными блоками приложения в Spring. Классы, помеченные аннотациями `@Component`, `@Service`, `@Repository` или `@Controller`, могут быть автоматически обнаружены и созданы как бины Spring. Бины могут использоваться для инкапсуляции бизнес-логики, доступа к данным или других компонентов приложения

. Spring контейнер управляет жизненным циклом бинов, включая их создание, внедрение зависимостей и уничтожение.

**11. Классы StringBuffer и StringBuilder:**

StringBuffer и StringBuilder - это классы в Java, предназначенные для работы со строками. Они оба предоставляют изменяемые строки, то есть строки, которые можно изменять, добавлять символы или удалять из них символы. Оба класса имеют похожий набор методов и функциональность, но есть некоторые отличия:

*StringBuffer:*

* StringBuffer является потокобезопасным (thread-safe) классом, что означает, что он может использоваться в многопоточных средах безопасно. Методы StringBuffer синхронизированы, что обеспечивает правильное выполнение операций в многопоточной среде, но может повлиять на производительность.
* StringBuffer поддерживает множество методов для работы со строками, таких как `append()`, `insert()`, `delete()`, `replace()`, `reverse()` и другие. Эти методы позволяют изменять содержимое строки.
* StringBuffer имеет буфер, в котором хранится строка. Это позволяет производить манипуляции с содержимым строки без создания новых объектов.

*StringBuilder:*

* StringBuilder является не потокобезопасным (non-thread-safe) классом. В отличие от StringBuffer, он не синхронизирован, что делает его более быстрым в однопоточных сценариях. Однако, StringBuilder не рекомендуется использовать в многопоточных приложениях без дополнительных механизмов синхронизации.
* StringBuilder также предоставляет методы для изменения строки, такие как `append()`, `insert()`, `delete()`, `replace()`, `reverse()` и другие. Они позволяют изменять содержимое строки аналогично StringBuffer.
* StringBuilder также имеет внутренний буфер для выполнения операций со строками без создания новых объектов.

В обоих случаях, если требуется конвертировать объект StringBuffer или StringBuilder в объект типа String, можно использовать метод `toString()`, который возвращает экземпляр String, содержащий текущее значение строки.

* import java.lang.StringBuffer; // Для StringBuffer
* import java.lang.StringBuilder; // Для StringBuilder

**12. Архитектура JDBC (Java DataBase Connectivity):**

JDBC (Java DataBase Connectivity) - это стандартный интерфейс программирования на языке Java для взаимодействия с различными базами данных. Он предоставляет разработчикам возможность подключаться к базам данных, выполнять SQL-запросы, получать результаты и управлять транзакциями.

JDBC основана на двухуровневой модели доступа к базе данных, которая включает в себя:

1. JDBC API (Application Programming Interface) - это интерфейс, который определяет набор классов и методов, которые разработчик может использовать для взаимодействия с базой данных. JDBC API включает интерфейсы для установления соединения с базой данных, выполнения SQL-запросов, получения и обработки результатов запросов, управления транзакциями и т.д.

2. JDBC Driver - это компонент, предоставляемый производителями баз данных, который реализует JDBC API для конкретной базы данных. Каждая база данных имеет свой собственный JDBC драйвер, который обеспечивает взаимодействие с этой базой данных. Драйверы JDBC загружаются и используются во время выполнения для установления соединения с базой данных, выполнения SQL-запросов и получения результатов.

Двухуровневая модель доступа к базе данных подразумевает, что разработчик напрямую взаимодействует с JDBC API для выполнения операций с базой данных. Разработчик создает соединение с базой данных, создает и выполняет SQL-запросы, обрабатывает результаты и управляет транзакциями.

Трехуровневая модель доступа к базе данных - это расширение двухуровневой модели, которая включает дополнительный уровень:

1. Уровень представления данных (Presentation Layer) - это уровень, который отвечает за представление данных пользователю. Он включает пользовательский интерфейс, который обрабатывает пользовательские запросы и отображает данные для пользователя.

2. Уровень бизнес-логики (Business Logic Layer) - это уровень, где происходит обработка данных и бизнес-логика приложения. Он использует JDBC API для выполнения операций с базой данных и манипулирования данными. На этом уровне происходит валидация данных, применение бизнес-правил и обработка ошибок.

3. Уровень доступа к данным (Data Access Layer) - это уровень, который отвечает за взаимодействие с базой данных. Он включает JDBC API и драйвер базы данных. На этом уровне выполняются операции, связанные с установлением соединения с базой данных, выполнением SQL-запросов, обработкой результатов и управлением транзакциями.

Преимущества JDBC:

* - Позволяет взаимодействовать с различными базами данных, поддерживая стандартный интерфейс.
* - Обеспечивает высокую производительность и эффективность при работе с базами данных.
* - Предоставляет возможность управления транзакциями и обработки ошибок.

Недостатки JDBC:

* - Требует написания большого количества кода для выполнения простых операций с базой данных.
* - Не предоставляет абстракций уровня объектов и маппинга результата запроса на объекты. Это может усложнить разработку приложений.

**13. Массивы Java: объявление, инициализация. Основные методы класса Arrays. Доступ к элементам массивов, итерация массивов. Двумерные массивы.**

**Объявление и инициализация**

Массив представляет набор однотипных значений. Объявление массива похоже на объявление обычной переменной, которая хранит одиночное значение, причем есть два способа объявления массива:



Например, определим массив чисел:



После объявления массива мы можем инициализировать его:



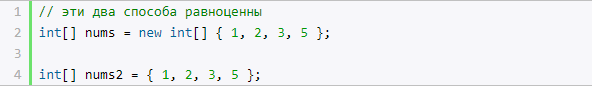
Создание массива производится с помощью следующей конструкции: new тип\_данных[количество\_элементов], где new - ключевое слово, выделяющее память для указанного в скобках количества элементов. Например, nums = new int[4]; - в этом выражении создается массив из четырех элементов int, и каждый элемент будет иметь значение по умолчанию - число 0.

Также можно сразу при объявлении массива инициализировать его:



При подобной инициализации все элементы массива имеют значение по умолчанию. Для числовых типов (в том числе для типа char) это число 0, для типа boolean это значение false, а для остальных объектов это значение null. Например, для типа int значением по умолчанию является число 0, поэтому выше определенный массив nums будет состоять из четырех нулей.

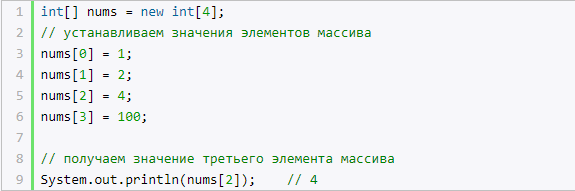
Однако также можно задать конкретные значения для элементов массива при его создании:



Стоит отметить, что в этом случае в квадратных скобках не указывается размер массива, так как он вычисляется по количеству элементов в фигурных скобках.

**Доступ к элементам массива**

После создания массива мы можем обратиться к любому его элементу по индексу, который передается в квадратных скобках после названия переменной массива:

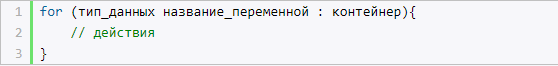


Индексация элементов массива начинается с 0, поэтому в данном случае, чтобы обратиться к четвертому элементу в массиве, нам надо использовать выражение nums[3].

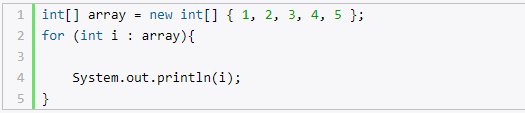
И так как у нас массив определен только для 4 элементов, то мы не можем обратиться, например, к шестому элементу: nums[5] = 5;. Если мы так попытаемся сделать, то мы получим ошибку.

**Итерация**

Foreach - специальная версия цикла for предназначена для перебора элементов в наборах элементов, например, в массивах и коллекциях. Она аналогична действию цикла foreach , который имеется в других языках программирования. Формальное ее объявление:

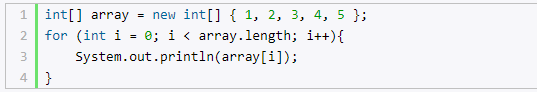


Например:

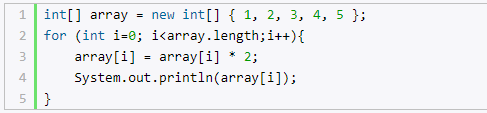


В качестве контейнера в данном случае выступает массив данных типа int. Затем объявляется переменная с типом int

То же самое можно было бы сделать и с помощью обычной версии for:



В то же время эта версия цикла for более гибкая по сравнению for (int i : array). В частности, в этой версии мы можем изменять элементы:



**Основные методы массивов**

length – возвращает длину массива



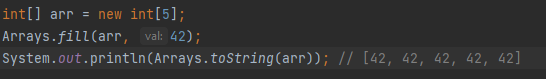
toString() – преобразует массив в строку формата “[элементы, массива]”



sort() – сортирует массив в возрастающем порядке



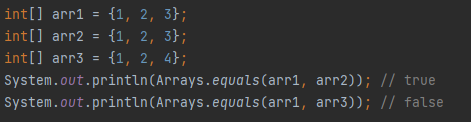
fill() – заполняет массив заданными значениям



copyOf() – создает копию из заданного количества элементов массива

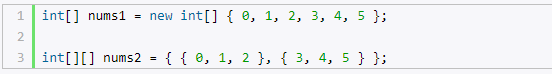


equals() – сравнивает два массива на равенство

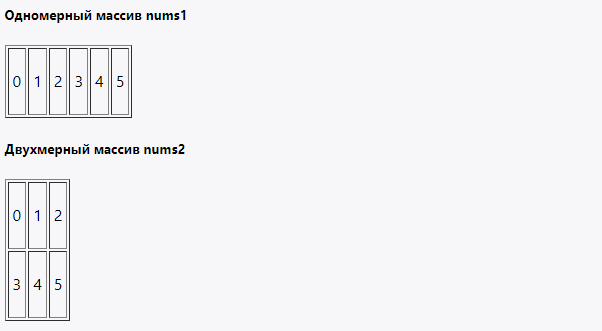


**Многомерные массивы**

Ранее мы рассматривали одномерные массивы, которые можно представить как цепочку или строку однотипных значений. Но кроме одномерных массивов также бывают и многомерными. Наиболее известный многомерный массив - таблица, представляющая двухмерный массив:



Визуально оба массива можно представить следующим образом:



Поскольку массив nums2 двухмерный, он представляет собой простую таблицу. Его также можно было создать следующим образом:



Количество квадратных скобок указывает на размерность массива. А числа в скобках - на количество строк и столбцов.

**14. Иерархия наследования Java. Преобразование типов при наследовании. Ключевое слово instanceof.**

В Java иерархия наследования представляет собой организацию классов в виде иерархической структуры, где классы наследуют свойства и методы от других классов. Вершина иерархии наследования представляет собой базовый класс (родительский класс), от которого наследуются другие классы (потомки). Потомки могут иметь свои собственные свойства и методы, а также наследовать и переопределять свойства и методы родительского класса. Следует отметить, что корневым классом для всех базовых является класс Object. Данный класс содержит общие методы для всех Java классов

В Java преобразование типов при наследовании может быть двух видов: преобразование "вверх" (upcasting) и преобразование "вниз" (downcasting)

* Преобразование "вверх" (upcasting):

Это преобразование, при котором объект класса-наследника преобразуется в объект класса-родителя. Преобразование "вверх" происходит автоматически и не требует явного указания типа. Такое преобразование возможно, так как объект класса-наследника также является объектом класса-родителя и обладает всеми его свойствами и методами.

* Преобразование "вниз" (downcasting):

Это преобразование, при котором объект класса-родителя преобразуется в объект класса-наследника. Преобразование "вниз" требует явного указания типа с использованием оператора приведения типа. Такое преобразование возможно только в том случае, если объект действительно является экземпляром класса-наследника.

Примеры:

class Animal {

// Код класса

}

class Dog extends Animal {  
 // Код класса

}

Dog dog = new Dog();

Animal animal = dog; (upcasting)

Animal animal = new Dog();

Dog dog = (Dog) animal; (downcasting)

Ключевое слово instanceof в Java используется для проверки, принадлежит ли объект определенному классу или его подклассу. Синтаксис выглядит следующим образом:

object instanceof Class

Оператор instanceof возвращает значение true, если объект является экземпляром указанного класса или его подкласса, и false в противном случае.

**15. Интерфейсы Java: определение интерфейса, реализация интерфейса.**

Интерфейс в Java - это абстрактный тип данных, который описывает набор методов, которые класс должен реализовать. Интерфейс может содержать только абстрактные методы (без реализации), статические методы и константы.

Чтобы определить интерфейс в Java, используется ключевое слово "interface", за которым следует имя интерфейса и определение методов, например:

public interface MyInterface {

public void myMethod();

public int myOtherMethod(String str);

}

Класс может реализовать интерфейс, реализуя все его методы. Для этого используется ключевое слово "implements" после имени класса, за которым следует имя интерфейса, например:

public class MyClass implements MyInterface {

public void myMethod() {

// реализация метода myMethod

}

public int myOtherMethod(String str) {

// реализация метода myOtherMethod

return str.length();

}

}

Затем объект класса MyClass может быть использован как объект типа MyInterface. Например:

MyInterface obj = new MyClass();

obj.myMethod();

int length = obj.myOtherMethod("Hello");

В интерфейсе могут быть объявлены не только абстрактные методы, но и статические методы и константы. Кроме того, интерфейсы могут наследовать другие интерфейсы, т.е. расширяться.

Как уже было написано, класс может реализовать несколько интерфейсов. Для этого используется следующий синтаксис:

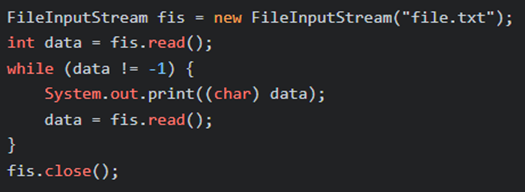
public class MyClass implements MyInterface1, MyInterface2 {

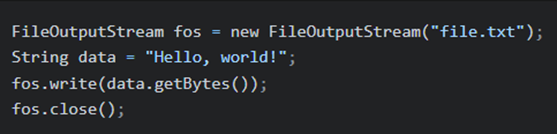
// реализация методов интерфейсов

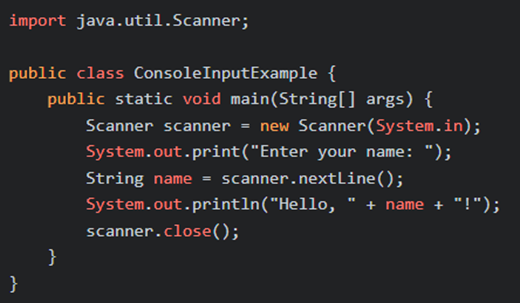
}

**16. Байтовые потоки InputStream и OutputStream. Консольный ввод и вывод Java. Символьные потоки данных. Абстрактные классы Writer, Reader.**

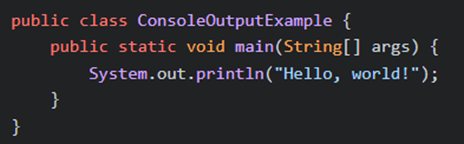
InputStream — это абстрактный класс, который используется для чтения данных из источника, предоставляет методы для чтения байтов, массивов байтов и других типов данных.



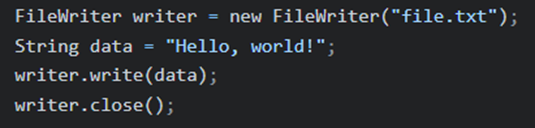
OutputStream — это абстрактный класс, который используется для записи данных в место назначения, предоставляет методы для записи байтов, массивов байтов и других типов данных.   


Класс System предоставляет два статических поля, System.in и System.out, которые можно использовать для чтения ввода с консоли и вывода на консоль. Чтобы прочитать ввод с консоли, можно создать экземпляр класса Scanner и использовать его методы   


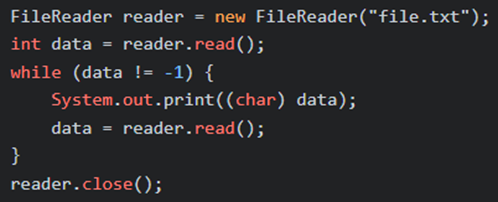
Чтобы распечатать вывод на консоль, вы можете использовать метод System.out.println().



Writer — это абстрактный класс, который используется для записи потоков символов в место назначения. Примеры подклассов: FileWriter, StringWriter и BufferedWriter.



Reader — это абстрактный класс, который используется для чтения потоков символов из источника. Примеры подклассов: FileReader, StringReader и BufferedReader.



**17. Основные фреймворки и задачи, решаемые Spring.**

Spring Core — основа фреймворка Spring, которая включает в себя:

* систему внедрения зависимостей (Dependency Injection, DI)
* контейнер для управления жизненным циклом объектов Java (Inversion of Control, IoC)
* поддержку AOP (аспектно-ориентированного программирования), что позволяет разработчикам модулировать сквозные задачи в своих приложениях.
* Spring MVC — модуль для создания веб-приложений на основе паттерна Model-View-Controller.
* Model — отвечает за получение, обновление и удаление данных и обеспечивает их целостность и согласованность.
* View (представление) — пользовательский интерфейс, отвечает за визуализацию данных и предоставление пользователю информации об объектах приложения.
* Controller — отвечает за обработку входящих запросов от пользователя и управление моделью и представлением.

Spring Data — модуль для работы с различными типами баз данных, который предоставляет согласованный и унифицированный API для доступа к различным типам хранилищ данных

Spring Security — модуль, обеспечивающий безопасность приложения, включая аутентификацию, авторизацию и контроль доступа.

Spring Boot — модуль, который позволяет создавать standalone-приложения с минимальной конфигурацией.

Spring Integration — модуль, предоставляющий инструменты для создания интеграционных приложений.

Spring Cloud — это модуль, который предоставляет функционал для создания и управления распределенными приложениями.

**18. Spring Inversion of Control (IoC) контейнер Spring.**

Spring IoC контейнер - это инструмент из фреймворка Spring, который упрощает управление объектами в приложении. Он позволяет контейнеру или программе, а не человеку, управлять объектами - создавать, изменять, удалять, связывать их между собой. Это делает приложение гибким, расширяемым и легко тестируемым.

Spring IoC контейнер автоматически сканирует классы приложения и определяет те, которые могут быть созданы контейнером. Для создания объектов и установки связей используется Dependency Injection (DI). DI позволяет установить связи между объектами, не изменяя код приложения.

Spring IoC контейнер может быть сконфигурирован в XML, Java Config классах или аннотациях. Он может использоваться для управления различными типами объектов - конфигурационными настройками, сервисами, репозиториями, контроллерами и другими объектами приложения.

Основными признаками и частями Java-конфигурации IoC контейнера являются классы с аннотацией @Configuration и методы с аннотацией @Bean. Аннотация @Bean используется для указания того, что метод создает, настраивает и инициализирует новый объект, управляемый Spring IoC контейнером. Такие методы можно использовать как в классах с аннотацией @Configuration, так и в классах с аннотацией @Component (или её наследниках). Класс с аннотацией @Configuration говорит о том, что он является источником определения бинов.

**19. Dependency Injection (DI) в Spring**.

Dependency Injection (DI) - это паттерн внедрения зависимостей, который позволяет устанавливать связи между объектами без жесткой привязки между ними. В Spring фреймворке DI используется для управления объектами.

В Spring DI контейнер, объекты создаются и связываются между собой автоматически. Контейнер заботится о том, чтобы объекты были созданы в нужном порядке и чтобы все необходимые зависимости были установлены.

Чтобы использовать DI в Spring, нужно определить классы объектов и их зависимости в конфигурационном файле или аннотациях. Зависимости можно определить как другие объекты, так и значения свойств объекта.

Есть несколько способов реализации DI в Spring: через конструктор (Constructor Injection), через методы (Setter Injection) и через поля класса (Field Injection).

* Constructor Injection - это внедрение зависимостей через конструктор класса. Контейнер проверяет типы данных параметров конструктора и создает объекты с нужными значениями.
* Setter Injection - это внедрение зависимостей через методы-сеттеры, которые устанавливают значения свойств объекта.
* Field Injection - это внедрение зависимостей через поля класса. Зависимости устанавливаются из контейнера во время создания объекта.

DI позволяет создавать слабо связанные объекты и упрощает тестирование, так как объекты, которые должны быть протестированы, могут быть заменены на фиктивные или заглушечные объекты.

В целом, использование DI позволяет разрабатывать гибкие, расширяемые и легко тестируемые приложения в Spring

Пример использования DI в Spring:

```java

@Component

public class Client {

private final EmailService emailService;

@Autowired

public Client(EmailService emailService) {

this.emailService = emailService;

}

public void sendMessage(String message, String recipient) {

emailService.sendEmail(message, recipient);

}

}

@Component

public class EmailService {

public void sendEmail(String message, String recipient) {

// логика отправки сообщения

}

}

```

**20. Жизненный цикл объекта Bean Spring.**

Жизненный цикл объекта Bean Spring представляет собой последовательность этапов, которые проходит объект Bean Spring, от создания до уничтожения.

1. Конфигурация: на этом этапе происходит определение и конфигурация бина в контексте Spring. Бины могут быть определены с помощью аннотаций, XML-файлов или Java-кода.

2. Создание бина: после того, как бин был определен, Spring создает экземпляр бина, вызывая его конструктор или статический метод фабрики (если он был настроен) и устанавливая все зависимости.

3. Внедрение зависимостей: после создания бина Spring автоматически проводит его внедрение зависимостей. Если бину нужны какие-то зависимости, Spring автоматически ищет соответствующие бины в контексте и устанавливает их.

4. Использование бина: после того, как бин был создан и установлены все зависимости, он становится доступен для использования в приложении.

5. Уничтожение бина: когда приложение заканчивает свою работу, Spring автоматически уничтожает все бины, которые были созданы в контексте. Если бин реализует интерфейс DisposableBean или определен подходящий метод destroy, Spring вызовет его для корректного завершения работы бина.

6. Обработка исключений: при возникновении исключения Spring может возвращать ошибку-представление или выполнять другие действия в зависимости от настроек.

Этапы жизненного цикла бина могут быть настроены и дополнены различными интерфейсами и аннотациями, что позволяет лучше управлять созданием и уничтожением бинов, а также снизить объем необходимого кода в приложении.

**21. Конфигурация ApplicationContext с помощью xml в Spring.**

Конфигурация ApplicationContext с помощью xml является одним из способов настройки конфигурации Spring. Для этого необходимо выполнить следующие шаги:

1. Создайте файл xml для конфигурации ApplicationContext. Например, можно создать файл с именем applicationContext.xml.

2. Определите бины, которые будут использоваться в приложении. Например, можно определить бины для сервисов, DAO и т.д. С помощью тега <bean>.

3. Определите зависимости бинов между собой. Например, можно задать ссылки на другие бины, используя атрибуты id и ref тега <bean>.

4. Настройте свойства бинов с помощью тега <property>. Например, можно задать значения для свойств сервисов и DAO.

5. Определите источник конфигурации и добавьте ссылку на applicationContext.xml в вашем файле web.xml. Например, можно использовать тег <context-param> и <context-param> в web.xml.

Пример:

applicationContext.xml:

```

<beans xmlns="http://www.springframework.org/schema/beans"

xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"

xsi:schemaLocation="http://www.springframework.org/schema/beans http://www.springframework.org/schema/beans/spring-beans.xsd">

<bean id="myService" class="com.example.MyServiceImpl">

<property name="myDao" ref="myDao"/>

</bean>

<bean id="myDao" class="com.example.MyDaoImpl"/>

</beans>

```

web.xml:

```

<web-app>

<context-param>

<param-name>contextConfigLocation</param-name>

<param-value>/WEB-INF/applicationContext.xml</param-value>

</context-param>

<listener>

<listener-class>org.springframework.web.context.ContextLoaderListener</listener-class>

</listener>

</web-app>

```

Теперь вы можете использовать бины, которые определены в applicationContext.xml в своем коде. Например:

```

@Service

public class MyService {

@Autowired

private MyDao myDao;

// ...

}

```

**22. Область видимости Bean в Spring.**

Область видимости Bean в Spring определяет, где и как можно получить доступ к экземпляру Bean. Spring поддерживает следующие области видимости Bean:

1. Singleton: Это наиболее распространенная область видимости в Spring. Она означает, что для каждого контекста приложения создается только один экземпляр Bean. Этот экземпляр может быть использован всеми объектами, которые имеют ссылку на него.

2. Prototype: Эта область видимости означает, что для каждого запроса создается новый экземпляр Bean. Это полезно, когда нужно создать много объектов, которые имеют одинаковую конфигурацию, но разные значения свойств.

3. Request: Эта область видимости означает, что для каждого HTTP-запроса создается новый экземпляр Bean. Это полезно, когда нужно сохранять состояние между запросами.

4. Session: Эта область видимости означает, что для каждой сессии пользователя создается новый экземпляр Bean. Это полезно, когда нужно сохранять состояние между запросами в рамках одной сессии.

5. Global session: Эта область видимости похожа на область видимости Session, но используется для портлетов. Она означает, что для каждой глобальной сессии портлета создается новый экземпляр Bean.

6. Application: Эта область видимости означает, что для всего приложения создается только один экземпляр Bean. Это полезно, когда нужно сохранять состояние между запросами в рамках всего приложения.

7. Websocket: Эта область видимости означает, что для каждого WebSocket-соединения создается новый экземпляр Bean. Это полезно, когда нужно сохранять состояние между сообщениями в рамках одного WebSocket-соединения.

**23. Фабричные или factory-методы в Spring.**

Фабричные методы в Spring - это способ создания экземпляров Bean, который позволяет гибко настроить процесс создания объектов. Вместо того, чтобы создавать экземпляр Bean напрямую, Spring вызывает фабричный метод, который в свою очередь создает и возвращает экземпляр Bean.

Фабричные методы могут быть определены как в самом классе Bean, так и в отдельном классе-фабрике. Если фабричный метод определен в классе-фабрике, то этот класс должен быть зарегистрирован в контексте приложения как Bean.

Фабричные методы могут принимать аргументы, что позволяет настраивать создаваемые объекты в зависимости от контекста. Также фабричные методы могут быть аннотированы аннотацией @Bean, что позволяет Spring автоматически создавать экземпляры Bean на основе этих методов.

**24. Конфигурация ApplicationContext с помощью аннотаций в Spring.**

В Spring можно использовать аннотации для конфигурации ApplicationContext. Для этого необходимо создать класс конфигурации, который будет содержать методы, помеченные аннотацией @Bean. Эти методы будут использоваться для создания экземпляров Bean.

Пример класса конфигурации:

@Configuration

public class AppConfig {

@Bean

public UserService userService() {

return new UserServiceImpl();

}

@Bean

public UserRepository userRepository() {

return new UserRepositoryImpl();

}

}

В этом примере мы создаем два Bean: UserService и UserRepository. Методы, помеченные аннотацией @Bean, возвращают экземпляры соответствующих классов.

Чтобы использовать этот класс конфигурации, необходимо создать объект ApplicationContext и передать ему класс AppConfig:

ApplicationContext context = new AnnotationConfigApplicationContext(AppConfig.class);

Теперь мы можем получить экземпляры Bean из контекста:

UserService userService = context.getBean(UserService.class);

UserRepository userRepository = context.getBean(UserRepository.class);

**25. Связывание в Spring, аннотация @Autowired.**

В Spring Framework связывание - это процесс привязки данных из различных источников к объектам модели веб-приложения. Оно позволяет передавать данные из запросов пользователей в методы контроллеров или наоборот - отображать данные из объектов модели на представления пользователю.

В Spring Framework аннотация @Autowired используется для автоматического связывания зависимостей внутри приложения. Она позволяет Spring автоматически искать соответствующий компонент и внедрять его в поле, метод или конструктор, помеченный этой аннотацией.

Когда вы помечаете поле, метод или конструктор с аннотацией @Autowired, Spring пытается найти подходящую зависимость из контекста приложения и автоматически внедряет ее в это место. Если найдено несколько подходящих зависимостей, Spring может выбрать наиболее подходящую на основе различных правил сопоставления типов или имен.

Примеры использования @Autowired:

1. Внедрение зависимости в поле:

@Autowired

private SomeDependency dependency;

2. Внедрение зависимости через сеттер:

@Autowired

public void setDependency(SomeDependency dependency) {

this.dependency = dependency;

}

3. Внедрение зависимости через конструктор:

@Autowired

public MyClass(SomeDependency dependency) {

this.dependency = dependency;

}

Помимо этого, @Autowired можно комбинировать с другими аннотациями, такими как @Qualifier, чтобы указать конкретную зависимость для инъекции, если имеется несколько экземпляров одного типа.

Важно отметить, что для использования аннотации @Autowired необходимо настроить контекст приложения Spring и объявить бины (объекты), которые будут связываться между собой.

**26. Архитектурный стиль REST.**

REST (Representational State Transfer) - это архитектурный стиль, используемый для построения распределенных систем, основанных на протоколе HTTP. REST определяет набор ограничений и оговорок для создания Web-сервисов, которые могут быть использованы для обмена данными между различными приложениями.

Основные принципы архитектурного стиля REST:

1. Клиент-серверная архитектура: клиент и сервер должны быть отделены друг от друга, чтобы обеспечить независимость разработки и масштабируемость.

2. Без состояния: каждый запрос должен содержать всю необходимую информацию для его выполнения. Сервер не должен хранить состояние между запросами.

3. Кэширование: сервер должен поддерживать кэширование для уменьшения нагрузки на сеть и ускорения ответов на запросы.

4. Единообразный интерфейс: клиенты и серверы должны обмениваться данными по единообразному интерфейсу, который включает в себя ресурсы, методы, форматы сообщений и протоколы.

5. Слои: система должна быть разделена на слои, чтобы обеспечить независимость компонентов и повысить масштабируемость.

6. Код по требованию: сервер может передавать клиенту исполняемый код в ответ на запросы.

RESTful Web-сервисы используются для обмена данными между различными приложениями, основанными на разных технологиях и платформах. Они могут быть реализованы на любом языке программирования и могут использовать любые форматы данных, такие как JSON, XML, HTML и другие. RESTful Web-сервисы могут быть использованы для создания мобильных приложений, веб-приложений, API и других систем, которые требуют обмена данными между различными приложениями.

+

**27. Spring Web-MVC, основная схема и логика работы.**

Spring Web-MVC - это фреймворк для создания веб-приложений, основанных на архитектуре MVC (Model-View-Controller) и использующих Spring Framework. Он предоставляет набор инструментов для обработки HTTP-запросов, управления состоянием и представлением данных.

Основная схема работы Spring Web-MVC:

1. Клиент отправляет HTTP-запрос на сервер.

2. DispatcherServlet, который является центральным контроллером в Spring Web-MVC, получает запрос.

3. DispatcherServlet ищет соответствующий контроллер (Controller), который будет обрабатывать запрос. Контроллер может быть определен в конфигурационном файле или аннотирован с помощью аннотации @Controller.

4. Контроллер обрабатывает запрос и возвращает объект ModelAndView, который содержит модель данных и имя представления (View).

5. DispatcherServlet передает ModelAndView объект ViewResolver, который находит соответствующее представление и возвращает его в DispatcherServlet.

6. DispatcherServlet возвращает представление клиенту в качестве ответа на запрос.

Основная логика работы Spring Web-MVC:

1. Клиент отправляет HTTP-запрос на сервер.

2. DispatcherServlet получает запрос и определяет соответствующий контроллер.

3. Контроллер обрабатывает запрос, получает данные из модели и возвращает ModelAndView объект.

4. DispatcherServlet передает ModelAndView объект ViewResolver, который находит соответствующее представление.

5. ViewResolver возвращает представление в DispatcherServlet.

6. DispatcherServlet возвращает представление клиенту в качестве ответа на запрос.

Spring Web-MVC предоставляет множество возможностей для настройки и расширения, таких как использование аннотаций для определения контроллеров и представлений, обработка ошибок и исключений, работа с формами и т.д. Он также интегрируется с другими модулями Spring Framework, такими как Spring Security и Spring Data.

**28. Класс DispatcherServlet, его функции.**

DispatcherServlet - это основной класс в веб-фреймворке Spring MVC, который обрабатывает все HTTP-запросы. DispatcherServlet работает как фронт-контроллер в паттерне Front Controller, предоставленном Spring MVC.

Вот некоторые из основных функций DispatcherServlet:

Перехват HTTP-запросов: DispatcherServlet перехватывает все входящие HTTP-запросы и декодирует их в объекты модели и команды.

Маршрутизация запросов: DispatcherServlet затем маршрутизирует эти запросы к правильному контроллеру на основе конфигурации, которую вы предоставили в файле конфигурации Spring MVC (обычно web.xml или конфигурация Java).

Обработка исключений: DispatcherServlet также обрабатывает исключения, возникающие при обработке запросов, и перенаправляет их в определенный обработчик исключений.

Преобразование и привязка данных: DispatcherServlet обрабатывает преобразование и привязку данных в запросе.

Обработка форм: DispatcherServlet может обрабатывать данные формы и включать их в модель.

Выбор подходящего представления: После обработки запроса DispatcherServlet определяет, какой вид (view) должен быть использован для ответа, и передает данные модели этому представлению.

Локализация: DispatcherServlet также может работать с локализацией и многоязычностью, определяя подходящую локаль для каждого запроса.

Расширяемость: DispatcherServlet разработан таким образом, что его функциональность можно легко расширить и настроить для вашего конкретного веб-приложения.

**29. Маппинг в Spring.**

В Spring Framework, маппинг - это метод связывания HTTP-запросов с определенными методами обработчика в ваших контроллерах. Spring MVC предоставляет несколько аннотаций для настройки маршрутизации запросов к контроллерам и методам обработчиков.

@RequestMapping: Это основная аннотация, используемая для определения маршрутов. Она может быть использована на уровне класса или метода. На уровне класса @RequestMapping указывает базовый URI, который будет использоваться для обработки всех запросов к этому контроллеру. На уровне метода @RequestMapping указывает конкретный URI, который будет обрабатываться этим методом. Пример:

@Controller

@RequestMapping("/users")

public class UserController {

@RequestMapping("/view/{id}")

public ModelAndView view(@PathVariable("id") int id) {

// ...

}

}

@GetMapping, @PostMapping, @PutMapping, @DeleteMapping, @PatchMapping: Это специализированные версии @RequestMapping для конкретных HTTP-методов. Они делают ваш код чуть более ясным, так как вы можете видеть HTTP-метод прямо в аннотации.Пример:

@Controller

@RequestMapping("/users")

public class UserController {

@GetMapping("/view/{id}")

public ModelAndView view(@PathVariable("id") int id) {

// ...

}

@PostMapping("/create")

public ModelAndView create(@RequestBody User user) {

// ...

}

}

Эти аннотации позволяют связать HTTP-запросы с методами обработчиков на основе URI, метода HTTP и даже заголовков и параметров запроса.

Важно отметить, что вы также можете использовать выражения @RequestMapping для создания более сложных сопоставлений URI, например, по шаблонам URI или по заголовкам запроса.

**30. Интерфейсы HttpServletRequest и HttpServletResponse.**

HttpServletRequest и HttpServletResponse — это интерфейсы, определенные в спецификации Servlet API, которые предоставляют информацию о HTTP-запросе и позволяют управлять HTTP-ответом соответственно.

HttpServletRequest: Этот интерфейс предоставляет методы для доступа к деталям HTTP-запроса. Это включает в себя заголовки запроса, параметры запроса, атрибуты запроса, информацию о сессии и т. д. Вот некоторые основные методы HttpServletRequest:

getHeader(String name): Возвращает значение указанного заголовка запроса.

getParameter(String name): Возвращает значение указанного параметра запроса.

getMethod(): Возвращает HTTP-метод (GET, POST, PUT, DELETE, etc.) текущего запроса.

getRequestURI(): Возвращает URI текущего запроса.

getSession(): Возвращает текущий объект сессии.

HttpServletResponse: Этот интерфейс предоставляет методы для управления HTTP-ответом. Это включает в себя установку статуса ответа, установку заголовков ответа, отправку тела ответа и т. д. Вот некоторые основные методы HttpServletResponse:

setStatus(int sc): Устанавливает статус-код для ответа.

setHeader(String name, String value): Устанавливает указанный заголовок ответа.

getWriter(): Возвращает объект PrintWriter, который можно использовать для отправки тела ответа.

sendRedirect(String location): Перенаправляет клиента на новый URL.

addCookie(Cookie cookie): Добавляет указанный cookie в ответ.

Эти два интерфейса являются ключевыми во многих веб-фреймворках Java, включая Spring MVC, и используются для обработки веб-запросов и формирования веб-ответов.

**31. Архитектурный стиль CRUD, его соответствие REST и HTTP.**

Архитектурный стиль CRUD (Create, Read, Update, Delete) является общепринятым подходом к проектированию систем, которые выполняют операции создания, чтения, обновления и удаления данных. Этот стиль удобен для работы с базами данных и API.

Соответствие между архитектурным стилем CRUD, REST (Representational State Transfer) и HTTP в Java может быть следующим:

REST: REST является архитектурным стилем для разработки распределенных систем, основанных на сетевой архитектуре и протоколе HTTP. RESTful API (API, разработанный с использованием принципов REST) позволяет использовать HTTP методы для выполнения операций CRUD. Например, HTTP методы GET, POST, PUT и DELETE могут использоваться для реализации операций чтения, создания, обновления и удаления соответственно.

HTTP в Java: В Java существует несколько фреймворков, которые облегчают разработку RESTful API и обработку HTTP-запросов. Некоторые из популярных фреймворков включают в себя Spring Framework (включая Spring Boot) и JAX-RS (Java API for RESTful Web Services). Эти фреймворки предоставляют аннотации и инструменты для определения RESTful ресурсов, обработки HTTP-запросов и преобразования данных в форматы, такие как JSON или XML.

В Java можно реализовать CRUD операции с использованием HTTP методов и соответствующих фреймворков. Например, в Spring Framework вы можете определить контроллеры, которые обрабатывают HTTP запросы и выполняют соответствующие операции CRUD с использованием методов аннотированных с @GetMapping, @PostMapping, @PutMapping и @DeleteMapping. В JAX-RS вы можете использовать аннотации, такие как @GET, @POST, @PUT и @DELETE, чтобы определить методы, которые обрабатывают HTTP-запросы и выполняют операции CRUD.

**32. Шаблон Data Access Object (DAO).**

Шаблон Data Access Object (DAO) является архитектурным шаблоном, используемым в разработке программного обеспечения на языке Java. Он предоставляет абстракцию для доступа к данным в источнике данных, таком как база данных, файловая система или веб-сервис.

Целью шаблона DAO является разделение бизнес-логики приложения от деталей доступа к данным. Он обеспечивает единый интерфейс для выполнения операций создания, чтения, обновления и удаления данных (CRUD) над сущностями в источнике данных.

Основные компоненты шаблона DAO в Java включают:

Интерфейс DAO: Определяет контракт для доступа к данным. Он содержит сигнатуры методов для выполнения операций CRUD над сущностями. Например, методы могут быть определены для получения сущности по идентификатору, сохранения новой сущности, обновления существующей сущности и удаления сущности.

Реализация DAO: Предоставляет конкретную реализацию методов, определенных в интерфейсе DAO. Реализация DAO взаимодействует с конкретным источником данных, таким как база данных или файловая система. Она выполняет операции доступа к данным, используя соответствующие технологии, такие как SQL для работы с базой данных.

Бизнес-сервисы: Классы, которые используют DAO для выполнения операций доступа к данным в контексте бизнес-логики. Бизнес-сервисы вызывают методы DAO для выполнения операций CRUD и обрабатывают полученные данные в соответствии с требованиями приложения.

**33. Основные понятия Объектно-реляционного отображения (ORM - Object-Relational Mapping).**

Объектно-реляционное отображение (ORM - Object-Relational Mapping) - это техника, которая позволяет связывать объекты программного обеспечения с реляционной базой данных. ORM устраняет необходимость вручную писать SQL-запросы для выполнения операций CRUD над объектами и автоматически выполняет маппинг (преобразование) данных между объектами и таблицами базы данных.

Основные понятия ORM:

* Сущности (Entities): Сущности представляют объекты, которые должны быть сохранены в базе данных. Например, в приложении для управления задачами сущностью может быть класс "Task". Класс сущности обычно соответствует таблице в базе данных.
* Атрибуты (Attributes): Атрибуты представляют поля или свойства сущностей. Например, атрибутами класса "Task" могут быть "id", "title", "description" и "dueDate".
* Маппинг (Mapping): Маппинг определяет соответствие между сущностями и таблицами базы данных, атрибутами и столбцами, а также отношениями между различными сущностями. Маппинг может быть определен с использованием аннотаций или конфигурационных файлов, которые описывают отображение классов на таблицы.
* ORM-фреймворк (ORM Framework): ORM-фреймворк представляет собой инструмент или библиотеку, которая обеспечивает функциональность ORM. Он предоставляет API для выполнения операций CRUD, а также автоматического создания SQL-запросов и маппинга данных между объектами и таблицами. Некоторые из популярных ORM-фреймворков для Java включают Hibernate, EclipseLink и JPA (Java Persistence API).
* Сессия (Session): Сессия представляет контекст работы с базой данных в ORM-фреймворке. Она обеспечивает управление жизненным циклом объектов, сохранение изменений в базу данных и выполнение запросов.
* Lazy Loading (Ленивая загрузка): Ленивая загрузка - это техника, которая позволяет отложить загрузку связанных объектов из базы данных до тех пор, пока они действительно не понадобятся в коде. Это может быть полезно для улучшения производительности при работе с большими объемами данных.

**34. Спецификация Java Persistence API (JPA).**

Java Persistence API (JPA) - это спецификация, которая определяет стандартный способ управления отображением объектов Java на реляционные базы данных. JPA была разработана как часть Java Enterprise Edition (Java EE) и позволяет разработчикам использовать объектно-ориентированный подход при работе с данными в базах данных.

Основные компоненты JPA включают аннотации, объектно-реляционное отображение (ORM), управление жизненным циклом сущностей и язык запросов. Аннотации позволяют разработчикам указывать маппинг между классами Java и таблицами в базе данных. ORM обеспечивает автоматическое отображение данных между объектами Java и таблицами в базе данных, что упрощает работу с данными и избавляет от необходимости писать прямые SQL-запросы.

Управление жизненным циклом сущностей в JPA обеспечивает механизмы для создания, изменения, удаления и поиска объектов в базе данных. Он автоматически обрабатывает сохранение и загрузку данных, а также управляет транзакциями для гарантии целостности данных.

Язык запросов JPA (JPQL) предоставляет разработчикам возможность выполнять запросы к базе данных, используя объектную модель данных, а не прямые SQL-запросы. Это облегчает создание запросов и повышает переносимость кода между различными базами данных.

Важно отметить, что JPA является только спецификацией, и для ее использования необходимо иметь конкретную реализацию, такую как Hibernate или EclipseLink. Эти реализации предоставляют конкретную реализацию JPA API и дополнительные функции для работы с базами данных.

**35. Архитектура ORM Java Persistence API (JPA).**

Архитектура Java Persistence API (JPA) построена в соответствии с паттерном проектирования "Объектно-реляционное отображение" (ORM). JPA предоставляет разработчикам инструменты и API для управления отображением объектов Java на реляционные базы данных.

Основные компоненты архитектуры JPA включают:

* Entity (сущность): Это Java-класс, который представляет объект, который должен быть сохранен в базе данных. Сущность должна быть аннотирована с помощью аннотаций JPA, чтобы указать маппинг между полями класса и столбцами в таблице базы данных.
* EntityManager (менеджер сущностей): Это интерфейс JPA, который предоставляет методы для управления жизненным циклом сущностей, такие как создание, сохранение, обновление и удаление. EntityManager выполняет механизм ORM, отслеживая изменения в объектах сущностей и синхронизируя их с базой данных.
* Persistence Unit (единица сохранения): Это конфигурационная единица JPA, которая определяет настройки для подключения к базе данных и управления сущностями. Persistence Unit описывается в файле конфигурации persistence.xml, где указываются драйвер базы данных, URL подключения, имя пользователя, пароль и другие свойства.
* Query Language (язык запросов): JPA предоставляет JPQL (Java Persistence Query Language) - объектно-ориентированный язык запросов, похожий на SQL, но работающий с объектами сущностей, а не с таблицами базы данных. JPQL позволяет выполнять различные запросы, включая выборку, вставку, обновление и удаление данных.
* Provider (поставщик): Реализация JPA, такая как Hibernate или EclipseLink, является поставщиком (провайдером) JPA. Она предоставляет конкретную реализацию API JPA, а также дополнительные функции и инструменты для работы с базами данных.

Архитектура JPA позволяет разработчикам использовать объектно-ориентированный подход при работе с данными, а ORM-механизм обеспечивает автоматическое отображение данных между объектами Java и таблицами базы данных, упрощая и ускоряя разработку приложений, связанных с базами данных.

**36. Основные аннотации Java Persistence API (JPA).**

Java Persistence API (JPA) предоставляет ряд аннотаций, которые используются для настройки и управления отображением объектов Java на реляционные базы данных. Вот некоторые из основных аннотаций JPA:

* @Entity: Эта аннотация помечает класс Java как сущность, то есть объект, который должен быть сохранен в базе данных. Класс, помеченный аннотацией @Entity, будет отображаться на таблицу в базе данных.
* @Table: Эта аннотация используется для указания имени таблицы базы данных, к которой будет отображаться сущность. Если имя таблицы не указано, будет использовано имя класса.
* @Id: Аннотация @Id указывает поле или свойство, которое является первичным ключом сущности. Она помечает поле или свойство, которое будет уникально идентифицировать каждую запись в таблице базы данных.
* @GeneratedValue: Эта аннотация указывает, как значение первичного ключа будет генерироваться автоматически. Она может быть использована в сочетании с аннотацией @Id.
* @Column: Аннотация @Column используется для указания отображения поля или свойства на столбец в таблице базы данных. Она позволяет настраивать различные атрибуты столбца, такие как имя, тип данных, ограничения и др.
* @OneToMany и @ManyToOne: Эти аннотации используются для определения отношений между сущностями. @OneToMany указывает на однонаправленную связь "один ко многим", а @ManyToOne - на обратную связь "многие к одному".
* @NamedQuery и @NamedQueries: Аннотации @NamedQuery и @NamedQueries позволяют определить именованные запросы JPQL, которые могут быть вызваны из кода приложения. Они обеспечивают более гибкую и масштабируемую возможность выполнения запросов к базе данных.

**37. Библиотека Hibernate, основные аннотации.**

Hibernate - это фреймворк для работы с объектно-реляционными базами данных (ORM), который предоставляет удобные инструменты для сохранения, извлечения и управления объектами в базе данных. Hibernate использует аннотации для определения маппинга между классами Java и таблицами базы данных. Вот некоторые основные аннотации Hibernate:

1. @Entity:

Эта аннотация указывает, что класс является сущностью, которая будет сохраняться в базе данных. Каждая сущность обычно соответствует таблице в базе данных.

2. @Table:

Аннотация @Table используется для указания имени таблицы, которая будет использоваться для хранения сущности. Можно также указать другие свойства таблицы, такие как название схемы и каталога.

3. @Id:

Аннотация @Id используется для обозначения поля или свойства, которое будет использоваться в качестве первичного ключа сущности.

4. @GeneratedValue:

Эта аннотация указывает, как значение первичного ключа будет генерироваться автоматически. Например, @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY) указывает использование автоматической генерации с использованием автоинкрементного поля базы данных.

5. @Column:

Аннотация @Column используется для указания свойств столбца базы данных, таких как имя столбца, тип данных, ограничения и другие.

6. @OneToOne, @OneToMany, @ManyToOne, @ManyToMany:

Эти аннотации используются для определения связей между сущностями. Например, @OneToOne указывает одну к одной связь, @OneToMany указывает один ко многим, @ManyToOne указывает многие к одному, и @ManyToMany указывает многие ко многим.

7. @JoinColumn:

Аннотация @JoinColumn используется для определения колонки, которая будет использоваться для связи между таблицами при использовании ассоциаций.

8. @Transient:

Аннотация @Transient указывает, что поле или свойство не должно сохраняться в базе данных и не участвует в ORM-операциях.

**38. Объявление сущности и таблицы в Hibernate.**

В Hibernate объявление сущности и соответствующей таблицы в базе данных выполняется с использованием аннотаций или файлов маппинга XML.

1. Аннотации:

Самый распространенный и простой способ объявления сущности и таблицы в Hibernate - использование аннотаций. Для этого нужно выполнить следующие шаги:

a. Объявление класса сущности:

import javax.persistence.Entity;

import javax.persistence.Id;

import javax.persistence.Table;

@Entity

@Table(name = "my\_table")

public class MyEntity {

@Id

private Long id;

// Дополнительные поля и методы

}

b. В примере выше аннотация `@Entity` указывает, что класс `MyEntity` является сущностью, а аннотация `@Table` определяет имя таблицы в базе данных, которая будет использоваться для хранения объектов этой сущности.

c. Аннотация `@Id` применяется к полю, которое будет использоваться в качестве первичного ключа.

2. XML-файлы маппинга:

Hibernate также позволяет определять маппинг сущностей с помощью XML-файлов. Для этого необходимо выполнить следующие действия:

a. Создать XML-файл маппинга, например `myentity.hbm.xml`, и определить в нем маппинг сущности:

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<!DOCTYPE hibernate-mapping PUBLIC

"-//Hibernate/Hibernate Mapping DTD 3.0//EN"

"http://www.hibernate.org/dtd/hibernate-mapping-3.0.dtd">

<hibernate-mapping>

<class name="com.example.MyEntity" table="my\_table">

<id name="id" type="java.lang.Long">

<column name="id"/>

<generator class="assigned"/>

</id>

<!-- Дополнительные поля и маппинг -->

</class>

</hibernate-mapping>

b. В файле маппинга определены элементы `<class>` и `<id>`, которые указывают на класс сущности и поле первичного ключа соответственно. Другие поля и их маппинг могут быть добавлены в соответствующем XML-файле.

c. В конфигурационном файле Hibernate (`hibernate.cfg.xml`) нужно указать местоположение XML-файла маппинга:

<hibernate-configuration>

<session-factory>

<!-- Другие настройки -->

<mapping resource="com/example/myentity.hbm.xml"/>

</session-factory>

</hibernate-configuration>

**39. Интерфейс Session в Hibernate.**

Интерфейс `Session` в Hibernate представляет собой основной механизм взаимодействия с базой данных. Он предоставляет методы для выполнения операций сохранения, извлечения и обновления объектов, а также для выполнения запросов и управления транзакциями. Вот некоторые из основных методов, предоставляемых интерфейсом `Session`:

1. Методы сохранения и обновления объектов:

- `save(Object obj)`: Сохраняет объект в базе данных и возвращает идентификатор сохраненного объекта.

- `update(Object obj)`: Обновляет состояние объекта в базе данных.

2. Методы удаления объектов:

- `delete(Object obj)`: Удаляет объект из базы данных.

- `delete(String entityName, Object obj)`: Удаляет объект указанной сущности из базы данных.

3. Методы извлечения объектов:

- `get(Class<T> entityClass, Serializable id)`: Извлекает объект по указанному идентификатору.

- `load(Class<T> entityClass, Serializable id)`: Лениво извлекает объект по указанному идентификатору.

- `createQuery(String hql)`: Создает объект запроса HQL (Hibernate Query Language) для выполнения пользовательского запроса.

4. Методы работы с транзакциями:

- `beginTransaction()`: Начинает новую транзакцию.

- `commit()`: Фиксирует текущую транзакцию и сохраняет изменения в базе данных.

- `rollback()`: Откатывает текущую транзакцию и отменяет все несохраненные изменения.

5. Другие методы:

- `flush()`: Принудительно сбрасывает все ожидающие изменения в базу данных.

- `clear()`: Очищает текущий контекст сессии, сбрасывая все загруженные объекты и очищая кэш.

Интерфейс `Session` является центральным интерфейсом в Hibernate и обеспечивает основные операции по взаимодействию с базой данных. Для работы с `Session` требуется создать экземпляр фабрики сессий (`SessionFactory`), которая может быть создана через конфигурационный файл Hibernate или с использованием аннотаций. После получения экземпляра `Session` можно использовать его для выполнения различных операций с базой данных в контексте транзакций.

**40. Ассоциация сущностей в Hibernate.**

В Hibernate существует несколько типов ассоциаций между сущностями: один к одному, один ко многим и многие ко многим. Эти типы ассоциаций позволяют моделировать связи между сущностями и устанавливать правильные отношения между ними.

Для определения связей между сущностями Hibernate использует аннотации @OneToOne, @OneToMany, @ManyToOne, @ManyToMany.

1. Ассоциация "Один-к-Один" (One-to-One) (например у одного человека может быть только один паспорт, и паспорт может принадлежать только одному человеку)

@Entity

@Table (name="users")

public class Person

{

private String name;

@OneToOne (optional=false, cascade=CascadeType.ALL)

@JoinColumn (name="passport\_id")

private Passport passport;

}

@Entity

@Table (name="passports")

public class Passport

{

private String series;

private String number;

@OneToOne (optional=false, mappedBy="passport")

private Person owner;

}

optional – обязательное значение или нет, mappedBy – указывается сторона, кот. не несет ответственности за отношения (обратная стороны ассоциации, поле другого класса, которое имеет связь). Cascade – указывается на «хозяина» в отношениях (т.е. при удалении определенного юзера, сначала произойдет проверка, есть ли у него паспорт, затем удалится запись о паспорте, и только затем сам юзер)

2. Ассоциация "Многие-к-Одному" (Many-to-One, One -to- Many) (Гражданин имеет один основной адрес проживания, но по одному адресу могут проживать несколько человек.)

@Entity

@Table (name="users")

public class Person

{

private String name;

@ManyToOne (optional=false, cascade=CascadeType.ALL)

@JoinColumn (name="person\_id") // определяется поле связи в таблице БД private Address address;

}

@Entity

public class Address

{

private String city;

private String street;

private String building;

@OneToMany (mappedBy="address", fetch=FetchType.EAGER)

private Collection<Person> tenants;

}

адрес у гражданина только один, то используется аннотация @ManyToOne. mappedBy также указывает на поле в классе владельца, fetch=FetchType.EAGER говорит о том, что при загрузке владеемого объекта необходимо сразу загрузить и коллекцию владельцев

3. Ассоциация "Многие-ко-Многим" (Many-to-Many) (каждый студент может быть записан на несколько курсов, и каждый курс может иметь множество студентов.)

@Entity

public class Student {

@Id

@GeneratedValue

private Long id;

private String name;

@ManyToMany

@JoinTable(name = "student\_course",

joinColumns = @JoinColumn(name = "student\_id"), // столбец в таблице "student" для внешнего ключа

inverseJoinColumns = @JoinColumn(name = "course\_id") // столбец в таблице "course" для внешнего ключа

)

private Set<Course> courses = new HashSet<>();

// ...

}

@Entity

public class Course {

@Id

@GeneratedValue

private Long id;

private String name;

@ManyToMany(mappedBy = "courses")

private Set<Student> students = new HashSet<>();

// ...

}

В классе Student мы используем аннотацию @ManyToMany для задания ассоциации с классом Course. С помощью аннотации @JoinTable мы указываем имя промежуточной таблицы "student\_course", которая содержит связь между "student" и "course". joinColumns и inverseJoinColumns указывают столбцы в промежуточной таблице для внешних ключей, которые связывают "student" и "course".

В классе Course мы используем аннотацию @ManyToMany(mappedBy = "courses"), чтобы указать, что связь с классом Student управляется полем courses.

**41. Spring Boot: определение, характеристики, преимущества.**

Spring Boot - фреймворк для разработки Java-приложений, который упрощает конфигурацию и развертывание приложений.

Характеристики:

* Простота использования и конфигурации.
* Автоматическая конфигурация и настройка.
* Встроенный сервер приложений.
* Управление зависимостями с помощью стартеров.
* Поддержка монолитных и микросервисных архитектур.

Преимущества:

* Ускоренная разработка благодаря автоматической конфигурации.
* Упрощенная конфигурация с использованием файлов свойств или YAML.
* Удобство тестирования с помощью инструментов для модульного тестирования.
* Гибкость и расширяемость за счет использования фреймворка Spring.
* Обширная экосистема Spring, предлагающая различные инструменты и библиотеки для разработки приложений.

В целом, Spring Boot предоставляет удобные и эффективные средства для разработки Java-приложений, упрощая конфигурацию и развертывание, а также ускоряя процесс разработки.

**42. Spring Initializr, особенности и преимущества применения**.

Spring Initializr - это инструмент для генерации инициализационных проектов на основе Spring Boot. Его особенности и преимущества:

Особенности:

* Простота использования: Интуитивно понятный интерфейс и возможность выбора необходимых компонентов и зависимостей.
* Гибкость конфигурации: Возможность указать версии фреймворка, язык программирования и другие параметры.
* Интеграция с средами разработки: Поддержка популярных IDE, таких как IntelliJ IDEA и Eclipse.
* Генерация исходного кода: Создание базовой структуры проекта, конфигурационных файлов и файлов сборки.

Преимущества:

* Ускорение разработки: Быстрое создание инициализационного проекта, что позволяет сосредоточиться на разработке функциональности.
* Конфигурация по умолчанию: Разумные дефолтные настройки для зависимостей и конфигурации, упрощающие начало работы.
* Легкое обновление и добавление зависимостей: Возможность обновлять и добавлять зависимости проекта без труда.
* Совместимость с экосистемой Spring: Интеграция с другими модулями и библиотеками Spring.

Spring Initializr позволяет быстро создавать инициализационные проекты на базе Spring Boot, сокращая время настройки и упрощая процесс разработки.

**43. Структура фреймворка JUnit.**

JUnit - это фреймворк для тестирования программного обеспечения на языке Java. Он предоставляет удобные инструменты и структуру для создания, организации и выполнения модульных тестов.

Структура фреймворка JUnit состоит из следующих основных элементов:

1. **Тестовый класс**: В JUnit каждый модульный тест представлен в виде отдельного класса. Тестовый класс содержит методы, которые проверяют различные аспекты функциональности тестируемого кода.

2. **Аннотации**: JUnit использует аннотации для определения особых свойств и поведения тестовых методов и классов. Некоторые из наиболее часто используемых аннотаций в JUnit:

- *`@Test`*: Эта аннотация применяется к методу и указывает, что данный метод является тестовым. JUnit выполняет все методы, помеченные этой аннотацией, в качестве отдельных тестов.

- `*@Before`*: Эта аннотация применяется к методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен перед каждым тестовым методом. Он используется для настройки начального состояния перед выполнением каждого теста.

- *`@After`*: Эта аннотация применяется к методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен после каждого тестового метода. Он используется для очистки или восстановления состояния после выполнения каждого теста.

- *`@BeforeClass`*: Эта аннотация применяется к статическому методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен перед всеми тестовыми методами в тестовом классе. Он используется для настройки общего состояния или ресурсов, которые не изменяются во время выполнения тестов.

- *`@AfterClass`*: Эта аннотация применяется к статическому методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен после всех тестовых методов в тестовом классе. Он используется для очистки или освобождения ресурсов, которые были настроены в `@BeforeClass`.

3. **Утверждения (Assertions)**: Утверждения используются для проверки ожидаемых результатов тестов. JUnit предоставляет набор методов утверждения (`assertEquals`, `assertTrue`, `assertFalse`, и т.д.), которые позволяют сравнивать значения, проверять условия и убеждаться в корректности работы кода.

4. **Тестовый раннер**: Тестовый раннер в JUnit отвечает за выполнение тестовых классов и методов. Он определяет порядок их выполнения и отчитывается о результатах. В JUnit есть несколько встроенных тестовых раннеров, таких как `BlockJUnit4ClassRunner` и `Parameterized`.

5. **Параметризованные тесты**: JUnit поддерживает параметризованные тесты, которые позволяют запустить один и тот же тестовый метод с различными наборами входных данных. Это полезно для тестирования различных комбинаций параметров или множественных вариантов выполнения кода.

6. **Инструменты для тестирования исключений**: JUnit предоставляет возможность проверить, что определенное исключение было выброшено во время выполнения теста. Можно использовать аннотацию `@Test` с параметром `expected` или использовать методы `ExpectedException` для проверки исключений.

**44. JUnit аннотации @Test, @DisplayName.**

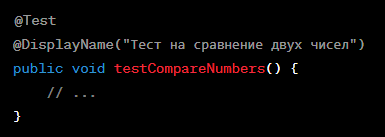
JUnit предоставляет несколько аннотаций для управления и настройки тестовых методов. Две из наиболее часто используемых аннотаций в JUnit - это `@Test` и `@DisplayName`.

1. **@Test**: Аннотация `@Test` применяется к методу, чтобы указать, что данный метод является тестовым методом. JUnit выполнит все методы, помеченные этой аннотацией, как отдельные тесты. Некоторые из основных параметров, которые можно использовать с аннотацией `@Test`:

- `expected`: Этот параметр позволяет указать, что ожидается выбрасывание определенного типа исключения во время выполнения теста. Например, `@Test(expected = NullPointerException.class)`.

- `timeout`: Этот параметр позволяет указать максимальное время выполнения теста в миллисекундах. Если тест не завершится в указанное время, он будет автоматически считаться неудачным. Например, `@Test(timeout = 5000)`.

2. **@DisplayName**: Аннотация `@DisplayName` используется для задания пользовательского имени или описания тестового метода. Она позволяет давать более понятные и информативные имена для тестовых методов, которые будут отображаться при запуске тестов. Например:



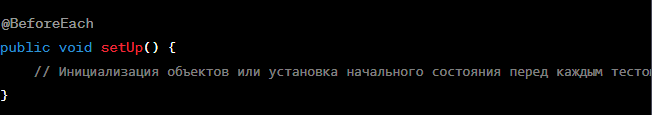
В этом примере `@DisplayName` задает имя "Тест на сравнение двух чисел" для тестового метода `testCompareNumbers()`. При запуске тестов имя будет отображаться в отчете о выполнении тестов.

Аннотация `@DisplayName` улучшает читаемость тестового кода и делает отчеты о выполнении тестов более информативными. Аннотации `@Test` и `@DisplayName` могут быть использованы вместе для создания более понятных и выразительных тестовых методов в JUnit.

**45. JUnit аннотации @BeforeEach, @AfterEach**.

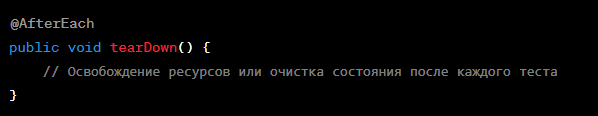
Аннотации `@BeforeEach` и `@AfterEach` в JUnit используются для указания методов, которые должны быть выполнены перед и после каждого тестового метода в тестовом классе. Они предоставляют возможность настройки начального состояния перед выполнением каждого теста и очистки или восстановления состояния после выполнения каждого теста.

1. **@BeforeEach**: Аннотация `@BeforeEach` применяется к методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен перед каждым тестовым методом в тестовом классе. Она обычно используется для настройки начального состояния перед выполнением каждого теста. Некоторые примеры использования `@BeforeEach`:



В этом примере метод `setUp()` будет выполнен перед каждым тестовым методом. Здесь вы можете производить инициализацию объектов, устанавливать начальные значения или выполнять другие операции, необходимые для подготовки к выполнению теста.

2. **@AfterEach**: Аннотация `@AfterEach` применяется к методу и указывает, что данный метод должен быть выполнен после каждого тестового метода в тестовом классе. Она обычно используется для очистки или восстановления состояния после выполнения каждого теста. Некоторые примеры использования `@AfterEach`:



В этом примере метод `tearDown()` будет выполнен после каждого тестового метода. Здесь вы можете освобождать ресурсы, очищать состояние или выполнять другие операции по завершении теста.

Использование аннотаций `@BeforeEach` и `@AfterEach` позволяет вам определить общие операции настройки и очистки для каждого тестового метода в тестовом классе. Это удобно для создания надежных и предсказуемых тестовых сценариев.

**46. Тестовые классы и методы JUnit.**

JUnit - это фреймворк для модульного тестирования в языке Java. Он предоставляет набор аннотаций и классов для написания тестовых классов и методов.

Простой тестовый класс:

import org.junit.jupiter.api.Assertions;

import org.junit.jupiter.api.Test;

public class MyTest {

    @Test

    public void testAddition() {

        int result = Calculator.add(2, 3);

        Assertions.assertEquals(5, result);

    }

}

В этом примере есть один тестовый метод testAddition(), который проверяет, что сложение двух чисел даёт правильный результат.

Тестовый класс с настройкой и очисткой:

import org.junit.jupiter.api.\*;

public class MyTest {

    @BeforeAll

    public static void setUpClass() {

        // Настройка перед всеми тестами

    }

    @BeforeEach

    public void setUp() {

        // Настройка перед каждым тестом

    }

    @Test

    public void testMethod1() {

        // Тестовый метод 1

    }

    @Test

    public void testMethod2() {

        // Тестовый метод 2

    }

    @AfterEach

    public void tearDown() {

        // Очистка после каждого теста

    }

    @AfterAll

    public static void tearDownClass() {

        // Очистка после всех тестов

    }

}

В этом примере используются аннотации @BeforeAll и @AfterAll для настройки и очистки перед всеми тестами, а также аннотации @BeforeEach и @AfterEach для настройки и очистки перед каждым тестом.

Тестовый класс с параметризованными тестами:

import org.junit.jupiter.params.ParameterizedTest;

import org.junit.jupiter.params.provider.ValueSource;

public class MyTest {

    @ParameterizedTest

    @ValueSource(ints = {1, 2, 3})

    public void testIsPositive(int number) {

        Assertions.assertTrue(number > 0);

    }

}

В этом примере используется аннотация @ParameterizedTest, чтобы запустить один и тот же тестовый метод с различными параметрами. В данном случае тест проверяет, что число положительное.

**47. Утверждения JUnit. Класс Assert.**

Утверждения JUnit - это функции, используемые в JUnit для проверки правильности работы кода. Они обычно используются для проверки результатов выполнения тестовых случаев и обнаружения ошибок в коде.

Класс Assert - это класс JUnit, который содержит набор методов для проверки утверждений. Эти методы могут использоваться для проверки различных условий, таких как равенство двух объектов, сравнение чисел, проверка наличия элемента в коллекции и т.д.

Некоторые из методов Assert:

* assertEquals(expected, actual) - проверяет, что ожидаемое значение равно фактическому значению.
* assertTrue(condition) - проверяет, что условие истинно.
* assertFalse(condition) - проверяет, что условие ложно.
* assertNull(object) - проверяет, что объект является пустым (null).
* assertNotNull(object) - проверяет, что объект не является пустым (null).
* assertSame(expected, actual) - проверяет, что два объекта являются одним и тем же объектом.
* assertNotSame(expected, actual) - проверяет, что два объекта не являются одним и тем же объектом.
* assertArrayEquals(expectedArray, actualArray) - проверяет, что два массива равны друг другу.

Класс Assert является важной частью JUnit и используется для написания тестовых случаев, которые проверяют правильность работы кода. Он обеспечивает удобный способ проверки утверждений и обнаружения ошибок в коде.

В целом, использование утверждений JUnit и класса Assert является важной частью тестирования кода на Java, и правильное использование этих функций может помочь убедиться в правильности работы вашего кода и обнаружить ошибки до их попадания в продакшн.

**48. Тестирование исключений JUnit.**

**49. Генератор документирования Javadoc. Виды комментариев**

Javadoc - это инструмент для генерации документации на основе комментариев в исходном коде Java. Он позволяет автоматически создавать подробные документы API, описывающие классы, методы, поля и другие элементы кода.

Javadoc поддерживает несколько видов комментариев:

1. Комментарии класса: Используются для описания класса и его функциональности.

пример:

/\*\*

\* Класс для обработки данных.

\*/

public class DataProcessor {

// ...

}

1. Комментарии метода: Используются для описания метода, его параметров и возвращаемого значения.

пример:

/\*\*

\* Метод для сложения двух чисел.

\* @param a Первое число.

\* @param b Второе число.

\* @return Сумма двух чисел.

\*/

public int addNumbers(int a, int b) {

// ...

}

1. Комментарии поля: Используются для описания полей класса.

пример:

/\*\*

\* Число для демонстрации комментариев.

\*/

private int exampleNumber;

1. Комментарии пакета: Используются для описания пакета и его содержимого.

пример:

/\*\*

\* Пакет, содержащий утилиты для работы с файлами.

\*/

package com.example.fileutils;

**50. Дескрипторы Javadoc.**

Javadoc-дескрипторы - это специальные теги, которые используются для создания более подробной документации в Javadoc-комментариях. Они позволяют добавлять информацию о классах, методах и других элементах кода, которая не может быть описана с помощью стандартных тегов Javadoc.

Некоторые из наиболее распространенных дескрипторов Javadoc включают:

* - @deprecated: Этот дескриптор указывает, что метод или класс устарел и не должен использоваться. Он также может содержать информацию о том, какой метод или класс должен использоваться вместо устаревшего.
* - @see: Этот дескриптор создает ссылку на другой класс или метод, который связан с текущим элементом. Он может использоваться для создания ссылок на другие методы, классы или пакеты, которые могут быть полезны для пользователя.
* - @link: Этот дескриптор создает гиперссылку на другой класс или метод, который связан с текущим элементом. Он может использоваться для создания ссылок на другие методы, классы или пакеты, которые могут быть полезны для пользователя.
* - @param: Этот дескриптор описывает параметр метода и его использование. Он может использоваться для описания того, какие значения могут быть переданы в метод и как они будут использоваться внутри метода.
* - @return: Этот дескриптор описывает возвращаемое значение метода и его использование. Он может использоваться для описания того, какое значение будет возвращено из метода и как оно может быть использовано в коде.