**Java fundamentals**

**1. Istoric**

* 1991
* Greentalk primul nume
* **JVM= Java Virtual Machine:**
  + **Pentru Windows x.x(32 B si 64B);**
  + **Pentru Linux x.x;**
  + **OSX x.x. ;**
* **JDK = Java Development Kit= program de scris cod;**
* **JRE = Java Runtime Environment= pentru client/utilizator final;**
* **JVM** – load code;
  + Verifica cod;
  + Executa cod;
  + Asigura mediul de rulare (Runtime Environment)
* **JRE-** Librarie

Clienti

**JDK-** Tool-uri pentru developeri

**JRE -** Librarie

**JRE-** Librarie

* **JVM** – load code;
  + Verifica cod;
  + Executa cod;
  + Asigura mediul de rulare (Runtime Environment)
* Numele la pachet(package) va fi cu litere mici;
* Numele unei clase în Java va începe întotdeauna cu Uppercase (litere mari);
* Numele *clasei* din fisier va coincide cu numele fizic dat in proiect;
* Clasele pot conține *metode*(metoda 1(); metoda 2(); ), *variabile*(variabila 1;);
* *Variabila* reține o **valoare de un anumit tip**;
* ***Greșit să asignez unei variabile de tip numeric un cuvânt sau nume;***

calculează MaximulDintreDouăNumere(Integer a, Integer b); (stil camel case)

* În Java avem funcții care întorc un rezultat( e obligatoriu asignarea unui tip ptr funcția respectivă) și altele care nu întorc niciun rezultat ( void );
* Daca o variabila e folosita in afara campului metodei trebuie sa fie statica.

**Tema**

**1. Scrie un program Java care sa afiseze maximul dintre 3 numere. În același program creați o funcție care să întoarcă minimul dintre aceleași numere. Ambele rezultate să fie afișate în consolă.**

**2. Scrie un program Java care să afișeze un mesaj dacă un nr dat este egal cu un alt număr dat. În caz contrar, afișați un alt mesaj de forma ” nu este egal.”.**