

| JAVA Standard Edition



Witajcie!

Mikołaj Jaskulski

2. Programowanie obiektowe

Programowanie obiektywne

1. Klasy – program też jest klasą

2. Obiekty – instancje klas

3. Korzystanie z obiektów – String

4. Dziedziczenie

5. Wyjątki

6. Interfejsy

8. Przykład

7. Cykl życia obiektu

1. Klasa - program też jest klasą

2. Zmienne → pola

3. Funkcje → metody

4. Konstruktory

5. Przeciążanie metod (i konstruktorów)

6. Przysłanianie pól

7. static - Math, String

Programowanie obiektowe

1. Klasy – program też jest klasą

2. Obiekty – instancje klas

3. Korzystanie z obiektów – String

4. Dziedziczenie

5. Wyjątki

6. Interfejsy

8. Przykład

7. Cykl życia obiektu

1. Tworzenie instancji → new

2. Obiekt posiada stan oraz zachowanie

3. Porównywanie → == vs equals()

4. Krótko o hashCode()

Programowanie obiektywne

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
- 3. Korzystanie z obiektów – String**
4. Dziedziczenie
5. Wyjątki
6. Interfejsy
8. Przykład
7. Cykl życia obiektu

1. Łączenie stringów

2. Wyszukiwanie

3. Rozdzielanie

4. Prównywanie → equals vs ==

5. Regex

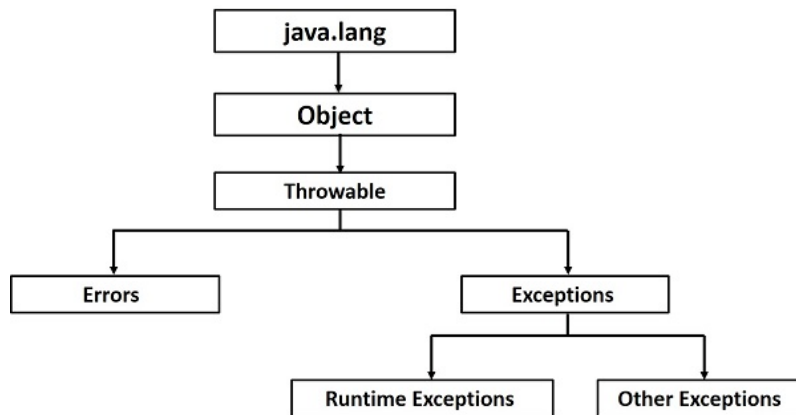
Programowanie obiektowe

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
3. Korzystanie z obiektów – String
- 4. Dziedziczenie**
5. Wyjątki
6. Interfejsy
8. Przykład
7. Cykl życia obiektu

1. extends
2. Można dziedziczyć po jednej klasie
3. Modyfikatory dostępu – public, default, protected, private
4. Rzutowanie, polimorfizm
5. instanceof
6. Dobre praktyki

Programowanie obiektowe

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
3. Korzystanie z obiektów – String
4. Dziedziczenie
- 5. Wyjątki**
6. Interfejsy
8. Przykład
7. Cykl życia obiektu



1. Wyjątek jest klasą
2. throw, catch, finally
3. catch lub deklaracja
4. Dobre praktyki

Programowanie obiektowe

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
3. Korzystanie z obiektów – String
4. Dziedziczenie
5. Wyjątki
6. **Interfejsy**
8. Przykład
7. Cykl życia obiektu

1. implements

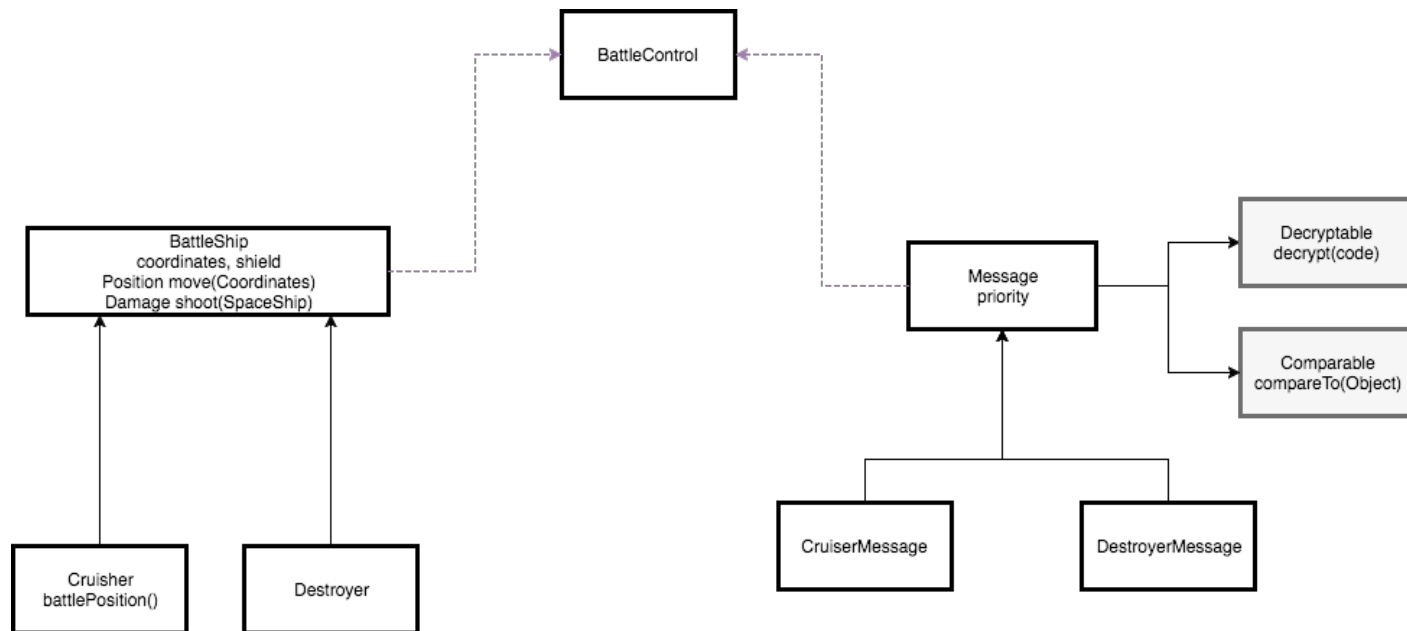
2. Można implementować wiele interfejsów

3. Rzutowanie, polimorfizm, instanceof również tu działają

4. Dobre praktyki

Programowanie obiektowe

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
3. Korzystanie z obiektów – String
4. Dziedziczenie
5. Wyjątki
6. Interfejsy
8. **Przykład**
7. Cykl życia obiektu



Programowanie obiektyw

1. Klasy – program też jest klasą
2. Obiekty – instancje klas
3. Korzystanie z obiektów – String
4. Dziedziczenie
5. Wyjątki
6. Interfejsy
8. Przykład
7. **Cykl życia obiektu**

1. Obiekt żyje do póki istnieje do niego referencja

2. Przykład

3. Ogólnie o Garbage collector



Dziękuję!

Mikołaj Jaskulski