

Programozási alapok Java nyelven

Java - BGN



Training360 Kft.
2019.10.01.

TEMATIKA

- Szoftverfejlesztés menete
- Java program készítése
- A Java nyelv alapjai
- Változók, típus, literál
- Osztályok készítése
- Utasítások, kifejezések, vezérlési szerkezetek
- Tömb, lista
- Gyakori algoritmusok


A szoftverfejlesztés menete

TRAINING360

PROGRAMOZÁS CÉLJA

- Problémák automatizált megoldása számítógép segítségével
 - Matematikai
 - Műszaki
 - Nyelvi
 - Képi

A PROGRAMOZÁS LÉPÉSEI

- Feladat megfogalmazása, követelmények feltárása
 - Specifikáció
 - Algoritmus
 - Kódolás
 - Tesztelés
 - Dokumentálás
- 
- Hibajavítás, hatékonyságjavítás

KÖVETELMÉNYEK FELTÁRÁSA

- Feladat szabatos megfogalmazása
- Követelmények:
 - Funkcionális
 - Nem funkcionális
 - Szakterületi követelmények (funkcionális és nem funkcionális is)

FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

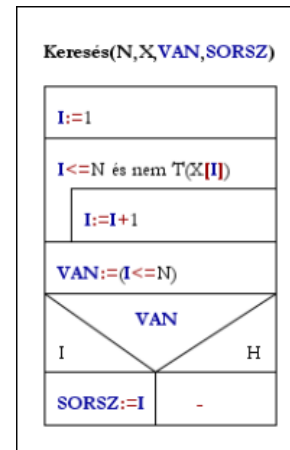
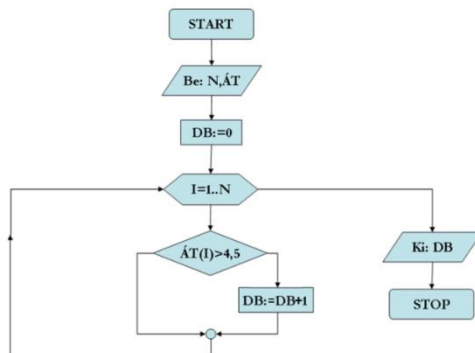
- A probléma precíz megfogalmazása
 - Bemenet + kimenet + előfeltétel + utófeltétel
- Készülhet
 - Szabatos nyelven
 - Matematika megfogalmazás
 - Egyezményes grafikus nyelven (UML)

ALGORITMUS

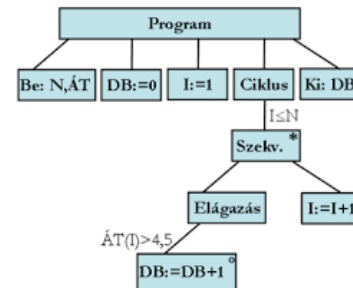
- A feladat megoldásához vezető egyértelmű lépések véges sorozata.
- Lépés → adat + utasítás
- Egyértelmű → mindenki számára ugyanazt az információt hordozza
- Véges → ha nincs vége, nem vezet megoldáshoz

ALGORITMUS MEGFOGALMAZÁSA

- Folyamatábra
- Stuktogram
- Pszeudokód
- Jackson-diagram



```
eljárás LNKO
be: A, B
ciklus, amíg A ≠ B
  ha A > B, akkor
    A = A - B
  különben
    B = B - A    // harmadik eset nincs
  elágazás vége
ciklus vége
ki: A
eljárás vége
```



KÓDOLÁS

- Program: az algoritmus számítógép által értett megfogalmazása
- Számítógép által értett nyelv: processzor által ismert utasítások (gépi kód)
- Programozási nyelvek
 - Alacsony szintű: ASSEMBLY
 - Magas szintű: C#

PROGRAMOZÁSI NYELVEK CSOPORTOSÍTÁSA

- Szintje szerint:
 - Alacsony szintű
 - Magas szintű
- Típusok kezelése szerint:
 - Gyengén típusos
 - Erősen típusos

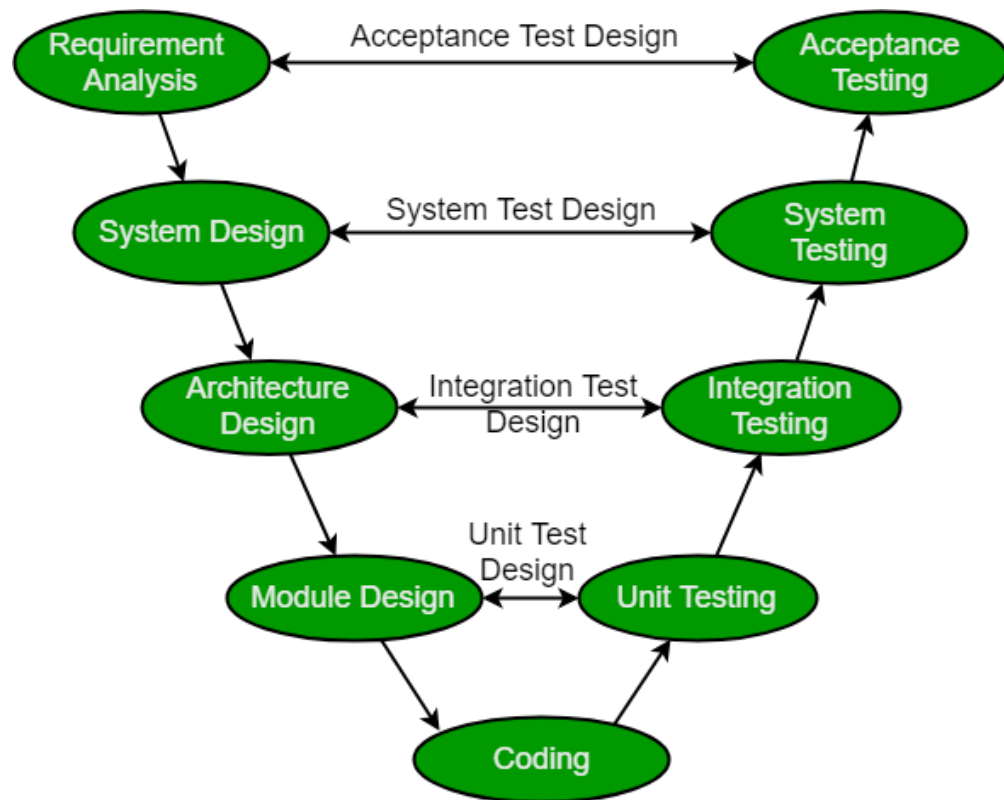
PROGRAMOZÁSI NYELVEK CSOPORTOSÍTÁSA 2

- Nyelvi szerkezet szerint:
 - Deklaratív
 - Imperatív
 - Funkcionális
- Hangsúly szerint
 - Procedurális
 - Objektorientált

PROGRAMOZÁSI NYELVEK CSOPORTOSÍTÁSA 3

- Környezethez való viszonya szerint:
 - Függő
 - Független
- Párhuzamosság szerint
 - Egyszálú
 - Többszálú

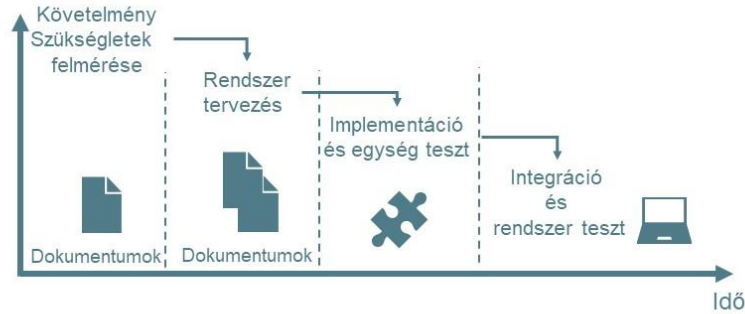
TESZTELÉS



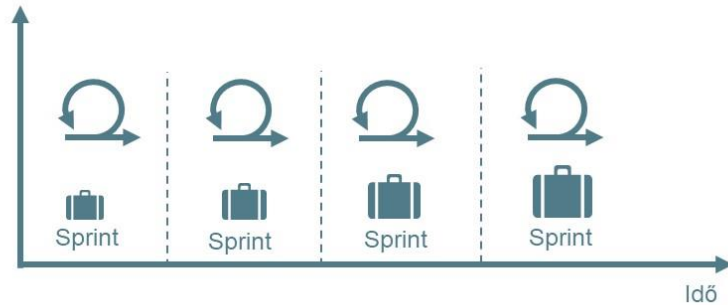
DOKUMENTÁLÁS

- Követelmény és tervdokumentáció
 - Magas szintű
 - Részletes
- Teszt dokumentáció
 - Terv
 - Eredmény
- Rendszer dokumentáció
- Telepítési útmutató
- Felhasználói dokumentáció

SZOFTVERFEJLESZTÉSI MÓDSZEREK



Vizesés



Agilis

A Java program

TRAINING360

JAVA TOTÓ

- Alacsony szintű vagy magas szintű nyelv?
- Gyengén vagy erősen típusos?
- Deklaratív, imperatív vagy funkcionális?
- Procedurális vagy objektumorientált?
- Környezetfüggő vagy környezetfüggetlen?
- Egyszálú vagy többszálú?

JAVA TÖRTÉNETE

- Szoftverkrízis
- Új programozási paradigmák: objektumorientált programozás
- 1991 Sun Microsystems titkos projektje, James Gosling
- Első Java: Mosaic böngészőben

CÉLOK

- Egyszerű, objektumorientált
- Robusztus, biztonságos
- Architektúra-semleges, hordozható
- Nagy teljesítményű
- Interpretált, többszálú és dinamikus

JELLEN

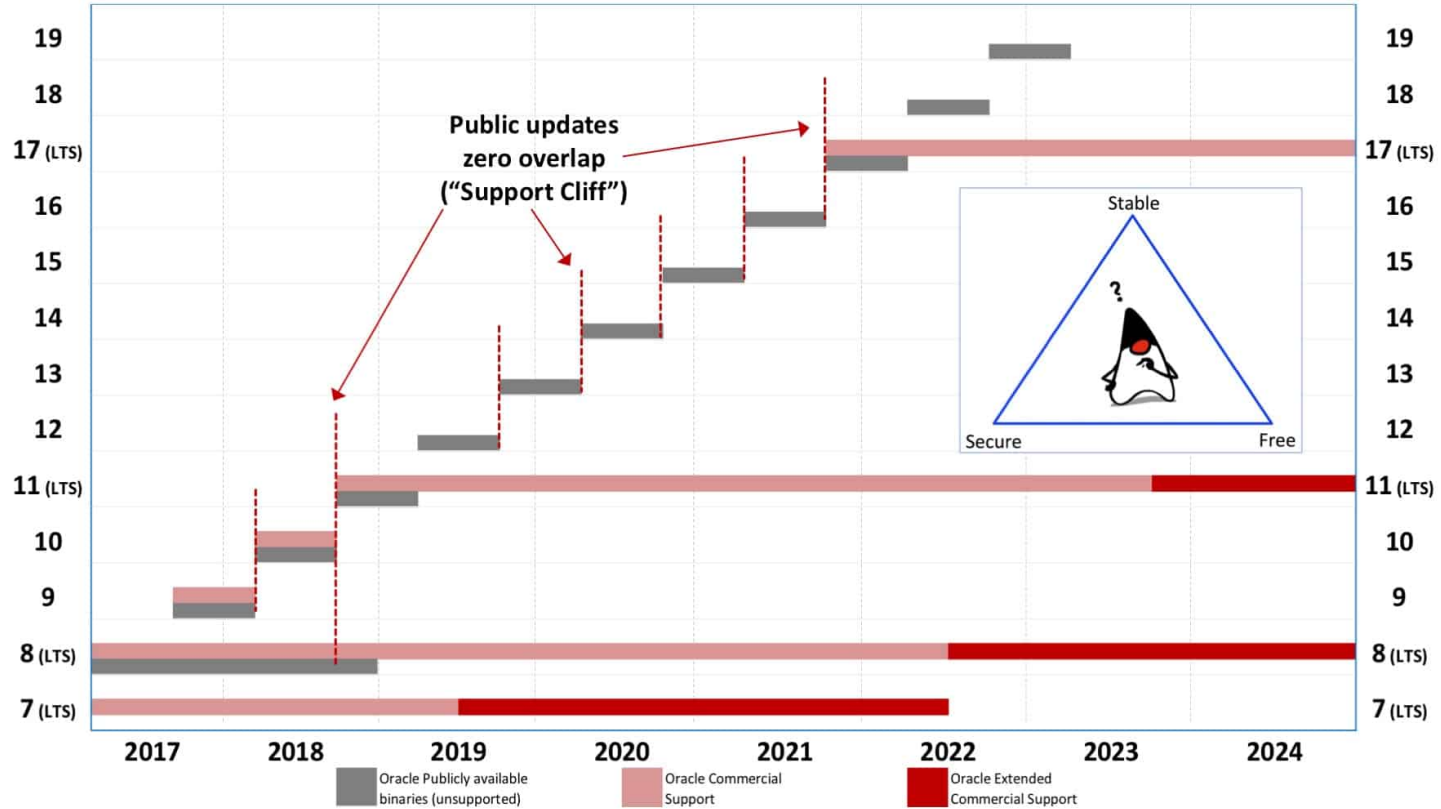
- Oracle
- Főleg nagyvállalati backend rendszerek
- Beágyazott rendszerek
- Mobil: Android (a Kotlin alapja)
- Kliens oldal: Swing, JavaFX
(Java 11-ben már nincs benne)
- 10 millió Java fejlesztő, 15 milliárd eszköz

VERZIÓSZÁMOK

- Java SE 8u172 (1.8.0_172-b11)
- Hétköznapien: Java 8
- Már a Java 12-nél járunk
 - A folyamatos hivatalos frissítések csak fizetés ellenében elérhetőek az éles rendszereken.
 - Fejlesztésre, tesztelésre és végfelhasználóknak ingyenes.
 - Cserében fél évente új verzió jön.

Java SE Lifecycle – 5+ Year Timeline

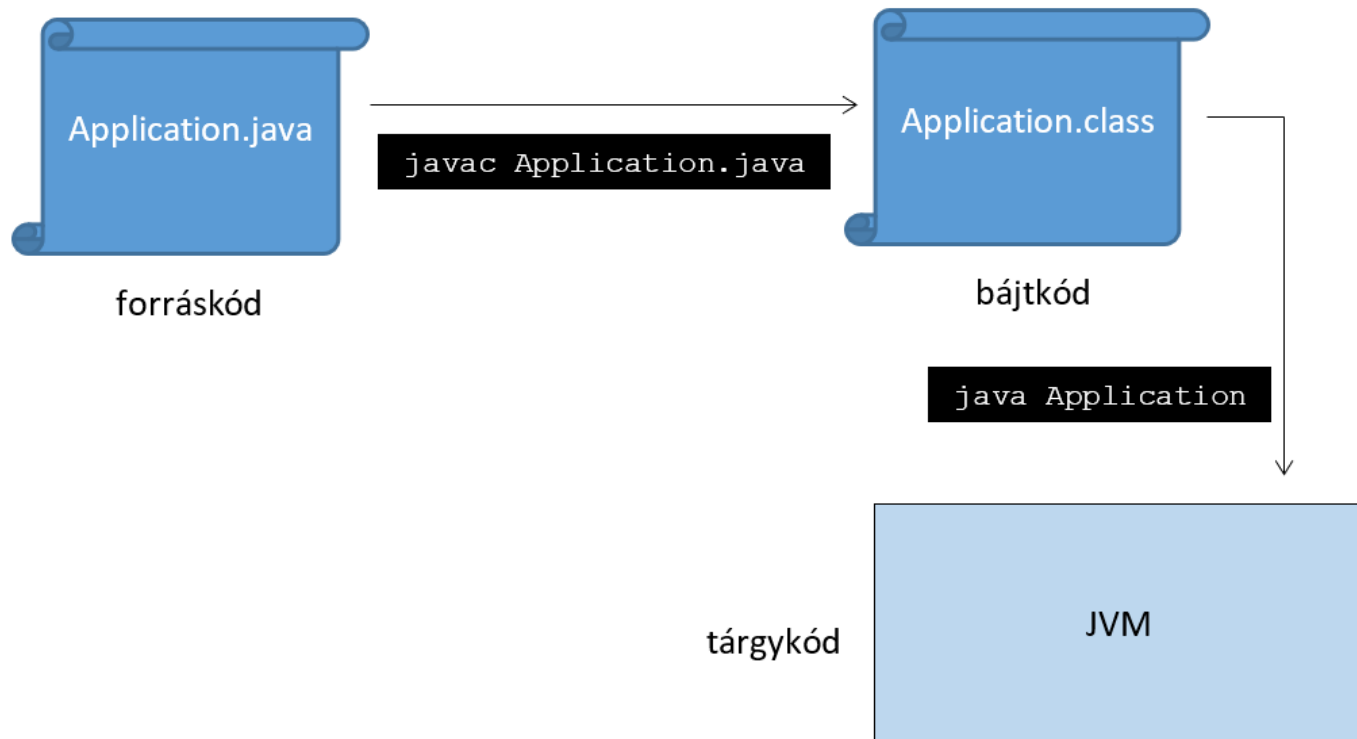
Java SE Version



MI KELL A JAVÁHOZ

- Futtatáshoz:
 - JRE (Java Runtime Enviroment) (Java 11 óta nincs külön)
- Fejlesztéshez:
 - JDK (Java Development Kit)
 - JRE + Tools (pl. compiler)
 - Szövegszerkesztő
 - Jó ha van: IDE

FEJLESZTÉS MENETE



JAVA PROGRAM ÍRÁSA

- Forráskód:
 - Egyszerű szöveg
 - A fájl neve .java kiterjesztésű és megegyezik a benne található osztály nevével.

```
public class Application {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

JAVA PROGRAM FORDÍTÁSA

- Fordítás:
 - javac paranccsal
 - Csak akkor fordítható, ha a fájl neve és a benne található osztály neve megegyezik!

```
javac Application.java
```

JAVA PROGRAM FUTTATÁSA

- Futtatás:
 - java paranccsal
 - Csak akkor futtatható, ha van benne **main** metódus!

```
java Application
```

JAVA ALKALMAZÁS

- Sok-sok osztályból áll
- Egymással kommunikáló objektumok összessége
- Terjesztéshez 1 fájlba kell csomagolni: kiterjesztése .jar
- Elég 1 futtatható osztály bele

BUILD FOLYAMAT

- Forrás állományok fordítása
- Többi, un. erőforrás állomány kezelése
- Teszt esetek futtatása
- Alkalmazás összecsomagolása

MAVEN

- Nincs Java platformon standard projekt struktúra
- Segít a build folyamatban
- Függőségkezelés

MAVEN PROJEKTSTRUKTÚRA

- **pom.xml:** projekt leíró állomány
- **src\main\java:** Java forráskódok
- **src\main\resources:** Erőforrás állományok
- **src\test\java:** Teszt esetek, nem része az alkalmazásnak
- **src\test\resources:** Teszt esetekhez szükséges egyéb erőforrás állományok, nem része az alkalmazásnak

POM.XML FELÉPÍTÉSE

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<project xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://maven.apache.org/POM/4.0.0 http://maven.apache.org/xsd/maven-4.0.0.xsd">
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>

  <groupId>com.training360.yellowroad</groupId>
  <artifactId>formatnumberformat</artifactId>
  <version>1.0-SNAPSHOT</version>

  <packaging>jar</packaging>

  <name>${project.artifactId}</name>

  <properties>
    <project.build.sourceEncoding>UTF-8</project.build.sourceEncoding>
    <maven.compiler.source>12</maven.compiler.source>
    <maven.compiler.target>12</maven.compiler.target>
  </properties>

  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>junit</groupId>
      <artifactId>junit</artifactId>
      <version>4.12</version>
      <scope>test</scope>
    </dependency>
  </dependencies>
</project>
```

} projekt azonosítói

karakterkódolás
Java verzió

} külső függőségek

A Java nyelv alapjai

TRAINING360

PROGRAMOZÁSI ALAPFOGALMAK

- **Adat:** az információ hordozója
- **Utasítás:** az adat létrehozását, átalakítását, közlését vagy törlését szolgáló, vagy a programot vezérlő egyértelmű folyamat leírása
- **Változó:** az adat tárolására szolgáló névvel ellátott memóriaterület, tartalma módosítható
- **Szubrutin:** utasítások névvel ellátott sorozata
 - eljárás: nincs visszatérési értéke
 - függvény: van visszatérési értéke

JAVA ALAPFOGALMAK

- Legkisebb építőkö: osztály
- **Osztály**: az adatok és a rajtuk dolgozó szubrutinok egységbe foglalt terve (modell: tulajdonságok + műveletek)
 - attribútum
 - konstruktor
 - metódus
- **Csomag**: az osztályok csoportosítása alkalmazáson belül

JAVA NYELV JELLEMZŐI

- Kis- és nagybetű érzékeny
- Karakterkészlete: Unicode
- Foglalt szavak
- Objektumorientált, de vannak elemi adattípusok (primitív típusok)
- Kódolási konvenciók:
<http://www.oracle.com/technetwork/java/codeconvt-136057.html>

VÁLTOZÓK

- **Attribútumok:** az osztály tulajdonságai
- **Lokális változók:** metóduson belül deklarált változók
- Létrehozása: típus név
- Értékadás: változó = érték

```
int number;  
number = 5;
```

ATRIBÚTUM

```
public class Person {  
    String name;  
    int age;  
}
```

LOKÁLIS VÁLTOZÓ

```
public class Application {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int number = 6;  
        System.out.println(number);  
    }  
  
}
```


SCOPE

- A deklarált változó hol érhető el?
 - Lokális változó:
 - csak a deklarációtól a deklarációt tartalmazó blokk végéig
 - Attribútum:
 - Osztályon belül bárhol
 - Máshonnan: alapértelmezetten azonos csomagban lévő osztályokból, de szabályozható módosító szóval

ADATTÍPUSOK

- Primitív típusok
 - byte
 - short
 - int
 - long
 - char
 - float
 - double
- Referencia, ami egy objektumra hivatkozik

LÉTEZŐ OSZTÁLYOK HASZNÁLATA

- Beépített osztálykönyvtár (Java API)
- A használni kívánt osztályokat importálni kell, kivéve a java.lang csomagban lévőket.
- Az osztály adata vagy metódusa:
 - közvetlen használható (`System.out.println()`)
 - objektum létrehozása után használható

OBJEKTUMOK

- Osztály = tervrajz
- **Objektum** = az osztály egy legyártott példánya
- Példányosítás (gyártás): **new** operátor
- Az osztályban deklarált attribútumok és metódusok elérése: **.** operátor

OBJEKTUM PÉLDA

```
public class Application {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Person john = new Person();  
        Person jane = new Person();  
        john.name = "John Doe";  
        john.age = 23;  
        jane.name = "Jane Doe";  
        jane.age = 21;  
    }  
}
```

KOMMUNIKÁCIÓ A FELHASZNÁLÓVAL

- Kiírás:
 - `System.out.print()`
 - `System.out.println()`
- Beolvasás:
 - Scanner objektum metódusaival
 - `nextInt()`
 - `nextLine()`

KOMMUNIKÁCIÓ PÉLDA

```
public class Application {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Person person = new Person();  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
  
        person.name = scanner.nextLine();  
        person.age = scanner.nextInt();  
  
        System.out.println(person.name + " " + person.age);  
    }  
}
```

Osztályok készítése

TRAINING360

OSZTÁLY

- Osztály \neq objektum
- **class** kulcsszó
- Tagok
 - attribútum
 - konstruktor
 - metódus

TAGOK LÁTHATÓSÁGA

- **private**: csak az adott osztályon belül látható
- **(package private)**: azonos csomagban lévő más osztályokból is látható
- **public**: mindenhol látható

ATTRIBÚTUM

- Az objektum tulajdonságait tárolja
- **Information hiding** alapelv: ne lehessen közvetlenül elérni kívülről!
- Láthatósági módosító előtte: `private`
- **Állapot**: az objektum attribútumainak pillanatnyi értéke


```
public class Person {  
  
    private String name;  
  
    private int age;  
  
}
```

KONSTRUKTOR

- Az osztály példányosítása során fut le
- Feladata az attribútumok inicializálása (kezdőérték adása)
- A **new** operátor után a konstruktort hívjuk meg
- A konstruktor neve megegyezik az osztály nevével, láthatósága általában `public`
- Kívülről kaphat paramétereket

KONSTRUKTOR PÉLDA

```
public class Person {  
  
    private String name;  
  
    private int age;  
  
    public Person(String name, int age) {  
        this.name = name;  
        this.age = age;  
    }  
  
}
```



DEFAULT KONSTRUKTOR

- Minden osztálynak van konstruktora
- Ha mi nem írunk, akkor a JVM ad egy paraméter nélküli konstruktort → default konstruktor

```
public class Person {  
    private String name;  
  
    private int age;  
  
    public Person(){}  
}
```

METÓDUS

- A metódus utasítások névvel ellátott véges sorozata.
- **Paraméterek:** bemenő adatok
- **Visszatérési érték:** kijövő adat
Javában mindig meg kell adni, ha nincs, akkor void
- **Törzs:** a metódusban lévő utasítások sora
- Feladata: az objektum állapota és a bemenő adatok alapján a kimenő adat előállítás vagy az objektum állapotának módosítása

METÓDUS 2

- Speciális metódusok:
 - **Getter**: attribútum értékét lekérdező metódus
 - **Setter**: attribútum értékét módosító metódus
- Deklarációja:



METÓDUS PÉLDA

```
public class Person {  
    private String name;  
  
    private int age;  
  
    public Person(String name, int age) {  
        this.name = name;  
        this.age = age;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String newName) {  
        name = newName;  
    }  
}
```

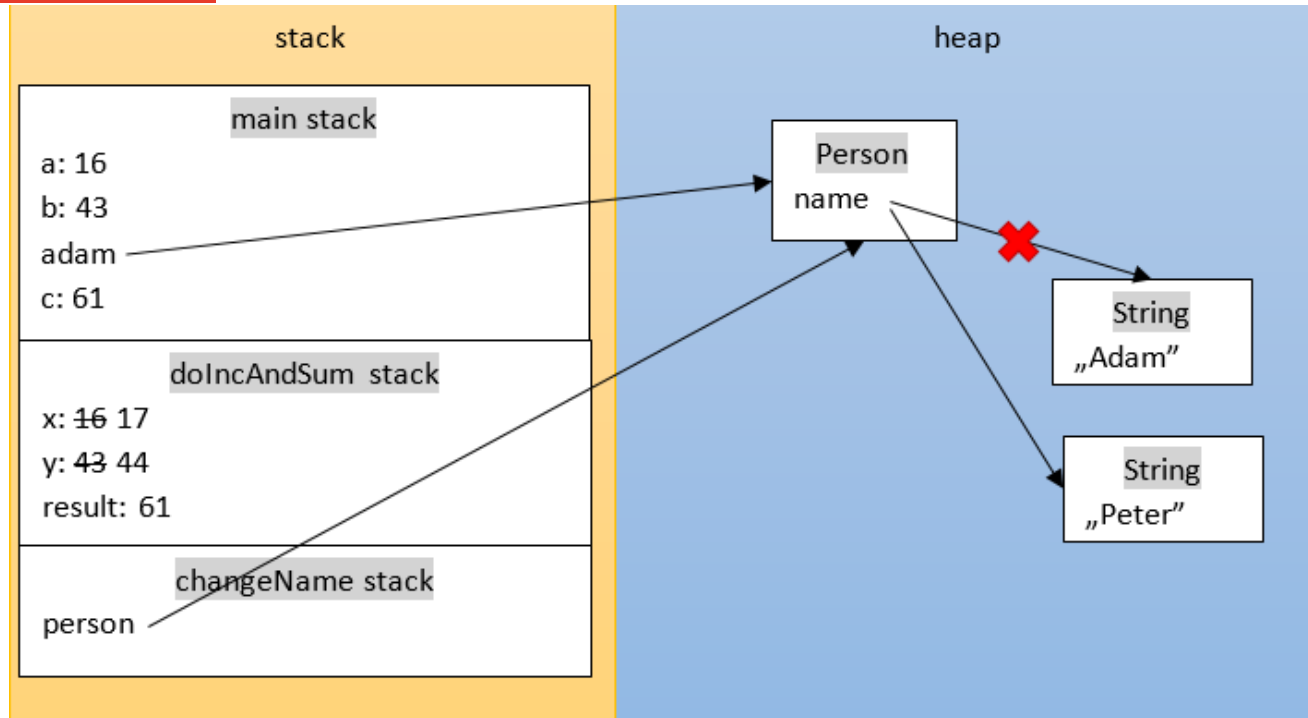
PARAMÉTERÁTADÁS

- **Formális paraméter:** a metódus deklarációjában lévő paraméter
`public void setName(String name) {`
- **Aktuális paraméter:** a metódus hívásakor átadott érték
`person.setName("Adam");`
- Értékmásolás szerint
- Típusegyeztetés
- Sorrendi kötés

ADATOK A MEMÓRIÁBAN

```
public class Main {  
  
    public static void main(String[] args){  
        int a = 16;  
        int b = 43;  
        Person adam = new Person("Adam");  
        int c = doIncAndSum(a, b);  
        System.out.println(a); //16  
        System.out.println(b); //43  
        System.out.println(c); //61  
        System.out.println(adam.getName()); //"Adam"  
        changeName(adam);  
        System.out.println(adam.getName()); //"Peter"  
    }  
  
    public static int doIncAndSum(int x, int y){  
        x++;  
        y++;  
    }  
}
```

ADATOK A MEMÓRIÁBAN 2



METÓDUS TÚLTERHELÉS

- Ugyanolyan funkciójú metódus ugyanolyan névvel, de különböző paraméterekkel
- A visszatérési érték is eltérhet
- Gyakori konstruktoroknál
- Gyakori általános célú metódusoknál
- Példa: `System.out.println();`

DESTRUKTOR

- Javában NINCS
- Garbage Collector: automatikus szemétgyűjtés

Java utasítások

TRAINING360

UTASÍTÁSOK TÍPUSAI

- deklaráció
- értékadás
- vezérlő utasítás
- metódushívás

KIFEJEZÉSEK

- Operátorok (műveleti jelek) és operandusok (azok a literálok, változók vagy metódushívások, amelyekkel a műveletet elvégezzük) kombinációja, tipikusan egy érték kiszámítására.

```
int a = 3;  
int b = 4 * a;  
int x = (a + b) / 2;
```

OPERÁTOROK

- Operátorok:

+, **-**, *****, **/**, **%**

new

<, **>**, **<=**, **>=**, **==**, **!=**

!, **&&**, **||**, **&**, **|**

++, **--**

?:

=

VEZÉRLŐ UTASÍTÁSOK

- Szekvencia
- Szelekció
- Iteráció

SZELEKCIÓ (ELÁGAZÁS) 1

```
if(feltétel) {  
    utasítás;  
}
```

```
if(feltétel) {  
    utasítás1;  
} else {  
    utasítás2;  
}
```

SZELEKCIÓ (ELÁGAZÁS) 2

```
if(feltétel1) {  
    utasítás1;  
} else if (feltétel2){  
    utasítás2;  
  
} ...  
} else {  
    utasításn;  
}
```

SZELEKCIÓ (ELÁGAZÁS) 3

```
switch(kifejezés) {  
    case érték1:  
        utasítás1; break;  
    case érték2:  
        utasítás2; break;  
    ...  
    default:  
        utasításn;  
}
```

ITERÁCIÓ (CIKLUS) 1

```
for(init; feltétel; léptetés) {  
    utasítás;  
}
```

```
while(feltétel) {  
    utasítás;  
}
```

ITERÁCIÓ (CIKLUS) 2

```
do {  
    utasítás;  
} while(feltétel);
```

break – a ciklust követő utasításra ugrik

continue – a következő végrehajtási ciklusba ugrik

Tömb, lista

TRAINING360

TÖMB

- Több ugyanolyan típusú adat sorozata, amelyben minden elem elérhető közvetlenül a sorszámával (index)
- Index 0-tól kezdődik
- Deklaráció: `int[] numberArray;`
- Létrehozás: `numberArray = new int[10];`

TÖMB 2

- Literálja: {elem1, elem2, elem3, ...}
- Hossza: length

```
int[] numbers = new int[3];  
for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
    numbers[i] = scanner.nextInt();  
}
```

AZ ARRAYS OSZTÁLY

- Segédmetódusok tömbök kezeléséhez
 - `toString()`: tömbök kiírása egyben
 - `sort()`: rendezés
 - `copyOf()`, `copyOfRange()`: másolás

```
int[] numbers = new int[3];
for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {
    numbers[i] = scanner.nextInt();
}
Arrays.sort(numbers);
int[] numbers2 = Arrays.copyOf(numbers, 2);
```

AZ ARRAYLIST OSZTÁLY

- „Dinamikus tömb”
- Elemek sorozata, indexelhető
- Nem kell előre megmondani, hogy hány elem lesz
- Az elemek beszúrása, törlése, lekérdezése metódusokkal történik
- Az elemek típusát <> között kell megadni
- Csak referencia típusú eleme lehet

CSOMAGOLÓ OSZTÁLYOK

- Minden primitív típushoz létezik neki megfelelő osztály
- Köztük a be- és kicsomagolás automatikus

CSOMAGOLÓ OSZTÁLYOK 2

Primitív típus	Csomagoló osztály
byte	Byte
short	Short
int	Integer
long	Long
char	Character
boolean	Boolean
float	Float
double	Double

```
int a = 5;  
Integer b = a;  
Integer c = 6;  
int d = c;
```

ARRAYLIST PÉLDA

```
List<Integer> numberList = new ArrayList<>();  
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    numberList.add(i);  
}  
  
for(int element: numberList) {  
    System.out.println(element);  
}  
  
System.out.println(numberList);
```


ARRAYLIST METÓDUSOK

- `size()`: lista hossza
- `add()`: elem beszúrása
- `get()`: elem lekérdezése
- `set()`: elem módosítása
- `remove()`: elem törlése
- `clear()`: teljes lista ürítése

Gyakori algoritmusok

TRAINING360

SOROZATSZÁMÍTÁS

Feladat: Mennyi az összes elem függvényértéke?

eredmény := kezdőérték

ciklus amíg van elem

 elem := következő elem

 eredmény := f(eredmény, elem)

ciklus vége

SOROZATSZÁMÍTÁS PÉLDA

```
sum = 0;
for(int element: array) {
    sum = sum + element;
}
```

MEGSZÁMLÁLÁS

Feladat: Hány megfelelő elem van?

db := 0

ciklus amíg van elem

 ha megfelelő(elem), akkor db := db + 1

ciklus vége

MEGSZÁMLÁLÁS PÉLDA

```
count = 0;
for(int element: array) {
    if(element > 0) {
        count++;
    }
}
```

ELDÖNTÉS

Feladat: Van-e megfelelő elem?

van := hamis

ciklus amíg van elem és nem van

elem := következő elem

van := megfelelő(elem)

ciklus vége

ELDÖNTÉS PÉLDA

```
found = false;  
int i = 0;  
while(i < array.length && !found) {  
    found = array[i] > 0;  
    i++;  
}
```


ELDÖNTÉS HATÉKONYABBAN

```
found = false;
for(int element: array) {
    if(element > 0) {
        found = true;
        break;
    }
}
```

ELDÖNTÉS 2

Feladat: Minden elem megfelel-e?

mind := igaz

ciklus amíg van elem és mind

 elem := következő elem

 mind := megfelelő(elem)

ciklus vége

ELDÖNTÉS 2 PÉLDA

```
all = true;
int i = 0;
while(i < array.length && all) {
    all = array[i] > 0;
    i++;
}
```

ELDÖNTÉS 2 HATÉKONYABBAN

```
all = true;
for(int element: array) {
    if(element > 0) {
        all = false;
        break;
    }
}
```

KERESÉS

eredmény := üres

ciklus amíg van elem és nem megfelelő(elem)

elem := következő elem

ciklus vége

ha van elem, akkor eredmény := elem

Az első megfelelőt találja meg, ha van.

KERESÉS PÉLDA

```
found = null; //???  
int i = 0;  
while(i < array.length && array[i] <= 0) {  
    i++;  
}  
if(i < array.length){  
    found = array[i];  
}
```

KERESÉS HATÉKONYABBAN

```
found = null;
for(int element: array) {
    if(element > 0) {
        found = element;
        break;
    }
}
```

SZÉLSŐÉRTÉK KIVÁLASZTÁS

max := első elem

min := első elem

ciklus amíg van elem

 elem := következő elem

 ha elem > max, akkor max := elem

 ha elem < min, akkor min := elem

ciklus vége

SZÉLSŐÉRTÉK KIVÁLASZTÁS PÉLDA

```
max = array[0];
min = array[0];
for (int element: array) {
    if(element > max) {
        max = element;
    }
    if(element < min) {
        min = element;
    }
}
```

KIVÁLOGATÁS

eredmény = üres sorozat

ciklus amíg van elem

elem := következő elem

ha(megfelelő(elem)), akkor
eredménybe(elem)

ciklus vége

KIVÁLOGATÁS PÉLDA

```
result = new ArrayList<>();  
for(int element: array) {  
    if(element > 0) {  
        result.add(element);  
    }  
}
```