****

Latvijas Universitātes Vadības un uzņēmējdarbības mācību centrs

(LU VUMC)

**IEVADS JAVA PROGRAMMĒŠANĀ**

**NODARBĪBA #2**

Mārtiņš Ceske/Vjačeslavs Vasiļevskis

2021

ESF projekts Nr. 8.4.1.0/16/l/001  
‘’Nodarbināto personu profesionālās kompetences pilnveide”



# 1. mājas darbs

### Mainīgie un operatori - darbības ar mainīgajiem

**Soļi:**

* Izveidojiet jaunu Java klasi un tajā ievietojiet main metodi
* Intellij Project navigātorā izvēlieties “File->New->Java Class” Klases nosaukumu norādiet izlecošā logā
* Klasē pievienojiet “main” metodi. Novietojot kursoru starp klases bloka figūriekavām uzrakstiet “psvm” un nospiediet “enter”. Parādīsies teksta rindiņa “public static void main(String[] args){}”
* Nodeklarējiet divus simbola virknes (String) mainīgos.

String part1 = "Hello";  
 String part2 = "World";

* Sakabiniet ar “+” operatoru

String result = part1 + " " + part2;

* Izdrukājiet tos

System.out.println(result);

* Izpildiet klases metodi “main”! Nospiediet uz zaļā trijstūrīša pie class vai main.

## Mainīgie un operatori - aritmētika, Kvadrāta perimetrs

**Soļi:**

* Visu kodu ievietojiet metodē “main”!
* Dotas 4 malas un to garums. Aprēķināt perimetru!

// Vienmēr deklarējiet tipu un tad nosaukumu  
  
int side1 = 10;  
  
int side2 = 15;  
  
int side3 = 14;  
  
int side4 = 25;  
  
int result = side1; // deklarēšana un piešķiršana  
result = result + side2;  
result += side3; // infix operācija  
result += side4;

* Izdrukājiet rezultātu:

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

* Palaidiet kodu spiežot zaļo stūrīti pie klases vai “main” metodes.
* Apskatiet rezultātu. Vai ir pareizi?

# 2. mājas darbs

# Trijstūra laukums

Uzdevums:

Uzrakstīt programmu, kas aprēķina trijstūra laukumu.

* Izveidojot klasi "TringleAreaCalculator" un pievienojiet metodi “main”

public class TriangleAreaCalculator {   
 public static void main(String[] args) {  
   
 }   
 }

* Metodē “main” definējam lokālos veselā skaitļa mainīgos “base”, “height” un piešķiram tiem brīvi izvēlētas vērtības

int base = 10;  
 int height = 20;

* Pēc trijstūra laukuma formulas “(base \* height)/2” aprēķinām laukumu un piešķiram rezultātu jaunam mainīgajam “result”

int result = ...

* Izvadām iegūtu rezultātu konsulē