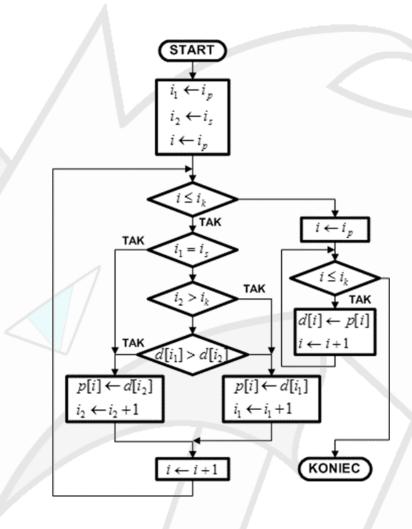
# 6. Lekcja

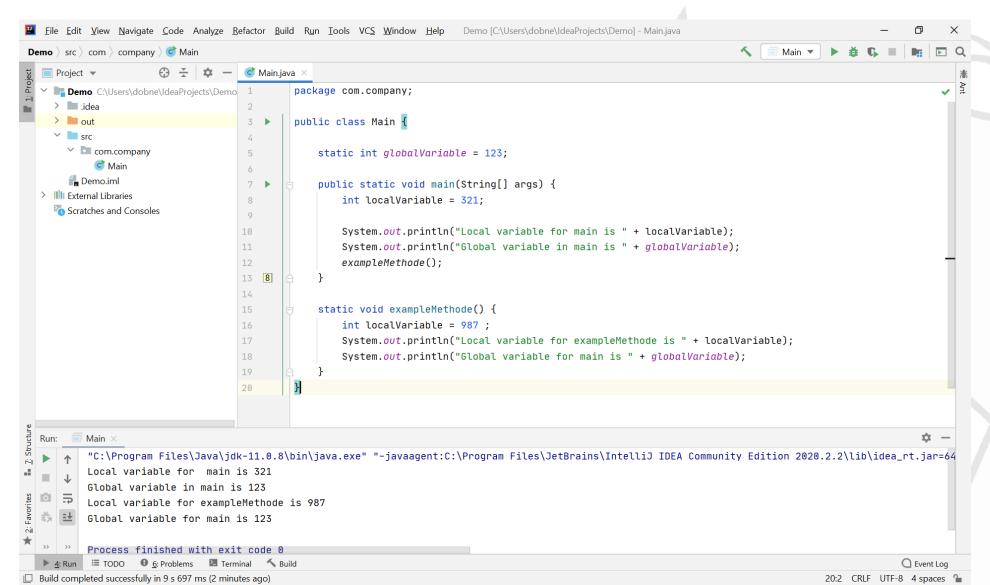
Programowanie strukturalne

# Czyli właściwie co to jest?

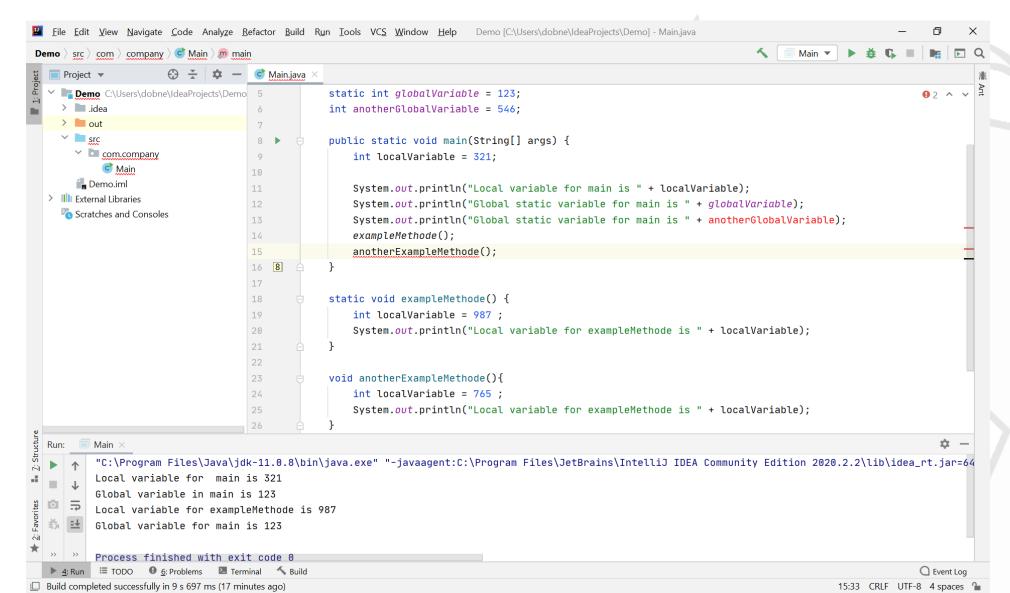
 programowania opierający się na podziale kodu źródłowego programu na procedury i hierarchicznie ułożone bloki z wykorzystaniem struktur kontrolnych w postaci instrukcji wyboru i pętli.



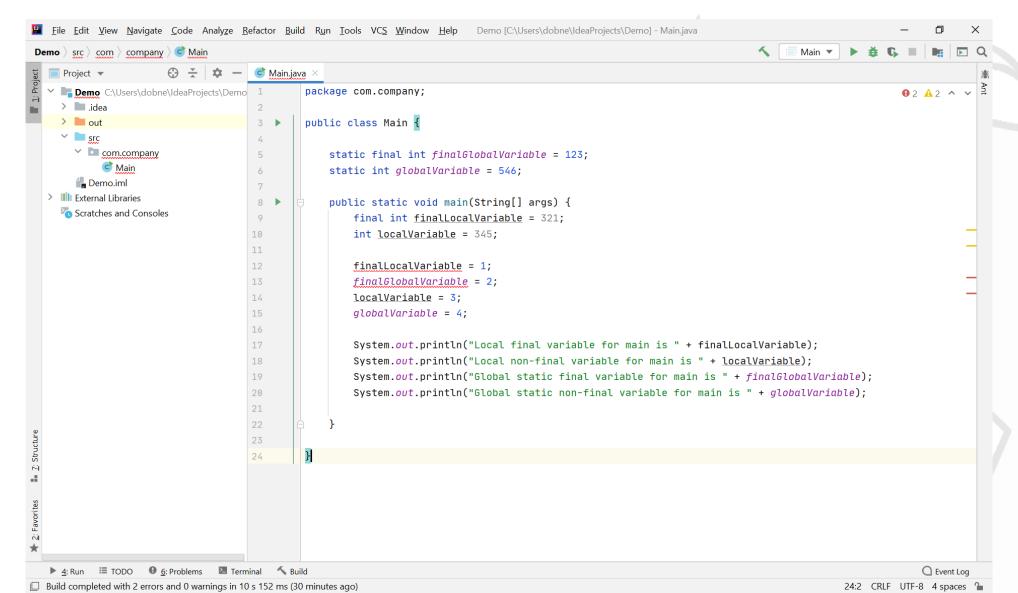
## Zmienne lokalne i globalne



#### static

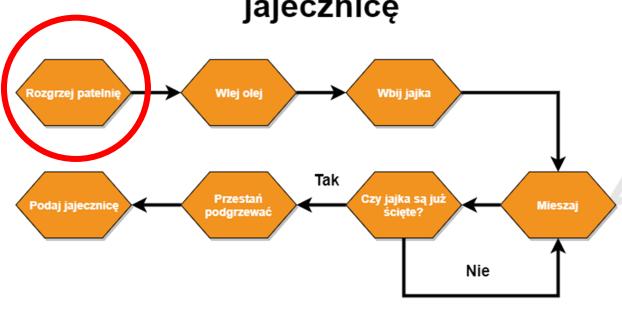


#### final



# Metody i funkcje

#### Algorytmiczny przepis na jajecznicę

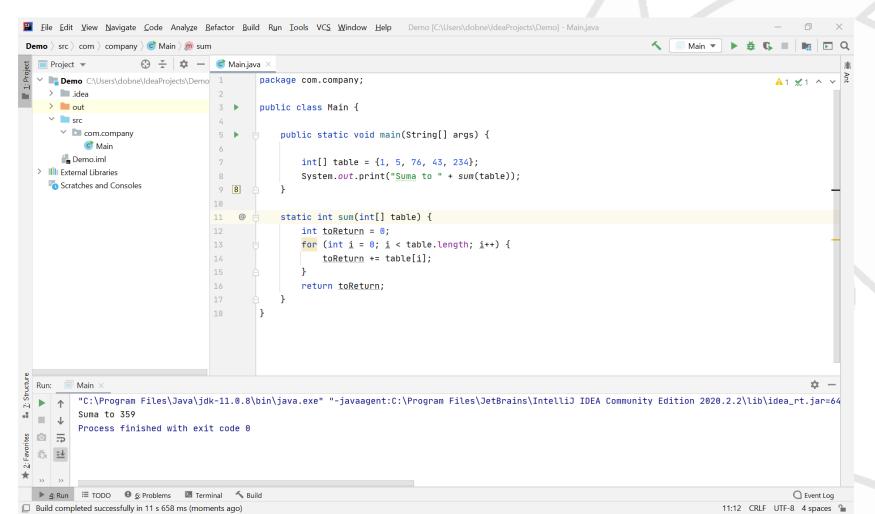


 Funkcja (czasami nazywana podprogramem, rzadziej procedurą) to wydzielona część programu, która przetwarza argumenty i ewentualnie zwraca wartość, która następnie może być wykorzystana, jako argument w innych działaniach lub funkcjach.

 Metoda - podprogram składowy klasy, którego zadaniem jest działanie na rzecz określonych elementów danej klasy lub klas z nią spokrewnionych.

#### Metoda składnia

typ\_zwracany nazwa\_metody ( lista\_argumentów) { operacje }



# Argumenty i wartość zwracana metody

- Słówko "void" dla metody oznacza że nie zwraca ona wartości
- Typ przed nazwą metody oznacza typ jaki ma zwracać
- Metody mogą przyjmować dowolną ilość argumentów dowolnego typu lub listę argumentów jednego typu

```
void withoutParameterAndReturn(){
    System.out.println("withoutParameterAndReturn");
int withoutParameterReturnValue(){
    return 123;
int oneParameterReturnValue(int parameter1){
    return parameter1;
int twoParametersReturnValue(int parameter1, int parameter2){
    return parameter1+parameter2;
int manyParametersReturnValue(int... parameters){
    return parameters[0]+parameters[parameters.length-1];
```

## Metody przeciążone

```
static void wait(int seconds) {
   System.out.println("I waiting by " + seconds + " seconds");
static void wait(double seconds) {
   System.out.println("I waiting by " + seconds + " seconds");
static void getAge() {
   System.out.println("I'm 28 years old");
static int getAge() {
   return 28;
```

To metody które posiadają tą samą nazwę ale posiadają inną listę parametrów. Przez podanie odpowiednich parametrów kompilator sam wie której metody użyć.

Nie jest dozwolona ta sama nazwa metody przy różnym typie zwracanym.

## Rekurencja

```
SILNIA(6)
 6 * SILNIA(5)
     SILNIA(5)
      5 * SILNIA(4)
          SILNIA(4)
            4 * SILNIA(3)
                SILNIA(3)
                 3 * SILNIA(2)
                     SILNIA(2)
                       2 * SILNIA(1)
                           SILNIA(1)
                             1 * SILNIA(0)
                                 SILNIA(0)
                                  = 1
                                 = 1
                                           =1
                            = 1*1
                                     =1
                      = 2 * 1
                                =2
                = 3*2
           = 4 * 6
                     =24
                =120
     = 5*24
= 6*120
           =720
```

 polega na wywołaniu przez funkcję samej siebie.
 Algorytmy rekurencyjne zastępują w pewnym sensie iteracje.

