Лекция 1: Примитивни типове данни, променливи, писане и четене в конзолата,if-else statement.

1 час:

1. Представяне на учебния център, курса и преподавателите.
2. Няколко думи за езика Java. Също се споменава, че знанията който ще бъдат придобити в този курс са за концепции в програмирането и в ООП езиците, така че те са приложими и почти еднакви в повечето ООП езици.
3. Подробно обяснение на това как се постига платформената независимост на Java (Рисува се на дъската картинките от слайдове 4 и 5 и се обяснява)
4. Обяснение между разликата между JRE и JDK.
5. Показва се откъде се теглят Eclipse IDE и JDK. Всички курсисти си ги изтеглят преди почивката.

2 час:

1. Обяснява се какво е Eclipse и за какво го ползваме.
2. Показва се как се създава проект и как се създава пакет lesson01 (за пакетите ще се говори по-подробно по-късно в курса). Хубаво е всеки да спазва конвенцията за пакетите lessonXX и hwXX (където XX е номера на занятието: 01, 02, 03...)
3. Демонстрация на Hello World програмата(HelloWorld.java). Тук се обяснява какво е main method.
4. Уводни думи за променливи (за какво служат те)
5. Показват се примитивните типове данни. Обяснява се всеки тип за какво се използва, казва се размера и стойността по подразбиране на всеки един от тях.

3 час:

1. Демонстрация в eclipse на създаване на няколко променливи от различен тип, промяната на стойностите им и отпечатването им на екрана (VariableExample.java).
2. Scanner. Обяснява се че засега просто трябва да се научи наизуст конструкцията:

Scanner sc = new Scanner(System.in);

По-нататък когато се говори за класове и обекти ще се обясни подробно какво точно значи това.

1. Демонстрация на използването на Scanner (ScannerDemo.java)
2. Упражнение (курсистите го правят) VATExample.java: Да се изиска от потребителя да въведе сума, след което да се пресметне ДДС-то на тази сума, да се запише в нова променлива и да се отпечата на екрана.

4 час:

1. Уводни думи за if-else, за това че програмата ни се нуждае по някакъв начин да контролира изпълнението си (слайд 16 – Control Flow)
2. Обяснение на логическите оператори. Рисува се таблицата с логическите оператори на дъската.
3. If-else statement
4. Демонстрация чрез IfElseExample.java
5. Обяснява се какво е блок от код. Също се казва че трябва блоковете от код трябва да се подреждат с табулация за да е по-лесно четим кода.
6. Упражнение TaxDemo.java: Потребителят въвежда заплата, след което ако тя е по-голяма от 2000лв. се начислява такса(данък) от 10%. Таксата се смята и се изписва на екрана.
7. Обобщение. Показване на файла домашно 01.