

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ В РАЗРАБОТКУ ПРОГРАММ НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ JAVA	5
Установка ПО	5
Начало работы с программой.....	5
Горячие клавиши IntelliJ IDEA (hot keys)	9
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1. КЛАССЫ, КАК НОВЫЕ ТИПЫ ДАННЫХ. ПОЛЯ ДАННЫХ И МЕТОДЫ	16
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	16
ЗАДАНИЕ	31
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2. ЦИКЛЫ, УСЛОВИЯ, ПЕРЕМЕННЫЕ И МАССИВЫ В JAVA.....	34
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	34
ЗАДАНИЯ	42
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ UML ДИАГРАММ В ОБЪЕКТНО- ОРИЕНТИРОВАННОМ ПРОГРАММИРОВАНИИ.....	43
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	43
ЗАДАНИЯ	45
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4. ООП В JAVA. ПОНЯТИЕ КЛАССА.....	49
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	49
ЗАДАНИЯ	52
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5. НАСЛЕДОВАНИЕ. АБСТРАКТНЫЕ СУПЕРКЛАССЫ И ИХ ПОДКЛАССЫ В JAVA.....	53
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	53

ЗАДАНИЯ.....	54
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6. НАСЛЕДОВАНИЕ В JAVA	61
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	61
ЗАДАНИЯ.....	66
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7. СОЗДАНИЕ GUI. СОБЫТИЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В JAVA.....	67
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	67
ЗАДАНИЯ.....	79
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8. СОЗДАНИЕ ПРОГРАМ С ГРАФИЧЕСКИМ ИНТЕРФЕЙСОМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА JAVA	80
ЗАДАНИЯ.....	80
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9. ИНТЕРФЕЙСЫ В JAVA.....	81
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	81
ЗАДАНИЯ.....	84
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №10. ПРОГРАММИРОВАНИЕ РЕКУРСИИ В JAVA	85
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	85
ЗАДАНИЯ.....	86
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №11. ТЕХНИКИ СОРТИРОВКИ В JAVA	93
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	93
ЗАДАНИЯ.....	95
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №12. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТАНДАРТНЫХ КОНТЕЙНЕРНЫХ КЛАССОВ ПРИ ПРОГРАММИРОВАНИИ НА JAVA....	97
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	97
ЗАДАНИЯ.....	100

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №13. РАБОТА С ФАЙЛАМИ.....	103
ТЕОРИТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	103
ЗАДАНИЯ.....	104
Практическая работа №14. Различные виды списков ожидания.....	105
Теоретические сведения	105
Задания	105
Практическая работа № 15. Разработка интерактивных программ на языке Джава с использованием паттерна MVC	106
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	106
ЗАДАНИЯ.....	112
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №16. ИСКЛЮЧЕНИЯ И РАБОТА С НИМИ В JAVA	113
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ	113
ЗАДАНИЯ	115
Практическая работа № 17. Создание пользовательских исключений.....	121
Теоретические сведения	122
ЗАДАНИЯ	125
Практическая работа № 18. Работа с дженериками.....	127
Теоретические сведения	127
ЗАДАНИЯ	135
Практическая работа № 19. Стирание типов в Джава.....	136
Теоретические сведения	136
Задания	144
Практическая работа № 20. Абстрактные типы данных. Стек.....	145

Теоретические сведения	145
ЗАДАНИЯ.....	151
Практическая работа № 21. Абстрактные типы данных. Очередь.....	154
Теоретические сведения	154
ЗАДАНИЯ.....	164
Практическая работа № 22. Паттерны проектирования, порождающие паттерны: абстрактная фабрика, фабричный метод.....	167
Теоретические сведения. Понятие паттерна.	167
ЗАДАНИЯ.....	175

ВВЕДЕНИЕ В РАЗРАБОТКУ ПРОГРАММ НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ JAVA

Язык Java — это объектно-ориентированный язык программирования. Программы написанные на Java могут выполняться на различных операционных системах при наличии необходимого ПО - Java Runtime Environment. Для того чтобы создать программу на языке Java необходимо следующее ПО:

- Java Development Kit (JDK).
- Java Runtime Environment (JRE).
- Среда разработки. Например, NetBeans или IDE IntelliJ IDEA.

Установка ПО

Для того, чтобы скачать ПО, можно воспользоваться следующими ссылками:

1. Программа “IntelliJ IDEA”: <https://www.jetbrains.com/idea/download/#section=windows>
2. Программа “NetBeans IDE”: <https://netbeans.org/downloads/>
3. JDK: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

По умолчанию, скаченный JDK установится в папку с таким адресом:
C:\Program Files\Java

Начало работы с программой

После установки одной из сред разработки (“IntelliJ IDEA” или “NetBeans IDE”) можно начать создавать проекты. Далее будет показано, как начать новый проект на примере программы «IntelliJ IDEA».

1. В открытом окне программы выбираем “Create New Project”.

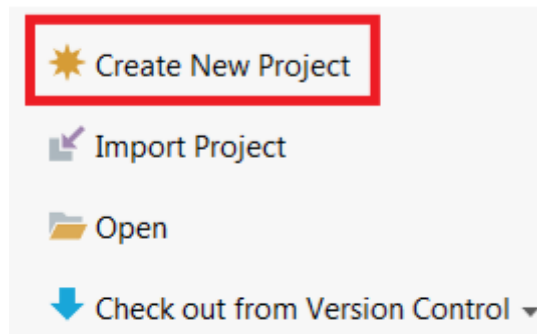


Рисунок 1

2. Щёлкаем «New», чтобы загрузить JDK.

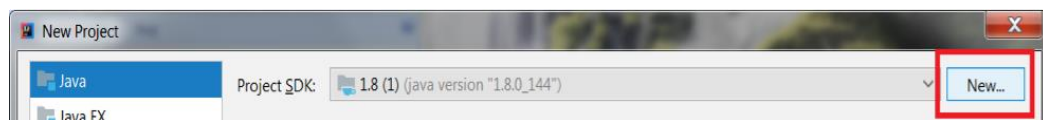


Рисунок 2

3. Из выпадающего списка папок выбираем «Program Files».



Рисунок 3

4. В «Program Files» выбираем папку «Java».



Рисунок 4

5. Далее выбираем папку «jdk...».



Рисунок 5

6. Затем дважды нажимаем «Next» в нижнем правом углу.

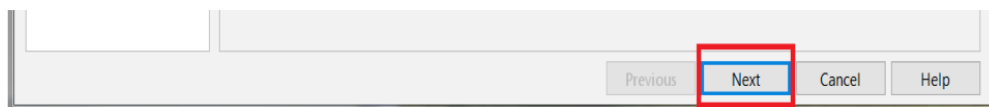


Рисунок 6

7. Выбираем название для будущего проекта и затем нажимаем кнопку «Finish».

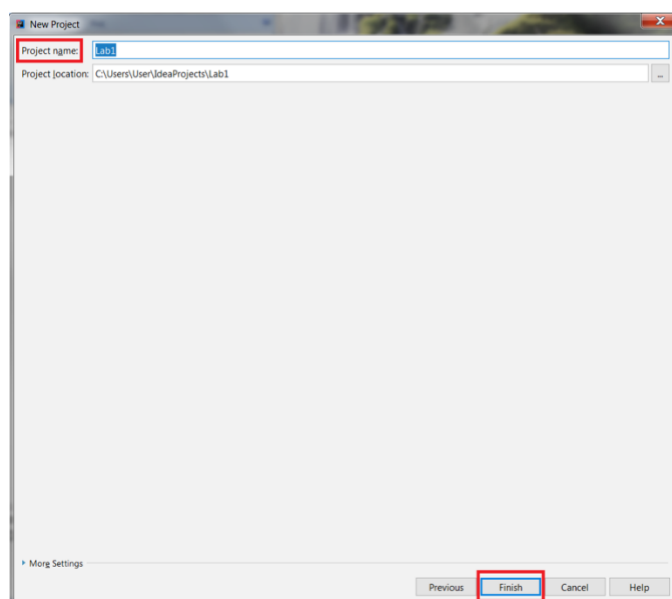


Рисунок 7

8. Щёлкаем правой кнопкой мыши по папке «src» и создаем новый пакет.

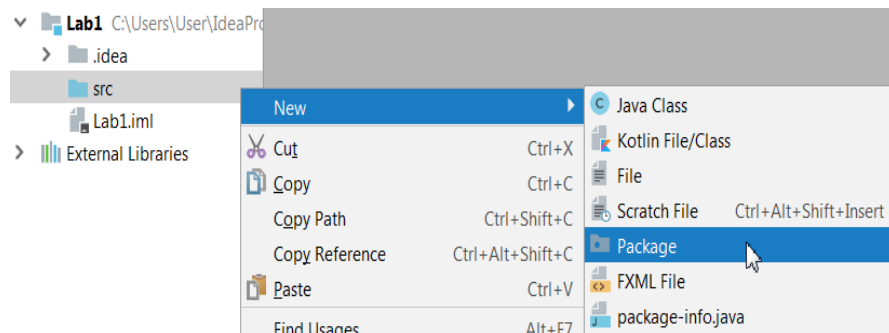


Рисунок 8

9. Вводим название пакета. «Package» – это оператор, который сообщает транслятору, в каком пакете должны определяться содержащиеся в данном файле классы.

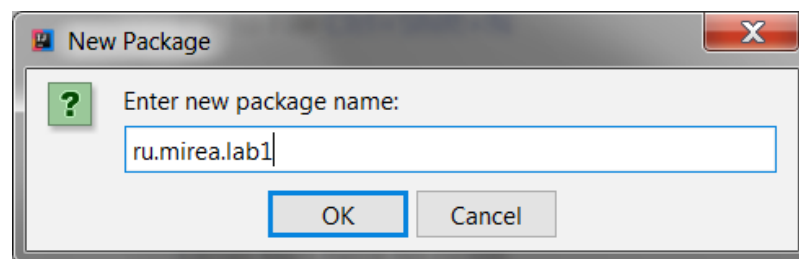


Рисунок 9

10. Щелкаем по созданному пакету правой кнопкой мыши и создаем новый класс.

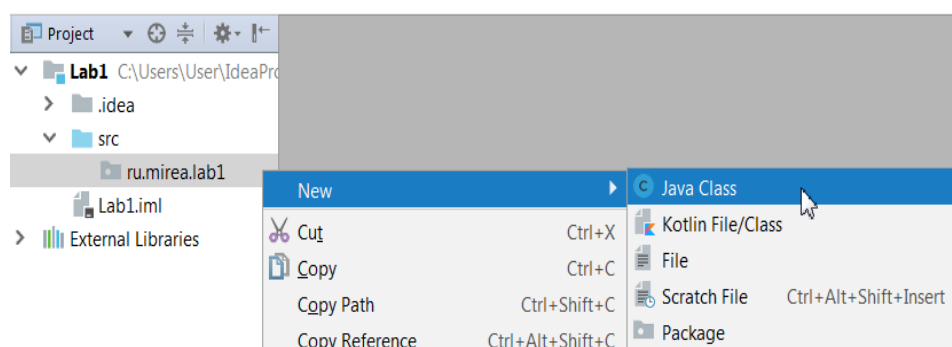


Рисунок 10

11. Новый проект создан. Теперь можно приступать к написанию кода.

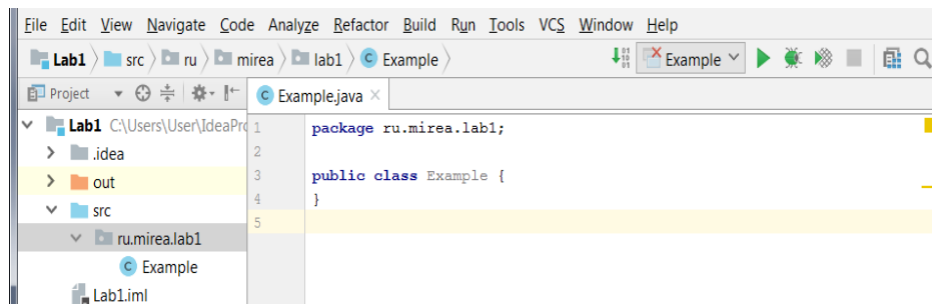


Рисунок 11

Горячие клавиши IntelliJ IDEA (hot keys)

Таблица 1 – Клавиши редактирования

Ctrl + Space	Список компонентов (класса, метода, переменной)
Ctrl + Shift + Space	Smart code – фильтрует список из методов и переменных ожидаемого типа
Ctrl + Alt + Space	Название любого класса проекта независимо от импортируемых
Ctrl + Shift + Enter	Завершение оператора
Ctrl + P	Сведения о параметрах (в пределах аргументов вызываемого метода)
Ctrl + Q	Быстрый поиск документации
Shift + F1	Внешняя документация
Ctrl + наведение мышью на фрагмент кода	Краткая информация
Ctrl + F1	Показать описания ошибки или предупреждения в каретку
Alt + Insert	Генерация кода (Getters, Setters, Constructors, hashCode/equals, toString)
Ctrl + O	Переопределение метода

Ctrl + I	Реализация методов
Ctrl + Alt + T	Поместить фрагмент кода в (if..else, try..catch, for, synchronized, etc.)
Ctrl + /	Однострочное комментирование / раскомментирование
Ctrl + Shift + /	Многострочное комментирование / раскомментирование
Ctrl + W	Выбирает последовательность возрастающих блоков кода
Alt + Q	Контекстная информация
Alt + Enter	Показать предлагаемое исправление
Ctrl + Alt + L	Форматирование кода
Ctrl + Alt + O	Удалить неиспользуемые импорты
Ctrl + Alt + I	Авто-отступ линии
Tab / Shift + Tab	Отступ / удаление отступа выбранному фрагменту кода
Ctrl + X or Shift + Delete	Вырезать фрагмент кода
Ctrl + C or Ctrl + Insert	Копировать фрагмент кода
Ctrl + V or Shift + Insert	Вставить фрагмент кода из буфера обмена
Ctrl + Shift + V	Вставить последний фрагмент кода из буфера обмена
Ctrl + D	Дублирование строки
Ctrl + Y	Удаление строки
Ctrl + Shift + J	Объединение строк
Ctrl + Enter	Разделение строки
Shift + Enter	Начать с новой строки

Ctrl + Shift + U	Переключить стоящее слово рядом с кареткой в нижний / верхний регистр
Ctrl + Shift +] / [Выделить код до конца / начала блока
Ctrl + Delete	Удалить слово после каретки
Ctrl + Backspace	Удалить слово перед кареткой
Ctrl + NumPad+/-	Развернуть / свернуть блок кода
Ctrl + Shift + NumPad+	Развернуть все
Ctrl + Shift + NumPad-	Свернуть все
Ctrl + F4	Закрыть активное окно редактора

Таблица 2 – Клавиши поиска и замен

Ctrl + F	Поиск
F3	Искать дальше
Shift + F3	Искать назад
Ctrl + R	Замена
Ctrl + Shift + F	Искать по проекту
Ctrl + Shift + R	Заменить по проекту
Ctrl + Shift + S	Поиск по шаблону
Ctrl + Shift + M	Замена по шаблону

Таблица 3 – Клавиши поиска использования кода

Alt + F7 / Ctrl + F7	Найти использования / Найти использования в файле
Ctrl + Shift + F7	Выделить используемое в файле
Ctrl + Alt + F7	Показать использования

Таблица 4 – Клавиши компиляции и выполнений

Ctrl + F9	Структурирование проекта и сборка измененных файлов
Ctrl + Shift + F9	Компиляция выбранного файла пакета или модуля
Alt + Shift + F10	Выбрать конфигурацию и запустить
Alt + Shift + F9	Выбрать конфигурацию и запустить в debug режиме
Shift + F10	Запуск проекта
Shift + F9	Запуск проекта в debug режиме
Ctrl + Shift + F10	Выполнить в контексте конфигурации из редактора

Таблица 5 – Клавиши отладки

F8	Шаг обхода
F7	Шаг
Shift + F7	Умный шаг
Shift + F8	Выйти
Alt + F9	Запуск до курсора
Alt + F8	Вычисление выражения
F9	Резюме программы
Ctrl + F8	Переключить точку остановки
Ctrl + Shift + F8	Показать точки остановки

Таблица 6 – Клавиши навигации

Ctrl + N	Перейти к классу
Ctrl + Shift + N	Перейти к файлу
Ctrl + Alt + Shift + N	Перейти к символу

Alt + Right/Left	Переход к следующей / предыдущей вкладки редактора
F12	Вернуться к предыдущему окну инструмента
Esc	Переход к редактору (от окна инструментов)
Shift + Esc	Скрыть активное или последнее активное окно
Ctrl + Shift + F4	Заккрыть активное run/messages/find/... окно
Ctrl + G	Переход к номеру строки
Ctrl + E	Последние файлы
Ctrl + Alt + Left/Right	Переход между вкладками назад / вперед
Ctrl + Shift + Backspace	Переход в последнее местоположение Редактора
Alt + F1	Выбор текущего файла или символа в любом режиме
Ctrl + B or Ctrl + Click	Переход к объявлению
Ctrl + Alt + B	Переход к реализации
Ctrl + Shift + I	Открыть быстрый поиск по определению
Ctrl + Shift + B	Переход к объявлению типа
Ctrl + U	Переход к супер-методу или классу
Alt + Up/Down	Переход к предыдущему / следующему методу
Ctrl +] / [Переход в конец / начало блока

Ctrl + F12	Файловая структура
------------	--------------------

Продолжение таблицы 6

Ctrl + H	Иерархия Типа
Ctrl + Shift + H	Иерархия метода
Ctrl + Alt + H	Иерархии вызовов
F2 / Shift + F2	Следующая / предыдущая выделенная ошибка
F4 / Ctrl + Enter	Редактирование исходника / Просмотр
Alt + Home	Показ панели навигации
F11	Переключение закладки
Ctrl + #[0-9]	Переход к закладке по номером...
Shift + F11	Показать закладки

Таблица 7 – Клавиши рефакторинга

F5	Копирование
F6	Перемещение
Alt + Delete	Безопасное удаление
Shift + F6	Переименование
Ctrl + F6	Изменить сигнатуру
Ctrl + Alt + N	Встроить
Ctrl + Alt + M	Поместить в метод
Ctrl + Alt + V	Поместить в переменную
Ctrl + Alt + F	Поместить в поле
Ctrl + Alt + C	Поместить в константу
Ctrl + Alt + P	Поместить в параметр

Таблица 8 – Клавиши взаимодействия с VCS

Ctrl + K	Коммит проекта в VCS
Ctrl + T	Обновить проект из VCS
Alt + Shift + C	Посмотреть последние изменения
Alt + BackQuote (`)	Быстрый VCS

Таблица 9 – Интерактивные шаблоны

Ctrl + Alt + J	Окружение с живым шаблоном
Ctrl + J	Вставка живого шаблона
iter	Итерация в Java SDK 1.5
inst	Проверяет тип объекта с InstanceOf
itco	Итерация элементов java.util.Collection
itit	Итерация элементов java.util.Iterator
itli	Итерация элементов java.util.List
psf	public static final
psvm	public static void main
thr	throw new
sout	System.out.println()

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1. КЛАССЫ, КАК НОВЫЕ ТИПЫ ДАННЫХ. ПОЛЯ ДАННЫХ И МЕТОДЫ

Цель работы: освоить на практике работу с классами языка программирования Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

1. Понятие класса

В Java, класс является определением объектов одного и того же вида. Другими словами, класс — это тип данных, создаваемый программистом для решения задач. Он представляет из себя шаблон, или прототип, который определяет и описывает статические свойства и динамическое поведение, общие для всех объектов одного и того же вида.

Экземпляр класса - реализация конкретного объекта типа класс. Другими словами, экземпляр экземпляра класса. Все экземпляры класса имеют аналогичные свойства, как задано в определении класса. Например, вы можете определить класс с именем "Студент" и создать три экземпляра класса "Студент": "Петр", "Павел" и "Полина". Термин "Объект" обычно относится к экземпляру класса. Но он часто используется свободно, которые могут относиться к классу или экземпляру.

Графически можно представить класс в виде UML¹ диаграммы как прямоугольник в виде как трех секций, в котором присутствует секция наименования класса, секция инкапсуляции данных и методов (функций или операций) класса. Пример общего представления диаграммы класса представлен на рисунке 1.1.

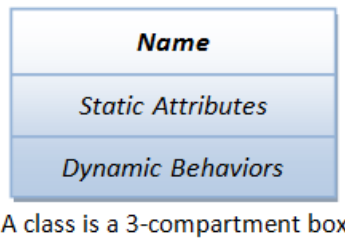


Рисунок 1.1 - Диаграмма класса. Общее представление.

Рассмотрим подробнее диаграмму класса. Имя (или сущность): определяет класс.

Переменные (или атрибуты, состояние, поля данных класса): содержит статические атрибуты класса, или описывают свойства класса (сущности предметной области).

Методы (или поведение, функции, работа с данными): описывают динамическое поведение класса. Другими словами, класс инкапсулирует статические свойства (данные) и динамические модели поведения (операции, которые работают с данными) в одном месте (“контейнере” или “боксе”), представленном на рисунке в виде прямоугольника.

На рисунке 1.2 показано несколько примеров классов. У каждого из них есть имя, переменные класса и методы.

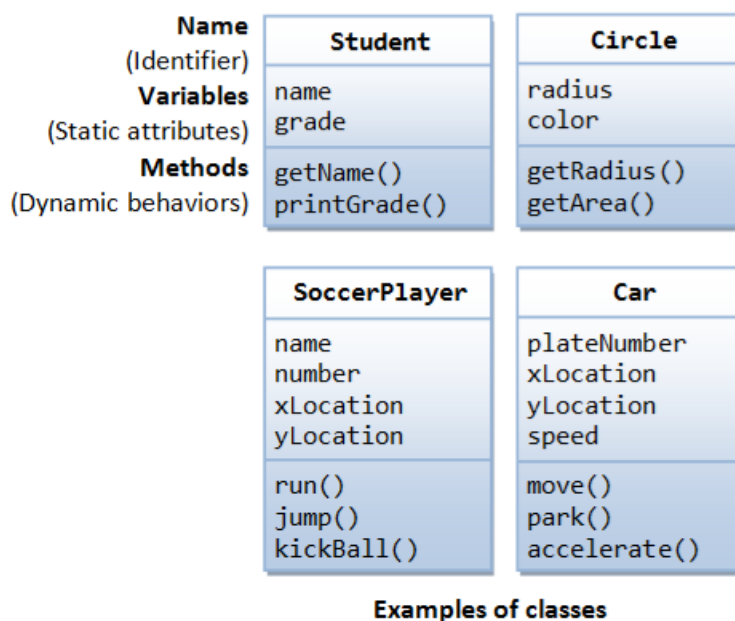


Рисунок 1.2 - Примеры классов

На рисунке 1.3 показаны два экземпляра класса типа Student "paul" и "peter" в виде UML диаграммы экземпляра класса.

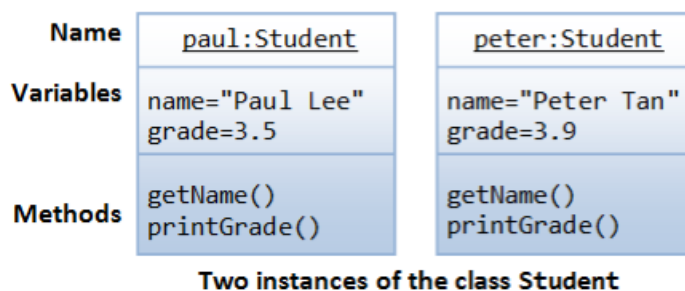


Рисунок 1.3 - Экземпляры класса Student.

Приведенные выше диаграммы классов описаны в соответствии с UML нотацией. Класс представляется в этой нотации как прямоугольник, разделенный на три отсека, один содержит название, два вторых переменные (поля данных класса) и методы, соответственно. Имя класса выделено жирным шрифтом и находится посередине. Экземпляр (объект класса) также представляется в виде прямоугольника, разделенного на три отсека, в первом

отсеке, надпись с именем экземпляра, показанной в instanceName: Classname и выделенная подчеркиванием (название_экземпляра : имя_класса).

Кратко подведем итоги по определению класса:

1) Класс, тип данных, определяемый программистом, абстрактный тип данных, повторно-используемый программный объект, который имитирует реальные сущности предметной области. Класс можно представить графически в виде контейнера на UML диаграмме, который состоит из трех условных частей и содержит имя, переменные и методы.

2) Класс инкапсулирует статическое состояние объекта, его атрибуты или свойства данных в виде переменных класса и поведение объекта в виде методов, которые могут реализовывать определенные алгоритмы.

3) Значения переменных или поля данные составляют его состояние. Методы создает свои модели поведения.

Экземпляр класса — это представление (или реализация) конкретного представителя класса.

2. Определение класса.

В Java, мы используем слово class как ключевое или служебное слово, например, чтобы задать определение класса. Для примера:

```
public class Circle {    // class name
    double radius;        // variables
    String color;

    double getRadius() {...} // methods
    double getArea() {...}
}
public class SoccerPlayer {    // class name
    int number;                // variables
    String name;
    int x, y;
```

```
void run() {...}    // methods
void kickBall() {...}
}
```

Давайте разъясним, что такое контроль доступа или спецификатор доступа, например, `public` и `private`, позже.

Конвенция кода для класса (Class Naming Convention).

Конвенцией кода называют соглашение между программистами о правилах написания кода. Соглашение содержит правила именования переменных и не только. Например, в соответствии с конвенцией кода на Java имя класса должно быть всегда существительным или словосочетанием из нескольких слов. Все слова должны с прописной буквы (так, называемая верблюжья нотация или *camel notation*). Совет: для имени класса всегда используйте существительное в единственном числе. Выберите значимое и самодостаточное имя для названия класса. Для примера, `SoccerPlayer`, `HttpProxyServer`, `FileInputStream`, `PrintStream` and `SocketFactory` будут подходящими именами в определенной предметной области, для которой вы пишете программу.

3. Создание экземпляров класса

Чтобы создать экземпляр класса, вы должны выполнить следующие действия:

- объявить идентификатор экземпляра (имя экземпляра) конкретного класса.
- Сконструировать экземпляр класса (то есть выделить память для экземпляра и инициализировать его) с помощью оператора `"new"`.

Например, предположим, что у нас есть класс с именем `Circle`, тогда мы можем создавать экземпляры класса `Circle`, следующим образом:

```
// Declare 3 instances of the class Circle, c1, c2, and c3
Circle c1, c2, c3;
// Allocate and construct the instances via new operator 4 c1 =
new Circle();
c2 = new Circle(2.0);
c3 = new Circle(3.0, "red");
// You can declare and construct in the same statement
Circle c4 = new Circle();
```

4. Операция получения доступа к компонентам класса.

Доступ к компонентам класса осуществляется с помощью операции получения доступа, а именно операции точка “.”

Переменные и методы, входящие в состав класса, формально называется переменные-поля данных класса и методы класса и являются компонентами класса. Для ссылки на переменную-поле данных класса или метод, вы должны:

- сначала создать экземпляр класса, который вам нужен;
- затем, использовать оператор точка “.” чтобы сослаться на элемент класса (переменную-поле данных или метод класса).

Предположим, что у нас есть класс с именем Circle, с двумя переменными (радиус и цвет) и двумя методами (getRadius () и GetArea ()). Мы создали три экземпляра класса Circle, а именно, C1, C2 и C3 . Чтобы вызвать метод GetArea (), вы должны сначала определить к какой именно сущности вы обращаетесь, об этом собственно говорит c2, а затем использовать оператор точка, в виде c2.getArea (), для вызова метода GetArea () экземпляра c2. Например,

```
// Declare and construct instances c1 and c2 of the class Circle
Circle c1 = new Circle ();
Circle c2 = new Circle ();
// Invoke member methods for the instance c1 via dot operator
System.out.println(c1.getArea());
System.out.println(c1.getRadius());
// Reference member variables for instance c2 via dot operator
```

```
c2.radius = 5.0;  
c2.color = "blue"
```

Вызов метода `getArea ()` без указания экземпляра не имеет смысла , так как радиус неизвестно какого объекта (может быть много окружностей, у каждой из которых свой собственный радиус) .

В общем, полагают, есть класс, называемый `AClass` с переменной-полем данных под названием `aVariable` и способом доступа к полю методом `aMethod()`. Экземпляр называется `anInstance` и строится с использованием `AClass`.

Вы можете использовать для доступа к открытым полям и методам операцию точка “.”, например - `anInstance.aVariable` и `anInstance.aMethod()`.

5. Переменные - поля данных класса

Переменная-поле данных имеет имя (идентификатор) и тип, а также может иметь значение определенного типа, например базового или типа определенного программистом ранее. Переменная-поле данных может также быть экземпляром определенного класса (которые будут обсуждаться позже).

Конвенция об именах переменных гласит: имя переменной должно быть существительным или словосочетанием из нескольких слов. Первое слово в нижнем регистре, а остальные слова пишутся с прописной буквы (двугорбая нотация или camel notation), например, `roomNumber`, `Xmax` , `Ymin` и `xTopLeft`.

Обратите внимание, что имя переменной начинается с буквы в нижнем регистре, в то время как имя класса всегда начинается с заглавной буквы.

Формальный синтаксис для определения переменной в Java:

```
[модификатор_доступа] тип имя_перем [= иниц_знач];  
[модификатор_доступа] тип имя_пер-1 [=иниц_знач-1], тип имя_пер-  
2 [=иниц_знач-2] ...;
```

Например:

```
private double radius;  
public int length = 1, width = 1;
```

6. Методы класса

Метод (способ как описано в предыдущем разделе):

- принимает параметры из вызова (как в функции);
- выполняет операции, описанные в теле метода, и;
- возвращает часть результата (или void) в точку вызова.

Формальный синтаксис объявления метода в Java:

```
1 [AccessControlModifier] returnType methodName ([argumentList])  
{ 2 // method body or implementation  
3 .....  
4}
```

Например:

```
public double getArea() {  
    return radius*radius*Math.PI; 3  
}
```

Конвенция кода о правилах записи имен методов гласит следующее: имя метода должно быть глаголом или начинаться глаголом в виде фразы из нескольких слов, первое слово записывается в нижнем регистре, а остальные слова начинаются с прописной буквы (двуторбая запись). Например, getRadius (), getParameterValues ().

Обратите внимание, что имя переменной существительное (обозначающий статический атрибут), в то время как имя метода - глагол (обозначает действие). Они имеют те же наименования. Тем не менее, вы можете легко отличить их от контекста. Методы могут принимать аргументы в скобках (возможно, нулевой аргумент, в пустых скобках), none поля данных.

При записи, методы обозначаются парой круглых скобок, например, `println()`, `getArea()`.

7. Теперь соберем все вместе: Пример ООП

На рисунке ниже представлена диаграмма класса и его трех экземпляров.

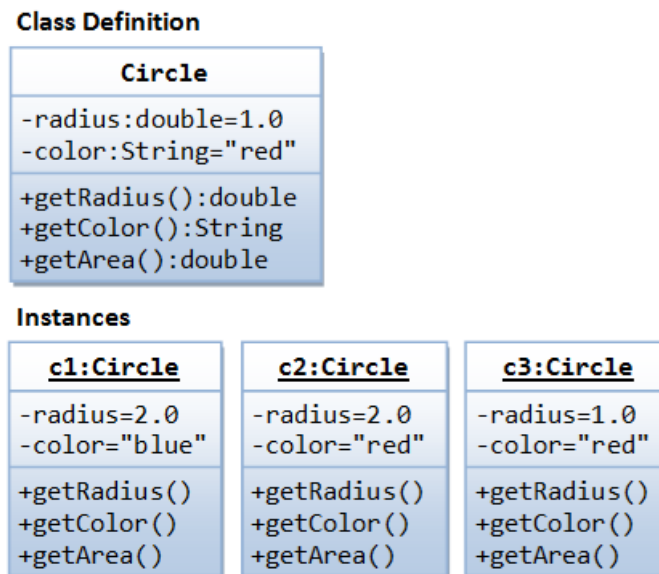


Рисунок 1.4 – Диаграмма класса и его экземпляров.

Класс называется **Circle** и должен быть определен, как показано на диаграмме классов выше.

Он содержит две переменные: **radius** (типа **double**) и **color** (типа **String**); и три метода: **getRadius()**, **getColor()**, и **getArea()**.

Три экземпляра **Circle** называются **C1**, **C2**, **C3**, и должны быть построены с учетом их соответствующих элементов данных и методов, как показано на схемах UML для экземпляров класса.

Исходные коды для изображенного на UML диаграмме класса **Circle.java**:

Circle.java

```
// Define the Circle class
public class Circle { // Save as "Circle.java"

    // Private variables
    private double radius;
    private String color;

    // Constructors (overloaded)
    public Circle() { // 1st Constructor
        radius = 1.0;
        color = "red";
    }
    public Circle(double r) { // 2nd Constructor
        radius = r;
        color = "red";
    }

    public Circle(double r, String c) { // 3rd Constructor
        radius = r;
        color = c;
    }

    // Public methods
    public double getRadius() { return radius;
    }
    public String getColor() {
        return color;
    }
    public double getArea() {
        return radius*radius*Math.PI;
    }
}
```

Компиляция "Circle.java" в "Circle.class". Обратите внимание, что в классе Circle нет метода main(). Следовательно, это не будет программой на Java, и вы не можете запустить класс Circle сам по себе. Класс Circle нужен, чтобы быть отдельным строительным блоком и использоваться в других программах.

Дополним нашу программу еще одним классом, который будет демонстрировать работу с нашим классом. Мы напомним TestCircle, в котором будем использовать Circle класс. Класс TestCircle содержит метод main(), теперь мы можем откомпилировать и запустить программу.

TestCircle.java

```
public class TestCircle { // Save as "TestCircle.java"
    public static void main(String[] args) { // Execution entry
point
        // Construct an instance of the Circle class called c1
        Circle c1 = new Circle(2.0, "blue"); // Use 3rd
constructor
        System.out.println("Radius is " + c1.getRadius() +
"Color is " + c1.getColor() + "Area is " + c1.getArea()); // use
dot operator to invoke member methods
    }
    // Construct another instance of the Circle class called c2
    Circle c2 = new Circle(2.0); // Use 2nd constructor
    System.out.println("Radius is " + c2.getRadius() + "Color is
" + c2.getColor() + "Area is " + c2.getArea());
    // Construct yet another instance of the Circle class called
c3
    Circle c3 = new Circle(); // Use 3rd constructor
    System.out.println("Radius is " + c3.getRadius() + "Color is
" + c3.getColor() + "Area is" + c3.getArea());
    }
```

Запустим TestCircle и увидим результат:

```
Radius is 2.0 Color is blue Area is 12.566370614359172
Radius is 2.0 Color is red Area is 12.566370614359172
Radius is 1.0 Color is red Area is 3.141592653589793
```

8. Конструкторы

Конструктор – это специальный метод класса, который имеет то же имя, что используется в качестве имени класса. В приведенном выше класса Circle, мы определим три перегруженных версии конструктора Circle(...). Конструктор используется для создания и инициализации всех переменных-полей данных класса. Чтобы создать новый экземпляр класса, вы должны использовать специальный оператор "new" с последующим вызовом одного из конструкторов.

Например,

```
Circle c1 = new Circle();
Circle c2 = new Circle(2.0);
```

```
Circle c3 = new Circle(3.0, "red");
```

Конструктор отличается от обычного метода следующим:

- название метода-конструктора совпадает с именем класса, а имя класса по конвенции, начинается с заглавной буквы;
- конструктор не имеет возвращаемого значения типа (или неявно не возвращает), таким образом, нет объявления типа возвращаемого значения при объявлении;
- конструктор может быть вызван только через оператор «new», он может быть использован только один раз, чтобы инициализировать построенный экземпляр.
- вы не можете впоследствии вызвать конструктор в теле программы подобно обычным методам (функциям);
- конструкторы не наследуются (будет объяснено позже).

Конструктор без параметров называется конструктором по умолчанию, который инициализирует переменные-поля данных через их значения по умолчанию. Например, конструктор Circle() в рассмотренном выше примере.

9. Перегрузка методов

Перегрузка методов означает, что несколько методов могут иметь то же самое имя метод, но сами методы могут иметь различные реализации (версии). Тем не менее, различные реализации должны быть различимы по списку их аргументов (либо количество аргументов, или типа аргументов, или их порядок).

Пример: метод average() имеет три версии с различными списками аргументов. При вызове может использоваться соответствующий выбору вариант, в соответствии с аргументами.

```

public class TestMethodOverloading {
    public static int average(int n1, int n2) { // A
        return (n1+n2)/2;
    }

    public static double average(double n1, double n2) { // B
        return (n1+n2)/2;
    }

    public static int average(int n1, int n2, int n3) { // C
        return (n1+n2+n3)/3;
    }

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(average(1, 2)); // Use A
        System.out.println(average(1.0, 2.0)); // Use B
        System.out.println(average(1, 2, 3)); // Use C
        System.out.println(average(1.0,2)); //Use B - int 2
        implicitly casted to double 2.0
        // average(1, 2, 3, 4); // Compilation Error - No
        matching method
    }
}

```

Рассмотрим перегрузку конструктора класса Circle.

Приведенный выше класс Circle имеет три версии конструктора, которые отличаются списком их параметров, следовательно:

```

Circle()
Circle(double r)
Circle(double r, String c)

```

В зависимости от фактического списка аргументов, используемых при вызове метода, будет вызван соответствующий конструктор. Если ваш список аргументов не соответствует ни одному из определенных методов, вы получите ошибку компиляции.

10. Модификаторы контроля доступа- public или private.

Контроль за доступом осуществляется с помощью модификатора, он может быть использован для управления видимостью класса или переменных-

полей, или методов внутри класса. Мы начнем со следующих двух модификаторов управления доступом:

`public`: класс / переменная / метод доступным и для всех других объектов в системе.

`private`: класс / переменная / метод доступным и в пределах только этого класса.

Например, в приведенном выше определении `Circle`, `radius` переменная-поле данных класса объявлена `private`. В результате, `radius` доступен внутри класса `Circle`, но не внутри класса `TestCircle`. Другими словами, вы не можете использовать `"c1.radius"` по отношению к радиусу `C1` в классе `TestCircle`. Попробуйте вставить текст `"System.out.println (c1.radius) ;"` в `TestCircle` и понаблюдать за сообщением об ошибке.

Попробуйте изменить `radius` на `public`, и повторно запустить пример.

С другой стороны, метод `getRadius()` определяется как `public` в классе `Circle`. Таким образом, он может быть вызван в классе `TestCircle`.

В нотации UML на диаграмме классов обозначается: общедоступные (`public`) элементы обозначены со знаком `"+"`, в то время как закрытые (`private`) элементы со знаком `" - "`.

11. Информация по сокрытию реализации и инкапсуляции.

Класс инкапсулирует имя, статические атрибуты и динамическое поведение в "виде трех частей целого". Можно себе представить класс в виде некоторой коробки, на которой написано имя, внутри нее есть некоторое содержимое. После того, как класс определен, то есть вы туда что-то положили, написали название на коробке, то можно закрыть "крышку" у этой коробки и поставить ее на полку. В дальнейшем как вы сами можете

использовать эту коробку, так и можете предоставить возможность использовать ее всем желающим. Другими словами, любой желающий может открыть "крышку" этой коробки и использовать ее содержимое, то есть использовать ваш класс в своем приложении. Этого нельзя сделать, программируя в традиционном процедурном-ориентированном стиле, например на языке Си, так как статические атрибуты (или переменные) разбросаны по всей программе и в файлах, заголовки которых вы включаете в код. Вы не сможете "вырезать" куски из части программы на Си, включить их в другую программу и ожидать что такая программа запустится без внесения в код серьезных изменений.

Переменные-поля данных класса, как правило, скрыты от внешнего слоя (то есть, недоступны другим классам), для этого осуществляется разграничение доступа или контроль доступа с использованием модификатора доступа - `private`. Доступ к закрытым переменным - полям класса предоставляются через методы, объявленные с модификатором `public`, например, `getRadius ()` и `getColor()`.

Использование такого подход соответствует принципу сокрытия информации – принципу инкапсуляции. То есть, объекты могут общаться друг с другом, только через хорошо определенные интерфейсы (публичные методы). Объектам не позволено знать детали реализации других объектов. Детали реализации всегда скрыты извне или инкапсулированы внутри класса. Сокрытие информации облегчает повторное использование класса.

Основное правило при создании определения классов: не объявляйте переменные общедоступными – с модификатором доступа `public`, если у вас на то нет веских оснований, не нарушайте принцип инкапсуляции.

ЗАДАНИЕ

Необходимо реализовать простейший класс на языке программирования Java. Не забудьте добавить метод `toString()` к вашему классу. Так-же в программе необходимо предусмотреть класс-тестер для тестирования класса и вывода информации об объекте.

Упражнение 1.

Реализуйте простейший класс «Собака».

Упражнение 2.

Реализуйте простейший класс «Мяч».

Упражнение 3.

Реализуйте простейший класс «Книга».

Пример выполнения задания 1.

Задание: Реализуйте класс «Собака, который содержит данные экземпляра, которые представляют имя собаки и ее возраст. Определить конструктор собаки, чтобы принять и инициализировать данные экземпляр. Включите методы получения и установки для имени и возраста. Включите метод вычисления и возвращает возраст собаки в "человеческих" лет (возраст семь раз собаки). Включите метод `toString()`, который возвращает описание на одну строку собаки. Создание класса драйвера под названием питомника, основной метод конкретизирует и обновляет несколько объектов собаки.

Код программы:

Dog.java

```
import java.lang.*;
public class Dog {
    private String name;
    private int age;
    public Dog(String n, int a){
        name = n;
        age = a;
    }
    public Dog(String n){
        name = n;
        age = 0;
    }
    public Dog(){
        name = "Pup";
        age = 0;
    }
    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }
    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }
    public String getName(String name){
        return name;
    }
    public int getAge() {
        return age;
    }
    public String toString(){
        return this.name+", age "+this.age;
    }
    public void intoHumanAge(){
        System.out.println(name+"'s age in human years is
"+age*7+" years");
    }
}
```


TestDog.java

```
import java.lang.*;
public class TestDog {
    public static void main(String[] args) {
        Dog d1 = new Dog("Mike", 2);
        Dog d2 = new Dog("Helen", 7);
        Dog d3 = new Dog("Bob"); d3.setAge(1);
        System.out.println(d1);
        d1.intoHumanAge();
        d2.intoHumanAge();
        d3.intoHumanAge();
    }
}
```

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2. ЦИКЛЫ, УСЛОВИЯ, ПЕРЕМЕННЫЕ И МАССИВЫ В JAVA.

Цель работы: Целями данной работы являются получение практических навыков разработки программ, изучение синтаксиса языка Java, освоение основных конструкций языка Java (циклы, условия, создание переменных и массивов, создание методов, вызов методов), а также научиться осуществлять стандартный ввод/вывод данных.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Язык Java - это объектно-ориентированный язык программирования. Программы написанные на Java могут выполняться на различных операционных системах при наличии необходимого ПО - Java Runtime Environment.

Для того чтобы создать программу на языке Java необходимо следующее ПО:

- Java Development Kit (JDK)
- Java Runtime Environment (JRE)
- Среда разработки. Например NetBeans или IDE IntelliJ IDEA.

Создание программы на Java.

Чтобы начать написание программы необходимо запустить среду разработки. При первом запуске среды обычно нужно указать путь к JDK, чтобы можно было компилировать код и запускать программу. В среде разработки необходимо создать Java проект, после чего необходимо создать пакет и в нем создать какой-либо класс. Также в свойствах проекта нужно указать класс, с которого будет начинаться запуск программы.

В классе, с которого будет начинаться запуск программы обязательно должен быть статический метод `main(String[])`, который принимает в качестве аргументов массив строк и не возвращает никакого значения.

Пример:

```
package example;  
public class Example {  
    public static void main(String[] args) {  
    }  
}
```

В этом примере создан класс Example, располагающийся в пакете example. В нем содержится статический(ключевое слово static) метод main. Массив строк, который передается методу main() - это аргументы командной строки. При запуске Java программы, выполнение начнется с метода main().

Переменные.

Чтобы объявить переменную, необходимо указать тип переменной и ее имя. Типы переменной могут быть разные: целочисленный(long, int, short, byte), число с плавающей запятой(double, float), логический(boolean), перечисление, объектный(Object).

Переменным можно присваивать различные значения с помощью оператора присваивания "=".

Целочисленным переменным можно присваивать только целые числа, а числам с плавающей запятой - дробные. Целые числа обозначаются цифрами от 0 до 9, а дробные можно записывать отделяя целую часть от дробной с помощью точки. Переменным типа float необходимо приписывать справа букву "f", обозначающую, что данное число типа float. Без этой буквы число будет иметь тип double.

Класс String - особый класс в Java, так как ему можно присваивать значение, не создавая экземпляра класса(Java это сделает автоматически). Этот класс предназначен для представления строк. Строковое значение записывается буквами внутри двойных кавычек.

Пример:

```
float length = 2.5f;  
double radius = 10024.5;  
int meanOfLife = 42;  
Object object = new String("Hello, world!"); String b = "Once  
compiled, runs everywhere?";
```

С целочисленными переменными можно совершать различные операции: сложение, вычитание, умножение, целое от деления, остаток от деления. Эти операции обозначаются соответственно "+", "-", "*", "/", "%". Для чисел с плавающей запятой применимы операции сложения, вычитания, умножения, деления. Для строк применима операция "+", обозначающая конкатенацию, слияние строк.

Массивы.

Массив — это конечная последовательность упорядоченных элементов одного типа, доступ к каждому элементу в которой осуществляется по его индексу.

Для того чтобы создать массив переменных, необходимо указать квадратные скобки при объявлении переменной массива. После чего необходимо создать массив с помощью оператора new. Необходимо указать в квадратных скобках справа размер массива. Например, чтобы создать массив из десяти целочисленных переменных типа int, можно написать так:

```
int[]b = new int[10];
```

Для того чтобы узнать длину массива, необходимо обратиться к его свойству length через точку, например b.length.

Для того чтобы получить какой либо элемент массива, нужно указать после имени массива в квадратных скобках индекс, номер элемента. Массивы нумеруются с нуля. Например, чтобы получить 5 элемент массива, можно написать так: b[4].

Условия.

Условие - это конструкция, позволяющая выполнять то или другое действие, в зависимости от логического значения, указанного в условии.

Синтаксис создания условия следующий:

```
if (a==b) {  
    //Если a равно b, то будут выполняться операторы в этой  
    области  
} else {  
    //Если a не равно b, то будут выполняться операторы в этой  
    области  
}
```

Если логическое условие, указанное в скобках после ключевого слова if, истинно, то будет выполняться блок кода, следующий за if, иначе будет выполняться код, следующий за ключевым словом else. Блок else не обязателен и может отсутствовать.

Скобками "{", "}" обозначается блок кода, который будет выполняться. Если в этом блоке всего 1 оператор, то скобки можно не писать (для условий и циклов).

Логическое условие составляется с помощью переменных и операторов равенства, неравенства, больше, меньше, больше или равно, меньше или равно, унарная операция не. Эти операторы обозначаются соответственно "==", "!=", ">", "<", ">=", "<=", "!". Результатом сравнения является логическое значение типа boolean, которое может иметь значение true ("истина") или false ("ложь"). Логические значения могут храниться в переменных типа boolean.

Циклы.

Цикл - это конструкция, позволяющая выполнять определенную часть кода несколько раз. В Java есть три типа циклов for, while, do while. Цикл for - это цикл со счетчиком, обычно используется, когда известно, сколько раз должна выполняться определенная часть кода.

Синтаксис цикла for:

```
for (int i=0; i<10; i++) {  
    //Действия в цикле  
}
```

В данном примере, в цикле объявлена переменная *i*, равная изначально 0. После точки с запятой ";" написано условие, при котором будет выполняться тело цикла (пока *i*<10), после второй точки с запятой указывается как будет изменяться переменная *i* (увеличиваться на 1 каждый раз с помощью операции инкремента "++"). Прописывать условие, объявлять переменную и указывать изменение переменной в цикле `for` не обязательно, но обязательно должны быть точки с запятой.

Цикл `while` - это такой цикл, который будет выполняться, пока логическое выражение, указанное в скобках истинно. Синтаксис цикла `while`:

```
while(logic) {  
    //Тело цикла  
}
```

В данном примере тело цикла будет выполняться, пока значение логической переменной `logic` равно `true`, то есть истинно.

Цикл `do while` - это такой цикл, тело которого выполнится хотя бы один раз. Тело выполнится более одного раза, если условие, указанное в скобках истинно.

```
do{  
    //Тело цикла  
}while(logic);
```

Потоки ввода/вывода и строки в Java, класс `String`

Для ввода данных используется класс `Scanner` из библиотеки пакетов

Этот класс надо импортировать в той программе, где он будет использоваться. Это делается до начала открытого класса в коде программы.

В классе есть методы для чтения очередного символа заданного типа со стандартного потока ввода, а также для проверки существования такого символа.

Для работы с потоком ввода необходимо создать объект класса `Scanner`, при создании указав, с каким потоком ввода он будет связан. Стандартный

поток ввода (клавиатура) в Java представлен объектом — `System.in`. А стандартный поток вывода (дисплей) — уже знакомым вам объектом `System.out`. Есть ещё стандартный поток для вывода ошибок — `System.err`

```
import java.util.Scanner; // импортируем класс
import java.util.Scanner; // импортируем класс
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in); // создаём объект
        класса Scanner
        int i = 2;
        System.out.print("Введите целое число: ");
        if(sc.hasNextInt()) { // возвращает истинну, если с
        потока ввода можно считать целое число
            i = sc.nextInt(); // считывает целое число с
        потока ввода и сохраняем в переменную
            System.out.println(i*2);
        }
        else{
            System.out.println("Вы ввели не целое число");
        }
    }
}
```

Имеется также метод `nextLine()`, позволяющий считывать целую последовательность символов, т.е. строку, а, значит, полученное через этот метод значение нужно сохранять в объекте класса `String`. В следующем примере создаётся два таких объекта, потом в них поочерёдно записывается ввод пользователя, а далее на экран выводится одна строка, полученная объединением введённых последовательностей символов.

```
Import java.util.Scanner;
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        String s1, s2;
        s1 = sc.nextLine();
        s2 = sc.nextLine(); System.out.println(s1 + s2);
    }
}
```

Существует и метод `hasNext()`, проверяющий остались ли в потоке ввода какие-то символы.

- В классе `String` существует масса полезных методов, которые можно применять к строкам (перед именем метода будем указывать тип того значения, которое он возвращает):
`int length()` — возвращает длину строки (количество символов в ней);
- `boolean isEmpty()` — проверяет, пустая ли строка;
- `String replace(a, b)` — возвращает строку, где символ `a` (литерал или переменная типа `char`) заменён на символ `b`;
- `String toLowerCase()` — возвращает строку, где все символы исходной строки преобразованы к строчным;
- `String toUpperCase()` — возвращает строку, где все символы исходной строки преобразованы к прописным;
- `boolean equals(s)` — возвращает истинно, если строка к которой применён метод, совпадает со строкой `s` указанной в аргументе метода (с помощью оператора `==` строки сравнивать нельзя, как и любые другие объекты);
- `int indexOf(ch)` — возвращает индекс символа `ch` в строке (индекс это порядковый номер символа, но нумероваться символы начинают с нуля). Если символ совсем не будет найден, то возвратит `-1`. Если символ встречается в строке несколько раз, то возвратит индекс его первого вхождения.
- `int lastIndexOf(ch)` — аналогичен предыдущему методу, но возвращает индекс последнего вхождения, если символ встретился в строке несколько раз.
- `int indexOf(ch, n)` — возвращает индекс символа `ch` в строке, но начинает проверку с индекса `n` (индекс это порядковый номер символа, но нумероваться символы начинают с нуля). `char charAt(n)` — возвращает код символа, находящегося в строке под индексом `n` (индекс это порядковый номер символа, но нумероваться символы начинают с нуля).


```

public class Main {
    public static void main(String[] args){
        String s1 = "firefox";
        System.out.println(s1.toUpperCase()); // выведет
«FIREFOX»
        String s2 = s1.replace('o', 'a');
        System.out.println(s2); // выведет «firefax»
        System.out.println(s2.charAt(1)); // выведет «i»
        int i;
        i = s1.length();
        System.out.println(i); // выведет 7
        i = s1.indexOf('f');
        System.out.println(i); // выведет 0
        i = s1.indexOf('r');
        System.out.println(i); // выведет 2
        i = s1.lastIndexOf('f');
        System.out.println(i); // выведет 4
        i = s1.indexOf('t');
        System.out.println(i); // выведет -1
        i = s1.indexOf('r',3);
        System.out.println(i); // выведет -1
    }
}

```

Пример программы, которая выведет на экран индексы всех пробелов в строке, введенной пользователем с клавиатуры: `import java.util.Scanner;`

```

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        String s = sc.nextLine();
        for(int i=0; i < s.length(); i++) {
            if(s.charAt(i) == ' ') {
                System.out.println(i);
            }
        }
    }
}

```

Методы в языке Java.

Методы позволяют выполнять блок кода, из любого другого места, где это доступно. Методы определяются внутри классов. Методы могут быть статическими(можно выполнять без создания экземпляра класса), не статическими (не могут выполняться без создания экземпляра класса). Методы могут быть открытыми(public), закрытыми(private). Закрытые методы

могут вызываться только внутри того класса, в котором они определены. Открытые методы можно вызывать для объекта внутри других классов.

При определении метода можно указать модификатор доступа(public, private, protected), а также указать статический ли метод ключевым словом static. Нужно обязательно указать тип возвращаемого значения и имя метода. В скобках можно указать аргументы, которые необходимо передать методу для его вызова. В методе с непустым типом возвращаемого значения нужно обязательно указать оператор return и значение, которое он возвращает. Если метод не возвращает никакого значения, то указывается тип void.

Пример:

```
public static int sum(int a, int b) {  
    return a+b;  
}
```

В данном примере определен метод, возвращающий сумму двух чисел a и b. Этот метод статический, и его можно вызывать не создавая экземпляра класса, в котором он определен.

Чтобы вызвать этот метод внутри класса, в котором он создан необходимо написать имя метода и передать ему аргументы.

Пример:

```
int s = sum(10,15);
```

ЗАДАНИЯ

1. Вывести на экран сумму чисел массива с помощью циклов for, while, do while.
2. Вывести на экран аргументы командной строки в цикле for.
3. Вывести на экран первые 10 чисел гармонического ряда.
4. Сгенерировать массив целых чисел случайным образом, вывести его на экран, отсортировать его, и снова вывести на экран.
5. Создать метод, вычисляющую факториал числа с помощью цикла, проверить работу метода.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ UML ДИАГРАММ В ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОМ ПРОГРАММИРОВАНИИ

Цель работы: работа с UML-диаграммами классов.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Язык моделирования Unified Modeling Language (UML) является стандартом де-факто с 1998 года для проектирования и документирования объектно-ориентированных программ. Средствами UML в виде диаграмм можно графически изобразить класс и экземпляр класса.

Графически представляем класс в виде прямоугольника, разделенного на три области – область именования класса, область инкапсуляции данных и область операций (методы).

Имя (или сущность) : определяет класс.

Переменные (или атрибуты, состояние, поля данных класса): содержит статические атрибуты класса, или описывают свойства класса (сущности предметной области). На рисунке 2.1 приведен общий вид UML диаграммы класса.

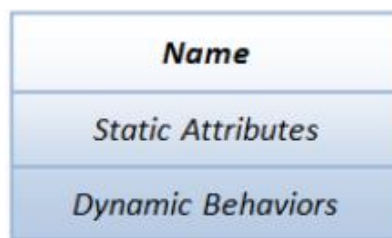


Рисунок 2.1 - Представление класса.

Методы (или поведение, функции, работа с данными): описывают динамическое поведение класса. Другими словами, класс инкапсулирует

статические свойства (данные) и динамические модели поведения (операции, которые работают с данными) в одном месте (“коробке” или прямоугольнике).

На рисунке 2.2 показано несколько примеров классов:

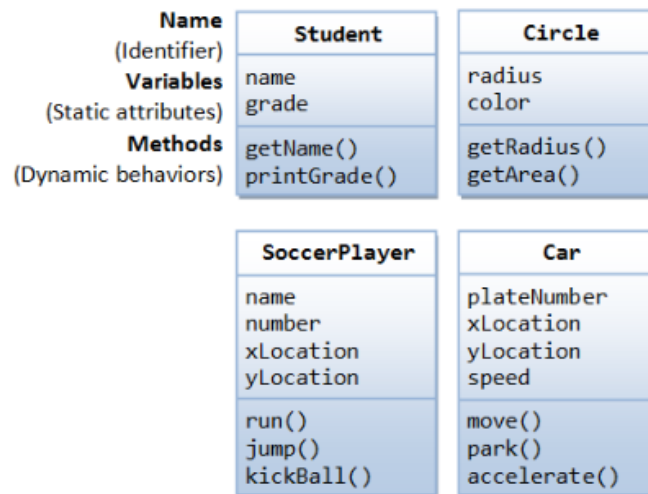


Рисунок 2.2 - Примеры экземпляров классов.

На рисунке 2.3 показаны два экземпляра класса типа Student "paul" и "peter".

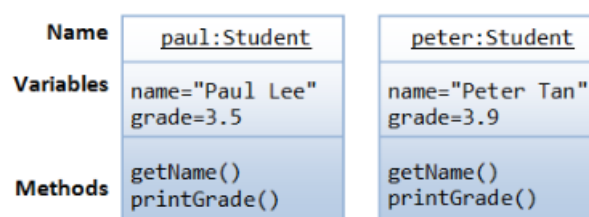


Рисунок 2.3 - Экземпляры класса Student.

Приведенные выше диаграммы классов описаны в соответствии с UML нотацией. Класс представляется в этой нотации как прямоугольник, разделенный на три области, одна содержит название, две вторых содержат переменные (поля данных класса) и методы класса, соответственно. Имя класса выделено жирным шрифтом и находится посередине. Экземпляр (объект

класса) также представляется в виде прямоугольника, разделенного на три части, в первой части помещается надпись с именем экземпляра, например в `instanceName:Classname` и выделенная подчеркиванием (название_экземпляра : имя_класса).

ЗАДАНИЯ

Упражнение 1.

По диаграмме класса UML описывающей сущность Автор. Необходимо написать программу, которая состоит из двух классов `Author` и `TestAuthor`. Класс `Author` должен содержать реализацию методов, представленных на диаграмме класса на рисунке 2.4.

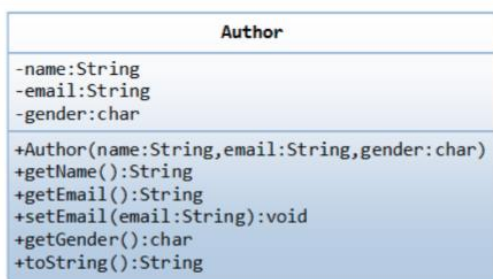


Рисунок 2.4 - Диаграмма класса `Author`.

Упражнение 2.

По UML диаграмме класса, представленной на рисунке 2.5. написать программу, которая состоит из двух классов. Один из них `Ball` должен реализовывать сущность мяч, а другой с названием `TestBall` тестировать работу созданного класса. Класс `Ball` должен содержать реализацию методов, представленных на UML. Диаграмма на рисунке описывает сущность Мяч написать программу.

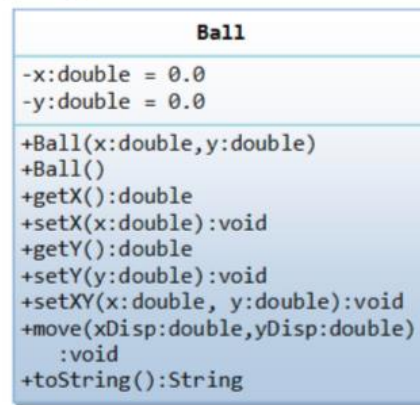


Рисунок 2.5 - Диаграмма класса Ball.

Класс Ball моделирует движущийся мяч. В состав класса входят:

- Две переменные с модификатором `private` (поля данных класса): `x`, `y`, которые описывают положение мяча на поле.
- Конструкторы, `public` методы получения и записи значений для `private` переменных.
- Метод `setXY()`, который задает положение мяча и метод `setXYSpeed()`, чтобы задать скорость мяча
- Метод `move()`, позволяет переместить мяч, так что что увеличивает `x` и `y` на данном участке на `xDisp` и `yDisp`, соответственно.
- Метод `toString()`, который возвращает `"Ball @ (x , y) "`.

Пример выполнения задания

Класс, называемый `Author` (с англ. Автор), как показано на диаграмме классов, моделирует сущность предметной области – автор книги.

Он содержит:

- три `private` переменных-поля данных класса: `name` (типа `String`), `email` (типа `String`), и `gender` (типа `char`, которая может принимать три

значения либо 'M', если автор книги мужчина, 'F' – если автор книги женщина, или 'U' если пол автора неизвестен, - вы можете также использовать для реализации логическую переменную под названием `male` для обозначения пола автора, которая будет принимать значение истина или ложь);

- один конструктор для инициализации переменных `name`, `email` и `gender` с заданными значениями. (здесь не будет использоваться конструктор по умолчанию, так как нет значений по умолчанию: ни для имени, ни для электронной почты или пола).
- стандартные методы класса, геттеры/сеттеры: `getName()`, должны быть объявлены с модификатором `public`;
- методы `getEmail()`, `setEmail()`, and `getGender()`, нужно упомянуть, что класс не содержит методов сеттеров для полей данных - имени и пола, так как эти атрибуты не могут изменяться;
- метод `toString()`, который должен возвращать следующий текст "автор - имя (пол) на адрес электронной почты, например, "Ivan Popov(m) at ivPopov@somewhere.com", или "Anna Ivanova(ms) at anIvanova@somewhere.com ", то есть в строке должно быть записано имя[пробел](пол)[пробел]at[пробел]емайл

Ball.java

```
package balls;
public class Ball {
    private double x = 0.0;
    private double y = 0.0;

    public Ball(){}
    public Ball(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    public double getX() {
        return x;
    }
    public double getY() {
        return y;
    }
    public void setX(double x) {
        this.x = x;
    }
    public void setY(double y) {
        this.y = y;
    }

    public void setXY(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    public void move( double xDisp, double yDisp){
        x+=xDisp;
        y+=yDisp;
    }
    @Override
    public String toString() {
        return "Ball @ (" + this.x + ", " + this.y + ").";
    }
}
```

TestBall.java

```
package balls;
public class TestBall {
    public static void main(String[] args) {
        Ball b1 = new Ball(100, 100);
        System.out.println(b1);
        b1.move(30, 15);
        System.out.println(b1);
    }
}
```


ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4. ООП В JAVA. ПОНЯТИЕ КЛАССА.

Цель работы: Цель данной работы - изучить основные концепции объектно-ориентированного программирования, изучить понятие класса и научиться создавать классы.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Язык Java - объектно-ориентированный язык программирования. В центре ООП находится понятие объекта. Объект — это сущность, которой можно посылать сообщения и которая может на них реагировать, используя свои данные. Объект — это экземпляр класса. Данные объекта скрыты от остальной программы. Скрытие данных называется инкапсуляцией.

Наличие инкапсуляции достаточно для объектности языка программирования, но ещё не означает его объектной ориентированности — для этого требуется наличие наследования.

Но даже наличие инкапсуляции и наследования не делает язык программирования в полной мере объектным с точки зрения ООП. Основные преимущества ООП проявляются только в том случае, когда в языке программирования реализован полиморфизм подтипов — возможность единообразно обрабатывать объекты с различной реализацией при условии наличия общего интерфейса.

Класс в ООП — это в чистом виде абстрактный тип данных, создаваемый программистом. С этой точки зрения объекты являются значениями данного абстрактного типа, а определение класса задаёт внутреннюю структуру значений и набор операций, которые над этими значениями могут быть выполнены. Желательность иерархии классов (а значит, наследования) вытекает из требований к повторному использованию кода — если несколько классов имеют сходное поведение, нет смысла дублировать их описание, лучше выделить общую часть в общий родительский класс, а в описании самих этих классов оставить только различающиеся элементы.

Необходимость совместного использования объектов разных классов, способных обрабатывать однотипные сообщения, требует поддержки полиморфизма — возможности записывать разные объекты в переменные одного и того же типа. В таких условиях объект, отправляя сообщение, может не знать в точности, к какому классу относится адресат, и одни и те же сообщения, отправленные переменным одного типа, содержащим объекты разных классов, вызовут различную реакцию.

Создание классов в Java.

Для того чтобы создать класс в языке Java необходимо создать файл с расширением java. Имя файла должно быть таким же, как и имя создаваемого класса. В созданном файле должен описываться класс. Синтаксис написания класса:

```
<модификатор доступа> class <имя класса> {  
    <тело класса>  
}
```

В качестве модификатора доступа можно указать ключевое слово `public` или `private`. Если указано слово `public`, то класс будет доступен из других пакетов. Если указано слово `private`, то класс будет доступен только внутри того пакета, в котором он находится.

В теле класса можно описать методы, переменные, константы, конструкторы класса.

Конструктор - это специальный метод, который вызывается при создании нового объекта. Не всегда удобно инициализировать все переменные класса при создании его экземпляра. Иногда проще, чтобы какие-то значения были бы созданы по умолчанию при создании объекта. По сути конструктор нужен для автоматической инициализации переменных.

Конструктор инициализирует объект непосредственно во время создания. Имя конструктора совпадает с именем класса, включая регистр, а по синтаксису конструктор похож на метод без возвращаемого значения.

В отличие от метода, конструктор никогда ничего не возвращает.

Пример класса, описывающего прямоугольник с высотой `height` и шириной `width`.

```
public class Rectangle {
    //Свойства, поля класса
    private float width;
    private float height;
    //Конструктор класса
    public Rectangle(float w, float h) {
        width=w;
        height=h;
    }
    //Метод, возвращающий ширину прямоугольника
    public float getWidth() {
        return width;
    }
    //Метод, возвращающий высоту прямоугольника
    public float getHeight() {
        return height;
    }
    //Метод, устанавливающий ширину прямоугольника
    public void setWidth(float w) {
        width=w;
    }
    //Метод, устанавливающий высоту прямоугольника
    public void setHeight(float h) {
        height=h;
    }
}
```

В данном примере был создан класс с одним конструктором, и методами, меняющими поля класса `setWidth()`, `setHeight()` ("сеттеры"), и возвращающие их значение `getWidth()`, `getHeight()` ("геттеры").

Если конструкторы в классе отсутствуют, то Java автоматически создает конструктор по умолчанию, который не имеет аргументов.

Создание экземпляра класса.

Для того чтобы создать экземпляр класса необходимо объявить переменную, тип которой соответствует имени класса или суперкласса. После чего нужно присвоить этой переменной значение, вызвав конструктор создаваемого класса с помощью оператора `new`. Например, можно создать экземпляр класса `Rectangle` следующим образом:

```
Rectangle rect = new Rectangle(20, 10);
```

После этого можно вызывать методы этого класса для объекта `rect`, указав имя метода через точку:

```
rect.setWidth(20);  
System.out.println("Новая ширина: "+rect.getWidth());
```

ЗАДАНИЯ

1. Создать класс, описывающий модель окружности (`Circle`). В классе должны быть описаны нужные свойства окружности и методы для получения, изменения этих свойств. Протестировать работу класса в классе `CircleTest`, содержащим метод статический `main(String[] args)`.

2. Создать класс, описывающий тело человека (`Human`). Для описания каждой части тела создать отдельные классы (`Head`, `Leg`, `Hand`). Описать необходимые свойства и методы для каждого класса. Протестировать работу класса `Human`.

3. Создать класс, описывающий книгу (`Book`). В классе должны быть описаны нужные свойства книги (автор, название, год написания и т. д.) и методы для получения, изменения этих свойств. Протестировать работу класса в классе `BookTest`, содержащим метод статический `main(String[] args)`.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5. НАСЛЕДОВАНИЕ. АБСТРАКТНЫЕ СУПЕРКЛАССЫ И ИХ ПОДКЛАССЫ В JAVA.

Цель работы: освоить на практике работу с абстрактными классами и наследованием на Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Класс, содержащий абстрактные методы, называется абстрактным классом. Такие классы при определении помечаются ключевым словом `abstract`.

Абстрактный метод внутри абстрактного класса не имеет тела, только прототип. Он состоит только из объявления и не имеет тела:

```
abstract void yourMethod();
```

По сути, мы создаём шаблон метода. Например, можно создать абстрактный метод для вычисления площади фигуры в абстрактном классе `Фигура`. А все другие производные классы от главного класса могут уже реализовать свой код для готового метода. Ведь площадь у прямоугольника и треугольника вычисляется по разным алгоритмам и универсального метода не существует.

Если вы объявляете класс, производный от абстрактного класса, но хотите иметь возможность создания объектов нового типа, вам придётся предоставить определения для всех абстрактных методов базового класса. Если этого не сделать, производный класс тоже останется абстрактным, и компилятор заставит пометить новый класс ключевым словом **`abstract`**.

Абстрактный класс не может содержать какие-либо объекты, а также абстрактные конструкторы и абстрактные статические методы. Любой

подкласс абстрактного класса должен либо реализовать все абстрактные методы суперкласса, либо сам быть объявлен абстрактным.

```
public abstract class Swim {  
    // абстрактный метод плавать()  
    abstract void neigh();  
  
    // абстрактный класс может содержать и обычный метод  
    void run() {  
        System.out.println("Куда идешь?");  
    }  
}  
class Swimmer extends Swim { ....  
}
```

ЗАДАНИЯ

Упражнение 1.

Создайте абстрактный родительский суперкласс Shape и его дочерние классы (подклассы).

Упражнение 2.

Перепишите суперкласс Shape и его подклассы, так как это представлено на диаграмме Circle, Rectangle and Square рисунка 3.1.



Рисунок 3.1 – Диаграмма суперкласса Shape.

В этом задании, класс Shape определяется как абстрактный класс, который содержит:

- Два поля или переменные класса, объявлены с модификатором *protected* `color` (тип `String`) и `filled` (тип `boolean`). Такие защищенные переменные могут быть доступны в подклассах и классах в одном пакете. Они обозначаются со знаком “#” на диаграмме классов в нотации языка UML.

- Методы геттеры и сеттеры для всех переменных экземпляра класса, и метод toString().
- Два абстрактных метода `getArea()` и `getPerimeter()` выделены курсивом в диаграмме класса).

В подклассах `Circle` (круг) и `Rectangle` (прямоугольник) должны переопределяться абстрактные методы `getArea()` и `getPerimeter()`, чтобы обеспечить их надлежащее выполнение для конкретных экземпляров типа подкласс. Также необходимо для каждого подкласса переопределить `toString()`.

Упражнение 3.

Вам нужно написать тестовый класс, чтобы самостоятельно это проверить, необходимо объяснить полученные результаты и связать их с понятием ООП - полиморфизм. Некоторые объявления могут вызвать ошибки компиляции. Объясните полученные ошибки, если таковые имеются.

```
Shape s1 = new Circle(5.5, "RED", false);    // Upcast Circle to
Shape
System.out.println(s1);                      // which version?
System.out.println(s1.getArea());            // which version?
System.out.println(s1.getPerimeter());       // which version?
System.out.println(s1.getColor());
System.out.println(s1.isFilled());
System.out.println(s1.getRadius());

Circle c1 = (Circle)s1; // downcast back to Circle
System.out.println(c1);
System.out.println(c1.getArea());
System.out.println(c1.getPerimeter());
System.out.println(c1.getColor());
System.out.println(c1.isFilled());
System.out.println(c1.getRadius());

Shape s2 = new Shape();

Shape s3 = new Rectangle(1.0, 2.0, "RED", false); // upcast
System.out.println(s3);
System.out.println(s3.getArea());
System.out.println(s3.getPerimeter());
```


Продолжение листинга

```
System.out.println(s3.getColor());
System.out.println(s3.getLength());

Rectangle r1 = (Rectangle)s3; // downcast
System.out.println(r1);
System.out.println(r1.getArea());
System.out.println(r1.getColor());
System.out.println(r1.getLength());

Shape s4 = new Square(6.6); // Upcast
System.out.println(s4);
System.out.println(s4.getArea());
System.out.println(s4.getColor());
System.out.println(s4.getSide());

// Take note that we downcast Shape s4 to Rectangle,
// which is a superclass of Square, instead of Square
Rectangle r2 = (Rectangle)s4;
System.out.println(r2);
System.out.println(r2.getArea());
System.out.println(r2.getColor());
System.out.println(r2.getSide());
System.out.println(r2.getLength());

// Downcast Rectangle r2 to Square
Square sq1 = (Square)r2;
System.out.println(sq1);
System.out.println(sq1.getArea());
System.out.println(sq1.getColor());
System.out.println(sq1.getSide());
System.out.println(sq1.getLength());
```

Упражнение 4.

Напишите два класса `MovablePoint` и `MovableCircle` - которые реализуют интерфейс `Movable`.

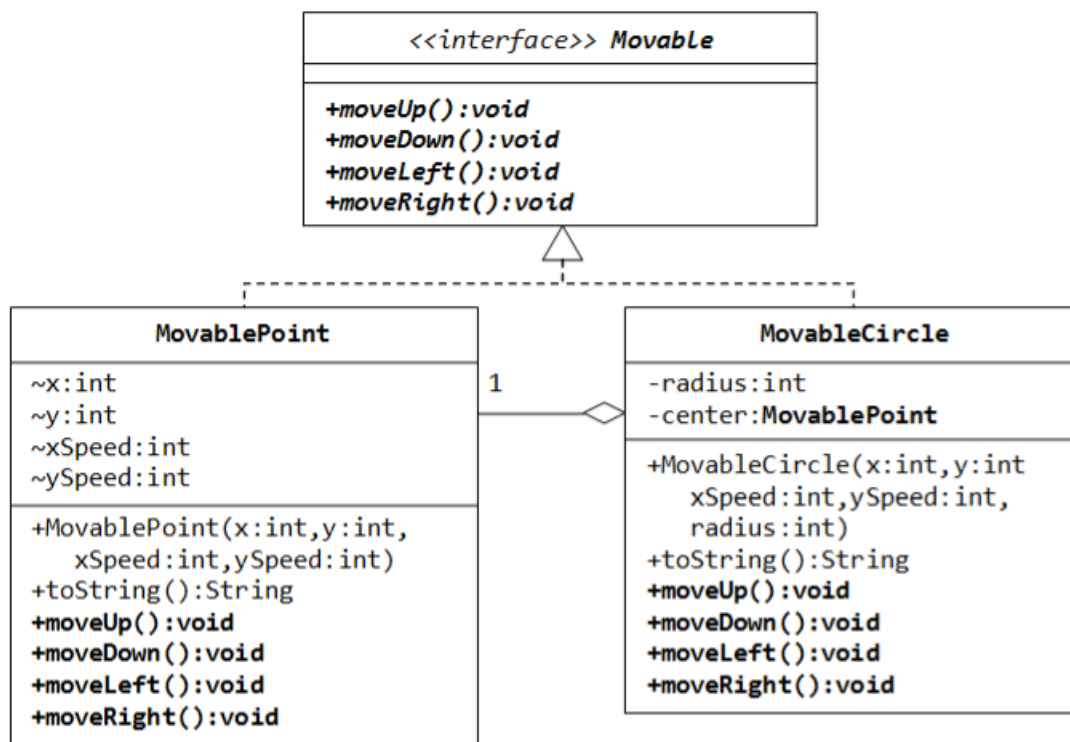


Рисунок 3.2. – Диаграмма реализации итерфейса Movable.

```

public interface Movable {
    // saved as "Movable.java"
    public void moveUp();
    .....
}
  
```

Упражнение 5.

Напишите новый класс MovableRectangle (движущийся прямоугольник). Его можно представить как две движущиеся точки MovablePoints (представляющих верхняя левая и нижняя правая точки) и реализующие интерфейс Movable. Убедитесь, что две точки имеет одну и ту же скорость (нужен метод это проверяющий).

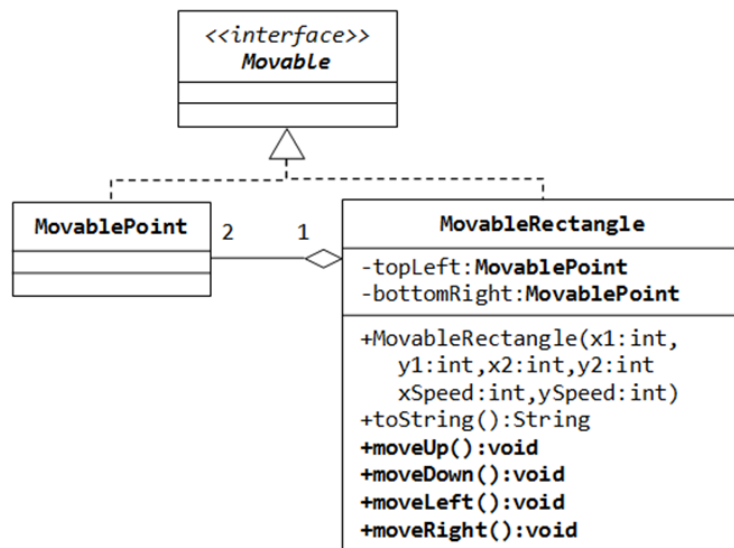


Рисунок 3.3 – Диаграмма класса **MovableRectangle**.

ПРИМЕР РЕШЕНИЯ ЗАДАНИЯ 1.

Реализации класса Circle:

Circle.java

```
package shape;
import java.math.*;
public class Circle extends Shape{
    protected double radius;
    public Circle(){
        this.filled = false;
        this.color = "blue";
        radius = 1;
    }
    public Circle(double radius){
        this.filled = false;
        this.color = "blue";
        this.radius = radius;
    }
    public Circle(double radius, String color, boolean filled){
        this.radius = radius;
        this.color = color;
        this.filled = filled;
    }
    public double getRadius() {
        return radius; }
    public void setRadius(double radius) {
        this.radius = radius; }
    @Override
    public double getArea() {
        return Math.PI*radius*radius; }
    @Override
    public double getPerimeter() {
        return 2*Math.PI*radius; }
    @Override
    public String toString() {
        return "Shape: circle, radius: "+this.radius+", color: "+this.color;
    }
}
```

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6. НАСЛЕДОВАНИЕ В JAVA

Цель работы: цель данной работы - изучить понятие наследования, и научиться реализовывать наследование в Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Одним из ключевых аспектов объектно-ориентированного программирования является наследование. С помощью наследования можно расширить функционал уже имеющихся классов за счет добавления нового функционала или изменения старого. Например, имеется следующий класс `Person`, описывающий отдельного человека:

```
public class Person {
    private String name;
    private String surname;

    public String getName() { return name; }
    public String getSurname() { return surname; }

    public Person(String name, String surname){
        this.name=name;
        this.surname=surname;
    }
    public void displayInfo(){
        System.out.println("Имя: " + name + " Фамилия: " +
surname);
    }
}
```

И, возможно, впоследствии мы решили расширить имеющуюся систему и классов, добавив в нее класс, описывающий сотрудника предприятия - класс `Employee`. Так как этот класс реализует тот же функционал, что и класс `Person`, так как сотрудник - это также и человек, то было бы рационально сделать класс `Employee` производным (или наследником) от класса `Person`, который, в свою очередь, называется базовым классом или родителем:

```
Class Employee extends Person{
}
```

Чтобы объявить один класс наследником от другого, надо использовать после имени класса-наследника ключевое слово `extends`, после которого идет имя базового класса. Для класса `Employee` базовым является `Person`, и поэтому

класс `Employee` наследует все те же поля и методы, которые есть в классе `Person`.

В классе `Employee` могут быть определены свои методы и поля, а также конструктор. Способность к изменению функциональности, унаследованной от базового класса, называется полиморфизмом и является одним из ключевых аспектов объектно-ориентированного программирования наряду с наследованием и инкапсуляцией.

Например, переопределим метод `displayInfo()` класса `Person` в классе `Employee`:

```
class Employee extends Person{
    private String company;
    public Employee(String name, String surname, String company)
    {
        super(name, surname);
        this.company=company;
    }
    public void displayInfo(){
        super.displayInfo();
        System.out.println("Компания: " + company);
    }
}
```

Класс `Employee` определяет дополнительное поле для хранения компании, в которой работает сотрудник. Кроме того, оно также устанавливается в конструкторе.

Так как поля `name` и `surname` в базовом классе `Person` объявлены с модификатором `private`, то мы не можем к ним напрямую обратиться из класса `Employee`. Однако в данном случае нам это не нужно. Чтобы их установить, мы обращаемся к конструктору базового класса с помощью ключевого слова `super`, в скобках после которого идет перечисление передаваемых аргументов.

С помощью ключевого слова `super` мы можем обратиться к любому члену базового класса - методу или полю, если они не определены с модификатором `private`.

Также в классе `Employee` переопределяется метод `displayInfo()` базового класса. В нем с помощью ключевого `super` также идет обращение к методу

displayInfo(), но уже базового класса, и затем выводится дополнительная информация, относящаяся только к Employee.

Используя обращение к методом базового класса, можно было бы переопределить метод displayInfo() следующим образом:

```
public void displayInfo(){
    System.out.println("Имя: " + super.getName() + " Фамилия: "
+ super.getSurname() + " Компания: " + company);
}
```

При этом нам необязательно переопределять все методы базового класса. Например, в данном случае мы не переопределяем методы getName() и getSurname(). Поэтому для этих методов класс-наследник будет использовать реализацию из базового класса. И в основной программе мы можем эти методы использовать:

```
public static void main(String[] args) {
    Employee empl = new Employee("Tom", "Simpson", "Oracle");
    empl.displayInfo();
    String firstName = empl.getName();
    System.out.println(firstName);
}
```

Хотя наследование очень интересный и эффективный механизм, но в некоторых ситуациях его применение может быть нежелательным. И в этом случае можно запретить наследование с помощью ключевого слова final.

Например:

```
public final class Person {
}
```

Если бы класс Person был бы определен таким образом, то следующий код был бы ошибочным и не сработал, так как мы тем самым запретили наследование:

```
class Employee extends Person{
}
```

Кроме запрета наследования можно также запретить переопределение отдельных методов. Например, в примере выше переопределен метод displayInfo(), запретим его переопределение:

```
public class Person {
    //.....
    public final void displayInfo(){
        System.out.println("Имя: " + name + " Фамилия: " +
surname);
    }
}
```

В этом случае в классе `Employee` надо будет создать метод с другим именем для вывода информации об объекте.

Абстрактные классы

Кроме обычных классов в Java есть абстрактные классы. Абстрактный класс похож на обычный класс. В абстрактном классе также можно определить поля и методы, в то же время нельзя создать объект или экземпляр абстрактного класса. Абстрактные классы призваны предоставлять базовый функционал для классов-наследников. А производные классы уже реализуют этот функционал.

При определении абстрактных классов используется ключевое слово `abstract`:

```
public abstract class Human{
    private int height;
    private double weight;

    public int getHeight() { return height; }
    public double getWeight() { return weight; }
}
```

Кроме обычных методов абстрактный класс может содержать абстрактные методы. Такие методы определяются с помощью ключевого слова `abstract` и не имеют никакого функционала:

```
public abstract void displayInfo();
```

Производный класс обязан переопределить и реализовать все абстрактные методы, которые имеются в базовом абстрактном классе. Также следует учитывать, что если класс имеет хотя бы один абстрактный метод, то данный класс должен быть определен как абстрактный.

Зачем нужны абстрактные классы? Допустим, мы делаем программу для обслуживания банковских операций и определяем в ней три класса: `Person`, который описывает человека, `Employee`, который описывает банковского

служащего, и класс Client, который представляет клиента банка. Очевидно, что классы Employee и Client будут производными от класса Person, так как оба класса имеют некоторые общие поля и методы. И так как все объекты будут представлять либо сотрудника, либо клиента банка, то напрямую мы от класса Person создавать объекты не будем. Поэтому имеет смысл сделать его абстрактным.

```
public abstract class Person {
    private String name;
    private String surname;
    public String getName() { return name; }
    public String getSurname() { return surname; }
    public Person(String name, String surname){
        this.name=name;
        this.surname=surname;
    }
    public abstract void displayInfo();
}
class Employee extends Person{
    private String bank;
    public Employee(String name, String surname, String company)
    {
        super(name, surname);
        this.bank=company;
    }
    public void displayInfo(){
        System.out.println("Имя: " + super.getName() + "
Фамилия: " + super.getSurname() + " Работает в банке: " + bank);
    }
}
class Client extends Person{
    private String bank;
    public Client(String name, String surname, String company) {
        super(name, surname);
        this.bank=company;
    }
    public void displayInfo(){
        System.out.println("Имя: " + super.getName() + "
Фамилия: " + super.getSurname() + " Клиент банка: " + bank);
    }
}
```

ЗАДАНИЯ

1. Создать абстрактный класс, описывающий посуду(Dish). С помощью наследования реализовать различные виды посуды, имеющие свои свойства и методы. Протестировать работу классов.

2. Создать абстрактный класс, описывающий собак(Dog). С помощью наследования реализовать различные породы собак. Протестировать работу классов.

3. Создать абстрактный класс, описывающий мебель. С помощью наследования реализовать различные виды мебели. Также создать класс FurnitureShop, моделирующий магазин мебели. Протестировать работу классов.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7. СОЗДАНИЕ GUI. СОБЫТИЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В JAVA.

Цель работы: введение в событийное программирование на языке Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Данная практическая работа посвящена закреплению практических навыков по созданию приложений на Java с использованием следующих элементов GUI:

- Текстовые поля и области ввода текста;
- Менеджеры компоновки компонентов;
- Слушатель мыши;
- Создание меню.

Text Fields - текстовое поле или поля для ввода текста (можно ввести только одну строку). Примерами текстовых полей являются поля для ввода логина и пароля, например, используемые, при входе в электронную почту.

Пример создания объекта класса JTextField:

```
JTextField jta = new JTextField (10);
```

В параметрах конструктора задано число 10, это количество символов, которые могут быть видны в текстовом поле. Текст введенный в поле JText может быть возвращен с помощью метода `getText()`. Также в поле можно записать новое значение с помощью метода `setText(String s)`.

Как и у других компонентов, мы можем изменять цвет и шрифт текста в текстовом поле.

Пример 1.

```
class LabExample extends JFrame{
    JTextField jta = new JTextField(10);
    Font fnt = new Font("Times new roman",Font.BOLD,20);
    LabExample(){
        super("Example");
        setLayout(new FlowLayout());
        setSize(250,100);
        add(jta);
        jta.setForeground(Color.PINK);
        jta.setFont(fnt);
        setVisible(true);
    }
    public static void main(String[]args) {
        new LabExample();
    }
}
```

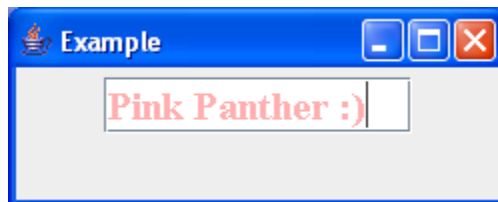


Рисунок 4.1

Важное замечание

Ответственность за выполнение проверки на наличие ошибок в коде лежит полностью на программисте, например, чтобы проверить, произойдет ли ошибка, когда в качестве входных данных в `JTextField` ожидается ввод числа. Компилятор не будет ловить такого рода ошибку, поэтому ее необходимо обрабатывать пользовательским кодом.

Выполните следующий пример и наблюдайте за результатом, когда число вводится в неправильном формате:

Пример 2.

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
class LabExample extends JFrame {
    JTextField jta1 = new JTextField(10);
    JTextField jta2 = new JTextField(10);
    JButton button = new JButton(" Add them up");
    Font fnt = new Font("Times new roman",Font.BOLD,20);
    LabExample()
    {
        super("Example");
        setLayout(new FlowLayout());
        setSize(250,150);
        add(new JLabel("1st Number"));
        add(jta1);
        add(new JLabel("2nd Number"));
        add(jta2);
        add(button);
        button.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
                try {
                    double x1 =
Double.parseDouble(jta1.getText().trim());
                    double x2 =
Double.parseDouble(jta2.getText().trim());
                    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Result
= "+(x1+x2),"Alert",JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
                }
                catch(Exception e)
                {
                    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Error
in Numbers !","alert" , JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
                }
            }
        });
        setVisible(true); }

    public static void main(String[]args) {
        new LabExample();
    }
}
```

JTextArea

Компонент TextArea похож на TextField, но в него можно вводить более одной строки. В качестве примера TextArea можно рассмотреть текст, который мы набираем в теле сообщения электронной почты.

Пример 3.

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
class TextAreaExample extends JFrame {
    JTextArea jta1 = new JTextArea(10,25);
    JButton button = new JButton("Add some Text");
    public TextAreaExample()
    {
        super("Example");
        setSize(300,300);
        setLayout(new FlowLayout());
        add(jta1);
        add(button);
        button.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
                String txt =
JOptionPane.showInputDialog(null,"Insert some text");
                jta1.append(txt);
            }
        });
    }
    public static void main(String[]args){
        new TextAreaExample().setVisible(true);
    }
}
```

Замечание

Мы можем легко добавить возможность прокрутки к текстовому полю, добавив его в контейнер с именем `JScrollPane` следующим образом:

```
JTextArea txtArea = new JTextArea(20,20)
JScrollPane jScroll = new JScrollPane(txtArea);
// ...
add(jScroll); // we add the scrollPane and not the text area.
```

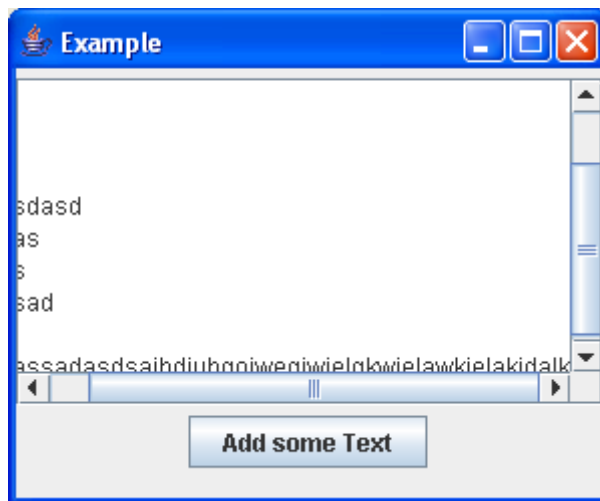


Рисунок 4.2

Менеджеры компоновки компонентов или Layout Менеджеры.

Менеджер BorderLayout:

Разделяет компонент на пять областей (WEST, EAST, NORTH, SOUTH and Center). Другие компоненты могут быть добавлены в любой из этих компонентов пятерками.

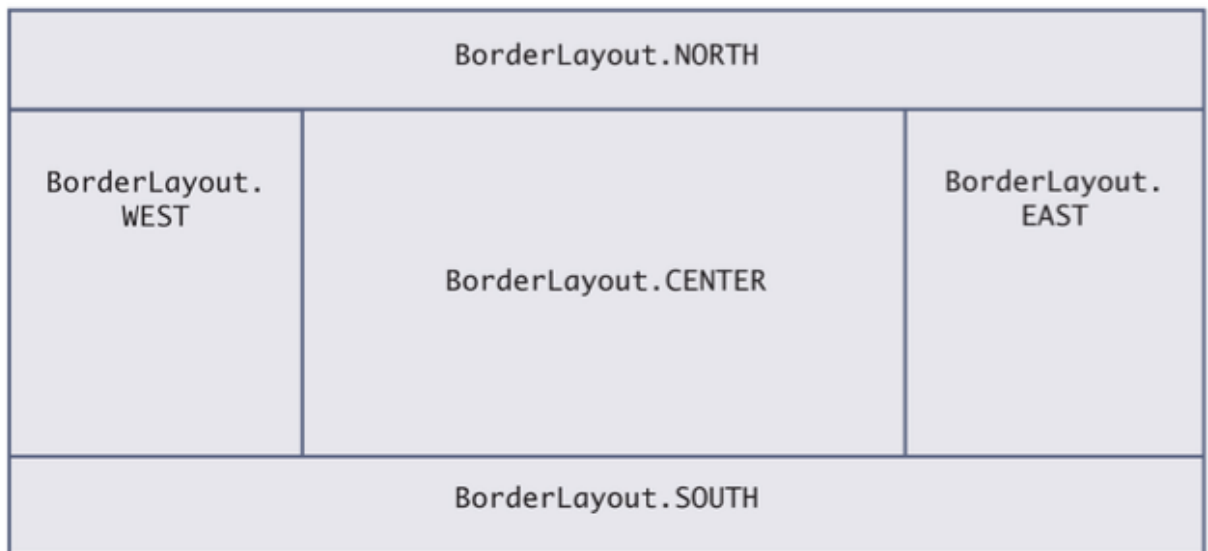


Рисунок 4.3

Метод для добавления в контейнер, который есть у менеджера BorderLayout отличается и выглядит следующим образом:

```
add(comp, BorderLayout.EAST);
```

Обратите внимание, что мы можем, например, добавить панели JPanel в эти области и затем добавлять компоненты этих панелей. Мы можем установить расположение этих JPanel используя другие менеджеры.

Менеджер GridLayout.

С помощью менеджера GridLayout компонент может принимать форму таблицы, где можно задать число строк и столбцов.

Таблица 4.1.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Если компоненту GridLayout задать 3 строки и 4 столбца, то компоненты будут принимать форму таблицы, показанной выше, и будут всегда добавляться в порядке их появления.

Следующий пример иллюстрирует смесь компоновки различных компонентов.

Пример 4.

```
Import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
class BorderExample extends JFrame {
    JPanel[] pnl = new JPanel[12];
    public BorderExample() {
        setLayout(new GridLayout(3,4));
        for(int I = 0 ; I < pnl.length ; i++) {
            int r = (int) (Math.random() * 255);
            int b = (int) (Math.random() * 255);
            int g = (int) (Math.random() * 255);
            pnl[i] = new JPanel();
            pnl[i].setBackground(new Color(r,g,b));
            add(pnl[i]);
        }
        pnl[4].setLayout(new BorderLayout());
        pnl[4].add(new JButton("one"),BorderLayout.WEST);
        pnl[4].add(new JButton(«two»),BorderLayout.EAST);
        pnl[4].add(new JButton(«three»),BorderLayout.SOUTH);
        pnl[4].add(new JButton(«four»),BorderLayout.NORTH);
        pnl[4].add(new JButton(«five»),BorderLayout.CENTER);

        pnl[10].setLayout(new FlowLayout()); pnl[10].add(new
Jbutton(«one»));
        pnl[10].add(new JButton(«two»));
        pnl[10].add(new JButton(«three»));
        pnl[10].add(new JButton(«four»));
        pnl[10].add(new JButton(«fve»));
        setSize(800,500);
    }
    public static void main(String[]args) {
        new BorderExample().setVisible(true);
    }
}
```

Код, представленный выше, будет иметь вид, который указан на рисунке 4.4.

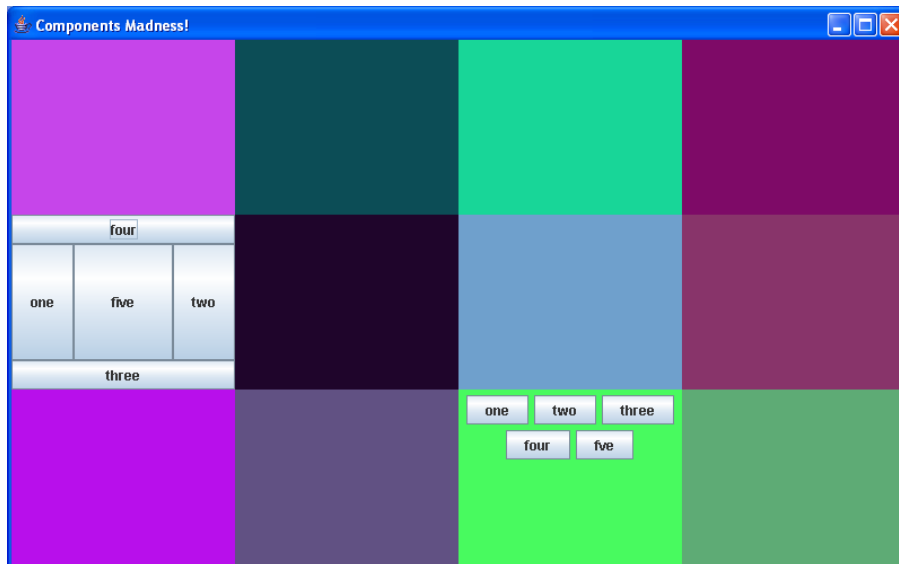


Рисунок 4.4 – Пример выполнения кода

Заметьте, что JFrame имеет GridLayout размера 3 на 4 (таблица), в то время как JPanel размером (2, 1) имеет менеджер BorderLayout. А JPanel (3, 3) имеет FLOWLayout.

Менеджер Null Layout Manager.

Иногда бывает нужно изменить размер и расположение компонента в контейнере. Таким образом, мы должны указать программе не использовать никакой менеджер компоновки, то есть (setLayout (нуль)). Так что мы получим результат, отраженный на рисунке 4.5.

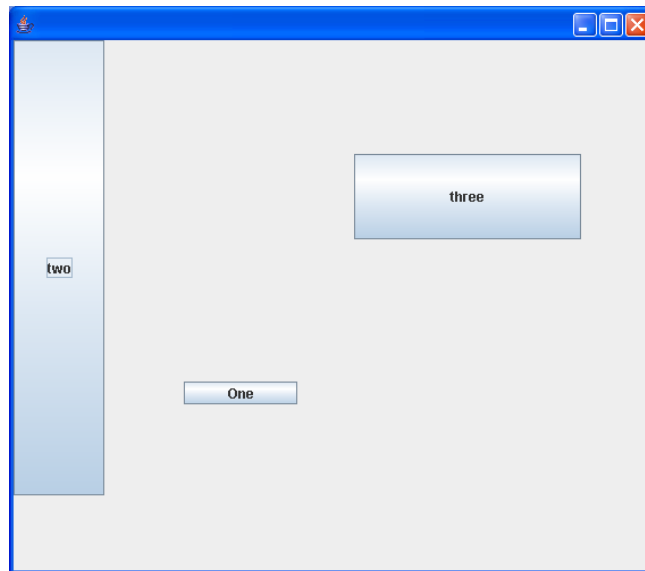


Рисунок 4.5 – Пример работы программы при `setLayout` равным нулю

Пример 5.

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
class NullLayout extends JFrame{
    JButton but1 = new JButton("One");;
    JButton but2 = new JButton("two");;
    JButton but3 = new JButton("three");;
    public NullLayout() {
        setLayout(null);
        but1.setBounds(150,300,100,20); // added at 150,300
width = 100,height=20
        but2.setSize(80,400); // added at 0,0 width = 80,
height=400
        but3.setLocation(300,100);
        but3.setSize(200,75);
        // those two steps can be combined in one setBounds
method call
        add(but1);
        add(but2);
        add(but3);
        setSize(500,500);
    }
    public static void main(String[]args){
        new NullLayout().setVisible(true);
    }
}
```

Слушатель событий мыши `MouseListener`.

Мы можем реализовывать слушателей мыши и также слушателей клавиатуры на компонентах GUI. Интерфейс `MouseListener` имеет следующие методы:

Таблица 4.2 - Методы класса `MouseListener`.

Методы класса		
Возвращаемое значение	Прототип метода	Описание
<code>void</code>	<code>mouseClicked(MouseEvent e)</code>	Вызывается, когда кнопка мыши была нажата (нажата и отпущена) на области компонента.
<code>void</code>	<code>mouseEntered(MouseEvent e)</code>	Вызывается, когда мышь входит в область компонент.
<code>void</code>	<code>mouseExited(MouseEvent e)</code>	Вызывается, когда мышь выходит из области компонента.
<code>void</code>	<code>mousePressed(MouseEvent e)</code>	Вызывается при нажатии кнопки мыши на область компонента.
<code>void</code>	<code>mouseReleased(MouseEvent e)</code>	Вызывается, когда над областью компонента отпущена кнопка мыши.

Слушатель `MouseListener` можно добавить к компоненту следующим образом:

```
Component.addMouseListener(listener);
```

Здесь слушатель является экземпляром класса, который реализует интерфейс `MouseListener`. Обратите внимание, что он должен обеспечивать

выполнение всех методов, перечисленных в таблице 2 в данной практической работе.

Пример 6.

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
class MyMouse extends JFrame {
    JLabel lbl = new JLabel("");
    public MyMouse()
    {
        super("Dude! Where's my mouse ?");
        setSize(400,400);
        setLayout(new BorderLayout());
        add(lbl,BorderLayout.SOUTH);
        addMouseListener(new MouseListener() {
            public void mouseExited(MouseEvent a){}
            public void mouseClicked(MouseEvent a)
            {lbl.setText("X="+a.getX()+" Y="+a.getY());}
            public void mouseEntered(MouseEvent a) {}
            public void mouseReleased(MouseEvent a) {}
            public void mousePressed(MouseEvent a) {}
        });
    }
    public static void main(String[]args){
        new MyMouse().setVisible(true);
    }
}
```

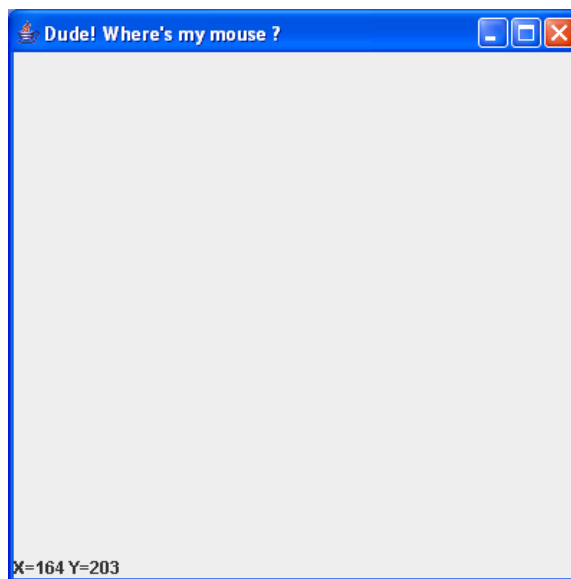


Рисунок 4.6 – Пример выполнения программы 6

Создание меню

Добавление меню в программе Java происходит несложно. Java определяет три компонента для обработки:

- `JMenuBar`: который представляет собой компонент, который содержит меню.
- `JMenu`: который представляет меню элементов для выбора.
- `JMenuItem`: представляет собой элемент, который можно кликнуть из меню.

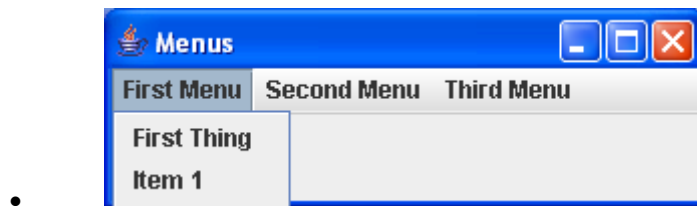


Рисунок 4.7 – Меню в языке Java

Подобно компоненту `Button` (на самом деле `MenuItems` являются подклассами класса `AbstractButton`). Мы можем добавить `ActionListener` к ним так же, как мы делали с кнопками

ЗАДАНИЯ

Упражнение 1.

Напишите интерактивную программу с использованием GUI имитирует таблицу результатов матчей между командами Милан и Мадрид. Создайте `JFrame` приложение, у которого есть следующие компоненты GUI:

- одна кнопка `JButton` labeled “AC Milan”
- другая `JButton` подписана “Real Madrid”
- надпись `JLabel` содержит текст “Result: 0 X 0”
- надпись `JLabel` содержит текст “Last Scorer: N/A”

- надпись Label содержит текст “Winner: DRAW”;

Всякий раз, когда пользователь нажимает на кнопку AC Milan, результат будет увеличиваться для Милана, сначала 1 X 0, затем 2 X 0 и так далее. Last Scorer означает последнюю забившую команду. В этом случае: AC Milan. Если пользователь нажимает кнопку для команды Мадрид, то счет приписывается ей. Победителем становится команда, которая имеет больше кликов кнопку на соответствующую, чем другая.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8. СОЗДАНИЕ ПРОГРАММ С ГРАФИЧЕСКИМ ИНТЕРФЕЙСОМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА JAVA

Цель работы: научиться создавать графический интерфейс пользователя, освоить на практике работу с различными объектами для создания ГИП, менеджерами размещения компонентов.

Теоретические сведения указаны в практической работе №7.

ЗАДАНИЯ

- Создать окно, нарисовать в нем 20 случайных фигур, случайного цвета. Классы фигур должны наследоваться от абстрактного класса Shape, в котором описаны свойства фигуры: цвет, позиция.
- Создать окно, отобразить в нем картинку, путь к которой указан в аргументах командной строки.
- Создать окно, реализовать анимацию, с помощью картинки, состоящей из нескольких кадров.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9. ИНТЕРФЕЙСЫ В JAVA.

Цель работы: Цель данной лабораторной работы - изучить понятие интерфейса, научиться создавать интерфейсы в Java и применять их в программах.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Механизм наследования очень удобен, но он имеет свои ограничения. В частности мы можем наследовать только от одного класса, в отличие, например, от языка C++, где имеется множественное наследование.

В языке Java подобную проблему позволяют решить интерфейсы. Интерфейсы определяют некоторый функционал, не имеющий конкретной реализации, который затем реализуют классы, применяющие эти интерфейсы. И один класс может применить множество интерфейсов.

Чтобы определить интерфейс, используется ключевое слово `interface`.

Определим следующий интерфейс:

```
public interface Printable{  
    void print();  
}
```

Интерфейс может определять различные методы, которые, так же как и абстрактные методы абстрактных классов не имеют реализации. В данном случае объявлен только один метод.

Все методы интерфейса не имеют модификаторов доступа, но фактически по умолчанию доступ `public`, так как цель интерфейса - определение функционала для реализации его классом. Поэтому весь функционал должен быть открыт для реализации.

И также при объявлении интерфейса надо учитывать, что только один интерфейс в файле может иметь тип доступа `public`. А его название должно совпадать с именем файла. Остальные интерфейсы (если такие имеются в файле `java`) не должны иметь модификаторов доступа.

Интерфейс может определять различные методы, которые, так же как и абстрактные методы абстрактных классов не имеют реализации. В данном случае объявлен только один метод.

Все методы интерфейса не имеют модификаторов доступа, но фактически по умолчанию доступ `public`, так как цель интерфейса - определение функционала для реализации его классом. Поэтому весь функционал должен быть открыт для реализации.

И также при объявлении интерфейса надо учитывать, что только один интерфейс в файле может иметь тип доступа `public`. А его название должно совпадать с именем файла. Остальные интерфейсы (если такие имеются в файле `java`) не должны иметь модификаторов доступа.

Чтобы класс применил интерфейс, надо использовать ключевое слово `implements`:

```
class Book implements Printable{
    String name;
    String author;
    int year;
    Book(String name, String author, int year){
        this.name = name;
        this.author = author;
        this.year = year;
    }
    public void print() {
        System.out.printf("Книга '%s' (автор %s) была издана в %d году \n", name, author, year);
    }
}
```

При этом надо учитывать, что если класс применяет интерфейс, то он должен реализовать все методы интерфейса, как в случае выше реализован метод `print`.

Потом в главном классе мы можем использовать данный класс и его метод `print`:

```
Book b1 = new Book("Война и мир", "Л. Н. Толстой", 1863);
b1.print();
```

В тоже время мы не можем напрямую создавать объекты интерфейсов, поэтому следующий код не будет работать:

```
Printable pr = new Printable();
pr.print();
```

Одним из преимуществ использования интерфейсов является то, что они позволяют добавить в приложение гибкости. Например, в дополнение к классу

Book определим еще один класс, который будет реализовывать интерфейс Printable:

```
public class Journal implements Printable {
    private String name;
    String getName(){
        return name;
    }
    Journal(String name){
        this.name = name;
    }
    public void print() {
        System.out.printf("Журнал '%s'\n", name);
    }
}
```

Класс Book и класс Journal связаны тем, что они реализуют интерфейс Printable. Поэтому мы динамически в программе можем создавать объекты Printable как экземпляры обоих классов:

```
Printable printable = new Book("Война и мир", "Л. Н. Толстой",
1863);
printable.print();
printable = new Journal("Хакер");
printable.print();
```

И также как и в случае с классами, интерфейсы могут использоваться в качестве типа параметров метода или в качестве возвращаемого типа:

```
public static void main(String[] args) {
    Printable printable = createPrintable("Компьютерра", false);
    printable.print();
    read(new Book("Отцы и дети", "И. Тургенев", 1862));
    read(new Journal("Хакер"));
}
static void read(Printable p){
    p.print();
}
static Printable createPrintable(String name, boolean option){
    if(option){
        return new Book(name, "неизвестен", 2015);
    }
    else{
        return new Journal(name);
    }
}
```

Метод read() в качестве параметра принимает объект интерфейса Printable, поэтому в этот метод мы можем передать как объект Book, так и объект Journal.

Метод `createPrintable()` возвращает объект `Printable`, поэтому также мы можем вернуть как объект `Book`, так и `Journal`.

ЗАДАНИЯ

1. Создать интерфейс `Nameable`, с методом `getName()`, возвращающим имя объекта, реализующего интерфейс. Проверить работу для различных объектов (например, можно создать классы, описывающие разные сущности, которые могут иметь имя: планеты, машины, животные и т. д.).

2. Реализовать интерфейс `Priceable`, имеющий метод `getPrice()`, возвращающий некоторую цену для объекта. Проверить работу для различных классов, сущности которых могут иметь цену.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №10. ПРОГРАММИРОВАНИЕ РЕКУРСИИ В JAVA

Цель работы: разработка и программирование рекурсивных алгоритмов на языке Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

В контексте языка программирования рекурсия — это некий активный метод (или подпрограмма) вызываемый сам по себе непосредственно, или вызываемой другим методом (или подпрограммой) косвенно. В первую очередь надо понимать, что рекурсия — это своего рода перебор. Вообще говоря, всё то, что решается итеративно можно решить рекурсивно, то есть с использованием рекурсивной функции.

Так же, как и у перебора (цикла) у рекурсии должно быть условие остановки — базовый случай (иначе также, как и цикл, рекурсия будет работать вечно — infinite). Это условие и является тем случаем, к которому рекурсия идет (шаг рекурсии). При каждом шаге вызывается рекурсивная функция до тех пор, пока при следующем вызове не сработает базовое условие и не произойдет остановка рекурсии (а точнее возврат к последнему вызову функции). Всё решение сводится к поиску решения для базового случая. В случае, когда рекурсивная функция вызывается для решения сложной задачи (не базового случая) выполняется некоторое количество рекурсивных вызовов или шагов, с целью сведения задачи к более простой. И так до тех пор, пока не получим базовое решение.

Итак, рекурсивная функция состоит из:

- условие остановки или же базового случая или условия;
- условие продолжения или шага рекурсии — способ сведения сложной задачи к более простым подзадам.

Рассмотрим это на примере нахождения факториала:

```

public class Solution {
    public static int recursion(int n) {
        // условие выхода
        // Базовый случай
        // когда остановиться повторять рекурсию ?
        if (n == 1) {
            return 1; }
        // Шаг рекурсии / рекурсивное условие
        return recursion(n - 1) * n; }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(recursion(5)); // вызов рекурсивной
функции
    }
}

```

Тут базовым условием является условие когда $n=1$. Так как мы знаем что $1!=1$ и для вычисления $1!$ нам ни чего не нужно. Чтобы вычислить $2!$ мы можем использовать $1!$, т.е. $2!=1!*2$. Чтобы вычислить $3!$ нам нужно $2!*3...$ Чтобы вычислить $n!$ нам нужно $(n-1)!*n$. Это и является шагом рекурсии.

Иными словами, чтобы получить значение факториала от числа n , достаточно умножить на n значение факториала от предыдущего числа.

В сети интернет при объяснении понятия рекурсии часто даются примеры решения задач нахождения чисел Фибоначчи и Ханойская башня

Представлены задачи с различным уровнем сложности. Попробуйте их решить, самостоятельно используя подход, описанный выше.

При решении попробуйте думать рекурсивно и ответить на вопросы:

- какой базовый случай или условие задается в задаче?
- какой шаг рекурсии или рекурсивное условие?

ЗАДАНИЯ

Упражнения по этой теме выполняются следующим образом: каждый учащийся выполняет от 3 до 5 задач, начиная с номера варианта задания, который соответствует номеру учащегося в журнале группы.

1. Треугольная последовательность

Дана монотонная последовательность, в которой каждое натуральное число k встречается ровно k раз: 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4,...

По данному натуральному n выведите первые n членов этой последовательности. Попробуйте обойтись только одним циклом `for`.

2. От 1 до n

Дано натуральное число n . Выведите все числа от 1 до n .

3. От A до B

Даны два целых числа A и B (каждое в отдельной строке). Выведите все числа от A до B включительно, в порядке возрастания, если $A < B$, или в порядке убывания в противном случае.

4. Заданная сумма цифр

Даны натуральные числа k и s . Определите, сколько существует k -значных натуральных чисел, сумма цифр которых равна s . Запись натурального числа не может начинаться с цифры 0.

В этой задаче можно использовать цикл для перебора всех цифр, стоящих на какой-либо позиции.

5. Сумма цифр числа

Дано натуральное число N . Вычислите сумму его цифр. При решении этой задачи нельзя использовать строки, списки, массивы (ну и циклы, разумеется).

6. Проверка числа на простоту

Дано натуральное число $n > 1$. Проверьте, является ли оно простым. Программа должна вывести слово YES, если число простое и NO, если число составное. Алгоритм должен иметь сложность $O(\log n)$.

Указание. Понятно, что задача сама по себе нерекурсивна, т.к. проверка числа n на простоту никак не сводится к проверке на простоту меньших чисел. Поэтому нужно сделать еще один параметр рекурсии: делитель числа, и именно по этому параметру и делать рекурсию.

7. Разложение на множители

Дано натуральное число $n > 1$. Выведите все простые множители этого числа в порядке не убывания с учетом кратности. Алгоритм должен иметь сложность $O(\log n)$

8. Палиндром

Дано слово, состоящее только из строчных латинских букв. Проверьте, является ли это слово палиндромом. Выведите YES или NO.

При решении этой задачи нельзя пользоваться циклами, в решениях на питоне нельзя использовать срезы с шагом, отличным от 1.

9. Без двух нулей

Даны числа a и b . Определите, сколько существует последовательностей из a нулей и b единиц, в которых никакие два нуля не стоят рядом.

10. Разворот числа

Дано число n , десятичная запись которого не содержит нулей. Получите число, записанное теми же цифрами, но в противоположном порядке.

При решении этой задачи нельзя использовать циклы, строки, списки, массивы, разрешается только рекурсия и целочисленная арифметика.

Функция должна возвращать целое число, являющееся результатом работы программы, выводить число по одной цифре нельзя.

11. Количество единиц

Дана последовательность натуральных чисел (одно число в строке), завершающаяся двумя числами 0 подряд. Определите, сколько раз в этой последовательности встречается число 1. Числа, идущие после двух нулей, необходимо игнорировать.

В этой задаче нельзя использовать глобальные переменные и параметры, передаваемые в функцию. Функция получает данные, считывая их с клавиатуры, а не получая их в виде параметров.

12. Вывести нечетные числа последовательности

Дана последовательность натуральных чисел (одно число в строке), завершающаяся числом 0. Выведите все нечетные числа из этой последовательности, сохраняя их порядок.

В этой задаче нельзя использовать глобальные переменные и передавать какие-либо параметры в рекурсивную функцию. Функция получает данные, считывая их с клавиатуры. Функция не возвращает значение, а сразу же выводит результат на экран. Основная программа должна состоять только из вызова этой функции.

13. Вывести члены последовательности с нечетными номерами

Дана последовательность натуральных чисел (одно число в строке), завершающаяся числом 0. Выведите первое, третье, пятое и т.д. из введенных чисел. Завершающий ноль выводить не надо.

В этой задаче нельзя использовать глобальные переменные и передавать какие-либо параметры в рекурсивную функцию. Функция получает данные, считывая их с клавиатуры. Функция не возвращает значение, а сразу же выводит результат на экран. Основная программа должна состоять только из вызова этой функции.

14. Цифры числа слева направо

Дано натуральное число N . Выведите все его цифры по одной, в обычном порядке, разделяя их пробелами или новыми строками.

При решении этой задачи нельзя использовать строки, списки, массивы (ну и циклы, разумеется). Разрешена только рекурсия и целочисленная арифметика

15. Цифры числа справа налево

Дано натуральное число N . Выведите все его цифры по одной, в обратном порядке, разделяя их пробелами или новыми строками.

При решении этой задачи нельзя использовать строки, списки, массивы (ну и циклы, разумеется). Разрешена только рекурсия и целочисленная арифметика.

16. Количество элементов, равных максимуму

Дана последовательность натуральных чисел (одно число в строке), завершающаяся числом 0. Определите, какое количество элементов этой последовательности, равны ее наибольшему элементу.

В этой задаче нельзя использовать глобальные переменные. Функция получает данные, считывая их с клавиатуры, а не получая их в виде параметра. В программе на языке Python функция возвращает результат в виде кортежа из нескольких чисел, и функция вообще не получает никаких параметров. В программе на языке C++ результат записывается в переменные, которые передаются в функцию по ссылке. Других параметров, кроме как используемых для возврата значения, функция не получает. Гарантируется, что последовательность содержит хотя бы одно число (кроме нуля)

17. Максимум последовательности

Дана последовательность натуральных чисел (одно число в строке), завершающаяся числом 0. Определите наибольшее значение числа в этой последовательности.

В этой задаче нельзя использовать глобальные переменные и передавать какие-либо параметры в рекурсивную функцию. Функция получает данные, считывая их с клавиатуры. Функция возвращает единственное значение: максимум считанной последовательности. Гарантируется, что последовательность содержит хотя бы одно число (кроме нуля).

ПРИМЕР РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ.

Задание: найти точную степень двойки. Дано натуральное число N. Выведите слово YES, если число N является точной степенью двойки, или слово NO в противном случае.

Решение:

```
public class Rec1 {  
    public static int recursion(double n) {  
        if (n == 1) {  
            return 1; }  
        else if (n > 1 && n < 2) {  
            return 0; }  
        else {  
            return recursion(n / 2);  
        }  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        double n = 64;  
        if (recursion(n) == 1) {  
            System.out.println("Yes"); {  
  
            }  
        }  
        else {  
            System.out.println("No");  
        }  
    }  
}
```

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №11. ТЕХНИКИ СОРТИРОВКИ В JAVA

Цель работы: освоение на практике методов сортировки с использованием приемов программирования на объектно-ориентированном языке Java.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Сортировка — это процесс упорядочивания списка элементов (организация в определенном порядке) исходного списка элементов, который возможно организован в виде контейнера или храниться в виде коллекции.

Процесс сортировки основан на упорядочивании конкретных значений, например:

- сортировка списка результатов экзаменов баллов в порядке возрастания результата;
 - сортировка списка людей в алфавитном порядке по фамилии.
- Есть много алгоритмов для сортировки списка элементов, которые различаются по эффективности.

Алгоритм сортировки вставками.

Работа метода сортировки состоит из следующих шагов:

- выбрать любой элемент из списка элементов и вставить его в надлежащее место в отсортированный подсписок;
- повторять предыдущий шаг, до тех пор, пока все элементы не будут вставлены.

Более детально:

- рассматриваем первый элемент списка как отсортированный подсписок (то есть первый элемент списка);

- вставим второй элемент в отсортированный подсписок, сдвигая первый элемент по мере необходимости, чтобы освободить место для вставки нового элемента;
- вставим третий элемент в отсортированный подсписок (из двух элементов), сдвигая элементы по мере необходимости;
- повторяем до тех пор, пока все значения не будут вставлены на свои соответствующие позиции.

Алгоритм быстрой сортировки (Quick Sort).

Состоит из последовательного выполнения двух шагов:

- массив $A[1..n]$ разбивается на два непустых подмассивов по отношению к "опорному элементу";
- два подмассива сортируются рекурсивно посредством Quick Sort.

Алгоритм сортировка слиянием (Merge Sort).

Состоит из последовательного выполнения трех шагов:

- разделить массив $A[1..n]$ на 2 равные части;
- провести сортировку слиянием двух подмассивов (рекурсивно);
- объединить (соединить) два отсортированных подмассива.

Использование полиморфизма в сортировке.

Техника программирования сортировок в Java отличается от написания алгоритмов на процедурных языках программирования. При написании кода большим преимуществом является использование основного принципа ООП – полиморфизма. Напомним, что класс, который реализует интерфейс Comparable определяет метод `compareTo()`, чтобы определить относительный порядок своих объектов.

Таким образом мы можем использовать полиморфизм, чтобы разработать обобщенную сортировку для любого набора Comparable объектов.

При разработке класса, реализующего метод сортировки, нужно помнить, что метод принимает в качестве параметра массив объектов типа Comparable или фактически полиморфных ссылок.

Таким образом, один метод может быть использован для сортировки любых объектов, например: People (людей), Books (книг), или любой каких-либо других объектов.

Методу сортировки все-равно, что именно он будет сортировать, ему только необходимо иметь возможность вызвать метод compareTo().

Это обеспечивается использованием в качестве типа формального параметра интерфейса Comparable или интерфейсной ссылки.

Кроме того, таким образом каждый класс “для себя” решает, что означает для одного объекта, быть меньше, чем другой.

ЗАДАНИЯ

Упражнение 1.

Написать тестовый класс, который создает массив класса Student и сортирует массив iDNumber и сортирует его вставками.

Упражнение 2.

Напишите класс SortingStudentsByGPA который реализует интерфейс Comparator таким образом, чтобы сортировать список студентов по их итоговым баллам в порядке убывания с использованием алгоритма быстрой сортировки.

Упражнение 3.

Напишите программу, которая объединяет два списка данных о студентах в один отсортированный список с использованием алгоритма сортировки слиянием.

Пример решения задачи

```
public class Sorting {
public static void selectionSort (Comparable[] list) {
    int min;
    Comparable temp;
    for (int index = 0; index < list.length-1; index++){
        min = index;
        for (int scan = index+1; scan < list.length; scan++){
            if (list[scan].compareTo(list[min]) < 0){
                min = scan;
            }
        }
        temp = list[min];
        list[min] = list[index];
        list[index] = temp;
    }
}
```


ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №12. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТАНДАРТНЫХ КОНТЕЙНЕРНЫХ КЛАССОВ ПРИ ПРОГРАММИРОВАНИИ НА JAVA

Цель работы: изучение на практике приемов работы со стандартными контейнерными классами Java Collection Framework.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Java Collections Framework — это набор связанных классов и интерфейсов, реализующих широко используемые структуры данных — коллекции. На вершине иерархии в Java Collection Framework располагаются 2 интерфейса: Collection и Map. Эти интерфейсы разделяют все коллекции, входящие в фреймворк на две части по типу хранения данных: простые последовательные наборы элементов и наборы пар «ключ — значение» (словари).

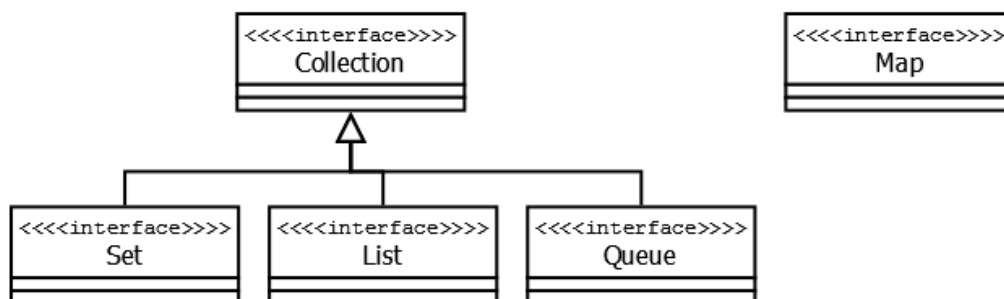


Рисунок 7.1 – Пример Java Collections

Vector — реализация динамического массива объектов. Позволяет хранить любые данные, включая null в качестве элемента. Vector появился в JDK версии Java 1.0, но, как и Hashtable, эту коллекцию не рекомендуется использовать, если не требуется достижения потокобезопасности. Потому как в Vector, в отличие от других реализаций List, все операции с данными являются синхронизированными. В качестве альтернативы часто применяется аналог — ArrayList.

Stack — данная коллекция является расширением коллекции Vector. Была добавлена в Java 1.0 как реализация стека LIFO (last-in-first-out). Является частично синхронизированной коллекцией (кроме метода добавления push()). После добавления в Java 1.6 интерфейса Deque, рекомендуется использовать именно реализации этого интерфейса, например ArrayDeque.

ArrayList — как и Vector является реализацией динамического массива объектов. Позволяет хранить любые данные, включая null в качестве элемента. Как можно догадаться из названия, его реализация основана на обычном массиве. Данную реализацию следует применять, если в процессе работы с коллекцией предполагается частое обращение к элементам по индексу. Из-за особенностей реализации обращение к элементам по индексу, которое выполняется за константное время $O(1)$. Использование данной коллекции рекомендуется избегать, если требуется частое удаление/добавление элементов в середине коллекции.

LinkedList — вид реализации List. Позволяет хранить любые данные, включая null. Данная коллекция реализована на основе двунаправленного связного списка (каждый элемент списка имеет ссылки на предыдущий и следующий). Добавление и удаление элемента из середины, доступ по индексу, значению происходит за линейное время $O(n)$, а из начала и конца за константное время $O(1)$. Ввиду реализации, данную коллекцию можно использовать как абстрактный тип данных — стек или очередь. Для этого в ней реализованы соответствующие методы.

Интерфейс Set — Представляет собой неупорядоченную коллекцию, которая не может содержать одинаковые элементы и является программной моделью математического понятия «множество».

Интерфейс `Queue` — Этот интерфейс описывает коллекции с предопределённым способом вставки и извлечения элементов, а именно — очереди FIFO (first-in-first-out). Помимо методов, определённых в интерфейсе `Collection`, определяет дополнительные методы для извлечения и добавления элементов в очередь.

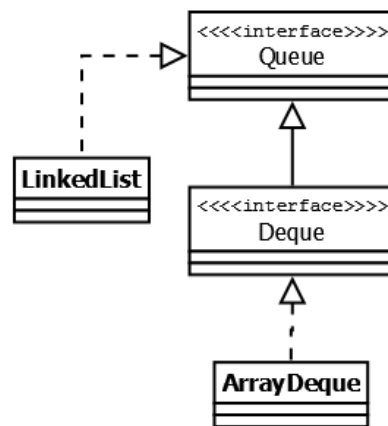


Рисунок 7.2 – Пример `LinkedList`

`PriorityQueue` — является единственной прямой реализацией интерфейса `Queue` (была добавлена, как и интерфейс `Queue`, в Java 1.5), не считая класса `LinkedList`, который так же реализует этот интерфейс, но был реализован намного раньше. Особенностью данной очереди является возможность управления порядком элементов. По умолчанию, элементы сортируются с использованием «natural ordering», но это поведение может быть переопределено при помощи объекта `Comparator`, который задаётся при создании очереди. Данная коллекция не поддерживает `null` в качестве элементов.

`ArrayDeque` — реализация интерфейса `Deque`, который расширяет интерфейс `Queue` методами, позволяющими реализовать конструкцию вида LIFO (last-in-first-out). Интерфейс `Deque` и реализация `ArrayDeque` были добавлены в Java 1.6. Эта коллекция представляет собой реализацию с использованием массивов, подобно `ArrayList`, но не позволяет обращаться к элементам по индексу и хранение `null`.

Как заявлено в документации, эта коллекция работает быстрее чем Stack, если используется как LIFO коллекция, а также быстрее чем LinkedList, если используется как FIFO коллекция.

ЗАДАНИЯ

Напишите программу в виде консольного приложения, которая моделирует карточную игру «пьяница» и определяет, кто выигрывает. В игре участвует 10 карт, имеющих значения от 0 до 9, большая карта побеждает меньшую; карта «0» побеждает карту «9».

Карточная игра “ В пьяницу”. В этой игре карточная колода раздается поровну двум игрокам. Далее они открывают по одной верхней карте, и тот, чья карта старше, забирает себе обе открытые карты, которые кладутся под низ его колоды. Тот, кто остается без карт, - проигрывает.

Для простоты будем считать, что все карты различны по номиналу и что самая младшая карта побеждает самую старшую карту (“шестерка берет туз”).

Игрок, который забирает себе карты, сначала кладет под низ своей колоды карту первого игрока, затем карту второго игрока (то есть карта второго игрока оказывается внизу колоды).

Входные данные.

Программа получает на вход две строки: первая строка содержит 5 карт первого игрока, вторая - 5 карт второго игрока. Карты перечислены сверху вниз, то есть каждая строка начинается с той карты, которая будет открыта первой.

Выходные данные.

Программа должна определить, кто выигрывает при данной раздаче, и вывести слово `first` или `second`, после чего вывести количество ходов, сделанных до выигрыша. Если на протяжении 106 ходов игра не заканчивается, программа должна вывести слово `botva`.

Пример ввода.

13579 24680

Пример вывода.

second 5

Упражнение 1.

Используйте для организации хранения структуру данных `Stack`.

Упражнение 2.

Используйте для организации хранения структуру данных `Queue`.

Упражнение 3.

Используйте для организации хранения структуру данных `Deque`.

Упражнение 3.

Используйте для организации хранения структуру данных `DoubleList`.

Упражнение 4*.

Реализуйте более усложненный вариант решения задачи из упражнения. Реализация должна иметь интерактивный интерфейс для взаимодействия с пользователем.

Пример решения задания

Реализуйте аналогичные очереди процедуры, реализующие стек, и на их основе напишите программу по заданию. С помощью стека реализуйте следующий диалог. На вход программе подается последовательность чисел. С ней происходит следующее:

- если число положительное, то оно помещается в стек, на выход программы печатается 0;
- если число 0, то, если стек не пуст, из него извлекается стоящее там число и печатается на выход программы, если же стек пуст, печатается -1.

Данная реализация выполнена с использованием ArrayDeque.

```
import java.util.ArrayDeque;
public class SimpleStack {
    public static String work(int word[]){
        String res = "";
        ArrayDeque<Integer> wordArray = new
ArrayDeque<Integer>();
        for(int i = 0; i<word.length;i++){
            if(word[i]>0){
                wordArray.add(word[i]);
                res+=","+0;
            }
            else if(word[i] == 0){
                if(wordArray.isEmpty()){
                    res+= ",-1";
                }
                else{
                    res+="," + (int) wordArray.pop();
                }
            }
        }
        return res;
    }
    public static void main(String[] args) {
        int word[] =new int[]{0,1,8,4,0,3,0,8,8,3,7} ;
        System.out.println(work(word));
    }
}
```

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №13. РАБОТА С ФАЙЛАМИ

Цель работы: Освоить на практике работу с файлами на языке Java.

Получить практические навыки по чтению и записи данных в файл.

ТЕОРИТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Запись файлов. Класс FileWriter

Класс `FileWriter` является производным от класса `Writer`. Он используется для записи текстовых файлов.

Чтобы создать объект `FileWriter`, можно использовать один из следующих конструкторов:

```
FileWriter(File file)
FileWriter(File file, boolean append)
FileWriter(FileDescriptor fd)
FileWriter(String fileName)
FileWriter(String fileName, boolean append)
```

Так, в конструктор передается либо путь к файлу в виде строки, либо объект `File`, который ссылается на конкретный текстовый файл. Параметр `append` указывает, должны ли данные дозаписываться в конец файла (если параметр равен `true`), либо файл должен перезаписываться.

Для примера, запишем в файл текст.

```
import java.io.*;
public class FilesApp {
    public static void main(String[] args) {
        try(FileWriter writer = new
FileWriter("C:\\SomeDir\\notes3.txt", false)) {
            // запись всей строки
            Stringtext = "Мама мыла раму, раму мыла мама";
            writer.write(text);
            // запись по символам
            writer.append('\n');
            writer.append('E');
            writer.flush();
        }
        catch(IOException ex){
            System.out.println(ex.getMessage());
        }
    }
}
```

В конструкторе использовался параметр `append` со значением `false` - то есть файл будет перезаписываться. Затем с помощью методов, определенных в базовом классе `Writer` производится запись данных.

Чтение файлов. Класс `FileReader`

Класс `FileReader` наследуется от абстрактного класса `Reader` и предоставляет функциональность для чтения текстовых файлов.

Для создания объекта `FileReader` мы можем использовать один из его конструкторов:

```
FileReader(String fileName)
FileReader(File file)
FileReader(FileDescriptor fd)
```

А используя методы, определенные в базовом классе `Reader`, произвести чтение файла:

```
import java.io.*;
public class FilesApp {
    public static void main(String[] args) {
        try(FileReader reader = new
FileReader("C:\\SomeDir\\notes3.txt"))
        {
            // чтение по символам
            int c;
            while((c=reader.read())!=-1){
                System.out.print((char)c);
            }
        }
        catch (IOException ex){
            System.out.println(ex.getMessage());
        }
    }
}
```

ЗАДАНИЯ

1. Реализовать запись в файл введенной с клавиатуры информации
2. Реализовать вывод информации из файла на экран
3. Заменить информацию в файле на информацию, введенную с
4. клавиатуры
5. Добавить в конец исходного файла текст, введенный с клавиатуры

Практическая работа №14. Различные виды списков ожидания.

Теоретические сведения

Вначале, рассмотрите класс, представленный на диаграмме - общий класс список ожидания. Допустим мы решили, что нам понадобится еще два вида списков ожидания:

- **BoundedWaitList**: Этот список ожидания имеет ограниченную емкость, указываемую в момент создания. Он не принимает более элементов, чем заранее задано (возможное количество потенциальных элементов в списке ожидания).

- **UnfairWaitList**: В этом списке ожидания, можно удалить элемент, который не является первым в очереди - и помните он не может вернуться обратно! (Возможны различные реализации, но в вашей реализации необходимо удалить первое вхождение данного элемента.) Также возможно, чтобы, например, первый элемент будет отправлен обратно в конец списка.

После описания всей задачи в целом, мы сможем решить, что мы нам нужен интерфейс **IWaitList**, и затем нужно создать три разных класса для трех списков ожидания. Также предполагается, что один из списков ожидания должен быть супер-классом для двух других списков ожидания.

Задания

- Исследуйте UML диаграмму классов на рисунке 1 и наблюдайте, как она выражает то, что мы говорили выше в словах. Убедитесь, что вы понимаете все аспекты диаграммы.

- Расширить и модифицировать исходный код **WaitList**, как необходимо, чтобы полностью реализовать всю схему UML. Включить комментарии Javadoc. Обратите внимание на переключение ролей после реализации каждого интерфейса / класса!

- Изучение работу метода **main()**, которая использует ваши новые классы и интерфейс.

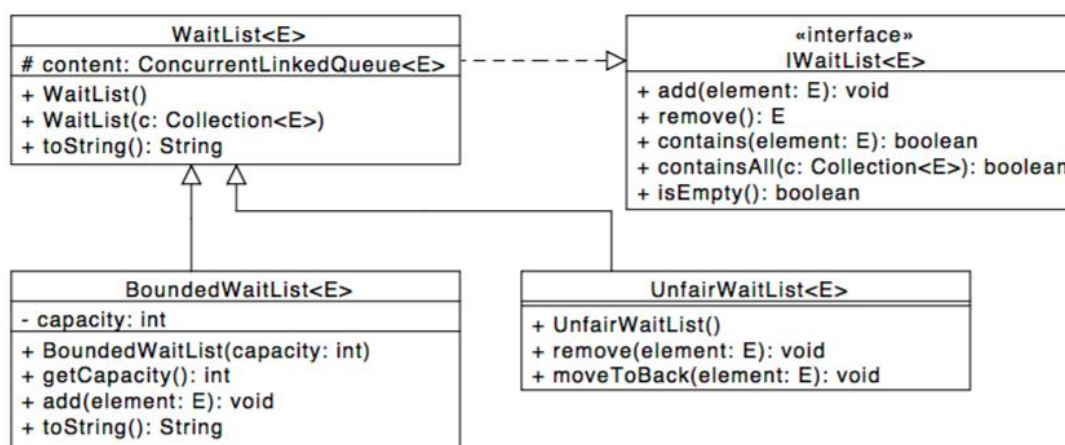


Рисунок 16.1 – UML диаграмма классов

Практическая работа № 15. Разработка интерактивных программ на языке Джава с использованием паттерна MVC

Цель работы: введение в разработку программ с использованием событийного программирования на языке программирования Джава с использованием паттерна MVC.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Шаблон проектирования в программной инженерии — это метод решения часто возникающей проблемы при разработке программного обеспечения. Проектирование по модели указывает, какой тип архитектуры вы используете для решения проблемы или разработки модели.

Существует два типа моделей проектирования:

- архитектура модели 1
- архитектура модели 2 (MVC).

Архитектура MVC в Джава приложениях

Проекты моделей, основанные на архитектуре MVC (model-view-controller), следуют шаблону проектирования MVC и отделяют логику

приложения от пользовательского интерфейса при разработке программного обеспечения.

Как следует из названия, шаблон MVC имеет три уровня:

- Модель — представляет бизнес-уровень приложения (model).
- Вид — определяет представление приложения (view).
- Контроллер — управляет потоком приложения (controller).

На рисунке 17.1 представлена архитектура MVC.

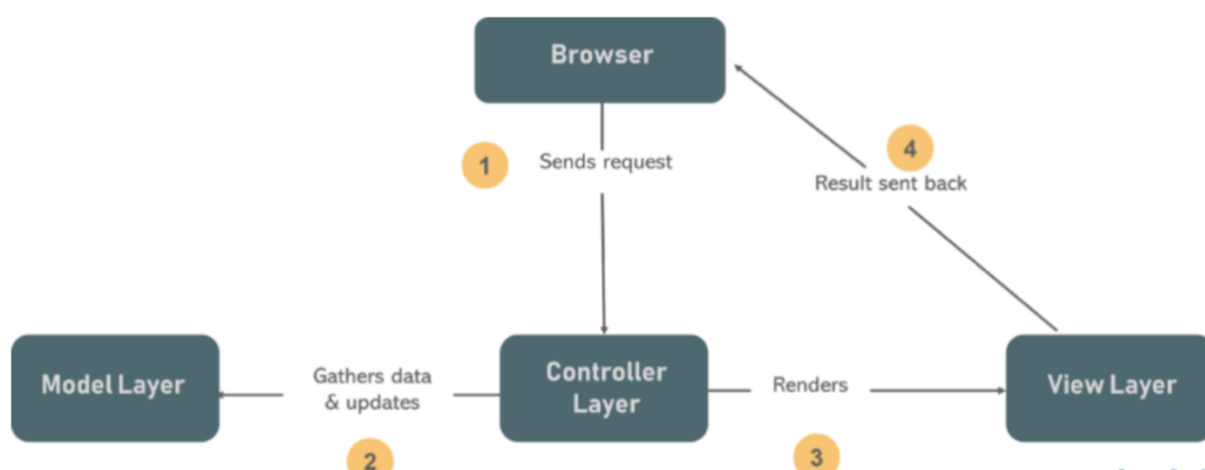


Рисунок 17.1 – Архитектура MVC

В контексте программирования модель на Java состоит из простых классов Java, уровень представление отображает данные – то что видит пользователь, а контроллер состоит из сервлетов. Это разделение приводит к тому, что запросы пользователей обрабатываются следующим образом:

- Браузер на клиенте отправляет запрос на страницу контроллеру, присутствующему на сервере.
- Контроллер выполняет действие по вызову модели, тем самым извлекая необходимые ему данные в ответ на запрос.
- Затем контроллер передает полученные данные в представление.
- Представление визуализируется и отправляется обратно клиенту для отображения в браузере.

Разделение программного приложения на эти три отдельных компонента является хорошей идеей по ряду причин.

Преимущества архитектуры MVC в Джава

- Архитектура MVC предлагает множество преимуществ для программиста при разработке приложений, в том числе:

- Несколько разработчиков могут одновременно работать с тремя уровнями (модель, представление и контроллер).

- Предлагает улучшенную *масштабируемость*, которая дополняет возможность роста приложения.

- Поскольку компоненты мало зависят друг от друга, их легко поддерживать.

- Модель может быть повторно использована несколькими представлениями, что обеспечивает возможность повторного использования кода.

- Применение MVC делает приложение более выразительным и простым для понимания.

- Расширение и тестирование приложения становится проще

Шаблон MVC является самым популярным шаблоном проектирования для веб разработки.

Пример реализации паттерна MVC с использованием языка Джава

Чтобы реализовать веб-приложение на основе шаблона проектирования MVC, мы создадим следующие классы:

- Класс Course, который действует как слой модели

- Класс CourseView, определяющий уровень представления (слой представления)

- Класс CourseContoller, который действует как контроллер

Уровень слоя модели

В шаблоне проектирования *модель* MVC представляет собой уровень данных, который определяет бизнес-логику системы, а также представляет состояние приложения. Объекты модели извлекают и сохраняют состояние модели в базе данных. На этом уровне мы применяем правила к данным, которые в конечном итоге представляют концепции, которыми управляет

наше приложение. Теперь создадим модель с помощью класса `Course`. Класс `Course` продемонстрирован на листинге 17.1.

Листинг 17.1

```
package myPackage;

public class Course {
    private String CourseName;
    private String CourseId;
    private String CourseCategory;

    public String getId() {
        return CourseId;
    }

    public void setId(String id) {
        this.CourseId = id;
    }

    public String getName() {
        return CourseName;
    }

    public void setName(String name) {
        this.CourseName = name;
    }

    public String getCategory() {
        return CourseCategory;
    }

    public void setCategory(String category) {
        this.CourseCategory = category;
    }
}
```

Уровень слоя представления

Этот уровень шаблона проектирования MVC представляет выходные данные приложения или пользовательского интерфейса. Он отображает данные, полученные контроллером из уровня модели, и предоставляет данные пользователю по запросу. Он получает всю необходимую информацию от контроллера, и ему не нужно напрямую взаимодействовать с бизнес-уровнем. Создадим представление с помощью класса `CourseView`, который указан на листинге 17.2.

Листинг 17.2

```
package myPackage;
public class CourseView {
    public void printCourseDetails(String CourseName, String
CourseId, String CourseCategory){
        System.out.println("Course Details: ");
        System.out.println("Name: " + CourseName);
        System.out.println("Course ID: " + CourseId);
        System.out.println("Course Category: " +
CourseCategory);
    }
}
```

Этот код просто выводит значения на консоль. Далее нам предстоит создать контроллер для отслеживания событий на уровне представления данных и изменения модели данных. Этот слой фактически отвечает за бизнес логику приложения.

Уровень слоя контроллера

Контроллер похож на интерфейс между моделью и представлением. Он получает пользовательские запросы от уровня представления и обрабатывает их, включая необходимые проверки. Затем запросы отправляются в модель для обработки данных. После обработки данные снова отправляются обратно в контроллер, а затем отображаются в представлении. Создадим класс `CourseContoller`, который действует как контроллер. Данный класс представлен на листинге 17.3.

Листинг 17.3

```
package myPackage;

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

        //fetch student record based on his roll no from the
        database
        Course model = retrieveCourseFromDatabase();

        //Create a view : to write course details on console
        CourseView view = new CourseView();

        CourseController controller = new
        CourseController(model, view);

        controller.updateView();
    }
}
```

```

        //update model data
        controller.setCourseName("Python");
        System.out.println("\nAfter updating, Course Details are
as follows");

        controller.updateView();
    }

    private static Course retrieveCourseFromDatabase() {
        Course course = new Course();
        course.setName("Java");
        course.setId("01");
        course.setCategory("Programming");
        return course;
    }
}

```

Приведенный на листинге класс извлекает данные курса из функции с помощью которой пользователь вводит набор значений. Затем он помещает эти значения в модель курса. Затем он инициализирует новое представление, которое мы создали ранее. Кроме того, он также вызывает класс `CourseController` и связывает его с классом `Course` и классом `CourseView`, метод `updateView()`, который является частью контроллера, затем обновляет сведения о курсе на консоли. Результат работы программы продемонстрирован на листинге 17.4.

Листинг 17.4

```

Course Details:
Name: Java
Course ID: 01
Course Category: Programming

After updating, Course Details are as follows
Course Details:
Name: Python
Course ID: 01
Course Category: Programming

```

Архитектура MVC обеспечивает совершенно новый уровень модульности программного кода, что делает его более читабельным и удобным в сопровождении.

ЗАДАНИЯ

1. Напишите реализацию программного кода по UML диаграмме, представленной на рис.17.2 . Программа должна демонстрировать использование паттерна MVC.

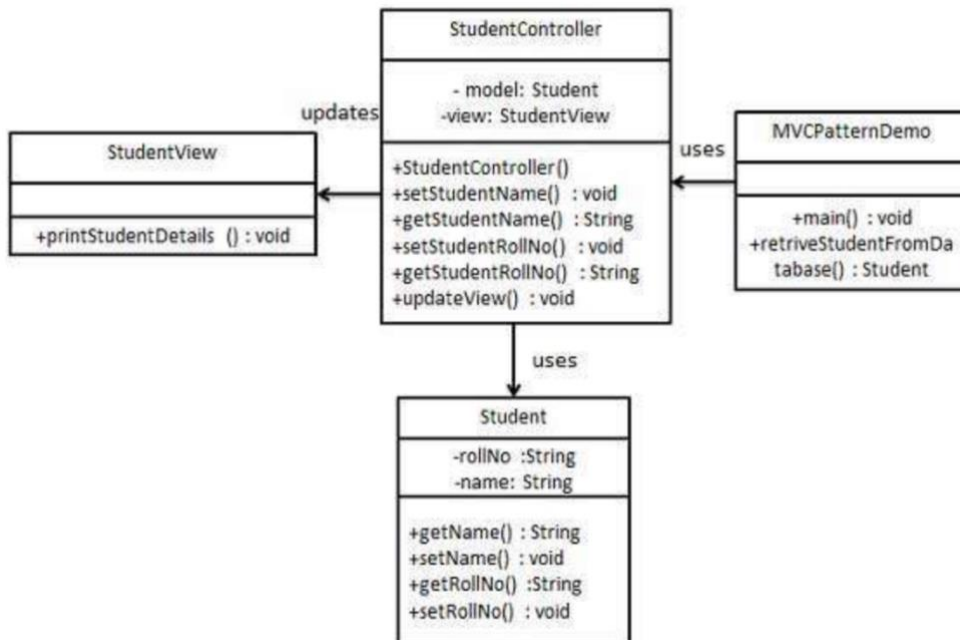


Рисунок 17.2 - UML диаграмма классов проекта, реализующего MVC

2. Напишите реализацию программного кода, с использованием паттерна MVC для расчета заработной платы сотрудника предприятия. Предлагается использовать следующие классы.

- Класс Employee – сотрудник будет выступать в качестве слоя модели
- Класс EmployeeView будет действовать как слой представления.
- Класс EmployeeContoller будет действовать как уровень контроллера.

3. Вы можете написать программную реализацию, используя собственную идею, реализуя паттерн MVC. Выполнение задания предполагает создание GUI.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №16. ИСКЛЮЧЕНИЯ И РАБОТА С НИМИ В JAVA

Цель работы: целью данной практической работы являются получение практических навыков разработки программ, изучение синтаксиса языка Java, освоение основных конструкций языка Java (циклы, условия, создание переменных и массивов, создание методов, вызов методов), а также научиться осуществлять стандартный ввод/вывод данных.

Ключевые слова: try, catch, finally, throw, throws

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Механизм исключительных ситуаций в Java поддерживается пятью ключевыми словами:

- try
- catch
- finally
- throw
- throws

В языке Джава Java всего около 50 ключевых слов, и пять из них связано как раз с исключениями, это- try, catch, finally, throw, throws.

Из них catch, throw и throws применяются к экземплярам класса, причём работают они только с Throwable и его наследниками.

На рисунке 18.1 представлена иерархия классов исключений, используемая в Java.

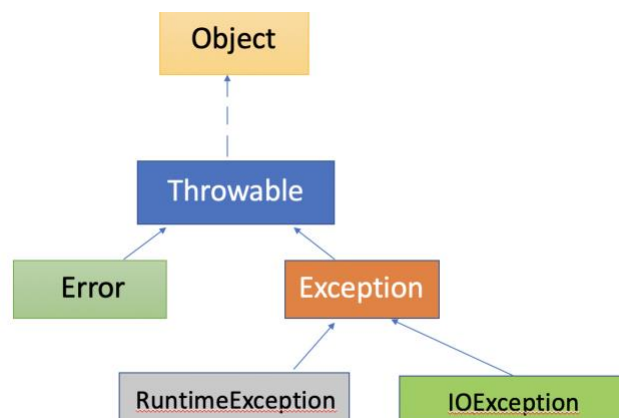


Рисунок 18.1 – Иерархия классов исключений

Наиболее популярные исключений в Java представлены в таблице 18.1.

Таблица 18.1 – Исключения в языке программирования Java

Класс исключения	Класс предок/тип
ArithmeticException	RuntimeException
NegativeArraySizeException	RuntimeException
ArrayIndexOutOfBoundsException	RuntimeException
NoSuchElementException	RuntimeException
ArrayStoreException	RuntimeException
NotSerializableException	Exception
AssertionError	Error
NullPointerException	RuntimeException
ClassCastException	RuntimeException
NumberFormatException	RuntimeException
ClassNotFoundException	Exception
OutOfMemoryError	Error
CloneNotSupportedException	Exception
SecurityException	RuntimeException
ConcurrentModificationException	RuntimeException
StackOverflowError	Error
EOFException	Exception
StringIndexOutOfBoundsException	RuntimeException
FileNotFoundException	Exception
ThreadDeath	Error
IllegalArgumentException	RuntimeException
UnsupportedEncodingException	Exception
InterruptedException	Exception
UnsupportedOperationException	RuntimeException

То, что исключения являются объектами важно по двум причинам:

- они образуют иерархию с корнем `java.lang.Throwable` (`java.lang.Object` — предок `java.lang.Throwable`, но `Object` —это не исключение!)

- они могут иметь поля и методы

По первому пункту: `catch` — полиморфная конструкция, т.е. `catch` по типу класса родителя перехватывает исключения для экземпляров объектов как родительского класса, так или его наследников(т.е. экземпляры непосредственно самого родительского класса или любого его потомка).

Листинг 18.1 – Пример обработки исключения

```
public class App {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            System.err.print(" 0");
            if (true) {throw new RuntimeException();}
            System.err.print(" 1");
        } catch (Exception e) { // catch по Exception
ПЕРЕХВАТЫВАЕТ RuntimeException
            System.err.print(" 2");
        }
        System.err.println(" 3");
    } // end main
}
```

Результат работы программы: представленной на листинге 18.1:

```
>> 0 2 3
```

ЗАДАНИЯ

Задание № 1

Шаг 1. Выполните следующую программу и посмотрите, что происходит:

Листинг 18.2 – Пример обработки деления на ноль

```
public class Exception1 {
    public void exceptionDemo() {
        System.out.println( 2 / 0 );
    }
}
```

```
}
```

Описание работы

Вам необходимо инстанцировать класс и выполнить exceptionDemo().

Что произойдет?

Ответ: программа даст сбой, и вы получите следующее сообщение

```
java.lang.ArithmeticException: / by zero at  
Exception1.exceptionDemo(Exception1.java:12)
```

Это говорит нам о том, что программа пытается выполнить деление на ноль, который он не в состоянии выполнить.

Объясните поведение программы.

Шаг 2. Измените программу следующим образом.

Замените 2/0 на 2,0 / 0,0 и повторно вызовите метод. Что произойдет?

Теперь измените код в классе Exception1 и включите блок try-catch следующим образом:

Листинг 18.3 – Пример обработки исключения

```
public class Exception1 {  
    public void exceptionDemo() {  
        try{  
            System.out.println( 2/0 );  
        } catch ( ArithmeticException e ) {  
            System.out.println("Attempted division by zero");  
        }  
    }  
}
```

Шаг 3. Запустите программу и обратите внимание на новое поведение.

Объясните поведение программы.

Задание № 2

Шаг 1.Измените код в листинге 18.3 на следующий:

Листинг 18.4 – Пример программы

```
public class Exception2 {  
    public void exceptionDemo() {  
        Scanner myScanner = new Scanner( System.in);  
        System.out.print( "Enter an integer ");  
        String intString = myScanner.next();  
        int i = Integer.parseInt(intString);  
        System.out.println( 2/i );  
    }  
}
```

```
}
```

Шаг 2. Запустите эту программу со следующими выводами: Qwerty 0 1.2

1. Посмотрите на вывод.

Объясните какие исключения выбрасываются?

Шаг 3. Измените код, добавив блоки `try – catch`, чтобы иметь дело с определяемыми исключениями.

Объясните поведение программы

Задание № 3

С помощью перехватывания исключений можно оказывать влияние на поведение программы. В вашем решении в предыдущем упражнении вы можете добавить новый пункт - `catch` в начале списка пунктов `catch`.

Шаг 1. Выполните это действие, чтобы поймать общее исключение класса `Exception`.

Шаг 2. Перезапустите программу с приведенными выше данными и обратите внимание на ее поведение.

Объясните новое поведение программы

Задание № 4

Шаг 1. Добавьте блок `finally` к решению Задания №2.

Шаг 2. Повторно запустите программу, чтобы проверить ее поведение.

Объясните новое поведение программы

Генерация собственных исключений

На предыдущем шаге при выполнении заданий мы рассмотрели, как Java работает с предопределенными исключениями, теперь перейдем к тому, как генерируется исключение.

Все исключения в рассмотренных ранее примерах и заданиях были определены заранее. В этом разделе практической работы вы будете создавать и пробрасывать свои собственные исключения (`exceptions`).

Задание № 5

Самый простой способ генерации исключения показан в следующем примере кода:

Листинг 18.5. Класс ThrowsDemo

```
public class ThrowsDemo {
    public void getDetails(String key) {
        if(key == null) {
            throw new NullPointerException("null key in getDetails" );
        }
        // do something with the key
    }
}
```

Шаг 1. Когда определяется условие ошибки, то мы выбрасываем исключение с определенным именем. Сообщение может быть связано с исключением. Откомпилируйте этот класс, создайте его экземпляр и выполните метод `getDetails()` с нулем в качестве значения параметра.

Вы можете получить следующий вывод:

```
java.lang.NullPointerException:    null    key    in    getDetails    at
ThrowsDemo.getDetails(ThrowsDemo.java:13)
```

Шаг 2. Добавьте блок `try-catch` таким образом, чтобы перехватить исключение и рассмотреть его внутри метода.

Подумайте, является ли этот способ подходящим, чтобы иметь дело с этим исключением?

Объясните поведение программы.

Ответ. Причиной ошибки, может является, например неправильное значение для параметра. Может было бы лучше, если бы метод вызывал `getDetails()` и там решалась бы эта проблема.

Обратите внимание на следующее:

Листинг 18.6 Пример видоизмененной программы ThrowsDemo

```
public class ThrowsDemo {
    public void printMessage(String key) {
        String message = getDetails(key); System.out.println(
            message );
    }
    public String getDetails(String key) {
        if(key == null) {
            throw new NullPointerException( "null key in getDetails" );
        }
        return "data for" + key; }
}
```

Задание № 6

Шаг 1. Откомпилируйте и запустите эту программу с правильным значением для ключа и с нулем в качестве значения. При выполнении с нулевым значением вы увидите некоторый вывод.

Шаг 2. Обобщите все вышесказанное и выполните эту программу с правильным значением для ключа и с нулем в ключе.

```
java.lang.NullPointerException: null key in getDetails
at    ThrowsDemo.getDetails(ThrowsDemo.java:21)    at
ThrowsDemo.printMessage(ThrowsDemo.java:13)
```

Шаг 3. Теперь добавьте блоки try-catch, чтобы использовать для вывода сообщений метод printMessage(), таким образом, чтобы исключения обрабатывались и программа не “ломалась”.

Объясните ее поведение.

Задание № 7

Теперь мы расширим наш пример для демонстрации прохождения исключения через цепочку вызовов.

Листинг 18.7

```
public class ThrowsDemo {
public void getKey() {
    Scanner myScanner = new Scanner( System.in );
    String key = myScanner.next();
    printDetails( key );
}
public void printDetails(String key) {
    try { String message = getDetails(key);
        System.out.println( message );
    }catch ( Exception e){
        throw e;
    }
}
private String getDetails(String key) {
    if(key == "") {
        throw new Exception( "Key set to empty
string" );
    }
    return "data for " + key; }
}
```

Шаг 1. Создайте следующий класс (листинг 18.7) и попытайтесь его скомпилировать.

При попытке компиляции вы получите следующий синтаксис ошибки:

Исключение Unreported java.lang.Exception

В результате успешного пробрасывания исключение должен быть поймано или объявлено. Объясните причину.

Ответ. Причиной полученной ошибки является выражение *throw e*.

Пояснение. В данном случае метод printDetails () решил, что он не может иметь дело с исключением и проходит все дерево его вызовов. Поскольку метод getKey() не имеет блока try-catch для обработки исключений, то Java становится перед выбором, что в таком случае делать.

Проблему можно решить несколькими способами:

Добавьте соответствующие try-catch блоки таким образом, чтобы в конечном итоге один из них обрабатывал исключение;

Удалите блоки try-catch для всех методов, кроме одного, который обрабатывает исключение. Добавьте throws, который бросает исключение методу, который проходит исключение без обработки.

Задание №8

Шаг 1. Измените код из предыдущего примера следующим образом:

Удалите throws Exception из метода getKey().

Измените метод getKey(), добавив try-catch блок для обработки исключений.

Добавьте цикл к getKey() таким образом, чтобы пользователь получил еще один шанс на ввод значение ключа

Замечания: Инструкция throw очень аналогична инструкции return – она прекращает выполнение метода, дальше мы не идем. Если мы нигде не ставим catch, то у нас выброс Exception очень похож на System.exit() – система завершает процесс. Но мы в любом месте можем поставить catch и, таким образом, предотвратить поломку кода.

Выводы:

Фактически при работе с исключениями весь материал делится на две части: синтаксис (ответ на вопрос, что компилятор пропустит, а что нет) и семантика (вопрос, как лучше делать) исключений. В отличие от вариантов с `for`, `while`, `switch`, использование исключений – более сложный механизм. Но он сложен не синтаксически, а семантически, по своему подходу. То есть при генерации исключений нужно думать о том - не как правильно его использовать, и с каким умыслом его использовать. То есть вопрос стоит так, в каких ситуациях стоит ли ломать систему и где, а в каких ситуациях ее восстанавливать.

В хорошей инженерной системе каждый любой модуль всегда проверяет все входные данные.

Можно еще сказать что существует иерархия различных способов прекращения выполнения некоего действия (или ряда действий) в виде участка кода и эта иерархия классифицирует возможные действия по мощности используемого оператора: `continue`, `break`, `return`, `throw`.

`continue` прекращает выполнение данной итерации в цикле;

`break` прекращает выполнение данного блока (например цикла);

`return` – это инструкция выхода из данного метода (например прекращение выполнения функции);

`throw` – еще более сильная инструкция, она прекращает выполнение данного метода и метода, который его вызвал. Так-как исключения вообще-то позволяют сломать весь стек работы программы.

Практическая работа № 17. Создание пользовательских исключений

Цель данной практической работы – научиться создавать собственные исключения.

Теоретические сведения

Язык Java предоставляет исчерпывающий набор классов исключений, но иногда при разработке программ вам потребуется создавать новые – свои собственные исключения, которые являются специфическими для потребностей именно вашего приложения. В этой практической работе вы научитесь создавать свои собственные пользовательские классы исключений. Как вы уже знаете, в Java есть два вида исключений – проверяемые и непроверяемые. Для начала рассмотрим создание пользовательских проверяемых исключений.

Создание проверяемых пользовательских исключений

Проверяемые исключения — это исключения, которые необходимо обрабатывать явно. Рассмотрим пример кода:

Листинг 19.1 – Пример обработки исключения

```
try (Scanner file = new Scanner(new File(fileName))) {  
    if (file.hasNextLine()) return file.nextLine();  
} catch (FileNotFoundException e) {  
    // Logging, etc  
}
```

Приведенный на листинге 19.1 код является классическим способом обработки проверяемых исключений на Java. Хотя код выдает исключение `FileNotFoundException`, но в целом неясно, какова точная причина ошибки – не такого файла нет или же имя файла является недопустимым.

Чтобы создать собственное пользовательское исключение, мы будем наследоваться от класса `java.lang.Exception`. Давайте рассмотрим пример как это реализуется на практике и создадим собственный класс для проверяемого исключения с именем `BadFileNameException`:

Листинг 19.2 – Пример класса исключения

```
public class BadFileNameException extends Exception {  
    public BadFileNameException(String errorMessage) {  
        super(errorMessage);  
    }  
}
```

Обратите внимание, что мы также должны написать конструктор в нашем классе, который принимает параметр типа `String` в качестве сообщения

об ошибке, в котором вызывается конструктор родительского класса. Фактически это все, что нам нужно сделать, чтобы определить свое собственное пользовательское исключение.

Далее, давайте посмотрим, как мы можем использовать пользовательское исключение в программе

Листинг 19.3 – Пример генерации исключения из за неправильного имени файла

```
try (Scanner file = new Scanner(new File(fileName))) {
    if (file.hasNextLine())
        return file.nextLine();
} catch (FileNotFoundException e) {
    if (!isCorrectFileName(fileName)) {
        throw new BadFileNameException("Bad filename : " +
            fileName );
    }
    //...
}
```

Мы создали и использовали свое собственное пользовательское исключение, теперь в случае ошибки, можно понять, что произошло, и какое именно исключение сработало. Как вы думаете, этого достаточно? Если ваш ответ да, то мы не узнаем основную причину, по которой сработало исключения. Как исправить программу. Для этого мы также можем добавить параметр `java.lang.Throwable` в конструктор. Таким образом, мы можем передать родительское исключение во время вызова метода:

Листинг 19.4 – Пример использования исключения

```
public BadFileNameException(String errorMessage, Throwable err)
{
    super(errorMessage, err);
}
```

Теперь мы связали `BadFileNameException` с основной причиной возникновения данного исключения, например:

Листинг 19.5 – Пример обработки исключительной ситуации некорректного имени файла

```
try (Scanner file = new Scanner(new File(fileName))) {
    if (file.hasNextLine()) {
        return file.nextLine();
    }
}
```

```

    }
} catch (FileNotFoundException err) {
    if (!isCorrectFileName(fileName)) {
        throw new BadFileNameException(
            "Bad filename: " + fileName, err);
    }
    // ...
}

```

Мы рассмотрели, как мы можем использовать пользовательские исключения в программах, учитывая их связь с причинами по которым они могут возникать.

Создание непроверяемых пользовательских исключений

В том же примере, который мы рассматривали выше предположим, что нам нужно такое пользовательское исключение, в котором обрабатывается ошибка, если файла не содержит расширения.

В этом случае нам как раз понадобится создать пользовательское непроверяемое исключение, похожее на предыдущее, потому что данная ошибка будет обнаружена только во время выполнения участка кода. Чтобы создать собственное непроверяемое исключение, нам нужно наследоваться от класса `java.lang.RuntimeException`:

Листинг 19.6 – Пример создания пользовательского класса исключения

```

public class BadFileExtensionException
    extends RuntimeException {
    public BadFileExtensionException(String errorMessage,
    Throwable err) {
        super(errorMessage, err);
    }
}

```

Теперь, мы можем использовать это нестандартное исключение в рассматриваемом нами выше примере:

Листинг 19.7 – Пример использования нестандартного исключения

```

try (Scanner file = new Scanner(new File(fileName))) {
    if (file.hasNextLine()) {
        return file.nextLine();
    } else {
        throw new IllegalArgumentException("Non readable file");
    }
} catch (FileNotFoundException err) {

```

```
        if (!isCorrectFileName(fileName)) {
            throw new BadFileNameException(
                "Bad filename: " + fileName , err);
        }

        //...
    } catch (IllegalArgumentException err) {
        if (!containsExtension(fileName)) {
            throw new BadFileExtensionException(
                "Filename does not contain extension: " + fileName,
err);
        }

        //...
    }
}
```

Заключение

В приведенных выше примерах мы рассмотрели основные особенности обработки исключений.

ЗАДАНИЯ

- Клиент совершает покупку онлайн. При оформлении заказа у пользователя запрашивается фιο и номер ИНН. В программе проверяется, действителен ли номер ИНН для такого клиента. Исключение будет выдано в том случае, если введен недействительный ИНН.
- Предлагается модернизировать задачу из предыдущей практической работы (см. методические указания по выполнению практических работ №1-8) – задача сортировки студентов по среднему баллу. Необходимо разработать пользовательский интерфейс для задачи поиска и сортировки (использовать массив интерфейсных ссылок- пример в лекции 5). Дополнить ее поиском студента по фιο – в случае отсутствия такого студента необходимо выдавать собственное исключение. Схема классов программы приведена на рисунке 19.1.

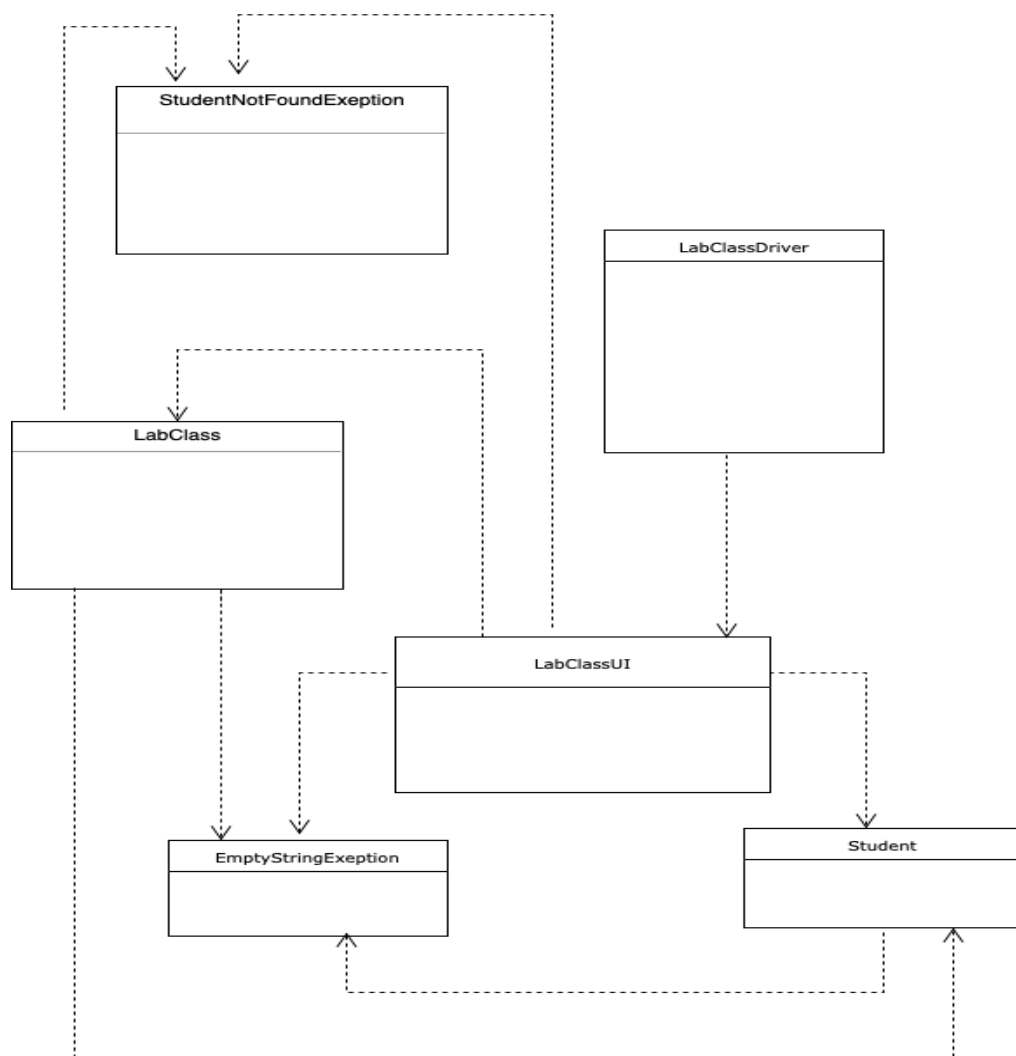


Рисунок 19.1 – UML диаграмма проекта LabClass

Практическая работа № 18. Работа с дженериками.

Цель данной практической работы – научиться работать с обобщенными типами в Java и применять их в программах.

Теоретические сведения

Понятие дженериков.

Введение в Дженерики. В JDK представлены дженерики (перевод с англ. generics), которые поддерживают абстрагирование по типам (или параметризованным типам). В объявлении классов дженерики представлены обобщенными типами, в то время как пользователи классов могут быть конкретными типами, например во время создания объекта или вызова метода.

Вы, конечно, знакомы с передачей аргументов при вызове методов в языке C++. Когда вы передаете аргументы внутри круглых скобок () в момент вызова метода, то аргументы подставляются вместо формальных параметров с которыми объявлен и описан метод. Схожим образом в generics вместо передаваемых аргументов мы передаем информацию только о типах аргументов внутри угловых скобок <> (так называемая diamond notation или алмазная запись).

Основное назначение использования дженериков — это абстракция работы над типами при работе с коллекциями («Java Collection Framework»).

Например, класс ArrayList можно представить следующим образом для получения типа дженериков <E> следующим образом:

Листинг 20.1 – Класс ArrayList с параметризованным типом E

```
public class ArrayList<E> implements List<E> .... {
    //конструктор
    public ArrayList() { ..... }

    // методы public
    public boolean add(E e) { ..... }
    public void add(int index, E element) { ..... }
    public boolean addAll(int index, Collection<? extends E> c)
    public abstract E get(int index) { ..... }
    public E remove(int index)
    .....
}
```

Чтобы создать экземпляр `ArrayList`, пользователям необходимо предоставить фактический тип для `<E>` для данного конкретного экземпляра. Фактический тип будет заменять все ссылки на `E` внутри класса. Например:

Листинг 20.2 – Пример создания экземпляра класса `ArrayList` с типом `Integer`

```
ArrayList<Integer> lst1 = new ArrayList<Integer>();  
// E подстановка Integer  
lst1.add(0, new Integer(88));  
lst1.get(0);  
  
ArrayList<String> lst2 = new ArrayList<String>();  
// E подстановка String  
lst2.add(0, "Hello");  
lst2.get(0);
```

В приведенном выше примере показано, что при проектировании или определении классов, они могут быть типизированными по общему типу; в то время как пользователи классов предоставляют конкретную фактическую информацию о типе во время создания экземпляра объекта типа класс. Информация о типе передается внутри угловых скобок `<>`, так же как аргументы метода передаются внутри круглой скобки `()`.

В этом плане общие коллекции не являются безопасными типами!

Если вы знакомы с классами-коллекциями, например, такими как `ArrayList`, то вы знаете, что они предназначены для хранения объектов типа `java.lang.Object`. Используя основной принцип ООП-полиморфизм, любой подкласс класса `Object` может быть заменен на `Object`. Поскольку `Object` является общим корневым классом всех классов Java, то коллекция, предназначенная для хранения `Object`, может содержать любые классы Java. Однако есть одна проблема. Предположим, например, что вы хотите определить `ArrayList` из объектов класса `String`. То при выполнении операций, например операции `add(Object)` объект класса `String` будет неявным образом преобразовываться в `Object` компилятором. Тем не менее, во время поиска ответственность программиста заключается в том, чтобы явно отказаться от `Object` обратно в строку. Если вы непреднамеренно добавили объект не-`String` в коллекцию, то компилятор не сможет обнаружить ошибку, а понижающее

приведение типов (от родителя к дочернему) завершится неудачно во время выполнения (будет сгенерировано `ClassCastException` throw).

Ниже приведен пример:

Листинг 20.3 – Пример использования интерфейсной ссылки `List` для инициализации объектом класса `ArrayList`

```
import java.util.*;
public class ArrayListWithoutGenericsTest {
    public static void main(String[] args) {
        List strLst = new ArrayList();
        // List и ArrayList содержит тип Objects
        strLst.add("alpha");
        // Неявное преобразование String в Object
        strLst.add("beta");
        strLst.add("charlie");
        Iterator iter = strLst.iterator();
        while (iter.hasNext()) {
            String str = (String)iter.next();
        }
        // необходимо выполнить понижающее преобразование типов Object
        // обратно в String
        System.out.println(str);
        strLst.add(new Integer(1234));
        // на этапе Compile/runtime невозможно определить ошибку
        String str = (String)strLst.get(3);
        // компиляция ok, но будет runtime ClassCastException
    }
}
```

Замечание. Мы могли бы использовать оператор создания объектов типа класс для проверки правильного типа перед добавлением. Но опять же, при создании объектов (инстанцировании) проблема обнаруживается во время выполнения. Как насчет проверки типа во время компиляции?

Использование дженериков в программах

Давайте напишем наш собственный «безопасный тип» `ArrayList`

Мы проиллюстрируем использование дженериков путем написания нашего собственного типа изменяемого размера массива для хранения определенного типа объектов (аналогично `ArrayList`).

Начнем с версии `MyArrayList` без дженериков:

Листинг 20.4 – Пример создания динамически размещаемого массива

```
/* Динамически размещаемый массив, который содержит большая часть
коллекции java.lang.Object – без дженериков.
```

```

*/
public class MyArrayList {
    private int size;
    // количество элементов - размер коллекции
    private Object[] elements;

    public MyArrayList() {
//конструктор
        elements = new Object[10];
// начальная инициализация емкостью 10 элементов
        size = 0;
    }

    public void add(Object o) {
        if (size < elements.length) {
            elements[size] = o;
        } else {
//выделить массив большего размера и добавить элемент,
        }
        ++size;
    }

    public Object get(int index) {
        if (index >= size)
            throw new IndexOutOfBoundsException("Index: " + index +
", Size: " + size);
        return elements[index];
    }
    public int size() { return size; }
}

```

В данном примере класс `MyArrayList` не является безопасным типом. Например, если мы создаем `MyArrayList`, который предназначен для хранения только `String`, но допустим в процессе работы с ним добавляется `Integer`. Что произойдет? Компилятор не сможет обнаружить ошибку. Это связано с тем, что `MyArrayList` предназначен для хранения объектов `Object`, и любые классы Java являются производными от `Object`.

Листинг 20.5 – Пример использования класса `MyArrayList`

```

public class MyArrayListTest {
    public static void main(String[] args) {
/*Предусмотрено для хранения списка строк, но не является
типобезопасным*/
        MyArrayList strLst = new MyArrayList();
/*добавление элементов строк (типа String) -это повышающее или
расширяющее преобразование (upcasting) к типу Object*/

        strLst.add("alpha");
        strLst.add("beta");
    }
}

```

```

/*при получении – необходимо явное понижающее преобразование
(downcasting) назад к String*/
    for (int i = 0; i < strLst.size(); ++i) {
        String str = (String)strLst.get(i);
        System.out.println(str);
    }

/* случайно добавленный не-String объект, произойдет вызов во
время выполнения ClassCastException. Компилятор не может
отловить ошибку*/
    strLst.add(new Integer(1234));
//компиляция/выполнение – не можем обнаружить эту ошибку
    for (int i = 0; i < strLst.size(); ++i) {
        String str = (String)strLst.get(i);
/*компиляция ok, при выполнении (runtime) ClassCastException*/
        System.out.println(str);
    }
}
}

```

Если вы намереваетесь создать список объектов String, но непреднамеренно добавленный в этот список не-String-объекты будут преобразованы к типу Object. Компилятор не сможет проверить, является ли понижающее преобразование типов действительным во время компиляции (это известно как позднее связывание или динамическое связывание). Неправильное понижающее преобразование типов будет выявлено только во время выполнения программы, в виде исключения ClassCastException, а это слишком поздно, для того чтобы внести изменения в код и исправить работу программы. Компилятор не сможет поймать эту ошибку в момент компиляции. Вопрос в том, как заставить компилятор поймать эту ошибку и обеспечить безопасность использования типа во время выполнения.

Классы дженерики или параметризованные классы

В JDK введены так называемые обобщенные или параметризованные типы – generics или по-другому обобщенные типы для решения вышеописанной проблемы. Параметризованных (generic) классы и методы, позволяют использовать более гибкую и в то же время достаточно строгую типизацию, что особенно важно при работе с коллекциями. Использование параметризации позволяет создавать классы, интерфейсы и методы, в которых тип обрабатываемых данных задается как параметр.

Дженерики или обобщенные типы позволяют вам абстрагироваться от использования конкретных типов. Вы можете создать класс с таким общим типом и предоставить информацию об определенном типе во время создания экземпляра объекта типа класс. А компилятор сможет выполнить необходимую проверку типов во время компиляции. Таким образом, вы сможете убедиться, что во время выполнения программы не возникнет ошибка выбора типа еще на этапе компиляции, что как раз является безопасностью для используемого типа.

Рассмотрим пример:

Листинг 20.6 – Объявление интерфейса `java.util.List <E>`:

```
public interface List<E> extends Collection<E> {
    boolean add(E o);
    void add(int index, E element);
    boolean addAll(Collection<? extends E> c);
    boolean containsAll(Collection<?> c);
    .....
}
```

Такая запись - `<E>` называется формальным параметром типа, который может использоваться для передачи параметров «типа» во время создания фактического экземпляра типа. Механизм похож на вызов метода. Напомним, что в определении метода мы всегда объявляем формальные параметры для передачи данных в метод (при описании метода используются формальные параметры, а при вызове на их место подставляются аргументы). Например как представлено ниже:

```
// Определение метода
public static int max(int a, int b) {
    // где int a, int b это формальные параметры
    return (a > b) ? a : b;
}
```

А во время вызова метода формальные параметры заменяются фактическими параметрами (аргументами). Например так:

```
//Вызов: формальные параметры, замененные фактическими
параметрами
int maximum = max(55, 66);
// 55 и 66 теперь фактические параметры
int a = 77, b = 88;
```

<pre>maximum = max(a, b);</pre>	<pre>// а и b теперь фактические параметры</pre>
---------------------------------	--

Параметры формального типа, используемые в объявлении класса, имеют ту же цель, что и формальные параметры, используемые в объявлении метода. Класс может использовать формальные параметры типа для получения информации о типе, когда экземпляр создается для этого класса. Фактические типы, используемые во время создания, называются фактическими типами параметров.

Вернемся к `java.util.List <E>`, итак в действительности, когда тип определен, например `List <Integer>`, все вхождения параметра формального типа `<E>` заменяются актуальным или фактическим параметром типа `<Integer>`. Используя эту дополнительную информацию о типе, компилятор может выполнить проверку типа во время компиляции и убедиться, что во время выполнения не будет ошибки при использовании типов.

Конвенция кода Java об именах для формальных типов

Мы должны помнить, что написания “чистого кода” необходимо руководствоваться конвенцией кода на Java. Поэтому, для создания имен формальных типов используйте один и тот же символ в верхнем регистре. Например,

- `<E>` для элемента коллекции;
- `<T>` для обобщенного типа;
- `<K, V>` ключ и значение.
- `<N>` для чисел
- `S, U, V`, и т.д. для второго, третьего, четвертого типа параметра

Рассмотрим пример параметризованного или обобщенного типа как класса. В нашем примере класс `GenericBox` принимает общий параметр типа `E`, содержит содержимое типа `E`. Конструктор, геттер и сеттер работают с параметризованным типом `E`. Метод нашего класса `toString()` демонстрирует фактический тип содержимого.

Листинг 20.7 – Пример параметризованного класса

```
public class GenericBox<E> {
    // Private переменная класса
    private E content;

    // конструктор
    public GenericBox(E content) {
        this.content = content;
    }

    public E getContent() {
        return content;
    }

    public void setContent(E content) {
        this.content = content;
    }

    public String toString() {
        return content + " (" + content.getClass() + ")";
    }
}
```

В следующем примере мы создаем `GenericBoxes` с различными типами (`String`, `Integer` и `Double`). Обратите внимание, что при преобразовании типов происходит автоматическая автоупаковка и распаковка для преобразования между примитивами и объектами-оболочками (мы с вами это изучали ранее).

Листинг 20.8 – Пример использования параметризованного класса

```
public class TestGenericBox {
    public static void main(String[] args) {
        GenericBox<String> box1 = new GenericBox<String>("Hello");
        String str = box1.getContent(); // явного понижающего
        преобразования (downcasting) не требуется
        System.out.println(box1);
        GenericBox<Integer> box2 = new GenericBox<Integer>(123);
        //автоупаковка типа int в тип Integer
        int i = box2.getContent(); // (downcast) понижающее
        преобр. к типу Integer, автоупаковка в тип int
        System.out.println(box2);
        GenericBox<Double> box3 = new GenericBox<Double>(55.66);
        ///автоупаковка типа double в тип Double
        double d = box3.getContent(); // (downcast) понижающее
        преобр. к типу Double,
        //автоупаковка в тип double
        System.out.println(box3);
    }
}
```

Вывод программы:

```
Hello (class java.lang.String)
123 (class java.lang.Integer)
55.66 (class java.lang.Double)
```

ЗАДАНИЯ

- Создать обобщенный класс с тремя параметрами (T, V, K).
- Класс содержит три переменные типа (T, V, K), конструктор, принимающий на вход параметры типа (T, V, K), методы возвращающие значения трех переменных. Создать метод, выводящий на консоль имена классов для трех переменных класса.
- Наложить ограничения на параметры типа: T должен реализовать интерфейс Comparable (классы оболочки, String), V должен реализовать интерфейс Serializable и расширять класс Animal, K
- Написать обобщенный класс MinMax, который содержит методы для нахождения минимального и максимального элемента массива. Массив является переменной класса. Массив должен передаваться в класс через конструктор. Написать класс Калькулятор (необобщенный), который содержит обобщенные статические методы - sum, multiply, divide, subtraction. Параметры этих методов - два числа разного типа, над которыми должна быть произведена операция.
- Написать класс Matrix, на основе обобщенного типа, реализовать операции с матрицами

Практическая работа № 19. Стирание типов в Джава

Цель данной практической работы – научиться работать с обобщенными типами в Java и применять прием стирание типов разработке программ на Джава

Теоретические сведения

Из предыдущего примера может создаться видимость того, что компилятор заменяет параметризованный тип `<E>` актуальным или фактическим типом (таким как `String`, `Integer`) во время создания экземпляра объекта типа класс. Если это так, то компилятору необходимо будет создавать новый класс для каждого актуального или фактического типа (аналогично шаблону C ++).

На самом же деле происходит следующее - компилятор заменяет всю ссылку на параметризованный тип `E` на ссылку на `Object`, выполняет проверку типа и вставляет требуемые операторы, обеспечивающие понижающее приведения типов. Например, `GenericBox` компилируется следующим образом (который совместим с кодами без дженериков):

Листинг 21.1 – Пример класса `GenericBox` с полем `Object`

```
public class GenericBox {
    // Private переменная
    private Object content;

    // Конструктор
    public GenericBox(Object content) {
        this.content = content;
    }

    public Object getContent() {
        return content;
    }

    public void setContent(Object content) {
        this.content = content;
    }

    public String toString() {
        return content + " (" + content.getClass() + ")";
    }
}
```


Компилятор сам вставляет требуемый оператор понижения типа (downcasting) в код:

```
GenericBox box1 = new GenericBox("Hello"); // upcast безопасно
для типов
String str = (String)box1.getContent(); // компилятор
вставляет операцию понижения типа (downcast)
System.out.println(box1);
```

Вывод. Таким образом, для всех типов используется одно и то же определение класса. Самое главное, что байт-код всегда совместим с теми классами, у которых нет дженериков. Этот процесс называется *стиранием типа*.

Рассмотрим операцию “стирания типов” с помощью нашего «безопасного типа» ArrayList, который мы рассматривали ранее в примере.

Вернемся, к примеру MyArrayList. С использованием дженериков мы можем переписать нашу программу как показано в листинге ниже:

Листинг 21.2 – Пример параметризованного класса GenericBox

```
//Динамически выделяемая память для массива с дженериками
public class MyGenericArrayList<E> {
    private int size;
    // количество элементов- емкость списка
    private Object[] elements;

    public MyGenericArrayList() { //конструктор
        elements = new Object[10];
    // выделяем память сразу для 10 элементов списка при его
    создании
        size = 0;
    }

    public void add(E e) {
        if (size < elements.length) {
            elements[size] = e;
        } else {
    // добавляем элемент к списку и увеличиваем счетчик количества
    элементов

        }
        ++size;
    }

    public E get(int index) {
        if (index >= size)
```

```

        throw new IndexOutOfBoundsException("Index: " + index +
", Size: " + size);
        return (E)elements[index];
    }

    public int size() { return size; }
}

```

В объявлении `MyGenericArrayList <E>` объявляется класс-дженерик с формальным параметром типа `<E>`. Во время фактического создания объектов типа класс, например, `MyGenericArrayList <String>`, определенного типа `<String>` или параметра фактического типа, подставляется вместо параметра формального типа `<E>`.

Помните! Что Дженерики реализуются компилятором Java в качестве интерфейсного преобразования, называемого стиранием, которое переводит или перезаписывает код, который использует дженерики в не обобщенный код (для обеспечения обратной совместимости). Это преобразование стирает всю информацию об общем типе. Например, `ArrayList <Integer>` станет `ArrayList`. Параметр формального типа, такой как `<E>`, заменяется объектом по умолчанию (или верхней границей типа). Когда результирующий код не корректен, компилятор вставляет оператор преобразования типа.

Следовательно, код, транслированный компилятором, т о есть переведенный код выглядит следующим образом:

Листинг 21.3 – Пример кода транслированного компилятором

```

public class MyGenericArrayList {
    private int size;      // количество элементов
    private Object[] elements;

    public MyGenericArrayList() { // конструктор
        elements = new Object[10]; // выделяем память для первых
10 объектов
        size = 0;
    }

    // Компилятор заменяет параметризованный тип E на Object, но
    проверяет, что параметр e имеет тип E, когда //он используется
    для обеспечения безопасности типа

    public void add(Object e) {
        if (size < elements.length) {

```

```

        elements[size] = e;
    } else {
        // allocate a larger array and add the element, omitted
    }
    ++size;
}

// Компилятор заменяет E на Object и вводит оператор
понижающего преобразования типов (E <E>) для //типа
возвращаемого значения при вызове метода

public Object get(int index) {
    if (index >= size)
        throw new IndexOutOfBoundsException("Index: " + index +
", Size: " + size);
    return (Object)elements[index];
}

public int size() {
    return size;
}
}

```

Когда класс создается с использованием актуального или фактического параметра типа, например. `MyGenericArrayList <String>`, компилятор гарантирует, что `add(E e)` работает только с типом `String`. Он также вставляет соответствующий оператор понижающее преобразование типов в соответствие с типом возвращаемого значения `E` для метода `get()`. Например,

Листинг 21.4 – Пример использования класса дженерика

```

public class MyGenericArrayListTest {
    public static void main(String[] args) {
        // безопасный тип для хранения списка объектов Strings
(строк)
        MyGenericArrayList<String> strLst = new
MyGenericArrayList <String>();

        strLst.add("alpha");    // здесь компилятор проверяет,
является ли аргумент типом String
        strLst.add("beta");

        for (int i = 0; i < strLst.size(); ++i) {
            String str = strLst.get(i); //компилятор вставляет
оператор
//понижающего преобразования operator (String)
            System.out.println(str);
        }
        strLst.add(new Integer(1234));    // компилятор обнаруживает
аргумент,

```

```
//который не является объектом String, происходит ошибка  
компиляции  
}  
}
```

Выводы: с помощью дженериков компилятор может выполнять проверку типов во время компиляции и обеспечивать безопасность использования типов во время выполнения.

Запомните. В отличие от «шаблона» в C ++, который создает новый тип для каждого определенного параметризованного типа, в Java класс generics компилируется только один раз, и есть только один файл класса, который используется для создания экземпляров для всех конкретных типов.

Обобщенные методы (параметризованные методы)

Методы также могут быть определены с помощью общих типов (аналогично родовому классу). Например,

Листинг 21.5 – Пример параметризованного метода

```
public static <E> void ArrayToArrayList(E[] a, ArrayList<E> lst)  
{  
    for (E e : a) lst.add(e);  
}
```

При объявлении обобщенного метода или метода-дженерика могут объявляться параметры формального типа (например, такие как <E>, <K, V>) перед возвращаемым типом (в примере выше это static <E> void). Параметры формального типа могут затем использоваться в качестве заполнителей для типа возвращаемого значения, параметров метода и локальных переменных в общем методе для правильной проверки типов компилятором.

Подобно классам-дженерикам, когда компилятор переводит общий метод, он заменяет параметры формального типа, используя операцию стирания типа. Все типы заменяются типом Object по умолчанию (или верхней границей типа – типом классом, стоящим на самой вершине иерархии наследования). Переведенная на язык компилятора версия программы выглядит следующим образом:

Листинг 21.6 – Пример трансляции кода компилятором

```

public static void ArrayToArrayList(Object[] a, ArrayList lst) {
    // компилятор проверяет, есть ли тип E[],
    // lst имеет тип ArrayList<E>
    ArrayList<E> for (Object e : a) lst.add(e);
    // компилятор проверяет является ли e типом E
}

```

Компилятор всегда проверяет, что *a* имеет тип *E[]*, *lst* имеет тип *ArrayList<E>*, а *e* имеет тип *E* во время вызова для обеспечения безопасности типа. Например,

Листинг 21.7 – Пример класса с использованием параметризованного метода

```

import java.util.*;
public class TestGenericMethod {
    public static <E> void ArrayToArrayList(E[] a, ArrayList<E>
lst) {
        for (E e : a) lst.add(e);
    }
    public static void main(String[] args) {
        ArrayList<Integer> lst = new ArrayList<Integer>();
        Integer[] intArray = {55, 66}; // автоупаковка
        ArrayToArrayList(intArray, lst);
        for (Integer i : lst) System.out.println(i);

        String[] strArray = {"one", "two", "three"};
        //ArrayToArrayList(strArray, lst);
        //ошибка компиляции ниже
    }
    TestGenericMethod.java:16:<E>ArrayToArrayList(E[],java.util.Arra
yList<E>) in TestGenericMethod cannot be applied to
(java.lang.String[],java.util.ArrayList<java.lang.Integer>)
ArrayToArrayList(strArray, lst);
}

```

У дженериков есть необязательный синтаксис для указания типа для общего метода. Вы можете поместить фактический тип в угловые скобки *<>* между оператором точки и именем метода.

```

TestGenericMethod.<Integer>ArrayToArrayList(intArray, lst);

```

Обратите внимание на точку после имени метода

Подстановочный синтаксис в Java (WILD CARD)

Одним из наиболее сложных аспектов generic-типов (обобщенных типов) в языке Java являются wildcards (подстановочные символы, в данном

случае – «?»), и особенно – толкование и разбор запутанных сообщений об ошибках, происходящих при wildcard capture (подстановке вычисляемого компилятором типа вместо wildcard). В своем труде «Теория и практика Java» (Java theory and practice) старейший Java-разработчик Брайен Гетц расшифровывает некоторые из наиболее загадочно выглядящих сообщений об ошибках, выдаваемых компилятором «javac», и предлагает решения и варианты обхода, которые помогут упростить использование generic-типов.

Рассмотрим следующую строку кода:

```
ArrayList<Object> lst = new ArrayList<String>();
```

Компиляция вызовет ошибку - «несовместимые типы», поскольку ArrayList <String> не является ArrayList <Object>. Эта ошибка противоречит нашей интуиции в отношении полиморфизма, поскольку мы часто присваиваем экземпляр подкласса ссылке на суперкласс.

Рассмотрим эти два утверждения:

```
List<String> strLst = new ArrayList<String>();  
// строка 1  
List<Object> objLst = strLst;  
// строка 2 - ошибка компиляции
```

Выполнение строки 2 генерирует ошибку компиляции. Но если строка 2 выполняется, то некоторые объекты добавляются в objLst, а strLst будут «повреждены» и больше не будет содержать только строки. (так-как переменные objLst и strLst содержат одинаковую ссылку или ссылаются на одну и ту-же область памяти).

Учитывая вышеизложенное, предположим, что мы хотим написать метод printList (List <.>) Для печати элементов списка. Если мы определяем метод как printList (List <Object> lst), он может принимать только аргумент List <object>, но не List <String> или List <Integer>. Например,

Листинг 21.8– Пример параметризованного метода для печати элементов списка

```
import java.util.*;  
public class TestGenericWildcard {
```

```

    public static void printList(List<Object> lst) {    //
    принимает только список объектов, не список подклассов объектов
        for (Object o : lst) System.out.println(o);
    }

    public static void main(String[] args) {
        List<Object> objLst = new ArrayList<Object>();
        objLst.add(new Integer(55));
        printList(objLst);    // соответствие

        List<String> strLst = new ArrayList<String>();
        strLst.add("one");
        printList(strLst);    // ошибка компиляции
    }
}

```

Использование подстановочного знака без ограничений в описании типа
<?>

Чтобы разрешить проблему, описанную выше, необходимо использовать подстановочный знак (?), он используется в дженериках для обозначения любого неизвестного типа. Например, мы можем переписать наш printList () следующим образом, чтобы можно было передавать список любого неизвестного типа.

```

public static void printList(List<?> lst) {
    for (Object o : lst) System.out.println(o);
}

```

Использование подстановочного знака в начале записи типа <? extends тип>

Подстановочный знак <? extends type> обозначает тип и его подтип. Например,

```

public static void printList(List<? extends Number> lst) {
    for (Object o : lst) System.out.println(o);
}

```

List<? extends Number> принимает список Number и любой подтип Number, например, List <Integer> и List <Double>. Понятно, что обозначение типа <?> можно интерпретировать как <? extends Object>, который применим ко всем классам Java.

Другой пример,

```

//List<Number> lst = new ArrayList<Integer>();    // ошибка
компиляции

```

```
List<? extends Number> lst = new ArrayList<Integer>();
```

На самом деле стирание типов обеспечивает совместимость вашего кода со старыми версиями java, которые могут вообще не содержать дженериков.

Задания

- Написать метод для конвертации массива строк/чисел в список.
- Написать класс, который умеет хранить в себе массив любых типов данных (int, long etc.).
- Реализовать метод, который возвращает любой элемент массива по индексу.
- Написать функцию, которая сохранит содержимое каталога в список и выведет первые 5 элементов на экран.
- *Реализуйте вспомогательные методы в классе Solution, которые должны создавать соответствующую коллекцию и помещать туда переданные объекты. Методы newArrayList, newHashSet параметризируйте общим типом T. Метод newHashMap параметризируйте парой <K, V>, то есть типами K-ключ и V-значение. Аргументы метода newHashMap должны принимать. Класс содержит три переменные типа (T, V, K), конструктор, принимающий на вход

Практическая работа № 20. Абстрактные типы данных. Стек

Цель данной практической работы – научиться разрабатывать программы с абстрактными типами данных на языке Джава и применять паттерн MVC при разработке программ

Теоретические сведения

Стек — это линейная структура данных, которая следует принципу LIFO (Last In First Out) . Стек имеет один конец, куда мы можем добавлять элементы и извлекать их оттуда, в отличие от очереди которая имеет два конца (спереди и сзади).Стек содержит только один указатель top(верхушка стека), указывающий на самый верхний элемент стека. Всякий раз, когда элемент добавляется в стек, он добавляется на вершину стека, и этот элемент может быть удален только из стека только сверху. Другими словами, стек можно определить как контейнер, в котором вставка и удаление элементов могут выполняться с одного конца, известного как вершина стека.

Примеры стеков – пирамида, стопка тарелок или книг, магазин в пистолете

Стеку присущи следующие характеристики:

- Стек — это абстрактный тип данных с заранее определенной емкостью, что означает, что эта структура данных имеет ограниченный размер, то есть может хранить количество элементов, определенное размерностью стека.
- Это структура данных, в которой строго определен порядок вставки и удаления элементов, и этот порядок может быть LIFO или FILO.

Порядок работы со стеком

Рассмотрим пример, допустим стек работает по схеме LIFO. Как видно на рис. ниже, в стеке пять блоков памяти; поэтому размер стека равен 5.

Предположим, мы хотим хранить элементы в стеке, и предположим, что в начале стек пуст. Мы приняли размер стека равным 5, как показано на

рис.22.1 ниже, в который мы будем помещать элементы один за другим, пока стек не заполнится.

Поскольку наш стек заполнен, то количество элементов в нем равно 5. В приведенных выше случаях мы можем наблюдать, что он заполняется элементами снизу вверх, при каждом добавлении нового элемента в стек. Стек растет снизу вверх.

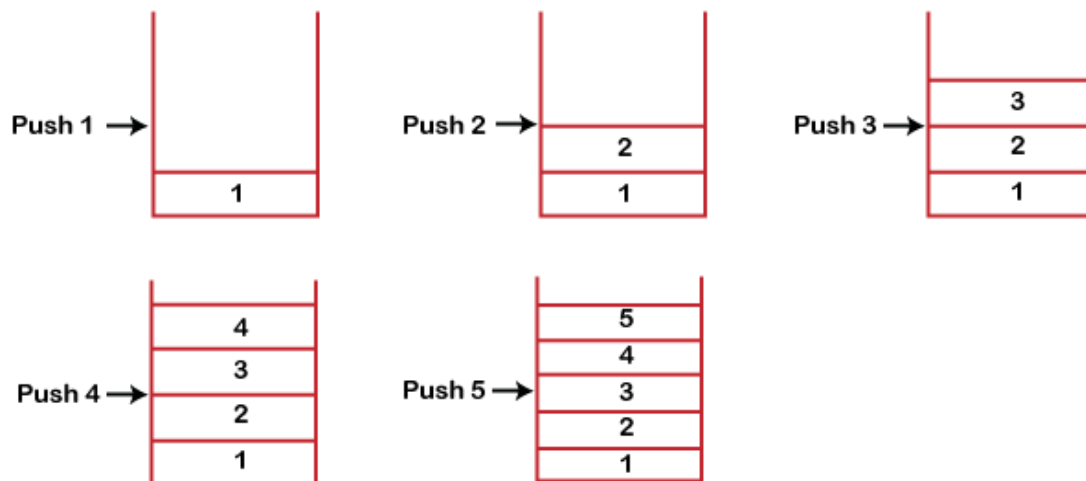


Рисунок 22.1 – Пример работы стека, который содержит 5 элементов

В приведенном выше случае значение 5 вводится первым, поэтому оно будет удалено только после удаления всех остальных элементов.

Стандартные операции со стеком

Ниже приведены некоторые общие операции, реализованные в стеке:

- `push()`: когда мы добавляем элемент в стек, эта операция называется `push`. Если стек заполнен, возникает состояние переполнения.
- `pop()`: Когда мы удаляем элемент из стека, эта операция называется `pop`. Если стек пуст, это означает, что в стеке нет элементов, это состояние известно как состояние потери значимости.
- `isEmpty()`: определяет, пуст стек в настоящий момент или нет.
- `isFull()`: определяет, заполнен стек или нет.
- `peek()`: возвращает элемент в заданной позиции.

- `count()`: возвращает общее количество элементов, доступных в стеке.

- `change()`: изменяет элемент в заданной позиции.

- `display()`: печатает все элементы, доступные в стеке.

Операция `push()`

Рассмотрим шаги, связанные с выполнением этой операции:

- Прежде чем вставить элемент в стек, мы проверяем, заполнен ли стек.

- Если мы пытаемся вставить элемент в стек, а стек уже полон, то возникает условие *переполнения*.

Когда мы инициализируем стек, мы устанавливаем значение верхушки стека как `top` как `-1`, чтобы убедиться, что стек пуст.

Когда новый элемент помещается в стек, сначала увеличивается значение вершины, т. е. $top = top + 1$, и элемент будет помещен в новую позицию верхушки стека (`top`). Элементы будут вставляться до тех пор, пока мы не достигнем *максимального* размера стека.

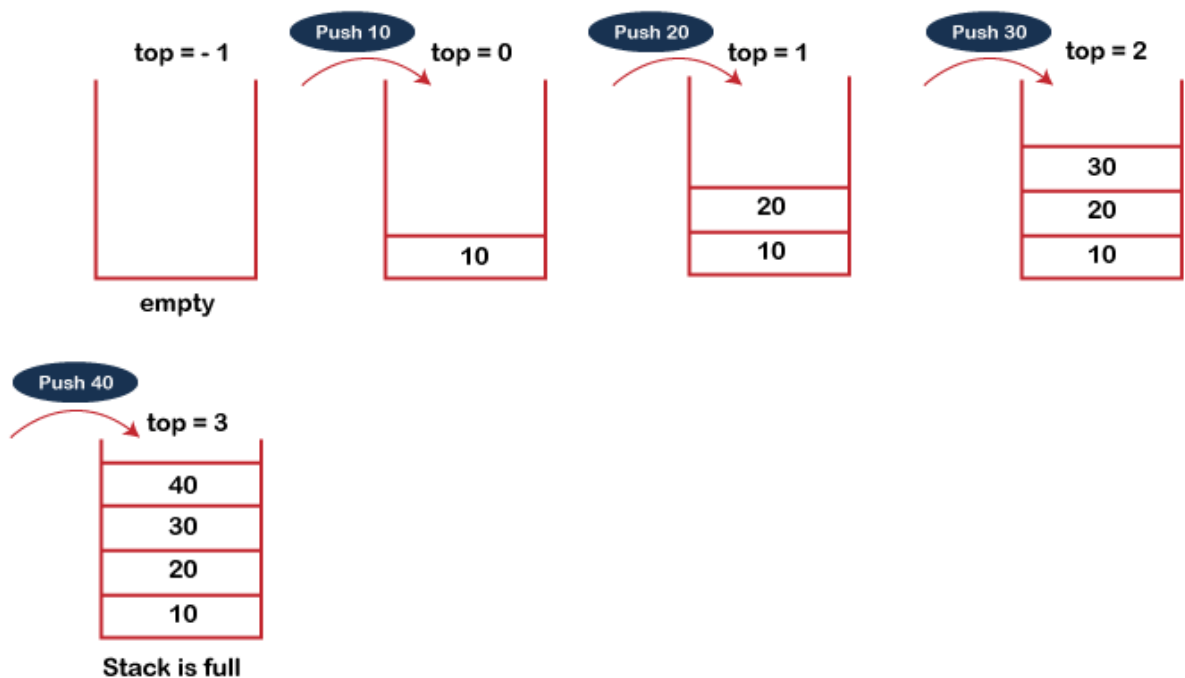


Рисунок 22.2 – Пример выполнения операции `push()`

Операция pop()

Рассмотрим шаги, связанные с выполнением этой операции:

- Перед удалением элемента из стека мы проверяем, не пуст ли стек.
- Если мы попытаемся удалить элемент из пустого стека, то возникнет состояние потери значимости.
- Если стек не пуст, мы сначала обращаемся к элементу, на который указывает вершина.
- После выполнения операции извлечения значение `top` уменьшается на 1, т. е. `top=top-1`.

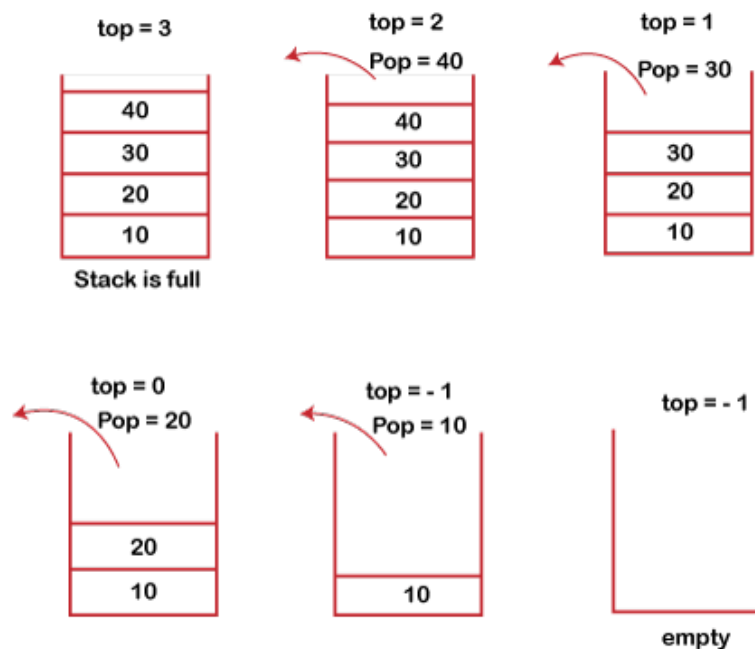


Рисунок 22.3. – Пример выполнения операции pop()

Пример реализации класса стека представлен на листинге 22.1

Листинг 22.1 – Реализация стека на массиве на языке Джава

```
class Stack {  
    // store elements of stack  
    private int arr[];  
    // represent top of stack  
    private int top;  
    // total capacity of the stack  
    private int capacity;  
  
    // Creating a stack  
    Stack(int size) {
```

```

    // initialize the array
    // initialize the stack variables
    arr = new int[size];
    capacity = size;
    top = -1;
}

// push elements to the top of stack
public void push(int x) {
    if (isFull()) {
        System.out.println("Stack OverFlow");

        // terminates the program
        System.exit(1);
    }

    // insert element on top of stack
    System.out.println("Inserting " + x);
    arr[++top] = x;
}

// pop elements from top of stack
public int pop() {

    // if stack is empty
    // no element to pop
    if (isEmpty()) {
        System.out.println("STACK EMPTY");
        // terminates the program
        System.exit(1);
    }

    // pop element from top of stack
    return arr[top--];
}

// return size of the stack
public int getSize() {
    return top + 1;
}

// check if the stack is empty
public Boolean isEmpty() {
    return top == -1;
}

// check if the stack is full
public Boolean isFull() {
    return top == capacity - 1;
}

// display elements of stack

```

```

public void printStack() {
    for (int i = 0; i <= top; i++) {
        System.out.print(arr[i] + ", ");
    }
}

public static void main(String[] args) {
    Stack stack = new Stack(5);

    stack.push(1);
    stack.push(2);
    stack.push(3);

    System.out.print("Stack: ");
    stack.printStack();

    // remove element from stack
    stack.pop();
    System.out.println("\nAfter popping out");
    stack.printStack();
}

```

Язык Джава предоставляет встроенный Stack, который можно использовать для реализации стека.

Листинг 22.2 – Реализация стека с помощью Stack

```

import java.util.Stack;

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

        // create an object of Stack class
        Stack<String> animals= new Stack<>();

        // push elements to top of stack
        animals.push("Dog");
        animals.push("Horse");
        animals.push("Cat");
        System.out.println("Stack: " + animals);

        // pop element from top of stack
        animals.pop();
        System.out.println("Stack after pop: " + animals);
    }
}

```

В листинге 22.2 означает:

- `animals.push()` - вставить элементы на вершину стека
- `animals.pop()` - удалить элемент из вершины стека

Обратите внимание, мы при создании стека так называемая алмазная запись - угловые скобки <String>. Это означает, что стек имеет универсальный тип данных.

ЗАДАНИЯ

Общее задание Написать калькулятор для чисел с использованием RPN (Reverse Polish Notation в пер. на русск. яз. - обратной польской записи)

Необходимые сведения об алгоритме

Алгоритм Обратной польской нотации (ОПН) — форма записи математических выражений, в которой операнды расположены перед знаками операций. Также именуется как обратная польская запись, обратная бесскобочная запись (ОБЗ).

Рассмотрим запись арифметических выражений, в которых сначала следуют два операнда арифметической операции, а затем знак операции. Например:

Обратная польская нотация	Обычная нотация
2 3 +	2 + 3
2 3 * 4 5 * +	(2 * 3) + (4 * 5)
2 3 4 5 6 * + - /	2 / (3 - (4 + (5 * 6)))

Нотация записи выражений, представленная в левом столбце таблицы называется обратной польской нотацией (записью) (Reverse Polish Notation, RPN). В теории языков программирования эта нотация называется *постфиксной нотацией*. Обычная нотация называется алгебраической или *инфиксной нотацией* («ин» от англ. *inside*, то есть между операндами).

Есть также префиксная нотация, активно используемая в языке Си (сначала имя функции, а затем её аргументы), а также в языке LISP.

Заметьте, что скобки в обратной польской нотации не нужны. В частности, если во втором примере мы опустим скобки, выражение по прежнему будет интерпретироваться однозначно.

Транслятор RPN-выражений основан на стеке. Каждое следующее число помещается в стек. Если встречается знак операции (обозначим его $*$), то два числа из стека извлекаются ($a = \text{pop}()$, $b = \text{pop}()$), для них вычисляется значение соответствующей бинарной арифметической операции, и результат помещается в стек ($\text{push}(a * b)$).

Задание 1. Напишите программу-калькулятор арифметических выражений записанных в обратной польской нотации (RPN-калькулятор).

Задание 2. Напишите графический интерфейс для калькулятора, используя знания, полученные ранее при программировании GUI с использованием SWING и AWT. Используйте паттерн проектирования MVC. Интерфейс может выглядеть как на рис. 22.1 или как на рис. 22.2

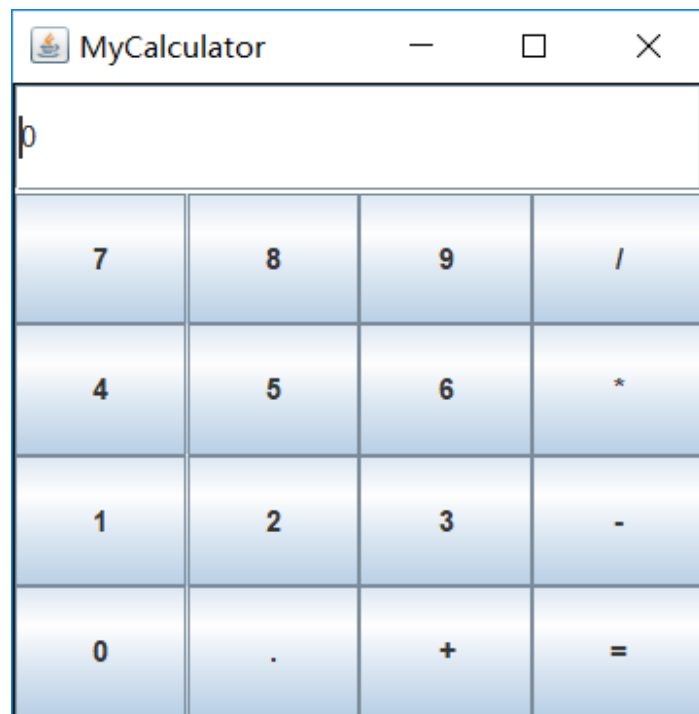


Рисунок 22.4. – Общий вид графического интерфейса для программы калькулятора

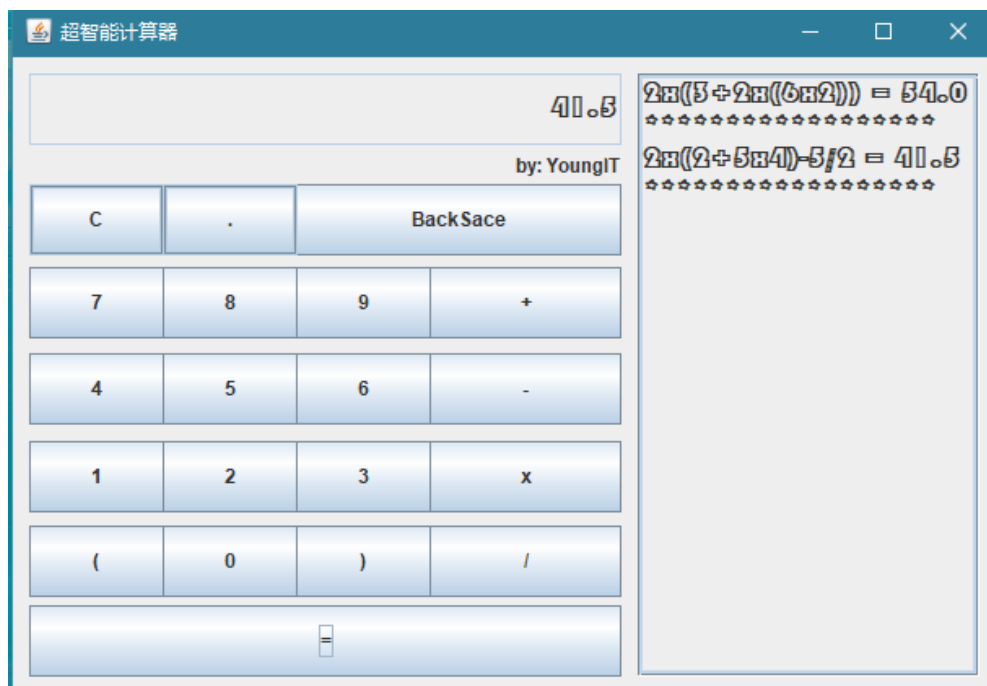


Рисунок 22.5. – Общий вид графического интерфейса для программы калькулятора

Задание 3. Постройте систему тестов и проверьте, что ваш калькулятор успешно проходит все тесты и «защищён от дурака» (как дурака-пользователя программы, так и дурака-программиста, использующего ваш стек и калькулятор). Например, если вводится выражение, в котором число операций превосходит число помещенных в стек элементов (например, $1\ 2\ +\ *$), то программа не допустит уменьшения переменной `sp` до отрицательных значений, а выдаст предупреждение «Невозможно выполнить POP для пустого стека».

Замечание: допускается выполнение работы в двух вариантах (первый вариант проще, второй- труднее).

Практическая работа № 21. Абстрактные типы данных. Очередь

Цель: цель данной практической работы – научиться разрабатывать программы с абстрактными типами данных на языке Джава

Теоретические сведения

1. Очередь можно предельно разделить как упорядоченный список, который позволяет выполнять операции вставки на одном конце, называемом REAR , и операции удаления, которые выполняются на другом конце, называемом FRONT

2. Очередь называется работает по дисциплине обслуживания «первый пришел — первый обслужен» (FCFS, first come first served)

3. Например, люди, стоящие в кассу магазина образуют очередь оплаты покупок.

Пример очереди можно увидеть на рис. 23.1. Операция dequeue означает удаление элемента из начала очереди, а операция enqueue добавление элемента в конец очереди.

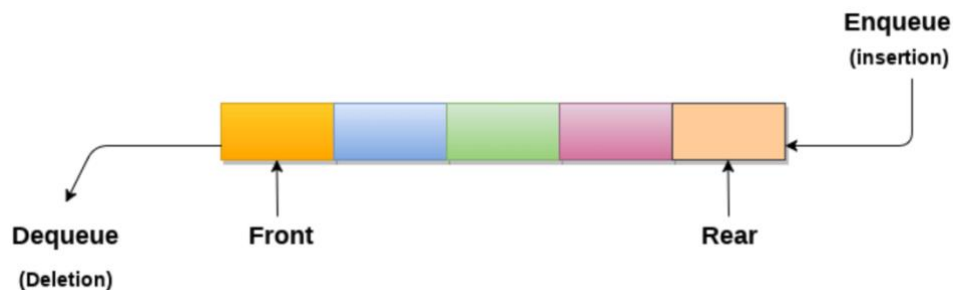


Рисунок 23.1. – Общая схема работы очереди

Использование очередей в разработке программ.

Очереди широко используются

- в качестве списков ожидания для одного общего ресурса, такого как принтер, диск, ЦП;
- при асинхронной передаче данных (когда данные не передаются с одинаковой скоростью между двумя процессами), например. трубы, файловый ввод-вывод, сокеты;

- в качестве буферов в большинстве приложений, таких как медиаплеер MP3, проигрыватель компакт-дисков и т. д.;
- для ведения списка воспроизведения в медиаплеерах, чтобы добавлять и удалять песни из списка воспроизведения;
- в операционных системах для обработки прерываний и при реализации работы алгоритмов планирования и диспетчизации.

Таблица 23.1 Сравнение временной сложности для различных операций над очередью

	Временная сложность							
	Среднее				Худшее			
	Доступ	Поиск	Вставка	Удаление	Доступ	Поиск	Вставка	Удаление
Очередь	$\theta(n)$	$\theta(n)$	$\theta(1)$	$\theta(1)$	$O(n)$	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$
Б								

Классификация очередей

Очередь — это структура данных, похожая на очередь в реальном мире.

Очередь — это структура данных, в которой элемент, который приходит в очередь первым, удаляется первым, то есть работа очереди строго соответствует политике FIFO (First-In-First-Out).

Очередь также можно определить как список или коллекцию, в которой вставка выполняется с одного конца, известного как конец очереди, тогда как удаление выполняется с другого конца, известного как начало очереди.

Реальным примером очереди является очередь за билетами возле кинозала, где человек, входящий в очередь первым, получает билет первым, а последний человек, входящий в очередь, получает билет последним. Аналогичный подход используется в очереди как в структуре данных.

На рисунке 23.2 представлена структура очереди из четырех элементов.

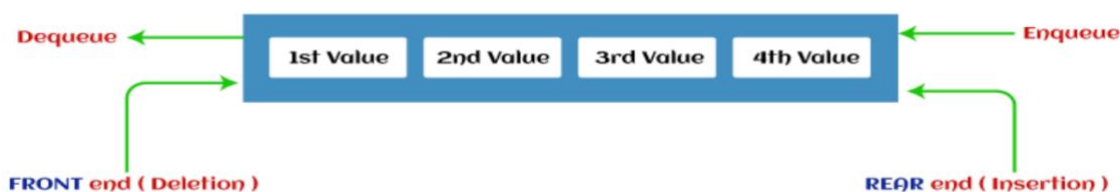


Рисунок 23.2. – Очередь из четырех элементов

Виды очередей:

- Простая очередь или линейная очередь
- Циклическая очередь
- Очередь с приоритетами
- Двусторонняя очередь или Дек (англ. Deque)

Простая или линейная очередь

В линейной очереди или Queue вставка элемента происходит с одного конца, а удаление — с другого. Конец, на котором происходит вставка, называется задняя часть очереди, а конец, на котором происходит удаление, называется передняя часть очереди. Работа линейной очереди организуется по правилу FIFO – первый пришел-первый ушел.



Рисунок 23.3. – Очередь из четырех элементов

Основным недостатком использования линейной очереди является то, что вставка выполняется только с заднего конца. Если первые три элемента будут удалены из очереди, мы не сможем вставить больше элементов, даже если в линейной очереди есть свободное место. В этом случае линейная очередь показывает состояние переполнения, поскольку задняя часть указывает на последний элемент очереди.

Циклическая очередь

В циклической очереди все узлы представлены как элементы цепочки. После последнего элемента очереди сразу идет первый или начальный элемент. Эта очередь похожа на линейную очередь, за исключением того, что последний элемент очереди соединяется с первым элементом. Эта очередь

получила название кольцевого буфера, так как все ее концы соединены друг с другом. Схематично эта очередь представлена на рис. 23.4.

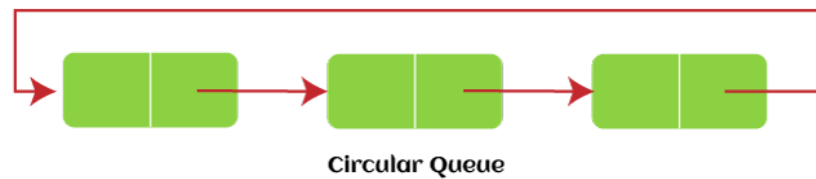


Рисунок 23.4. – Кольцевая очередь

Недостаток линейной очереди преодолевается при использовании круговой очереди. Если в циклической очереди есть пустое место, новый элемент можно добавить в пустое место, просто увеличив значение Rear.

Основным преимуществом использования циклической очереди является лучшее использование памяти.

Очередь с приоритетами

Это особый тип очереди, в которой элементы располагаются в зависимости от их приоритета. Это особый тип структуры данных очереди, в которой каждый элемент такой очереди имеет связанный с ним приоритет. Допустим, какие-то элементы встречаются с одинаковым приоритетом, тогда они будут располагаться по принципу FIFO. Представление очереди с приоритетами показано на рис.23.5.

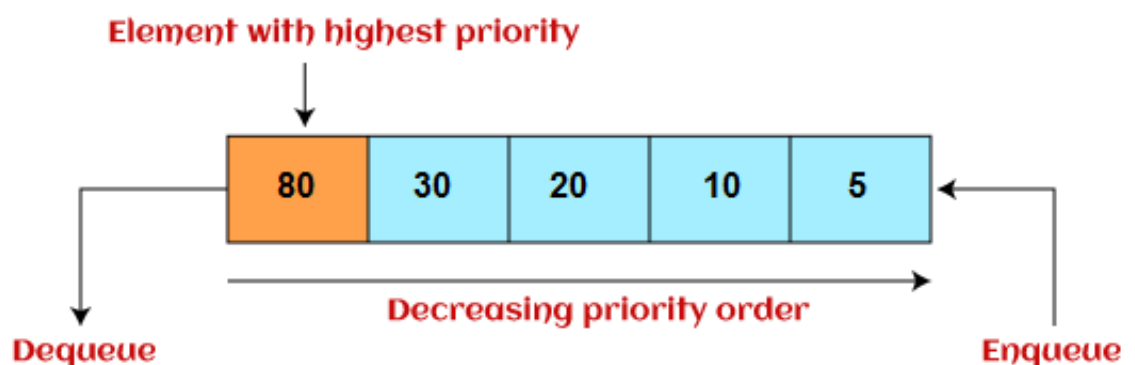


Рисунок 23.5. – Очередь с приоритетами

Вставка в такую очередь происходит на основе поступления элемента в соответствии с его приоритетом, а удаление в данной очереди происходит на

основе приоритета. Очередь с приоритетом в основном используется для реализации алгоритмов планирования ЦП в операционных системах.

Типы очередей с приоритетами

Существует два типа очереди, которые обсуждаются следующим образом:

- Очередь с возрастающим приоритетом. В очереди с возрастающим приоритетом элементы могут быть вставлены в произвольном порядке, но только самые маленькие могут быть удалены первыми. Предположим массив с элементами 7, 5 и 3 в одном порядке, поэтому вставка может быть выполнена с той же последовательностью, но порядок удаления элементов 3, 5, 7.

- Очередь с убывающим приоритетом. В очереди с убывающим приоритетом элементы могут быть вставлены в произвольном порядке, но первым может быть удален только самый большой элемент, то есть с самым высоким приоритетом. Предположим, массив с элементами 7, 3 и 5 вставлены в одном порядке, поэтому вставка может быть выполнена с той же последовательностью, но порядок удаления элементов 7, 5, 3.

Deque (или двойная очередь)

В Deque или Double Ended Queue вставка и удаление могут выполняться с обоих концов очереди либо спереди, либо сзади. Это означает, что мы можем вставлять и удалять элементы как с переднего, так и с заднего конца очереди.

Deque можно использовать как средство проверки палиндрома, что означает, что если мы читаем строку с обоих концов, то строка будет одинаковой.

Deque можно использовать и как стек, и как очередь, поскольку он позволяет выполнять операции вставки и удаления на обоих концах. Deque можно рассматривать как стек, потому что стек следует принципу LIFO (Last In First Out), в котором вставка и удаление могут выполняться только с одного конца. А в структуре данных Дек можно выполнять и вставку, и удаление с одного конца, и нужно отметить что работа дека не следует правилу FIFO. Схематично представление дека представлено на рис. 23.6.



Рисунок 23.6. – Очередь Дек

Существует два типа дека:

- Очередь ограниченным вводом
- Очередь с ограниченным выводом

Очередь с ограниченным вводом. Как следует из названия, в очереди с ограниченным вводом операция вставки может выполняться только на одном конце, а удаление может выполняться на обоих концах.



Рисунок 23.7. – Очередь с ограниченным вводом

Очередь с ограничениями на вывод. Ограниченная очередь вывода — как следует из названия, в очереди вывода с ограниченным доступом операция удаления может выполняться только на одном конце, а вставка — на обоих концах.

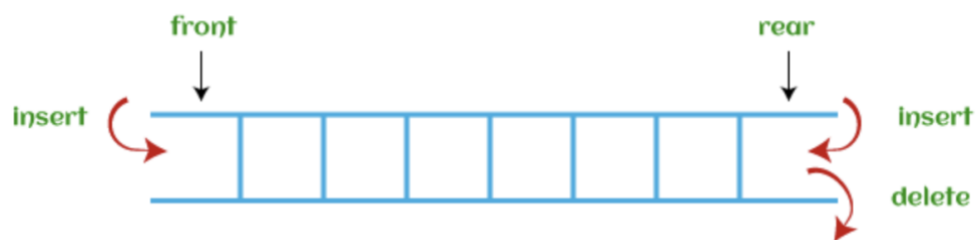


Рисунок 23.8. – Очередь с ограниченным выводом

Операции, выполняемые над очередью

Основные операции, которые можно выполнять в очереди, перечислены ниже:

- **Enqueue():** эта операция используется для вставки элемента в конец очереди. Возвращает пустоту.
- **Dequeue():** Операция выполняет удаление из внешнего интерфейса очереди. Он также возвращает элемент, который был удален из внешнего интерфейса. Он возвращает целочисленное значение.
- **Peek()** Просмотр очереди: это третья операция, которая возвращает элемент, на который указывает передний указатель в очереди, но не удаляет его.
- **isFull() (Queue overflow):** Проверка переполнения очереди (заполнено): показывает состояние переполнения, когда очередь полностью заполнена.
- **isEmpty() (Queue underflow):** проверка очереди на пустоту. Показывает состояние потери значимости, когда очередь пуста, т. е. в очереди нет элементов.

Способы реализации очереди

Существует два способа реализации очереди:

- Реализация с использованием массива: последовательное размещение в очереди может быть реализовано с использованием массива.
- Реализация с использованием связанного списка: размещение связанного списка в очереди может быть реализовано с использованием связанного списка.

Листинг 23.1 – Реализация очереди на языке Джава

```
public class Queue {
    int SIZE = 5;
    int items[] = new int[SIZE];
    int front, rear;

    Queue() {
        front = -1;
        rear = -1;
    }

    // check if the queue is full
    boolean isFull() {
        if (front == 0 && rear == SIZE - 1) {
```



```

        return true;
    }
    return false;
}

// check if the queue is empty
boolean isEmpty() {
    if (front == -1)
        return true;
    else
        return false;
}

// insert elements to the queue
void enqueue(int element) {

    // if queue is full
    if (isFull()) {
        System.out.println("Queue is full");
    }
    else {
        if (front == -1) {
            // mark front denote first element of queue
            front = 0;
        }

        rear++;
        // insert element at the rear
        items[rear] = element;
        System.out.println("Insert " + element);
    }
}

// delete element from the queue
int dequeue() {
    int element;

    // if queue is empty
    if (isEmpty()) {
        System.out.println("Queue is empty");
        return (-1);
    }
    else {
        // remove element from the front of queue
        element = items[front];

        // if the queue has only one element
        if (front >= rear) {
            front = -1;
            rear = -1;
        }
        else {

```

```

        // mark next element as the front
        front++;
    }
    System.out.println( element + " Deleted");
    return (element);
}
}

// display element of the queue
void display() {
    int i;
    if (isEmpty()) {
        System.out.println("Empty Queue");
    }
    else {
        // display the front of the queue
        System.out.println("\nFront index-> " + front);

        // display element of the queue
        System.out.println("Items -> ");
        for (i = front; i <= rear; i++)
            System.out.print(items[i] + " ");

        // display the rear of the queue
        System.out.println("\nRear index-> " + rear);
    }
}

public static void main(String[] args) {

    // create an object of Queue class
    Queue q = new Queue();

    // try to delete element from the queue
    // currently queue is empty
    // so deletion is not possible
    q.dequeue();

    // insert elements to the queue
    for(int i = 1; i < 6; i ++) {
        q.enqueue(i);
    }

    // 6th element can't be added to queue because queue is
full    q.enqueue(6);

    q.display();

    // dequeue removes element entered first i.e. 1
    q.dequeue();
}

```

```

        // Now we have just 4 elements
        q.display();
    }
}

```

Результат выполнения программы на листинге 23.1

```

Queue is empty
Insert 1
Insert 2
Insert 3
Insert 4
Insert 5
Queue is full

Front index-> 0
Items ->
1  2  3  4  5
Rear index-> 4
1 Deleted

Front index-> 1
Items ->
2  3  4  5
Rear index-> 4

```

Вам не обязательно самим писать АТД Очередь. Ведь язык Java предоставляет встроенный интерфейс Queue, который можно использовать для реализации очереди. Такая реализация представлена на листинге ниже.

Листинг 23.2 – Реализация очереди с помощью интерфейса Queue

```

import java.util.Queue;
import java.util.LinkedList;

class Main {

    public static void main(String[] args) {
        // Creating Queue using the LinkedList class
        Queue<Integer> numbers = new LinkedList<>();

        // enqueue
        // insert element at the rear of the queue
        numbers.offer(1);
        numbers.offer(2);
        numbers.offer(3);
        System.out.println("Queue: " + numbers);

        // dequeue
        // delete element from the front of the queue
        int removedNumber = numbers.poll();
        System.out.println("Removed Element: " + removedNumber);
    }
}

```

```
        System.out.println("Queue after deletion: " + numbers);  
    }  
}
```

Результат выполнения программы на листинге 23.2

```
Queue: [1, 2, 3]  
Removed Element: 1  
Queue after deletion: [2, 3]
```

Понятие инварианта в объектно-ориентированном программировании относится к некоторому набору условий или утверждений, которые должны выполняться на протяжении всей жизни объекта класса. Эти утверждения должны выполняться с момента вызова конструктора для создания объекта, в конце вызова каждого метода, изменяющего состояние объекта (сеттера) до конца жизни объекта. Эти условия подтверждают, что поведение объекта неизменно в течение всей его жизни и что объект поддерживает свое четко определенное состояние, как и предполагалось при его проектировании. Однако инвариант не обязательно должен оставаться истинным во время выполнения метода, изменяющего состояние (сеттера), но должен оставаться истинным в конце его выполнения.

Инвариант класса - это просто свойство, которое выполняется для всех экземпляров класса, всегда, независимо от того, что делает другой код.

ЗАДАНИЯ

Для выполнения данной практической работы вам необходимы следующие знания:

- Классы в Джава
- Инвариант класса
- Задачи инкапсуляции
- Интерфейсы в Джава
- Интерфейс как синтаксический контракт
- Интерфейс как семантический контракт
- Абстрактные базовые классы и наследование
- Устранение дублирования

- Вынос изменяемой логики в наследников

Задание 1. Реализовать очередь на массиве

Найдите инвариант структуры данных «очередь». Определите функции, которые необходимы для реализации очереди. Найдите их пред- и постусловия.

Реализуйте классы, представляющие циклическую очередь с применением массива.

Класс `ArrayQueueModule` должен реализовывать один экземпляр очереди с использованием переменных класса.

Класс `ArrayQueueADT` должен реализовывать очередь в виде абстрактного типа данных (с явной передачей ссылки на экземпляр очереди).

Класс `ArrayQueue` должен реализовывать очередь в виде класса (с неявной передачей ссылки на экземпляр очереди).

Должны быть реализованы следующие функции(процедуры)/методы:

- `enqueue` – добавить элемент в очередь;
- `element` – первый элемент в очереди;
- `dequeue` – удалить и вернуть первый элемент в очереди;
- `size` – текущий размер очереди;
- `isEmpty` – является ли очередь пустой;
- `clear` – удалить все элементы из очереди.

Инвариант, пред- и постусловия записываются в исходном коде в виде комментариев.

Обратите внимание на инкапсуляцию данных и кода во всех трех реализациях.

Напишите тесты реализованным классам.

Задание 2. Очередь на связанном списке

Определите интерфейс очереди `Queue` и опишите его контракт.

Реализуйте класс `LinkedListQueue` — очередь на связном списке.

Выделите общие части классов `LinkedList` и `ArrayQueue` в базовый класс `AbstractQueue`.

Практическая работа № 22. Паттерны проектирования, порождающие паттерны: абстрактная фабрика, фабричный метод

Цель: научиться применять порождающие паттерны при разработке программ на Java. В данной практической работе рекомендуется использовать следующие паттерны: Абстрактная фабрика и фабричный метод.

Теоретические сведения. Понятие паттерна.

Паттерны (или шаблоны) проектирования описывают типичные способы решения часто встречающихся проблем при проектировании программ.

Некоторые из преимуществ использования шаблонов проектирования:

- Шаблоны проектирования уже заранее определены и обеспечивают стандартный отраслевой подход к решению повторяющихся в программном коде проблем, вследствие этого разумное применение шаблона проектирования экономит время на разработку.

- Использование шаблонов проектирования способствует реализации одного из преимуществ ООП – повторного использования кода, что приводит к более надежному и удобному в сопровождении коду. Это помогает снизить общую стоимость владения программным продуктом.

- Поскольку шаблоны проектирования заранее определены то это упрощает понимание и отладку нашего кода. Это приводит к более быстрому развитию проектов, так как новые члены команды понимают код.

Шаблоны проектирования Джава делятся на три категории: порождающие, структурные и поведенческие шаблоны проектирования. Так же есть еще шаблоны проектирования, например MVC – model-view-controller.

Шаблон проектирования Фабрика (factory), его также называют фабричный метод используется, когда у нас есть суперкласс с несколькими подклассами, и на основе ввода нам нужно вернуть один из подклассов. Этот шаблон снимает с себя ответственность за создание экземпляра класса из клиентской программы в класс фабрики. Давайте сначала узнаем, как

реализовать фабричный шаблон проектирования в java, а затем мы рассмотрим преимущества фабричного шаблона. Мы увидим некоторые примеры использования фабричного шаблона проектирования в JDK. Обратите внимание, что этот шаблон также известен как шаблон проектирования фабричный метод.

Суперкласс в шаблоне проектирования Фабрика может быть интерфейсом, абстрактным классом или обычным классом Java. Для нашего примера шаблона проектирования фабрики у нас есть абстрактный суперкласс с переопределенным toString() методом для целей тестирования см. листинг 24.1

Листинг 24.1 – Пример абстрактного класса Computer.java

```
package ru.mirea.it;

public abstract class Computer {

    public abstract String getRAM();
    public abstract String getHDD();
    public abstract String getCPU();

    @Override
    public String toString(){
        return "RAM= "+this.getRAM()+" , HDD="+this.getHDD()+" ,
CPU="+this.getCPU();
    }
}
```

Создадим производные классы шаблона фабрики. Допустим, у нас есть два подкласса ПК и сервер с реализацией ниже см листинг 24.2.

Листинг 24.2 –Дочерний класс PC фабричного шаблона.

```
package ru.mirea.it;

public class PC extends Computer {

    private String ram;
    private String hdd;
    private String cpu;

    public PC(String ram, String hdd, String cpu){
        this.ram=ram;
        this.hdd=hdd;
        this.cpu=cpu;
    }

    @Override
    public String getRAM() {
```



```

        return this.ram;
    }

    @Override
    public String getHDD() {
        return this.hdd;
    }

    @Override
    public String getCPU() {
        return this.cpu;
    }
}

```

На листинге 24.3 представлен еще один дочерний класс шаблона фабрика.

Листинг 24.3 –Дочерний класс Server фабричного шаблона.

```

package ru.mirea.it
public class Server extends Computer {

    private String ram;
    private String hdd;
    private String cpu;

    public Server(String ram, String hdd, String cpu){
        this.ram=ram;
        this.hdd=hdd;
        this.cpu=cpu;
    }

    @Override
    public String getRAM() {
        return this.ram;
    }

    @Override
    public String getHDD() {
        return this.hdd;
    }

    @Override
    public String getCPU() {
        return this.cpu;
    }
}

```

Теперь, когда у нас есть готовые суперклассы и подклассы, мы можем написать наш фабричный класс. На листинге 24.4 представлена его базовая реализация.

Листинг 24.4 – Базовая реализация фабричного класса

```
package ru.mirea.it;

import ru.mirea.it.Computer;
import ru.mirea.it.PC;
import ru.mirea.it.Server;

public class ComputerFactory {

    public static Computer getComputer(String type, String ram,
String hdd, String cpu){
        if("PC".equalsIgnoreCase(type)) return new PC(ram, hdd,
cpu);
        else if("Server".equalsIgnoreCase(type)) return new
Server(ram, hdd, cpu);

        return null;
    }
}
```

Отметим некоторые важные моменты метода Factory Design Pattern;

Мы можем оставить класс Factory Singleton или оставить метод, возвращающий подкласс, как статический .

Обратите внимание, что на основе входного параметра создается и возвращается другой подкласс. getComputer() является заводским методом.

Простая тестовая клиентская программа, в которой используется приведенная выше реализация шаблона проектирования factory представлена на листинге 24.5.

Листинг 24.5 – Класс Тестер

```
package ru.mirea.it.abstractfactory;
import ru.mirea.it.ComputerFactory;
import ru.mirea.it.Computer;

public class TestFactory {

    public static void main(String[] args) {
        Computer pc = ComputerFactory.getComputer("pc", "2
GB", "500 GB", "2.4 GHz");
        Computer server =
ComputerFactory.getComputer("server", "16 GB", "1 TB", "2.9 GHz");
        System.out.println("Factory PC Config: "+pc);
        System.out.println("Factory Server Config: "+server);
    }
}
```

Результат работы тестовой программы:

Factory PC Config::RAM= 2 GB, HDD=500 GB, CPU=2.4 GHz Factory Server Config::RAM= 16 GB, HDD=1 TB, CPU=2.9 GHz

Преимущества шаблона Фабрика

Шаблон проектирования Factory обеспечивает подход к коду для интерфейса, а не для реализации.

Фабричный шаблон удаляет экземпляры реальных классов реализации из клиентского кода. Фабричный шаблон делает наш код более надежным, менее связанным и легко расширяемым. Например, мы можем легко изменить реализацию класса ПК (PC), потому что клиентская программа не знает об этом.

Основное преимущество, которое мы получаем - Фабричный шаблон обеспечивает абстракцию между реализацией и клиентскими классами посредством наследования.

Примеры шаблонов проектирования Factory в JDK

Методы `java.util.Calendar`, `ResourceBundle` и `NumberFormat` `getInstance()` используют шаблон Factory. Методы `valueOf()` метод в классах-оболочках, таких как `Boolean`, `Integer` и т. д. также используют шаблон Factory

Паттерн `Abstract Factory` похож на паттерн `Factory` и представляет собой фабрику фабрик. Если вы знакомы с шаблоном проектирования `factory` в `java`, вы заметите, что у нас есть один класс `Factory`, который возвращает различные подклассы на основе предоставленных входных данных, и для достижения этого класс `factory` использует операторы `if-else` или `switch`. В шаблоне абстрактной фабрики мы избавляемся от блока `if-else` и создаем класс фабрики для каждого подкласса, а затем класс абстрактной фабрики, который возвращает подкласс на основе входного фабричного класса.

Мы рассмотрели на листингах 24.1, 24.2, 24.3 классы, теперь прежде всего нам нужно создать интерфейс `Abstract Factory` или абстрактный класс `.ComputerAbstractFactory.java` см. листинг 24.6

Листинг 24.6 – Абстрактный класс `.ComputerAbstractFactory.java`

```

package ru.mirea.it.abstractfactory;

import ru.mirea.it.Computer;

public interface ComputerAbstractFactory {

    public Computer createComputer();

}

```

братите внимание, что метод createComputer() возвращает экземпляр суперкласса Computer. Теперь наши фабричные классы будут реализовывать этот интерфейс и возвращать соответствующий подкласс PCFactory.java см.листинг 24.7

Листинг 24.7 – Фабричный класс PCFactory.java

```

package ru.mirea.it.abstractfactory;

import ru.mirea.it.Computer;
import ru.mirea.it.PC;

public class PCFactory implements ComputerAbstractFactory {

    private String ram;
    private String hdd;
    private String cpu;

    public PCFactory(String ram, String hdd, String cpu){
        this.ram=ram;
        this.hdd=hdd;
        this.cpu=cpu;
    }
    @Override
    public Computer createComputer() {
        return new PC(ram,hdd,cpu);
    }

}

```

Точно так же у нас будет фабричный класс для Server подкласса ServerFactory.java см листинг 24.8

Листинг 24.8 – Фабричный класс ServerFactory.java

```

package ru.mirea.it.abstractfactory;

import ru.mirea.it.Computer;
import ru.mirea.it.Server;

public class ServerFactory implements ComputerAbstractFactory {

```

```

private String ram;
private String hdd;
private String cpu;

public ServerFactory(String ram, String hdd, String cpu){
    this.ram=ram;
    this.hdd=hdd;
    this.cpu=cpu;
}

@Override
public Computer createComputer() {
    return new Server(ram,hdd,cpu);
}
}

```

Теперь мы создадим клиентский класс, который предоставит клиентским классам точку входа для создания подклассов ComputerFactory.java см листинг 24.9

Листинг 24.9 – Класс ComputerFactory

```

package ru.mirea.it.abstractfactory;

import ru.mirea.it.Computer;

public class ComputerFactory {

    public static Computer getComputer(ComputerAbstractFactory
factory){
        return factory.createComputer();
    }
}

```

Обратите внимание, что это простой класс и метод getComputer, принимающий аргумент ComputerAbstractFactory и возвращающий объект Computer. На этом этапе реализация уже должна быть понятной. Давайте напишем простой тестовый метод и посмотрим, как использовать абстрактную фабрику для получения экземпляров подклассов TestDesignPatterns.java см листинг 24.10.

Листинг 24.10 – Тестовый класс TestDesignPatterns.java

```

Package ru.mirea.it.design.test;

import ru.mirea.it.abstractfactory.PCFactory;
import ru.mirea.it.design.abstractfactory.ServerFactory;

```

```

import ru.mirea.it..design.factory.ComputerFactory;
import ru.mirea.it.design.model.Computer;

public class TestDesignPatterns {

    public static void main(String[] args) {
        testAbstractFactory();
    }

    private static void testAbstractFactory() {
        Computer pc =
com.journaldev.design.abstractfactory.ComputerFactory.getCompute
r(new PCFactory("2 GB", "500 GB", "2.4 GHz"));
        Computer server =
com.journaldev.design.abstractfactory.ComputerFactory.getCompute
r(new ServerFactory("16 GB", "1 TB", "2.9 GHz"));
        System.out.println("AbstractFactory PC Config::"+pc);
        System.out.println("AbstractFactory Server
Config::"+server);
    }
}

```

Результат работы тестовой программы

```

AbstractFactory PC Config::RAM= 2 GB, HDD=500 GB, CPU=2.4 GHz
AbstractFactory Server Config::RAM= 16 GB, HDD=1 TB, CPU=2.9 GHz

```

На рисунке 22.1 представлена UML диаграмма классов с использованием шаблона Фабрика.

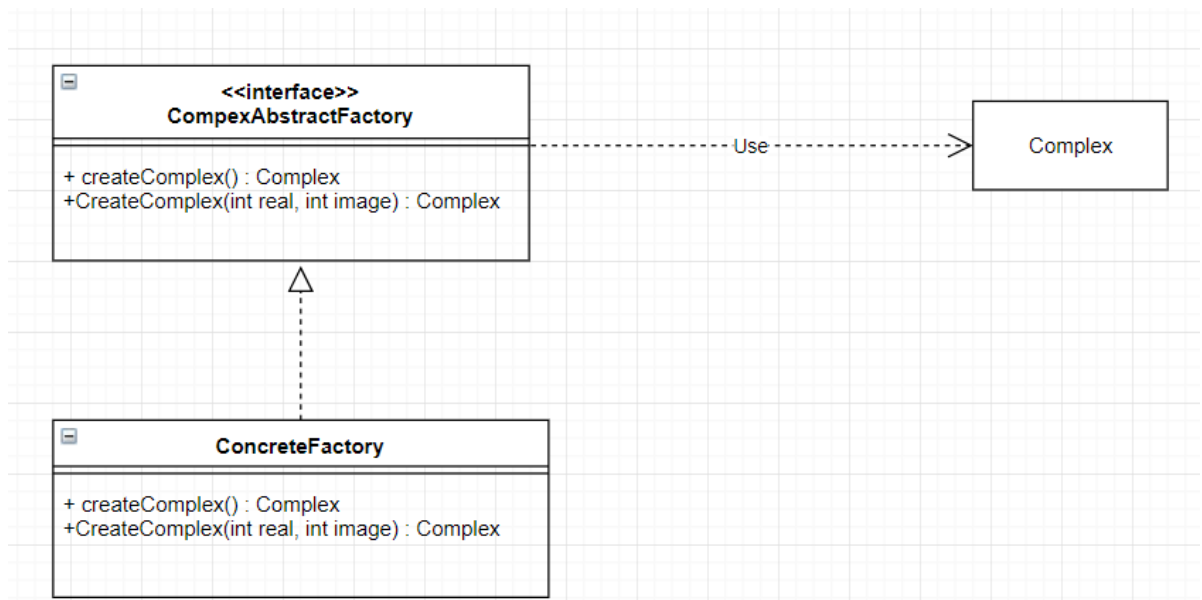


Рисунок 22.1 – UML диаграмма проекта ComplexNumber с обработкой исключений

ЗАДАНИЯ

Задание 1.

Разработать программную реализацию по UML диаграмме, представленной на рисунке 24.1 с использованием изучаемых паттернов.

Задание 2.

Реализовать класс Абстрактная фабрика для различных типов стульев: Викторианский стул, Многофункциональный стул, Магический стул, а также интерфейс Стул, от которого наследуются все классы стульев, и класс Клиент, который использует интерфейс стул в своем методе Sit (Chair chair).

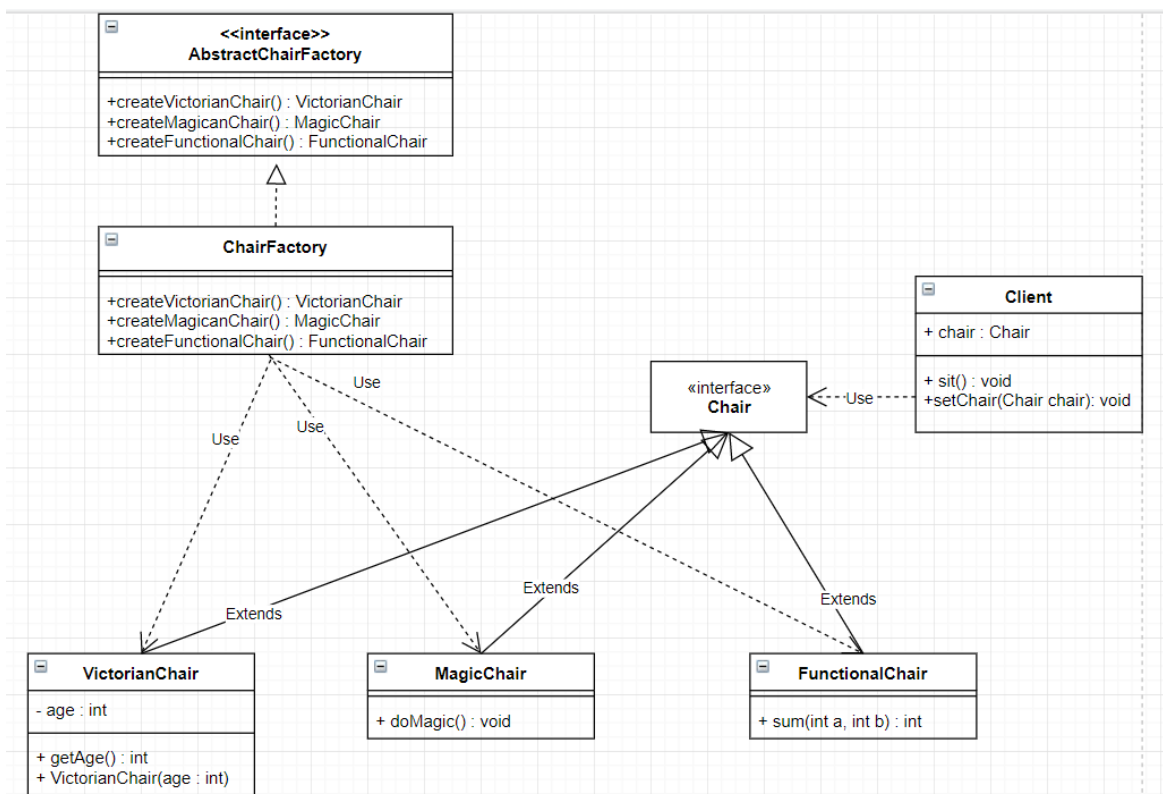


Рисунок 24.2. - UML диаграмма проекта для компании XXX

Задание 3.

Легенда “Компании XXX нужно написать редактор текста, редактор изображений и редактор музыки. В трёх приложениях будет очень много общего: главное окно, панель инструментов, команды меню будут весьма схожими. Чтобы не писать повторяющуюся основу трижды, вам поручили

разработать основу (каркас) приложения, которую можно использовать во всех трёх редакторах.”

На совещании в компании была принята следующая архитектура проекта:

Исходные данные. Есть некий базовый интерфейс `IDocument`, представляющий документ неопределённого рода. От него впоследствии будут унаследованы конкретные документы: `TextDocument`, `ImageDocument`, `MusicDocument` и т.п. Интерфейс `IDocument` перечисляет общие свойства и операции для всех документов.

При нажатии пунктов меню `File -> New` и `File -> Open` требуется создать новый экземпляр документа (конкретного подкласса). Однако каркас не должен быть привязан ни к какому конкретному виду документов.

Нужно создать фабричный интерфейс `ICreateDocument`. Этот интерфейс содержит два абстрактных фабричных метода: `CreateNew` и `CreateOpen`, оба возвращают экземпляр `IDocument`

Каркас оперирует одним экземпляром `IDocument` и одним экземпляром `ICreateDocument`. Какие конкретные классы будут подставлены сюда, определяется во время запуска приложения.

Требуется:

- создать перечисленные классы. Создать каркас приложения — окно редактора с меню `File`. В меню `File` реализовать пункты `New`, `Open`, `Save`, `Exit`.
- продемонстрировать работу каркаса на примере текстового редактора. Потребуется создать конкретный унаследованный класс `TextDocument` и фабрику для него — `CreateTextDocument`.