

Kérje be a program egy a (cm) oldalú kocka él hosszát, majd írja ki a kocka adatait (A, V) a minta szerint!

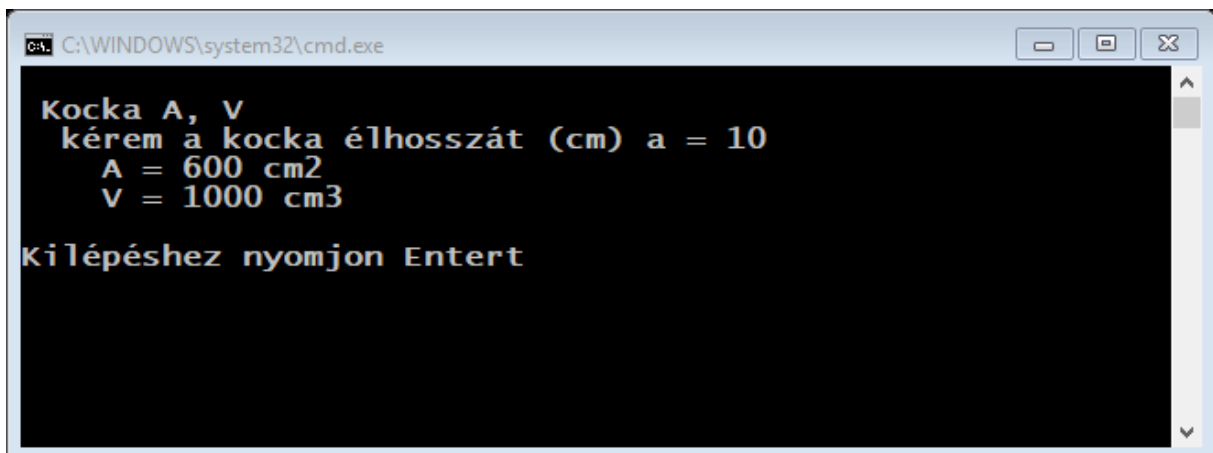
A Java programnyelv tisztán objektumorientált, ami azt jelenti, hogy maga a program is egy osztály, amiből a Java virtuális gép, ami a tényleges futtatást végzi, egy objektumot hoz létre, ami változókkal és metódusokkal rendelkezik.

Az osztály neve meg kell, hogy egyezzen a fájlnévvel, ahova a forráskódot mentjük!

*A Java nyelvben minden osztály nevét nagy kezdőbetűvel írjuk!*

### Java03.java

```
program Java03;  
    egész: A,V;  
    ki: soremelés;  
    ki: „Kocka A, V”;  
    ki: „    Kérem a kocka él hosszát (cm) a= ”;  
    be: a  
    //ki: „    t= „ +t +” cm2”;  
    ki: soremelés;  
    A = 6*a*a; V = a*a*a; //felszín, térfogat  
    ki: „    A=” + A + „ cm2”;  
    ki: „    V=” + V + „ cm3”;  
    ki: soremelés;  
    ki: „A kilépéshez nyomjon Entert”;  
    várakozás billentyűre;  
program vége;
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe  
  
Kocka A, V  
kérem a kocka élhosszát (cm) a = 10  
A = 600 cm2  
V = 1000 cm3  
  
kilépéshez nyomjon Entert
```

```
public static void main(String[] articsoka):
```

<b>public</b> (nyilvános)	azt jelenti, hogy a main() hívható bárhonnan
<b>static</b> (statikus)	azt jelenti, hogy a main() egy adott objektumhoz tartozik ebből az osztályból nem hozható létre több objektumpéldány
<b>void</b> (semmi, üres)	azt jelenti, hogy a main() nem értéket ad vissza (pascalban ez a "procedúra"), csak végrehajtásra kerül
<b>main()</b> (fő)	speciális, a program kezdete
<b>String[]:</b>	a String egy tömbje
<b>args</b>	a String [] neve a <b>main</b> on belül "args", de nem különleges; bármi más is lehet pl.: „articsoka”, és a program ugyanúgy működne

Jávában az adatbevitelhez a **Scanner** osztály egy új példányát kell létrehozni, ugyan úgy, mint az értékadásnál (*típus változó = érték;*)!

```
java.util.Scanner adat = new java.util.Scanner(System.in);
```

A **java.util** egy csomag, amely tartalmazza pl. az esemény modelleket, a dátumot és az időt és különféle egyéb hasznos osztályokat.

A **Scanner** osztály egy osztály a **java.util**-ban, amely lehetővé teszi a felhasználó számára különböző típusú értékek olvasását.

A **System.in** a konzolprogramok billentyűzet beviteléhez kapcsolódik

A **new java.util.Scanner(System.in):**  
új objektum (új szkenner objektum), **System.in** paraméterrel

Ezután már használható új változótípusként az **adat** vagy bármi más elnevezés

```
int a = adat.nextInt();
```