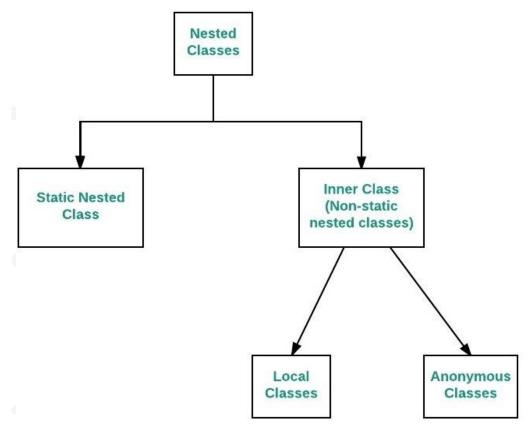


```
public class Ex1 {
    public static void main(String[] args) {
        do {
            int y = 1;
            System.out.println(y++ + " ");
        } while (y <= 10);
```

```
public class Ex2 {
    public static void main(String[] args) {
        boolean keepGoing = true;
        int result = 15;
        int i = 10;
        do {
            j --;
            if (i == 8) keepGoing = false;
            result -= 2;
        } while (keepGoing);
        System.out.println(result);
```

```
public class Ex3 {
                                               args)
    public static void main(String[] args) {
        Foo foo = new Foo();
        System.out.println(foo.a);
        System.out.println(foo.b);
        System.out.println(foo.c);
class Foo {
    int a = 5;
    protected int b = 6;
    public int c = 7;
```

```
public class Ex5 {
    public static void main(String[] args) {
        int myGold = 7;
        System.out.println(countGold, 6);
class Hobbit {
    int countGold(int x, int y) {
        return x + y;
```



#### Що таке внутрішні класи?

• Класи, оголошені всередині іншого класу.

#### Типи внутрішніх класів:

**Нестатичні (Inner Classes):** Мають доступ до нестатичних членів зовнішнього класу.

Вкладені статичні класи (Static Nested Classes): Не можуть звертатись безпосередньо до нестатичних членів зовнішнього класу.

Локальні класи: Оголошені в межах методу або блоку.

Анонімні класи: Одноразові імплементації без імені.

# **Static Nested Class**

### Визначення:

• Оголошується з модифікатором static всередині іншого класу.

## Основні особливості:

- Може існувати без створення екземпляру зовнішнього класу.
- Часто використовується для групування допоміжних утиліт або логічно пов'язаних даних.

# Локальний клас (Local Class)

#### Визначення:

• Оголошується всередині методу або блоку коду.

## Основні особливості:

- Область видимості обмежена методом, де він оголошений.
- Може звертатись до фінальних або ефективно фінальних змінних зовнішнього методу.

# Локальний клас (Local Class)

## Визначення:

• Клас без імені, який створюється під час ініціалізації.

# Основні особливості:

• Часто використовується для створення одноразових об'єктів, наприклад, для обробників подій.