Практическая работа №1.

1. Знакомство с языком программирования Java. Работа с переменными.

1.1. Задача:Изучение теоретического материала. Закрепление полученных знаний путем разработки приложения на языке программирования Java в среде разработки eclipse.

1.2.Тип занятий: исследовательский.

1.3.Содержание: теоретический материал, задания для самостоятельного выполнения, разделенные по уровням сложности.

или

int a = 3;

Вещественного типа2.Теоретический материал к уроку

2.1. Объявление переменных:

Целочисленного типа

int a;

a=3;

double a;

a=3.4;

или

double a = 3.4;

Строкового типа

String a;

a=“привет”;

илиString a = “привет”;

2.2. Математические операции

* Нахождение квадратного корня Math.sqrt(x);
* Нахождение максимального из двух чисел Math.max(x, y) ;
* Возведение числа х в степень y Math.pow(x, y);
* Генерация псевдослучайного числа из промежутка от 0 до 1 Math.random();
* Нахождение целой части числа Math.rint(x);

2.3. Команды

* System.out.print(); //вывод на экран без перевода курсора на следующую строчку
* System.out.println(); //вывод на экран c переводом курсора на следующую строчку

           2. Задания

2.1. уровень 1

1. Откройте eclipse. Командой File – new – Java Project создайте новый проект с названием Practica1ВашеИмя (вместо ВашеИмя указать настоящее имя).
2. Далее правой кнопкой мыши, встав на папку src в вашем проекте создайте package с именем algoritm
3. Аналогично, встав на пакет, создайте в нем класс с вашим именем, при создании класса поставьте галочку, чтобы программа сама создала метод main.
4. Создайте целочисленную переменную и присвойте ей любое значение.
5. Создайте новую целочисленную переменную, значение которой сумма предыдущей переменной и текущего года.
6. Выведите второе число на экран.
7. Создайте вещественную переменную, значение которой квадратный корень из второй переменной. Выведите ее на экран.
8. Создайте вещественную переменную, значение которой рандомное число.
9. Увеличьте ее на один, используя операцию инкремент. Выведите на экран.
10. Объявите и выведите на экран логическую переменную со значением ложно.
11. Создайте строковую переменную с вашим именем и выведите ее на экран.

+