

جاوا به زبان ساده



سر شناسه: ابراهیمی، یونس - ۱۳۶۰

عنوان و نام پدیدآورنده: جاوا به زبان ساده / مؤلف: یونس ابراهیمی

مشخصات نشر: نپن دانش، تهران - ۱۳۹۶

مشخصات ظاهری: ۶۱۶ صفحه مصور

شابک:

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

موضوع: جاوا (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)

رده بندی دیوی:

رده بندی کنگره:

شماره کتاب شناسی ملی:

این اثر مشمول قانون حمایت مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است. هر کس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه ناشر، نشر یا پخش کند مورد پیگرد قانی قرار خواهد گرفت.

عنوان: جاوا به زبان ساده

مؤلف: یونس ابراهیمی

ناشر: نپن دانش

سال چاپ: ۱۳۹۶

نوبت چاپ: دوم

تیراز: ۲۰۰

قیمت: ۵۹۰۰۰ تومان

تقدیم به

همسر و پسر عزیزم

مبانی زبان جاوا

۹.....	جاوا چیست؟
۱۱.....	JVM چیست؟
۱۲.....	JDK و NetBeans
۱۳.....	نصب JDK و NetBeans
۲۱.....	پیکربندی JDK
۲۵.....	ساخت یک برنامه ساده در JAVA
۴۰.....	استفاده از IntelliSense در NetBeans
۴۳.....	رفع خطاها
۴۶.....	کاراکترهای کنترلی
۴۹.....	توضیحات
۵۰.....	متغیر
۵۱.....	انواع ساده
۵۳.....	استفاده از متغیرها
۵۷.....	ثابت
۵۸.....	تبدیل ضمنی
۵۹.....	تبدیل صریح
۶۱.....	عبارات و عملگرها
۶۲.....	عملگرهای ریاضی
۶۶.....	عملگرهای تخصیصی
۶۷.....	عملگرهای مقایسه ای
۶۸.....	عملگرهای منطقی
۷۱.....	عملگرهای بیتی
۷۶.....	تقدم عملگرها
۷۸.....	گرفتن ورودی از کاربر
۸۰.....	ساختارهای تصمیم

۸۱.....	دستور if
۸۳.....	دستور if else
۸۵.....	دستور if تو در تو
۸۶.....	عملگر شرطی
۸۷.....	دستور if چندگانه
۸۹.....	استفاده از عملگرهای منطقی
۹۱.....	دستور switch
۹۶.....	تکرار
۹۷.....	حلقه While
۹۸.....	حلقه do While
۹۹.....	حلقه for
۱۰۲.....	آرایه ها
۱۰۵.....	حلقه foreach
۱۰۶.....	آرایه های چند بعدی
۱۱۲.....	آرایه دندانه دار
۱۱۵.....	متند
۱۱۷.....	مقدار برگشتی از یک متند
۱۱۹.....	پارامتر و آرگومان
۱۲۲.....	ارسال آرگومان به روش مقدار
۱۲۳.....	ارسال آرایه به عنوان آرگومان
۱۲۵.....	محدوده متغیر
۱۲۶.....	آرگومان های متغیر (VarArgs)
۱۲۷.....	سریارگذاری متدها

۱۲۹	بازگشت (Recursion)
۱۳۱.....	شمارش (Enumeration)
۱۳۴.....	آرگومان های خط فرمان (Command Line Arguments)

مقدمه

همگام با پیشرفت فناوری‌های دیگر، زبان‌های برنامه نویسی نیز ارتقا پیدا کردند. وقتی زبان JAVA طراحی و پیاده سازی شد، تحول بزرگی در دنیای برنامه نویسی به وجود آمد. این زبان برنامه نویسی موفق که در سال ۱۹۹۵ به طور رسمی به بازار معرفی شد، توانست چنان محبوبيتی در جهان پیدا کند که در حال حاضر در بیش از ۳ میلیارد سیستم مورد استفاده قرار گرفته و تاکنون بیش از ۱۰۰۰ جلد کتاب پیرامون آن به رشته تحریر درآمده است. خوشبختانه JAVA این روزها به عنوان یکی از دروس رشته‌های کامپیوتر در دانشگاه‌های کشور تدریس می‌شود و این نشان از توافقی‌ها و اهمیت این زبان است. منابع متعددی برای معرفی و به کارگیری زبان JAVA عرضه شده است که جای تقدیر و تشکر دارد. اما کتاب حاضر دارای ویژگی‌های بارزی از جمله، بیان ساده مطالب، ارائه مثال‌های متنوع، بررسی دقیق و موشکافانه موضوعات و سلسله مراتب آموزشی است. مثال‌هایی که در کتاب ارائه شده‌اند همگی دارای هدف خاصی هستند به طوریکه هر کدام، یک یا چند نکته زبان جاوا را به خواننده آموزش می‌دهند. در این کتاب ما به شما نحوه برنامه نویسی به زبان جاوا را به صورت تصویری آموزش می‌دهیم. سعی کنید حتماً بعد از خواندن مباحث، آن‌ها را به صورت عملی تمرین کنید و اینکه قابلیت و مفهوم کدها را بفهمید نه آنها را حفظ کنید.

برای مطالعه مطالب جدید جاوا به سایت www.w3-farsi.com مراجعه فرمایید.

راههای ارتباط با نویسنده

وب سایت: www.w3-farsi.com

لينك تلگرام: https://telegram.me/ebrahimi_younes

ID تلگرام: @ebrahimi_younes

پست الکترونیکی: younes.ebrahimy.1391@gmail.com

فصل اول

مبانی زبان جاوا

جاوا چیست؟

جاوا (JAVA) یک زبان برنامه نویسی شیء‌گرای است که نخستین بار توسط James Gosling (جیمز گاسلینگ) در شرکت Sun Microsystems ایجاد گردید. در سال ۱۹۹۰ شرکت Sun Microsystems در حال توسعه نرم‌افزاری برای استفاده ابزارهای الکترونیکی بود که مسئولیت تیم، که آن را، تیم پروژه Green نامیدند، جیمز گاسلینگ بر عهده گرفت.

در سال ۱۹۹۱ تیم تصمیم گرفت که زبان جدید را OAK (بلوط) بنامند. علت این نام گذاری وجود درختان بلوط در محوطه اطراف ساختمان محل کار اعضای تیم Green بود. در سال ۱۹۹۲ تیم پروژه Green زبان جدیدی را معرفی کرد که با ابزارهای مختلف خانگی و لمسی کار می‌کرد. در سال ۱۹۹۳ وب جهانی توسعه یافت و زبان OAK با معرفی Applet که قابلیت‌های زیادی به کامپیوترهای متصل به وب می‌افزود، مشهور شد.

در سال ۱۹۹۵ زبان OAK به JAVA تغییر نام پیدا کرد و توسط Microsoft و Netscape پشتیبانی شد. از آنجا که مراسم تغییر نام در کافی شاپ برگزار شده بود و همچنین علاقه اعضا تیم Green به قهوه، یک فنجان قهوه داغ به عنوان نماد جاوا در نظر گرفته شد. معتبرترین داستان درباره دلیل این نامگذاری این است که، جیمز گاسلینگ به نوعی قهوه علاقه داشت، که در جزیره‌ای به نام جاوا، که در اندونزی در جنوب شرقی آسیا است، می‌روید. کلاً زبان برنامه نویسی جاوا به سه دسته کلی تقسیم می‌شود :

- JAVA Standard Edition یا JAVA SE برای نوشتن برنامه‌های کوچک دستکتابی کاربرد دارد.
- JAVA Micro Edition یا JAVA ME برای برنامه نویسی برای منابع سخت افزاری (MEMORY, CPU) محدود، مثل موبایل و لوازم خانگی کاربرد دارد.
- JAVA Enterprise Edition یا JAVA EE برای برنامه‌های بزرگ که معمولاً بر روی شبکه‌های بزرگ مخصوصاً اینترنت نصب و اجرا می‌شوند کاربرد دارد.

تاریخچه جاوا

از زمان انتشار اولین نسخه جاوا (java 1.0) تا به امروز، شرکت Sun تقریباً هر دو سال یکبار نسخه‌ای جدیدی از این زبان را منتشر می‌نماید. در این نسخه تازه، معمولاً قابلیت‌های جدیدی افزوده شده و ایرادهای نسخه قبل رفع می‌شوند. نکته قابل توجه در مورد شماره گذاری نسخه‌های مختلف جاوا آن است که تا چهارمین نسخه آن شماره گذاری بصورت x.x بود که x همان شماره نسخه مورد

نظر می‌باشد. از نسخه پنجم به بعد شماره گذاری بصورت x Java تغییر یافت. یعنی بجای اینکه نسخه پنجم را بصورت ۱.۵ نامگذاری کنند، بصورت ۵.۰ java نامگذاری کردند. در ادامه به معرفی نسخه‌های مختلف جاوا بر اساس نسخه پایه‌ای آن یا همان نسخه استاندارد (Standard Edition(SE)) می‌پردازیم. این نسخه شامل همه ملزومات مورد نیاز جهت Desktop Programming می‌باشد. در جدول زیر نسخه‌های مختلف جاوا و ویژگی‌های آنها ذکر شده است :

نام کد	نسخه	تاریخ پیدایش
Oak	java 1.0	January 1996
	java 1.1	February 1997
playground	J2SE 1.2	December 1998
Kestrel	J2SE 1.3	May 2000
Merlin	J2SE 1.4	February 2002
Tiger	J2SE 5.0	September 2004
Mustang	Java SE 6	December 2006
Dolphin	Java SE 7	July 2011
	Java SE 8	March 2014
	Java SE 9	September 2017
	Java SE 10	March 2018
	Java SE 11 (18.9 LTS)	September 2018
	Java SE 12 (19.3)	March 2019

برای آشنایی بیشتر با این زبان به لینک‌های زیر مراجعه کنید :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Java_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Java_(programming_language))

https://en.wikipedia.org/wiki/Java_version_history

ضریب اطمینان عملکرد برنامه‌های نوشته شده به این زبان بالا است و وابسته به سیستم عامل خاصی نیست، به عبارت دیگر می‌توان آن را روی هر رایانه با هر نوع سیستم عاملی اجرا کرد و این، همان شعار جاوا است: "یک بار بنویس، همه جا اجرا کن".

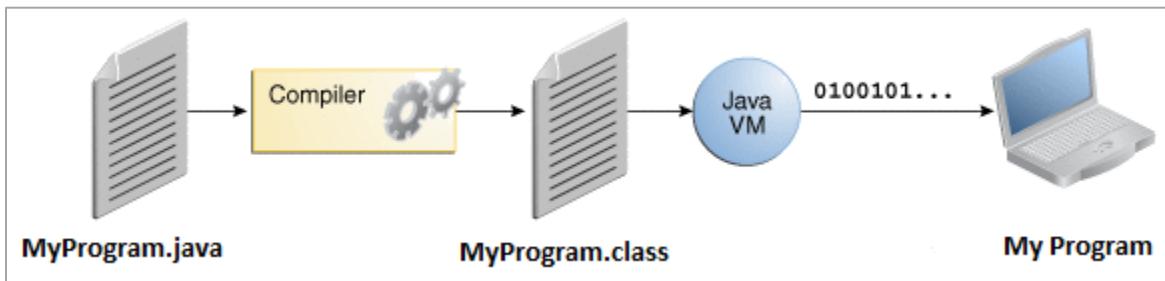
برای دانلود نسخه کامل این کتاب بر روی یکی از دو لینک زیر کلیک کنید:

<https://bit.ly/2IvWhra>

<http://www.w3-farsi.com>

JVM چیست؟

برای اجرای برنامه‌های نوشته شده و کامپایل شده به زبان جاوا نیاز به سکویی یا برنامه‌ای است که به آن ماشین مجازی جاوا (Java Virtual Machine) یا به اختصار JVM گفته می‌شود. این ماشین کدهای کامپایل شده به زبان جاوا را گرفته و آنها را اجرا می‌کند. شاید این جمله را شنیده باشید که کدهای زبان جاوا بر روی هر ماشین قابل اجرا می‌باشند و اصطلاحاً جاوا Multi Platform است. شخصی که دستگاهی با سیستم عامل ویندوز دارد، از سایت سان میکروسیستمز، JVM مربوط به سیستم عامل ویندوز را نصب می‌کند. سپس برنامه‌ای را به زبان جاوا می‌نویسد و آن را کامپایل می‌نماید. پس از آن برنامه کامپایل شده را برای دوست خود که دستگاه دیگری با سیستم عامل لینوکس دارد، ارسال می‌کند. این شخص قبلاً JVM مخصوص سیستم عامل لینوکس را از سایت Sun Microsystems دانلود و بر روی دستگاه خود نصب نموده است. به همین دلیل هیچکدام از این دو نفر لازم نیست نگران باشند که سیستم عامل دستگاه‌هایشان با یکدیگر متفاوت است. می‌توان نحوه اجرای کدهای جاوا را به صورت زیر خلاصه کرد:



همانطور که در شکل بالا مشاهده می‌کنید:

- برنامه‌نویس کدهای خود را درون فایلی با پسوند `.java` می‌نویسید.
- وقتی برنامه نویس برنامه خود را اجرا می‌کند، کدهای برنامه توسط کمپایلر جاوا به `bytecode` تبدیل می‌شوند و درون فایلی با همان نام قبلی اما این بار با پسوند `.class` ذخیره می‌شوند.
- ماشین مجازی جاوا (`Java Virtual Machine`) فایل `.class` را اجرا می‌کند.

ماشین مجازی جاوا یا `JVM` بر روی تمام سیستم‌عامل‌های مطرح (ویندوز، مکینتاش و لینوکس) قابل نصب است. به همین دلیل فایل `.class` برنامه شما در تمام این سیستم‌عامل‌ها می‌تواند اجرا شود و به همین دلیل است که به جاوا زبان مستقل از سیستم‌عامل گفته می‌شود. شعار جاوا این است: یک بار بنویس، همه جا اجرا کن!

JDK و NetBeans

محیط توسعه یکپارچه‌ای است که دارای ابزارهایی برای کمک به شما برای توسعه برنامه‌های `JAVA` می‌باشد. توصیه می‌کنیم که از محیط `Netbeans` برای ساخت برنامه استفاده کنید، چون این محیط دارای ویژگی‌های زیادی برای کمک به شما جهت توسعه برنامه‌های `JAVA` می‌باشد. توسط `Netbeans` می‌توان در استانداردهای مختلف جاوا مانند `J2SE`, `J2EE` و `J2ME` برنامه نویسی کرد. همچنین از محیط زبان‌های `PHP`, `HTML`, `C` و نیز `Groovy` پشتیبانی می‌کند. قبل از نصب `Netbeans` می‌بایست `JDK` را نصب نمایید، در غیر این صورت برای نصب دچار مشکل خواهد شد. `JDK` که مخفف عبارت `Java Development Toolkit` می‌باشد ترکیبی از کمپایلر زبان جاوا، کلاس‌های کتابخانه‌ای (`Java Class Libraries`) و `JVM` و فایل‌های راهنمای آن‌ها می‌باشد. برای اینکه ما بتوانیم با استفاده از زبان برنامه نویسی جاوا، برنامه نویسیم به این مجموعه نیاز داریم. تعداد زیادی از پردازش‌ها که وقت شما را هدر می‌دهند به صورت خودکار توسط `NetBeans` انجام می‌شوند. یکی از این ویژگی‌ها اینتلی‌سننس (`Intellisense`) است که شما را در تایپ سریع کدهایتان کمک می‌کند. `NetBeans` برنامه شما را خطایابی می‌کند و حتی خطاهای کوچک (مانند بزرگ یا کوچک نوشتن حروف) را برطرف می‌کند. با این برنامه‌های قدرتمند بازدهی شما افزایش می‌یابد و در وقت شما با وجود این ویژگی‌های شگفت‌انگیز صرفه جویی می‌شود. آزاد است و می‌توان آن را دانلود و از آن استفاده کرد. این برنامه ویژگی‌های کافی را برای شروع برنامه نویسی `JAVA` در اختیار `NetBeans` شما قرار می‌دهد. در آموزش‌ها از `NetBeans` نسخه ۸,۰/۲ استفاده شده است و استفاده از این نسخه برای انجام تمرینات این سایت کافی می‌باشد. برای دانلود نرم افزارهای مورد نیاز به سایت `w3-farsi.com` و لینک زیر مراجعه کنید :

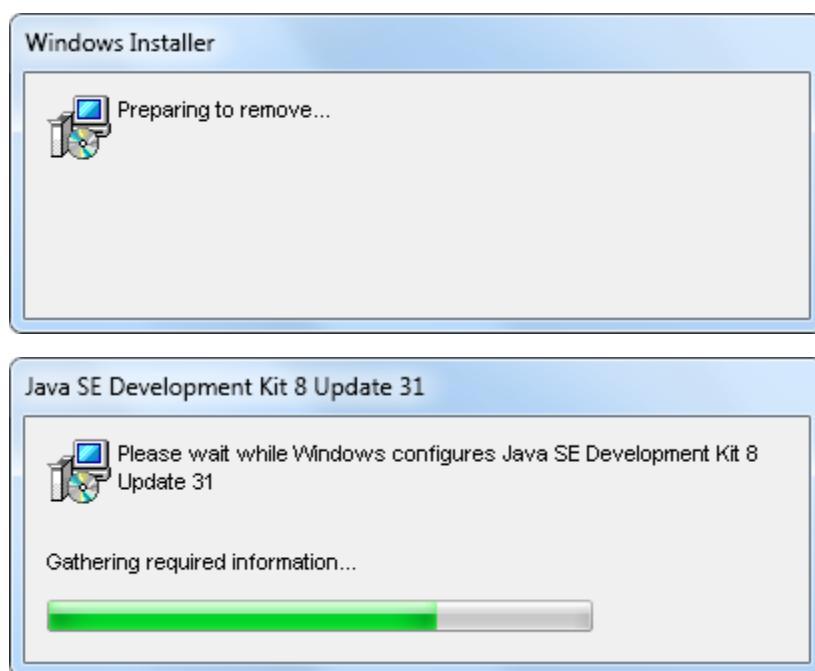
<http://www.w3-farsi.com/?p=7529>

در درس آینده مراحل نصب و راه اندازی دو نرم افزار JDK و NetBeans را توضیح می‌دهیم.

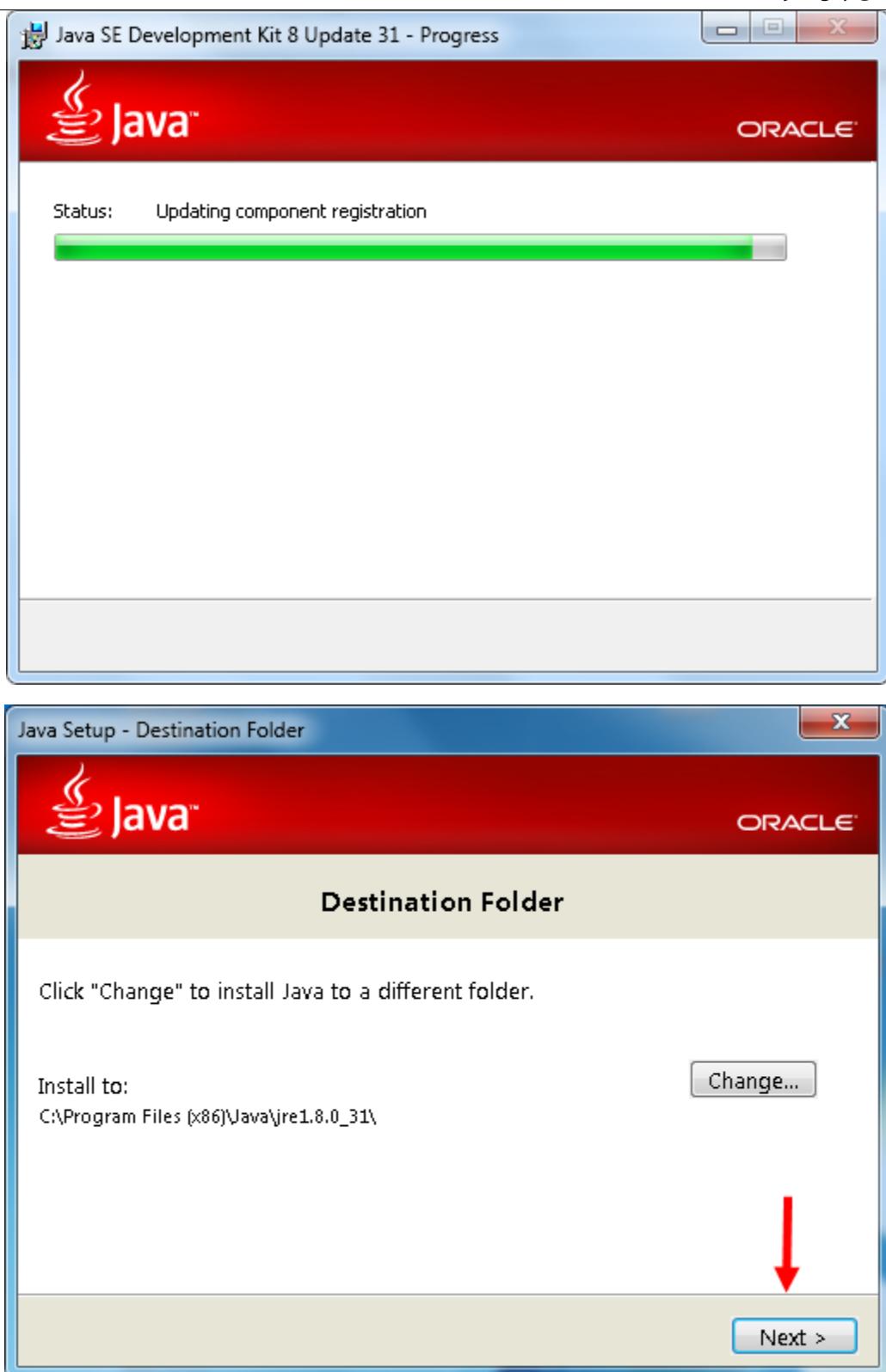
نصب JDK و NetBeans

در درس قبل در مورد نرم افزارهای NetBeans و JDK توضیحات مختصری ارائه دادیم. در این درس می‌خواهیم شما را با نحوه نصب این دو نرم افزار آشنا کنیم. نصب این نرم افزارها مانند اکثر نرم افزارهای دیگر بسیار آسان بود و بعد از زدن چند دکمه Next نصب می‌شوند. در زیر مراحل تصویری نصب این دو نرم افزار نشان داده شده است.

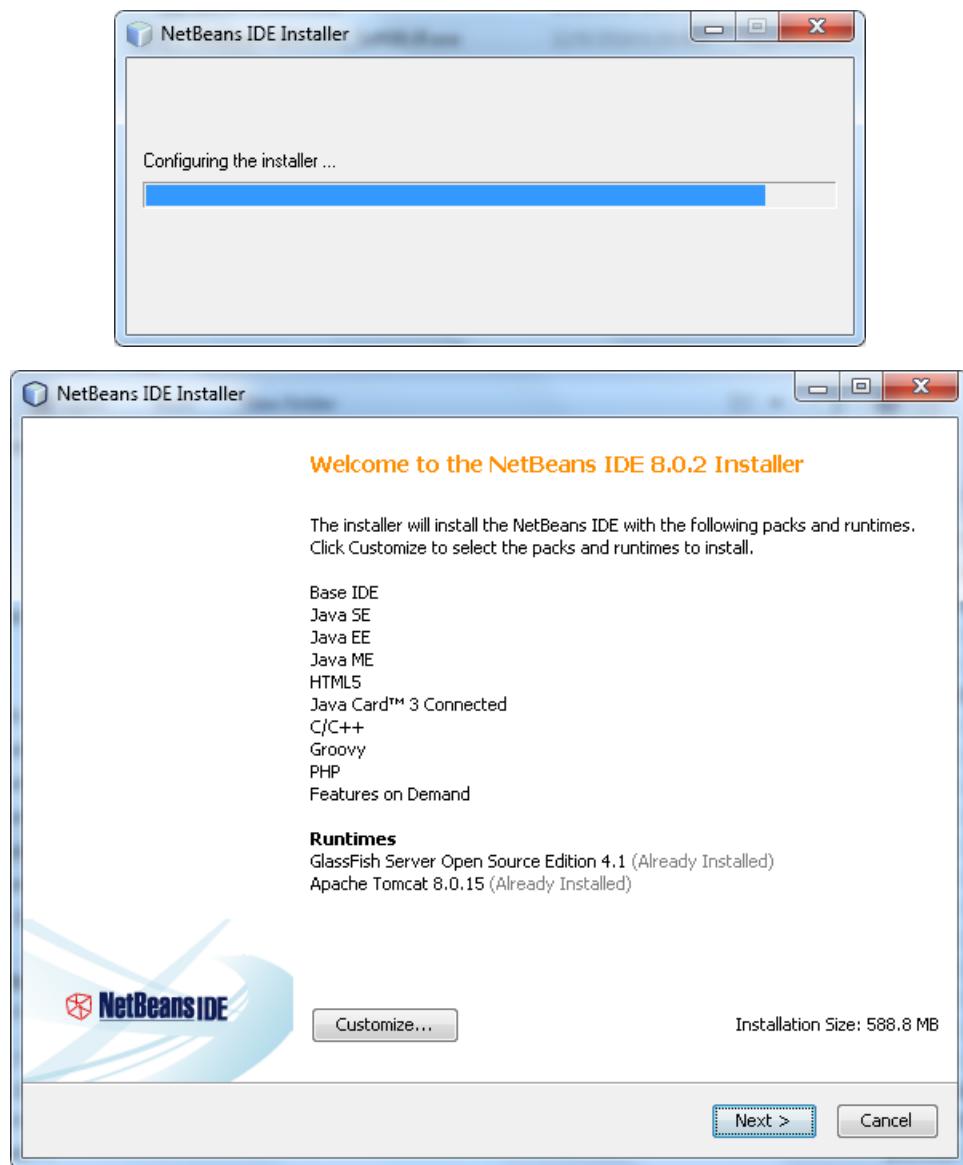
نصب JDK

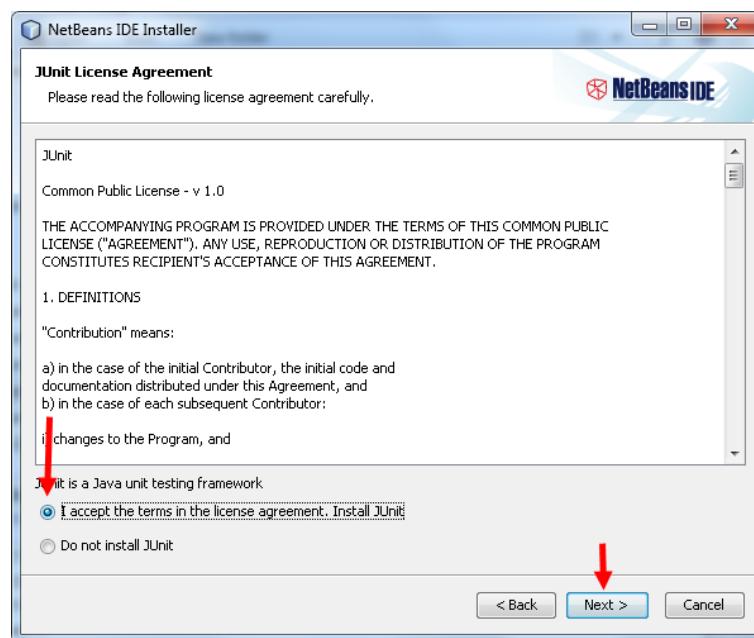
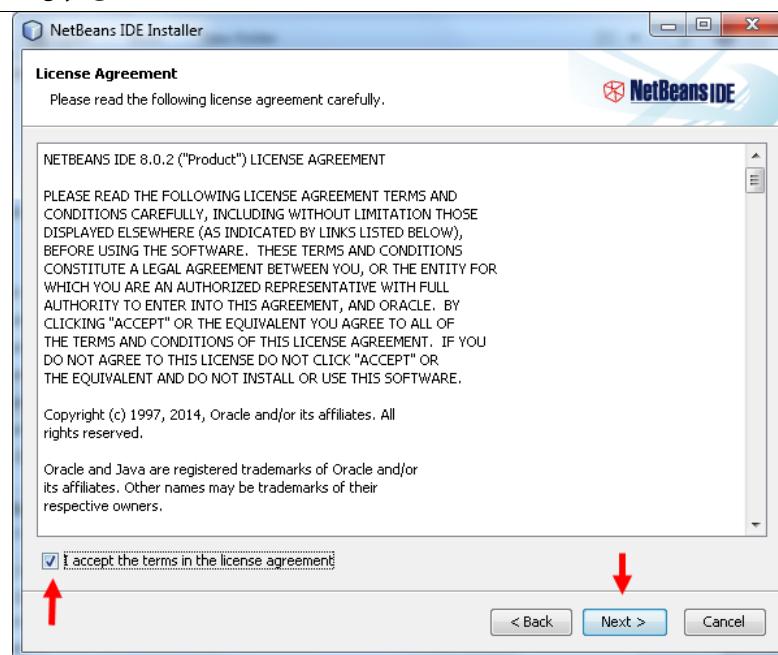


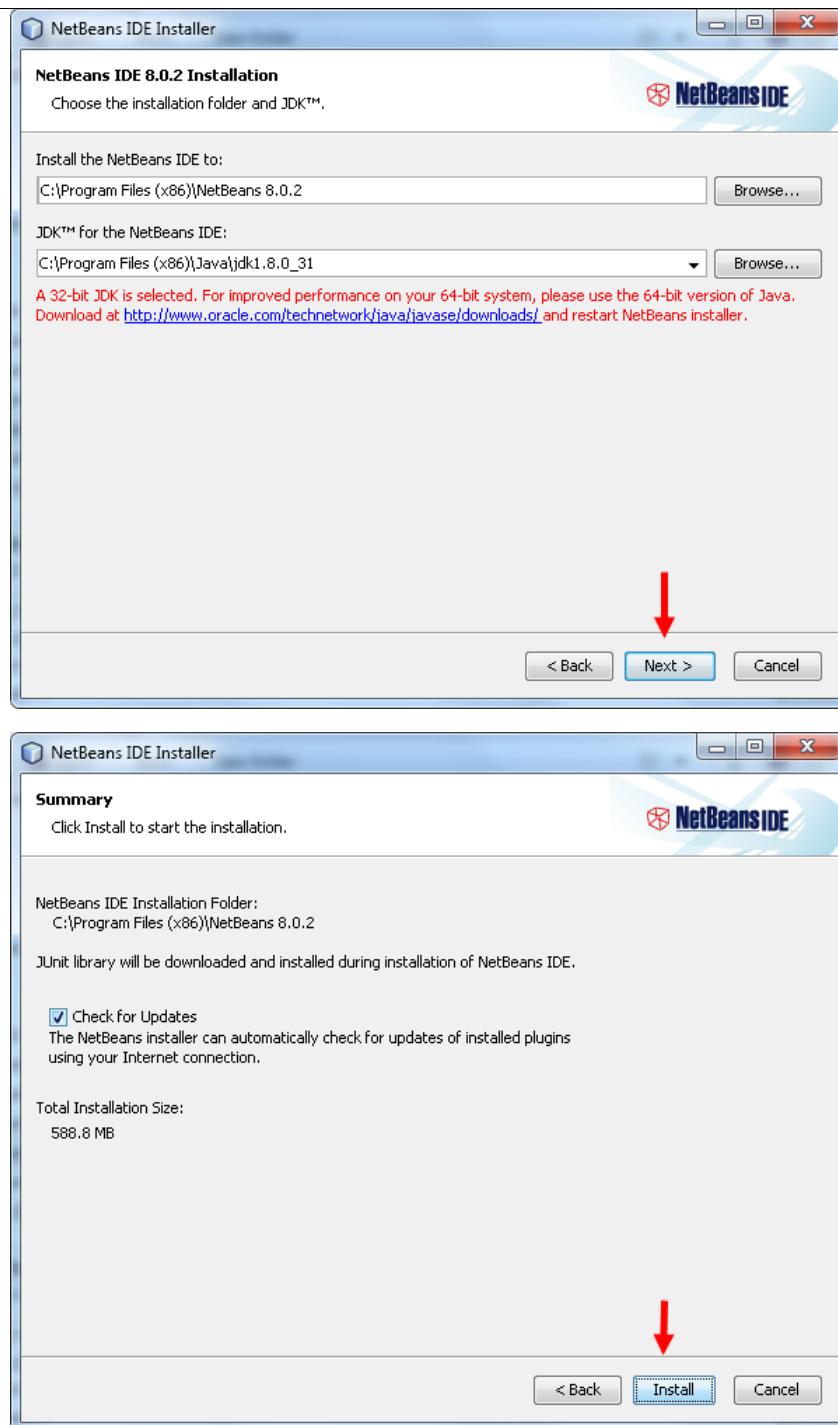


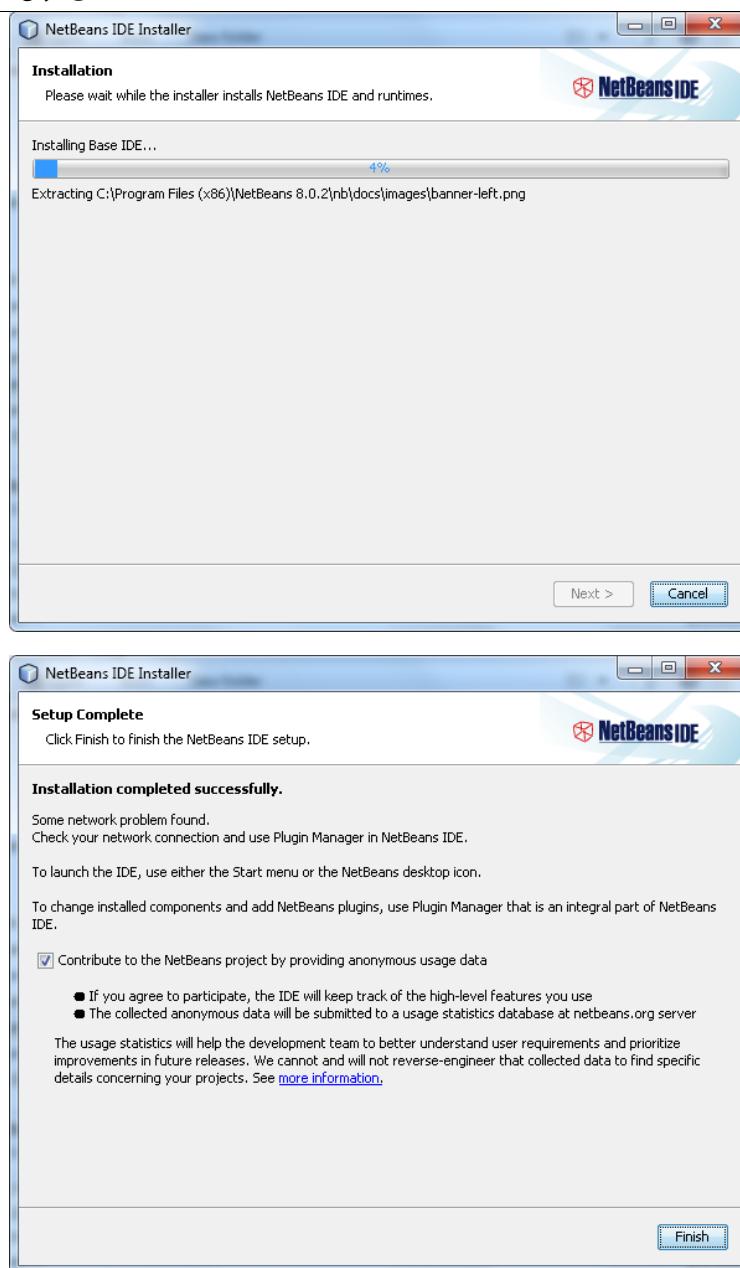




نصب NetBeans

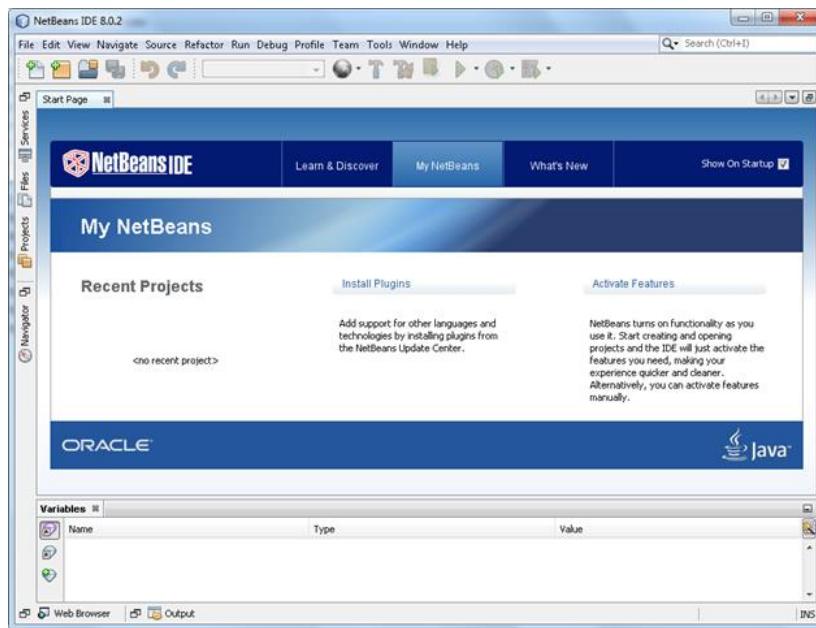






وقتی برای اولین بار روی آیکون NetBeans بر روی دسکتاپ کلیک کرده و آن را اجرا می‌کنید، صفحه اول برنامه به صورت زیر نمایش

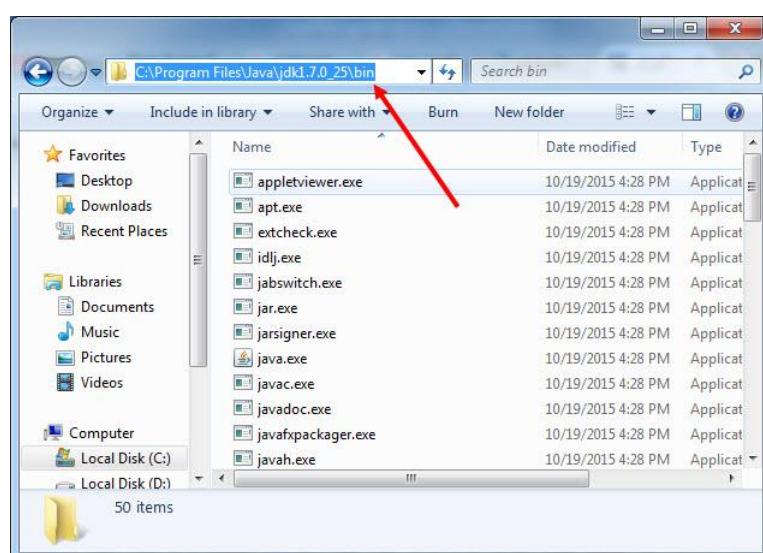
داده می‌شود که نشان دهنده نصب کامل آن است :



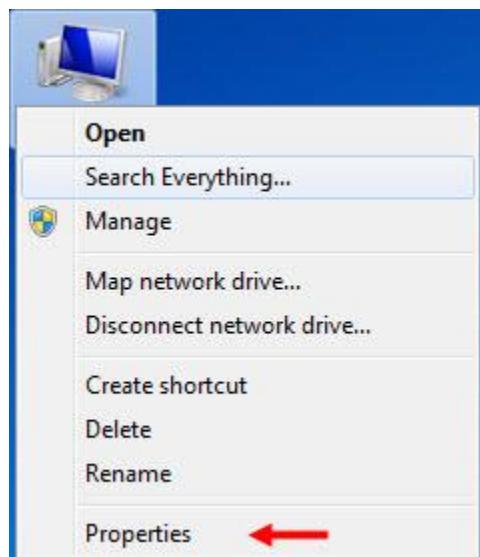
در درس آینده درباره ایجاد پروژه در NetBeans توضیح می‌دهیم.

پیکربندی JDK

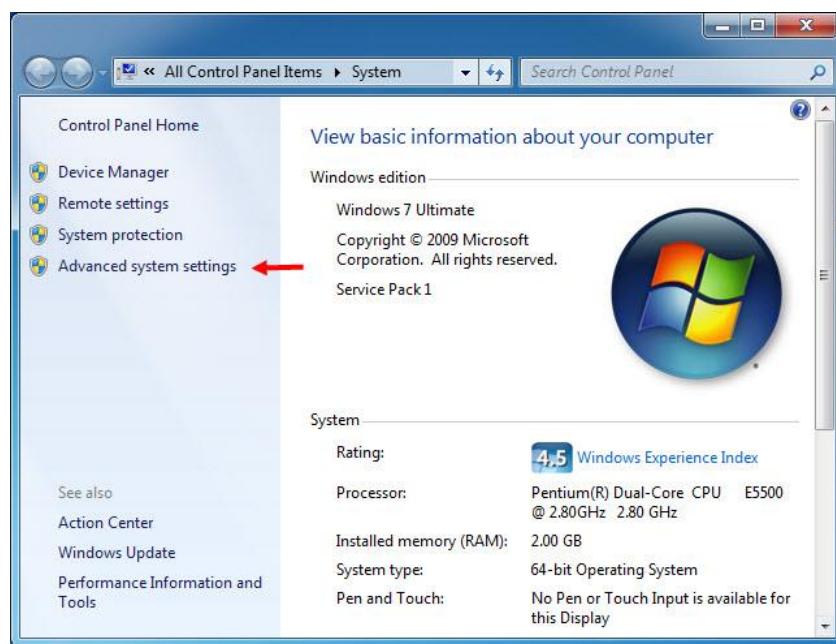
در درس قبل ما نسخه نهایی J دا کیت Java Development Kit را بر روی سیستم عاملمان نصب کردیم. ولی این پایان کار نیست. برای اجرای برنامه‌های جاوا لازم است که مسیر پوشه bin این نرم افزار را در متغیر path معرفی کنیم. برای این کار ابتدا مسیر پوشه bin را کپی کنید:



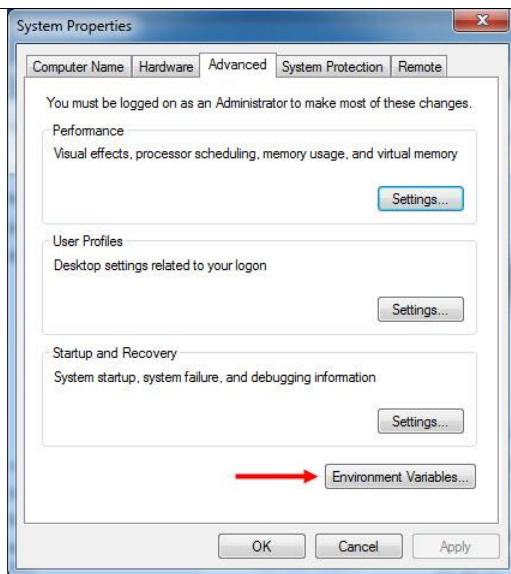
سپس بر روی MyComputer راست کلیک کرده و روی گزینه Properties کلیک کنید :



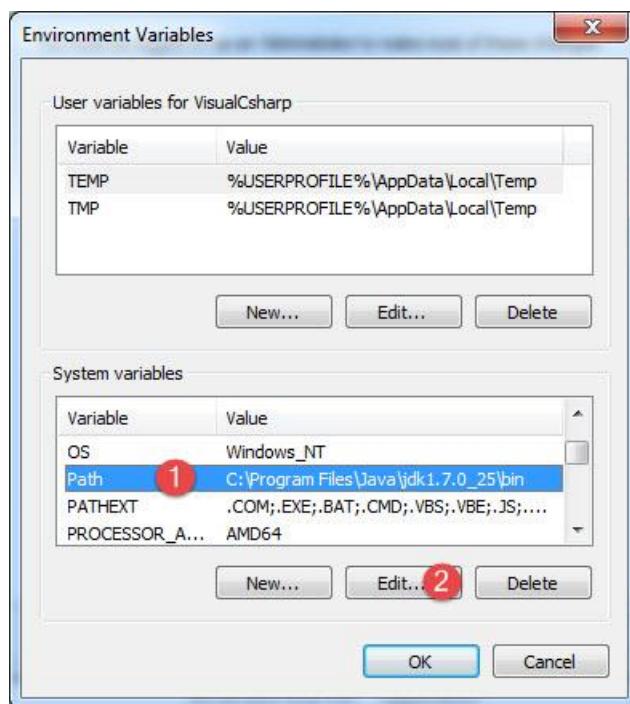
از پنل سمت چپ این صفحه Advanced system settings را باز کنید :



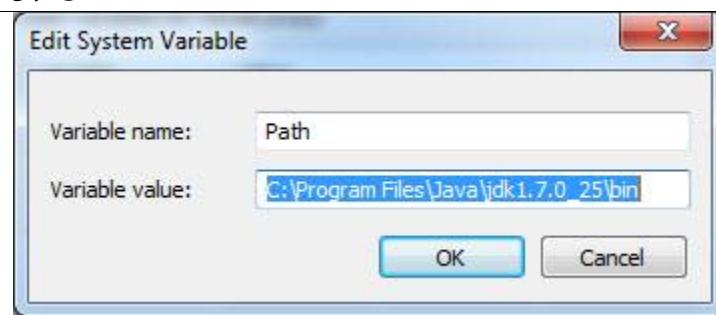
به Environment Variables... کلیک کنید .



در قسمت پایین و بخش System Variables روی گزینه Path کلیک کرده و سپس گزینه Edit را بزنید :

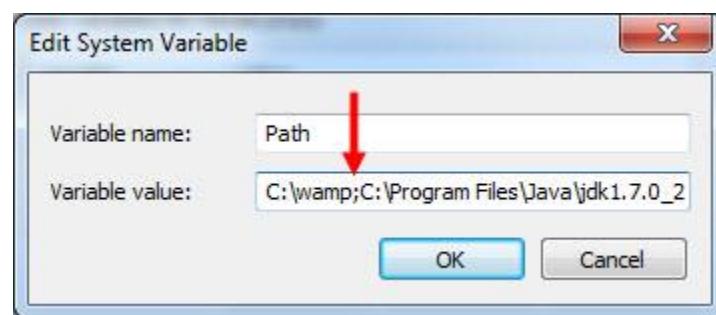


در پنجره باز شده اگر قسمت Value خالی بود مسیر پوشه bin را در آن کپی کنید :

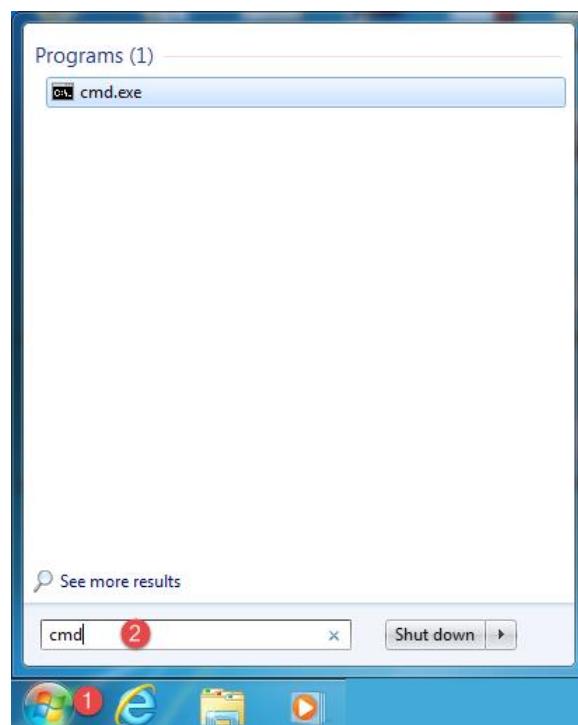


و اگر از قبل مسیرهای دیگری وجود داشت ابتدا علامت سمهیکالن (;) را در انتهای آنها گذاشته و سپس مسیر پوشه bin را کپی می‌کنید

:



حال cmd را اجرا می‌کنیم :



و کد زیر را در داخل آن می‌نویسیم و دکمه Enter را می‌زنیم :

```
Javac -version
```

مشاهده می‌کنید که خطاب برطرف شده و نسخه JDK نمایش داده می‌شود که نشان دهنده این است که مراحل را درست انجام داده‌اید:

```
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\JavaTutorials>javac -version
javac 1.7.0_25

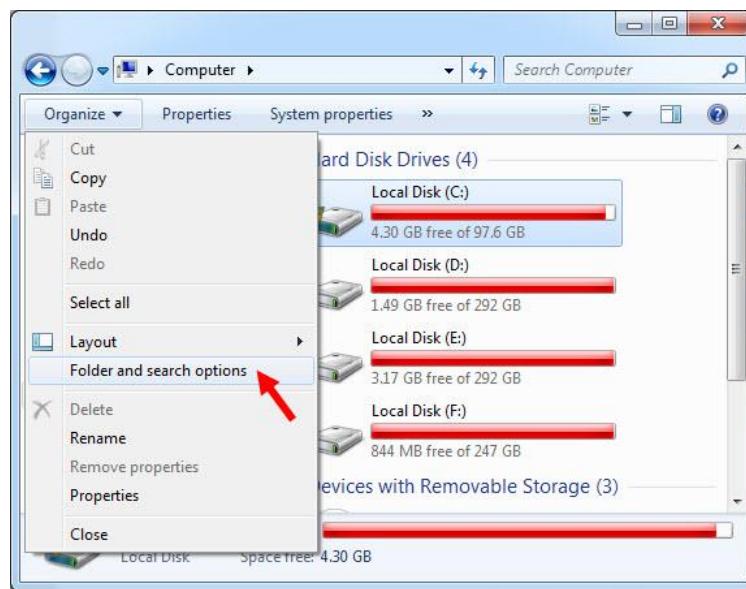
C:\Users\JavaTutorials>
```

ساخت یک برنامه ساده در JAVA

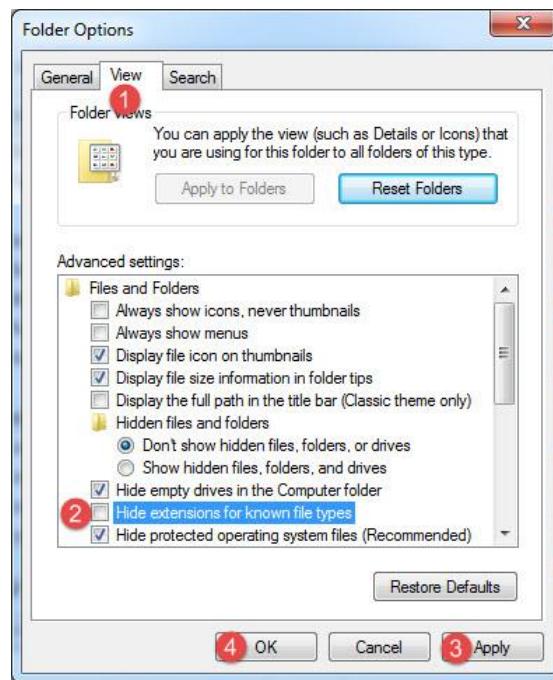
اجازه بدهید یک برنامه بسیار ساده به زبان جاوا بنویسیم. این برنامه یک پیغام را نمایش می‌دهد. در این درس می‌خواهم ساختار و دستور زبان یک برنامه ساده جاوا را توضیح دهم.

قبل از ایجاد برنامه به این نکته توجه کنید که کدهای جاوا را می‌توان در داخل یک ویرایشگر متن ساده مانند NotePad نوشت و اجرا کرد. فقط کافیست که JDK بر روی سیستم شما نصب باشد. استفاده از نرم افزارهایی مانند NetBeans فقط برای راحتی در کدنویسی و کاهش خطای می‌باشد.

یکی از تنظیماتی که قبل از شروع این درس توصیه می‌کنیم که اعمال کنید این است که پسوند فایل‌ها داخل ویندوز را قابل مشاهده کنید. برای این کار به My Computer رفته و به صورت زیر از منوی Organize گزینه Folder and search options را بزنید:



از پنجره باز شده به صورت زیر به سربرگ View زیر کنار گزینه Hide Extension for known file types رفته و تیک کنار گزینه را بردارید:



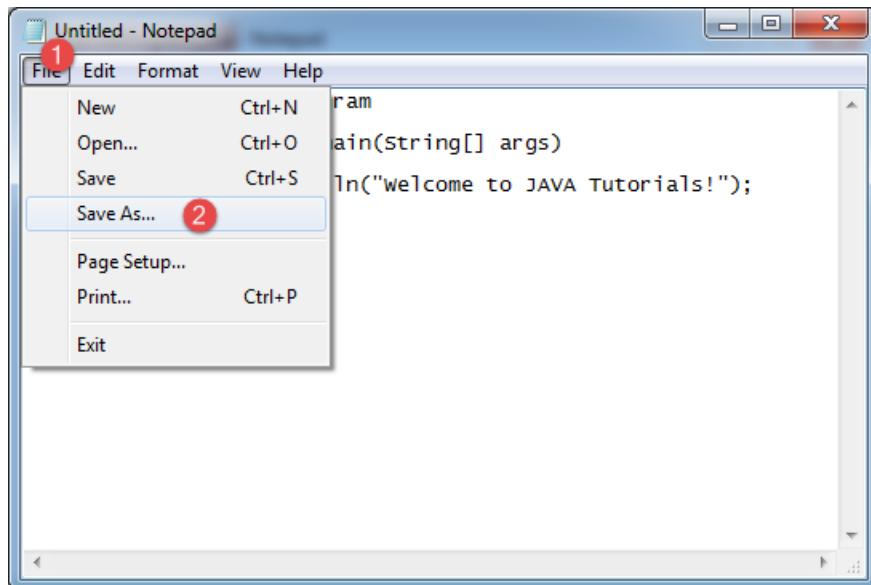
در ادامه شما را نحوه ایجاد اولین برنامه در جاوا با و بدون استفاده از NetBeans آشنا می کنیم.

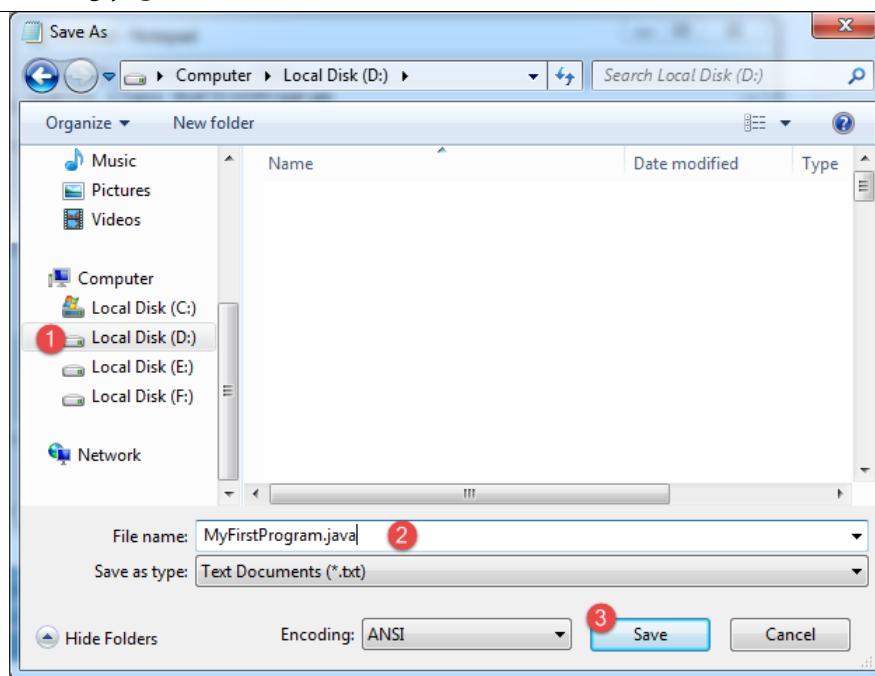
بدون استفاده از NetBeans

همانطور که گفته شد، شما برای کامپایل و اجرای برنامه‌های جاوا به ابزاری به نام JDK نیاز دارید. JDK مخفف عبارت Java Development Kit است و شامل ابزارهای مورد نیاز شما برای اجرای برنامه‌های جاوا می‌شود. این مجموعه شامل ابزاری به نام JVM یا Java Virtual Machine است که ماشین مجازی جاوا نام دارد و وظیفه‌ی کامپایل و اجرای کدهای شما را برعهده دارد. خود JVM هم شامل ابزارهای دیگری است. مثلًا `javac` یا `java compiler` اختصاصاً وظیفه‌ی کامپایل کردن برنامه‌ها را برعهده دارد. در درس قبل JDK را نصب کردیم و الان فرض می‌کنیم که شما هیچ IDE مانند netbeans و یا eclipse در اختیار ندارید و می‌خواهید یک برنامه جاوا بنویسید. در این برنامه می‌خواهیم پیغام Welcome to JAVA Tutorials چاپ شود. ابتدا یک ویرایشگر متن مانند Notepad را باز کرده و کدهای زیر را در داخل آن نوشته (حروف بزرگ و کوچک را رعایت کنید) و با پسوند `.java` ذخیره کنید :

```
public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
    }
}
```

و در درایو D و با نام و پسوند `MyFirstProgram.java` ذخیره می‌کنیم :





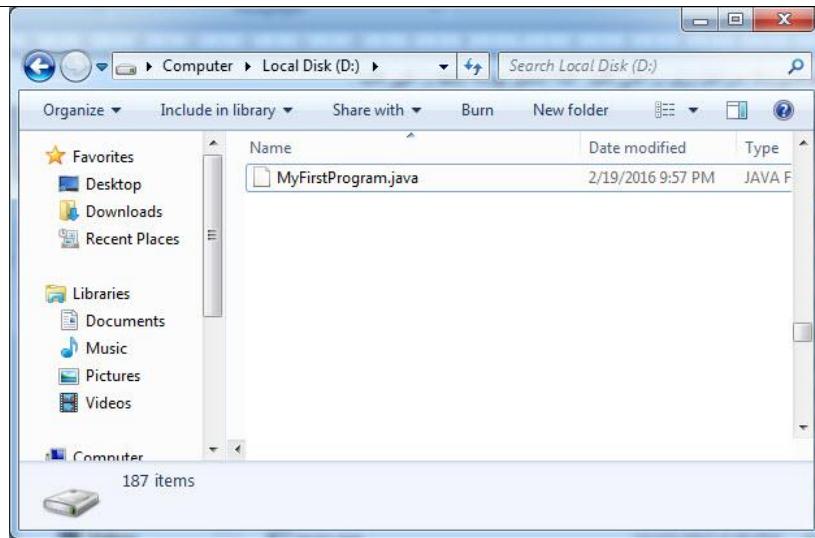
نگران توضیح کدهای بالا نباشد، در ادامه در مورد آنها توضیح می‌دهیم. پس شکل نهایی برنامه، باید به صورت زیر باشد:

```

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("welcome to JAVA Tutorials!");
    }
}

```

حال نوبت به اجرای برنامه می‌رسد:



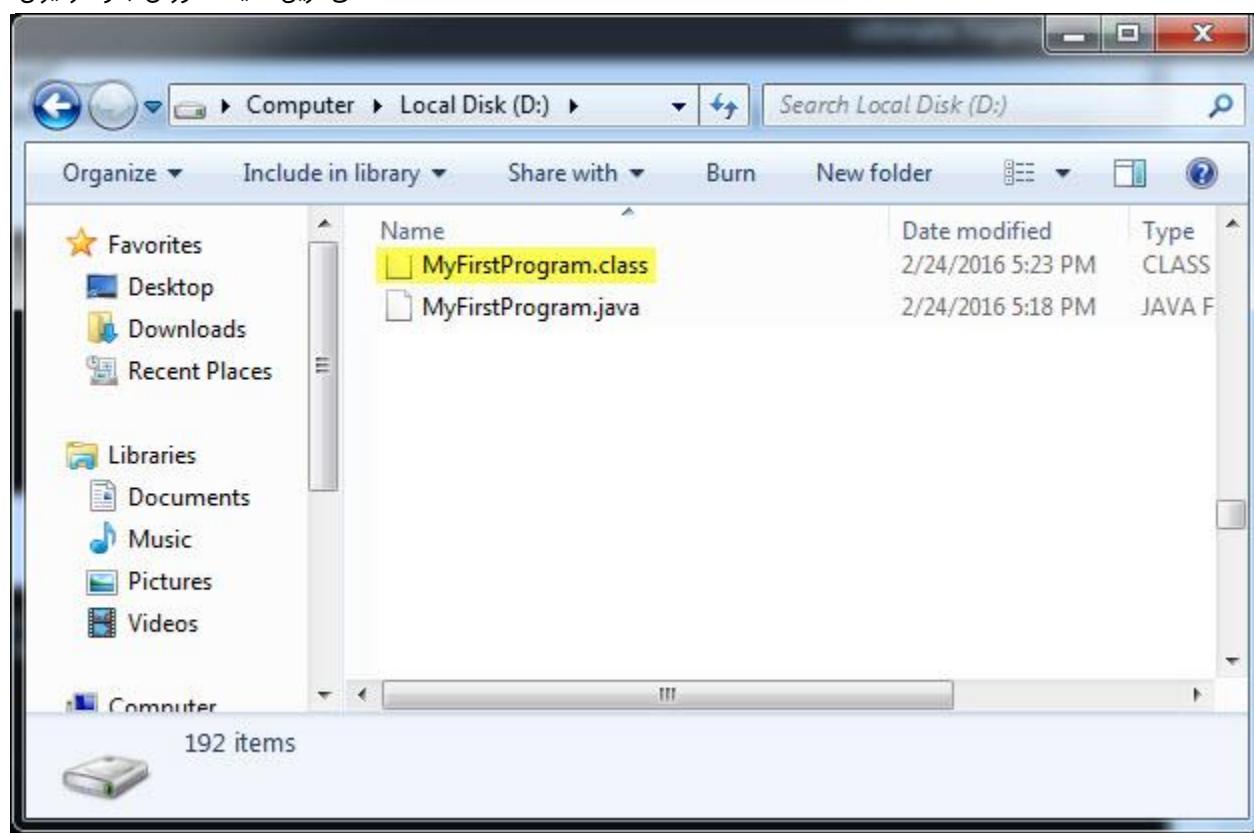
فایل ما در درایو D قرار دارد. ابتدا cmd را باز کرده و کد زیر را در داخل آن نوشته و دکمه Enter را می‌زنید :

```
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\JavaTutorials>d:
D:\>javac MyFirstProgram.java
D:\>
```

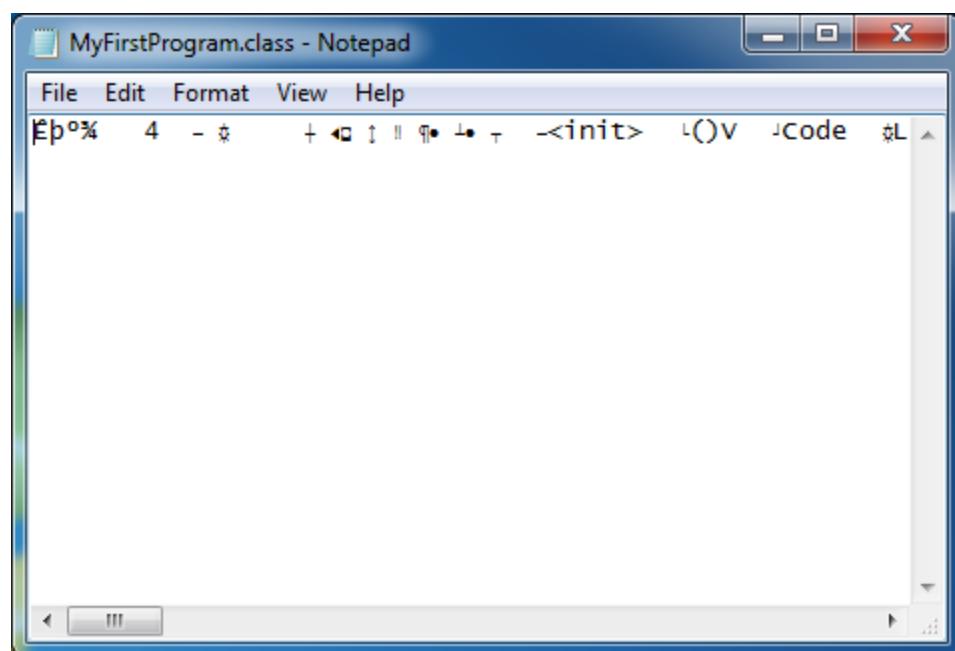
با اجرای کد بالا هیچ پیغامی چاپ نمی‌شود چون که دستور javac برنامه را کامپایل کرده و یک فایل همانم با کلاس

و با پسوند class ایجاد می‌کند :



اگر فایل ایجاد شده یعنی MyFirstProgram.class را با برنامه NotePad باز کنید مشاهده می‌کنید که شامل کدهایی نا مفهوم می

: باشد



به این کدهای نامفهوم که برای ماشین مجازی جاوا (JVM) قابل فهم می‌باشد، ByteCode گفته می‌شود. حال برای اجرای فایل

MyFirstProgram.class باید دستور زیر را بنویسیم :

```
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\JavaTutorials>d:

D:\>javac MyFirstProgram.java

D:\>java MyFirstProgram
Welcome to JAVA Tutorials!

D:\>
```

مشاهده می‌کنید که فایل جاوا اجرا و پیغام Welcome to JAVA Tutorials چاپ شد.

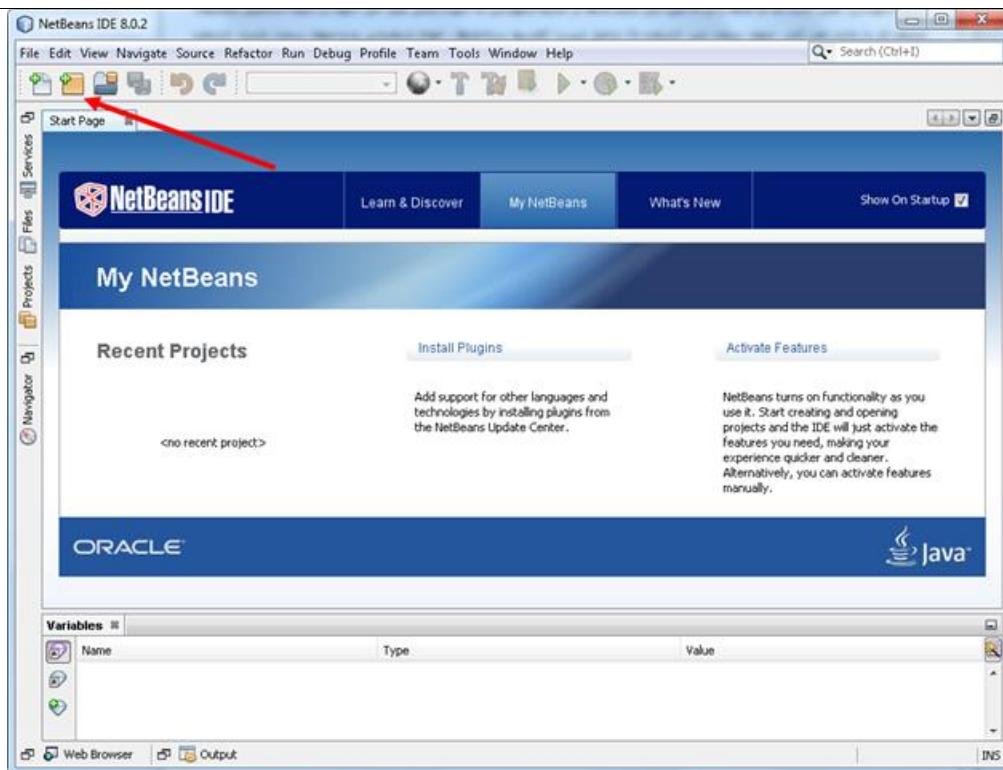
یک نکته را متذکر می‌شویم و آن این است که نام فایل دارای پسوند .java باید با نام کلاسی که در داخل آن است، یکی باشد، در غیر اینصورت با خطأ مواجه می‌شویم. فرض کنید ما نام فایل بالا را به Program.java تغییر داده و آن را کامپایل می‌کنیم. در اینصورت خطای زیر به ما نمایش داده می‌شود :

```
Program.java:3: error: class MyFirstProgram is public,
should be declared in a file named MyFirstProgram.java
public class MyFirstProgram
^
1 error
```

خطای بالا به این معنی است که کلاسی با نام MyFirstProgram باید در فایلی با نام MyFirstProgram.java تعریف شود.

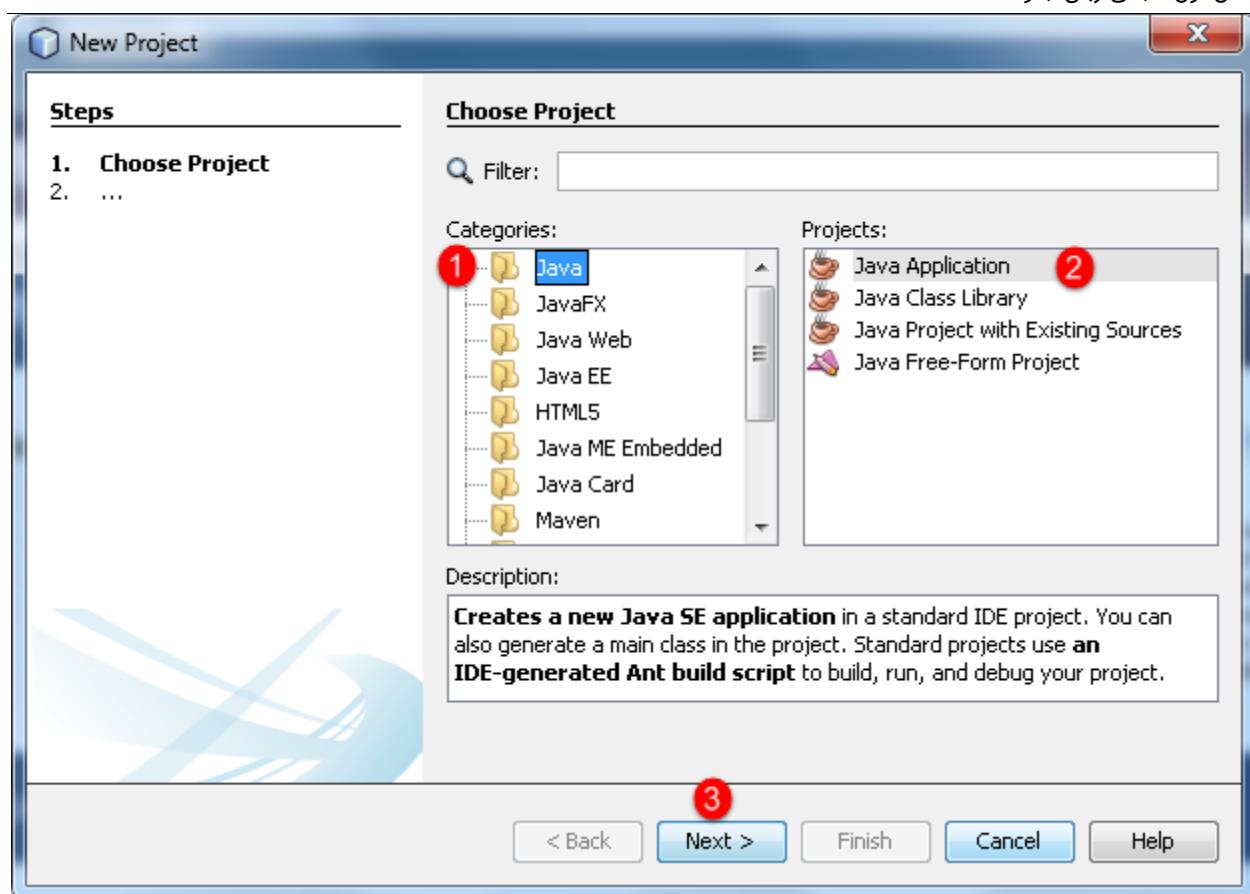
با استفاده از NetBeans

برنامه NetBeans را اجرا کنید. از مسیری که در شکل زیر نشان داده شده است یک پروژه جدید ایجاد کنید :



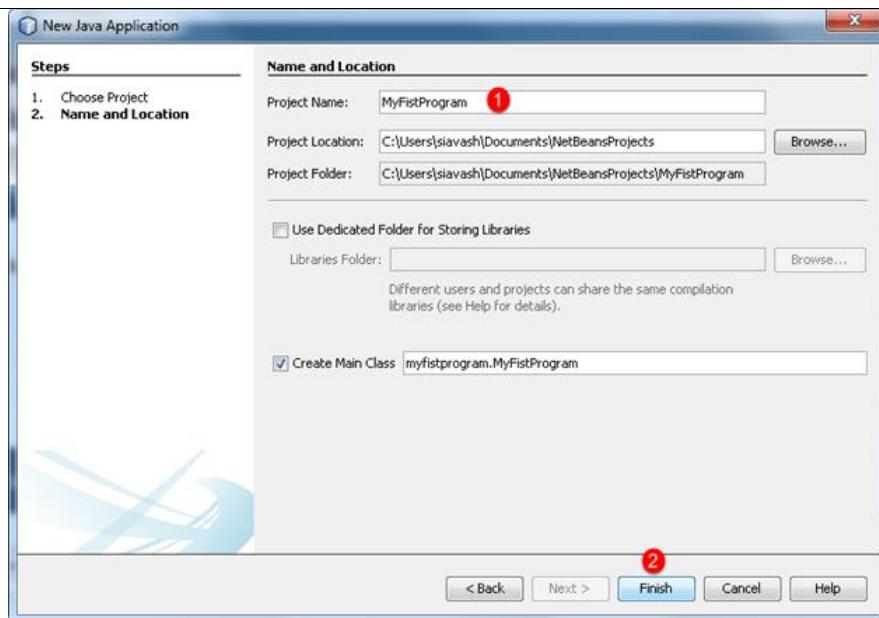
حال با یک صفحه مواجه می‌شوید. طبق شماره‌هایی که در شکل زیر نمایش داده شده‌اند گزینه‌ها را انتخاب کرده و به مرحله بعد بروید

:

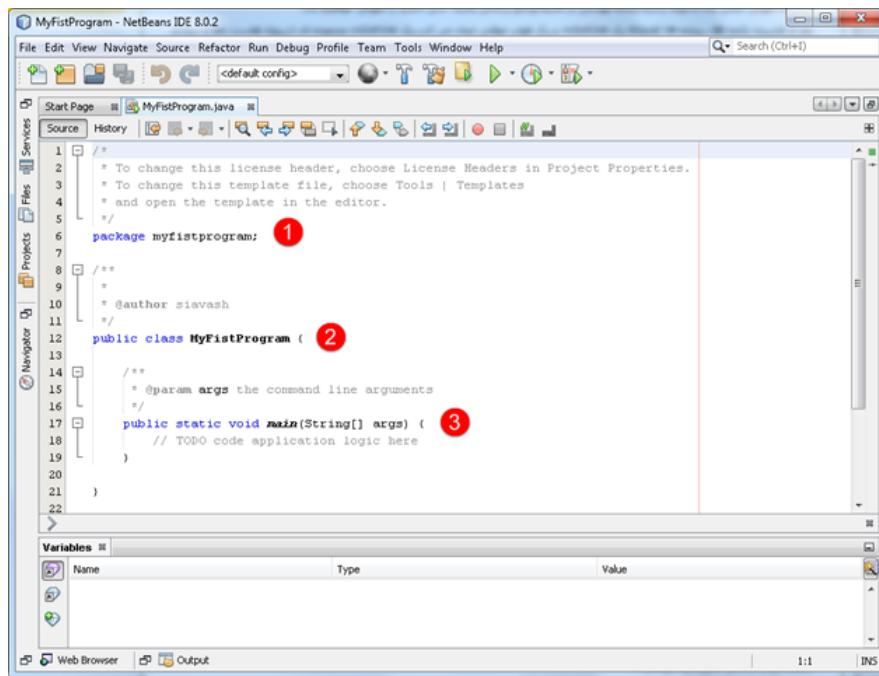


با زدن دکمه Next صفحه‌ای به صورت زیر نمایش داده می‌شود. در این پنجره نام پروژه‌تان (MyFirstProgram) را نوشته و سپس بر

روی دکمه Finish کلیک کنید :



بعد از فشردن دکمه Finish، وارد محیط کدنویسی برنامه به صورت زیر می‌شویم:



محیط کدنویسی یا IDE جایی است که ما کدها را در آن تایپ می‌کنیم. کدها در محیط کدنویسی به صورت رنگی تایپ می‌شوند در نتیجه تشخیص بخش‌های مختلف کد را راحت می‌کند. همانطور که در شکل بالا مشاهده می‌کنید ما کدهای پیشفرض را به سه قسمت تقسیم کردۀ‌ایم. قسمت اول Package، قسمت دوم کلاس و قسمت سوم متود main(). نگران اصطلاحاتی که به کار بردیم نباشد آن‌ها را در

فصل بعد توضیح خواهم داد. در محل کد نویسی کدهایی از قبل نوشته شده که برای شروع شما آنها را پاک کنید و کدهای زیر را در

محل کدنویسی بنویسید :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
8     }
9 }
```

ساختار یک برنامه در جاوا

مثال بالا ساده‌ترین برنامه‌ای است که شما می‌توانید در جاوا بنویسید. هدف در مثال بالا نمایش یک پیغام در صفحه نمایش است. هر زبان برنامه نویسی دارای قواعدی برای کدنویسی است. اجازه بدھید هر خط کد را در مثال بالا توضیح بدھیم. در خط اول Package تعريف شده است که شامل کدهای نوشته شده توسط شما است و از تداخل نام‌ها جلوگیری می‌کند. درباره Package در درس‌های آینده توضیح خواهیم داد. در خط ۴، آکولاد () نوشته شده است. آکولاد برای تعریف یک بلوک کد به کار می‌رود. جاوا یک زبان ساخت یافته است که شامل کدهای زیاد و ساختارهای فراوانی می‌باشد. هر آکولاد باز () در جاوا باید دارای یک آکولاد بسته () نیز باشد. همه کدهای نوشته شده از خط ۴ تا خط ۹ یک بلوک کد است.

در خط ۴ یک کلاس تعریف شده است. درباره کلاس‌ها در فصل‌های آینده توضیح خواهیم داد. در مثال بالا کدهای شما باید در داخل یک کلاس نوشته شود. بدنه کلاس شامل کدهای نوشته شده از خط ۴ تا ۹ می‌باشد. خط ۵ متده (main) یا متده اصلی نامیده می‌شود. هر متده شامل یک سری کد است که وقتی اجرا می‌شوند که متده را صدا بزنیم. درباره متده و نحوه صدا زدن آن در فصول بعدی توضیح خواهیم داد. متده (main) نقطه آغاز اجرای برنامه است. این بدان معناست که ابتدا تمام کدهای داخل متده (main) و سپس بقیه کدها اجرا می‌شود. درباره متده (main) در فصول بعدی توضیح خواهیم داد. متده (main) و سایر متدها دارای آکولاد و کدهایی در داخل آنها می‌باشند و وقتی کدها اجرا می‌شوند که متده را صدا بزنیم. هر خط کد در جاوا به یک سیمیکولون (;) ختم می‌شود. اگر سیمیکولون در آخر خط فراموش شود برنامه با خطأ مواجه می‌شود. مثالی از یک خط کد در جاوا به صورت زیر است :

```
System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
```

این خط کد پیغام Welcome to JAVA Tutorials! را در صفحه نمایش نشان می‌دهد. از متند `println` برای چاپ یک رشته استفاده می‌شود. یک رشته گروهی از کاراکترها است که به وسیله دابل کوویشن ("") محصور شده است، مانند:

.“Welcome to JAVA Tutorials!”

یک کاراکتر می‌تواند یک حرف، عدد، علامت یا باشد. در کل مثال بالا نحوه استفاده از متند `println` نشان داده شده است. این متند یک متند از کلاس `PrintStream` بوده و از آن برای چاپ مقدیر استفاده می‌شود. `out` یک فیلد استاتیک کلاس `System` و کلاس `System` هم یک کلاس از پیش تعریف شده در جاوا می‌باشد. جاوا فضای خالی و خطوط جدید را نادیده می‌گیرد. بنابراین شما می‌توانید همه برنامه را در یک خط بنویسید. اما اینکار خواندن و اشکال زدایی برنامه را مشکل می‌کند. یکی از خطاهای معمول در برنامه نویسی فراموش کردن سیمیکولون در پایان هر خط کد است. به مثال زیر توجه کنید:

```
System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
```

جاوا فضای خالی بالا را نادیده می‌گیرد و از کد بالا اشکال نمی‌گیرد. اما از کد زیر ایراد می‌گیرد:

```
System.out.println();
"Welcome to JAVA Tutorials!";
```

به سیمیکولون آخر خط اول توجه کنید. برنامه با خطای نحوی مواجه می‌شود چون دو خط کد مربوط به یک برنامه هستند و شما فقط باید یک سیمیکولون در آخر آن قرار دهید. همیشه به یاد داشته باشید که جاوا به بزرگی و کوچکی حروف حساس است. یعنی به طور مثال `MAN` و `man` در جاوا با هم فرق دارند. رشته‌ها و توضیحات از این قاعده مستثنی هستند که در درس‌های آینده توضیخ خواهیم داد. مثلاً کدهای زیر با خطای مواجه می‌شوند و اجرا نمی‌شوند:

```
system.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
SYSTEM.OUT.PRINTLN("Welcome to JAVA Tutorials!");
sYsTem.oUt.pRinTln("Welcome to JAVA Tutorials!");
```

تغییر در بزرگی و کوچکی حروف از اجرای کدها جلوگیری می‌کند. اما کد زیر کاملاً بدون خطای است:

```
System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
```

همیشه کدهای خود را در داخل آکولاد بنویسید.

```
{
```

```
statement1;
}
```

این کار باعث می‌شود که کدنویسی شما بهتر به چشم بیاید و تشخیص خطاهای راحت‌تر باشد. یکی از ویژگیهای مهم جاوا نشان دادن کدها به صورت تو رفتگی است بدین معنی که کدها را به صورت تو رفتگی از هم تفکیک می‌کند و این در خوانایی برنامه بسیار مؤثر است.

ذخیره پروژه و اجرای برنامه

برای ذخیره پروژه و برنامه می‌توانید به مسیر **File > Save All** Ctrl+Shift+S استفاده کنید. همچنین می‌توانید از قسمت **Toolbar** بر روی شکل زیر کلیک کنید:

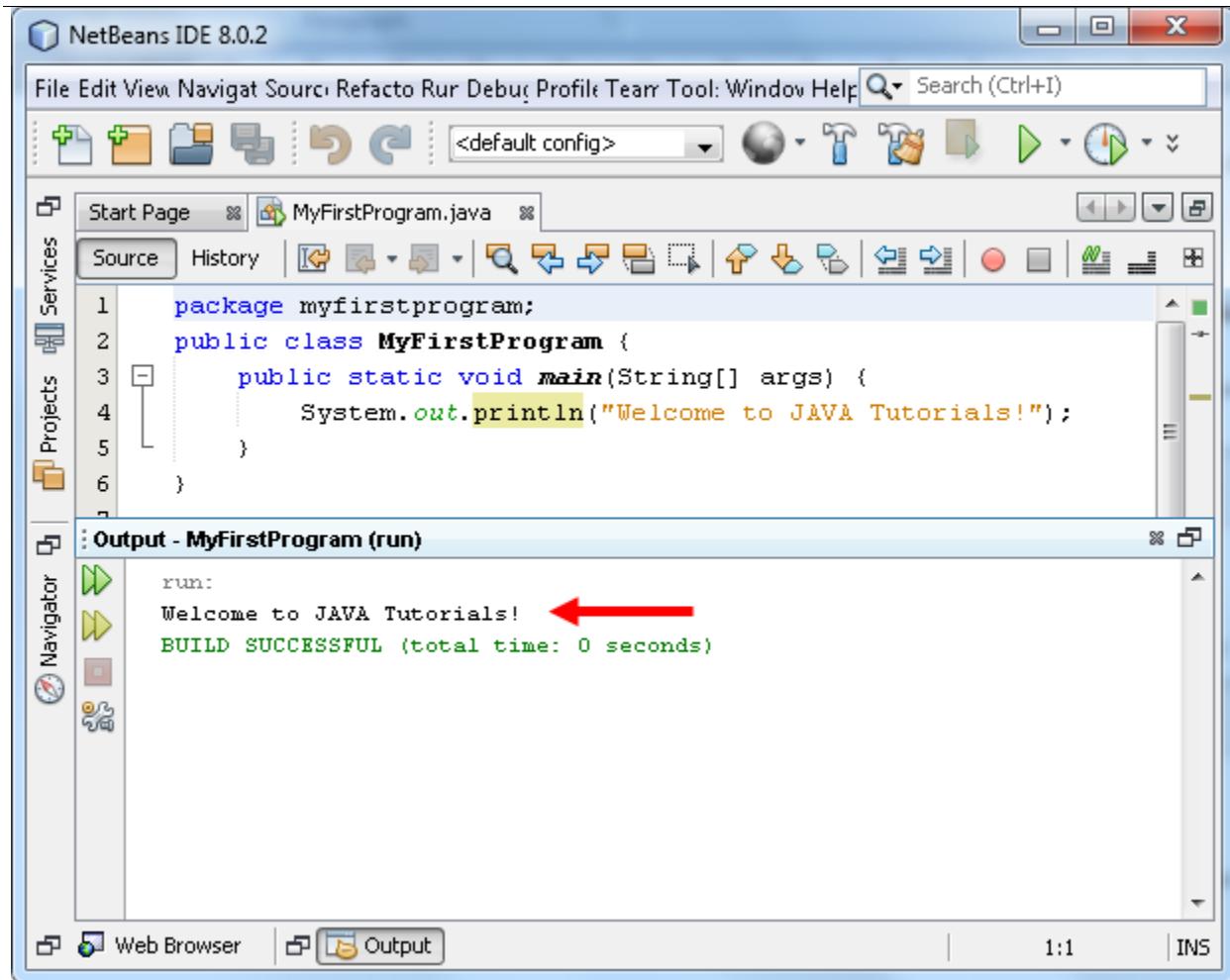


و برای اجرای برنامه هم از فلاش سرزرنگ موجود در **Toolbar** و یا دکمه F6 استفاده کنید:



با اجرای برنامه بالا مشاهده می‌کنید که رشتہ Welcome to JAVA Tutorials! در خروجی برنامه به صورت زیر نمایش داده می‌شود

:



وجود خط سبز در پایین فلش قرمز در شکل بالا نشان دهنده اجرای بدون نقص برنامه می‌باشد. حال که با خصوصیات و ساختار اولیه جاوا آشنا شدید در درس‌های آینده مطالب بیشتری از این زبان برنامه نویسی قدرتمند خواهید آموخت.

استفاده از Package

برای دسته بندی کلاس‌ها و قرار دادن کلاس‌های مرتبیط با هم در یک مکان، جاوا از مفهومی به نام بسته یا package استفاده می‌کند. پکیج معادل فضای نام در سی‌شارپ می‌باشد. یک دلیل برای گروه بندی کلاس‌ها در package این است که امکان دارد دو برنامه نویس از دو کلاس هم نام استفاده کنند. با این کار از چنین برخوردهایی جلوگیری به عمل می‌آید. یعنی اگر دو کلاس هم نام در دو Package غیر همانم باشند مشکلی به وجود نمی‌آید. همانطور که در مثال بالا دیدید به طور پیشفرض NetBeans هنگام ایجاد برنامه یک Package با اسمی که برای برنامه انتخاب کردہ‌ایم با حروف کوچک و در داخل این Package هم کلاسی به همین اسم ایجاد می‌کند :

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    ...
}
```

برای وارد کردن کلاس یک Package در داخل دیگر از کلمه کلیدی import به صورت زیر استفاده می‌شود :

```
import PackageName.ClassName
```

همانطور که در مثال بالا مشاهده می‌کنید برای استفاده از کلاسی که در یک Package قرار دارد در دیگر ابتدا کلمه

سپس نام Package، بعد علامت نقطه و در آخر نام کلاس را می‌نویسیم. مثلاً برای استفاده از کلاس MyFirstProgram مربوط به پکیج

myfirstprogram به صورت زیر عمل می‌شود :

```
import myfirstprogram.MyFirstProgram;
```

بسته‌ها را می‌توان به صورت تو در تو تعریف کرد. در این حالت در تعریف بسته یک کلاس، از بیرونی‌ترین بسته شروع کرده و هر بسته را

با نقطه (.) به بسته بعدی متصل می‌کنیم :

```
import firstPackage.secondPackage.ClassName
```

نکته‌ای که بهتر است در همینجا به آن اشاره کنم این است که اگر بخواهید کد زیر را بدون استفاده از NetBeans کامپایل و اجرا کنید،

کامپایل می‌شود ولی در زمان اجرا با خطای Error: Could not find or load main class MyFirstProgram مواجه می‌

شوید :

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
    }
}
```

کد بالا را با نام و پسوند .java و در درایو D ذخیره کنید. حال cmd را اجرا کرده و سعی کنید کد بالا را کامپایل و اجرا

نمایید :

```
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\YounesJava>d:

D:\>javac MyFirstProgram.java

D:\>java MyFirstProgram
Error: Could not find or load main class MyFirstProgram

D:\>java -cp . myfirstprogram.MyFirstProgram
Welcome to JAVA Tutorials!
```

همانطور که مشاهده می‌کنید برای کامپایل کد بالا به صورت زیر عمل کرده‌ایم :

```
javac MyFirstProgram.java
```

اما برای اجرای کد، اگر از دستور زیر استفاده کنیم با خطأ مواجه می‌شویم :

```
java MyFirstProgram
```

دلیل وجود خطأ، خط اول کد، یعنی package myfirstprogram می‌باشد. برای رفع این مشکل یا باید خط مذکور را از برنامه حذف

و برنامه را مجدداً کامپایل و اجرا کرد یا اگر آن را پاک نکنید باید از کد زیر برای اجرای کد استفاده کنید :

```
java -cp . myfirstprogram.MyFirstProgram
```

که در این صورت برنامه اجرا و پیغام Welcome to JAVA Tutorials! چاپ می‌شود.

در درس‌های آینده توصیه می‌کنیم که اگر می‌خواهید از NotePad و cmd برای اجرای کدها استفاده کنید این خط را از اول هم فایل‌ها حذف و سپس برنامه را کامپایل و اجرا کنید.

برای دانلود نسخه کامل این کتاب بر روی یکی از دو لینک زیر کلیک کنید:

<https://bit.ly/2IvWhra>

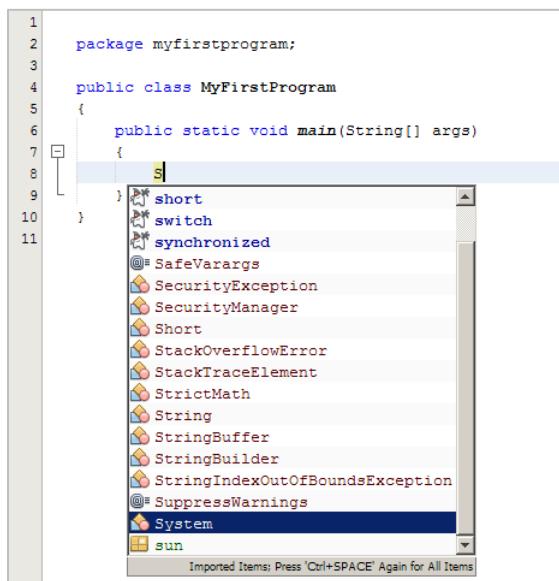
<http://www.w3-farsi.com>

استفاده از IntelliSense در NetBeans

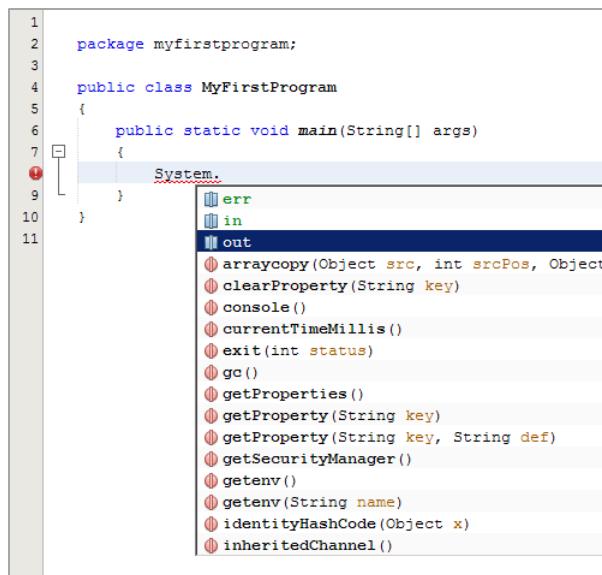
شاید یکی از ویژگیهای مهم NetBeans، اینتلی سنس باشد. اینتلی سنس می‌تواند ما را قادر می‌سازد که به سرعت به کلاس‌ها و متدها و... دسترسی پیدا کنیم. وقتی که شما در محیط کدنویسی حرفی را تایپ کنید IntelliSense فوراً فعال می‌شود. کد زیر را در داخل متدهای main() بنویسید.

```
System.out.println("Welcome to JAVA Tutorials!");
```

اولین حرف را تایپ کرده و سپس دکمه‌های ترکیبی Ctrl+Space را فشار دهید تا IntelliSense فعال شود:



لیستی از کلمات به شما پیشنهاد می‌دهد که بیشترین تشابه را با نوشته شما دارند. شما می‌توانید با زدن دکمه tab گزینه مورد نظرتان را انتخاب کنید. با تایپ نقطه (.) شما با لیست پیشنهادی دیگری مواجه می‌شوید:



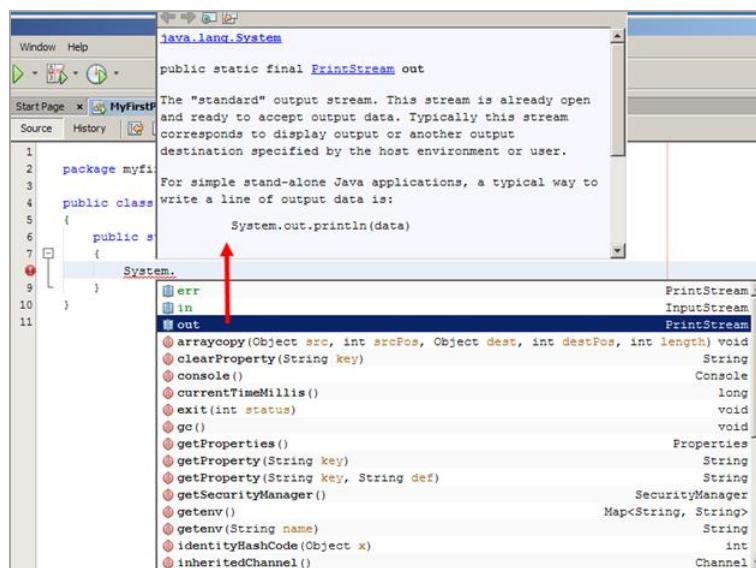
A screenshot of an IDE showing Java code. The cursor is at the end of the line `System.`. A dropdown menu shows several options: `err`, `in`, `out`, and other methods like `arraycopy`, `clearProperty`, etc. The `out` option is highlighted.

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.
8     }
9 }
10
11

```

اگر بر روی گزینه‌ای که می‌خواهید انتخاب کنید لحظه‌ای مکث کنید توضیحی در رابطه با آن مشاهده خواهید کرد مانند شکل زیر:



هر چه که به پایان کد نزدیک می‌شوید لیست پیشنهادی محدودتر می‌شود. برای مثال با تایپ `p`, اینتل لایسنس فقط کلماتی را که دارای

حرف `p` هستند را نمایش می‌دهد:

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.p
8         }
9     }
10 }
11

```

The screenshot shows an IDE's code editor with Java code. A tooltip is displayed over the line `System.out.p` at line 8, listing various methods from the `PrintStream` class:

Method	Description
print(Object obj)	void
print(String s)	void
print(boolean b)	void
print(char c)	void
print(char[] s)	void
print(double d)	void
print(float f)	void
print(int i)	void
print(long l)	void
printf(String format, Object... args)	PrintStream
printf(Locale l, String format, Object... args)	PrintStream
println()	void
println(Object x)	void
println(String x)	void
println(boolean x)	void
println(char x)	void
println(char[] x)	void

با تایپ حرف‌های بیشتر لیست محدودتر می‌شود. اگر IntelliSense نتواند چیزی را که شما تایپ کرده‌اید پیدا کند هیچ چیزی را نمایش نمی‌دهد. برای ظاهر کردن IntelliSense کافیست دکمه ترکیبی **Ctrl+Space** را فشار دهید. برای انتخاب یکی از متدهایی که دارای چند حالت هستند، می‌توان با استفاده از دکمه‌های مکان نما (بالا و پایین) یکی از حالت‌ها را انتخاب کرد. مثلاً متد `(println)` همانطور که در شکل زیر مشاهده می‌کنید دارای چندین حالت نمایش پیغام در صفحه است :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.p
8         }
9     }
10 }
11

```

The screenshot shows an IDE's code editor with Java code. A tooltip is displayed over the line `System.out.p` at line 8, listing various methods from the `PrintStream` class. A red warning icon is visible next to the line number 7.

Method	Description
print(Object obj)	void
print(String s)	void
print(boolean b)	void
print(char c)	void
print(char[] s)	void
print(double d)	void
print(float f)	void
print(int i)	void
print(long l)	void
printf(String format, Object... args)	PrintStream
printf(Locale l, String format, Object... args)	PrintStream
println()	void
println(Object x)	void
println(String x)	void
println(boolean x)	void
println(char x)	void
println(char[] x)	void

به طور هوشمند کدهایی را به شما پیشنهاد می‌دهد و در نتیجه زمان نوشتمن کد را کاهش می‌دهد.

رفع خطاهای

بیشتر اوقات هنگام برنامه نویسی با خطأ مواجه می‌شویم. تقریباً همه برنامه‌هایی که امروزه می‌بینید حداقل از داشتن یک خطأ رنج می‌برند. خطاهای می‌توانند برنامه شما را با مشکل مواجه کنند. در جاوا سه نوع خطأ وجود دارد:

خطاهای کمپایلری

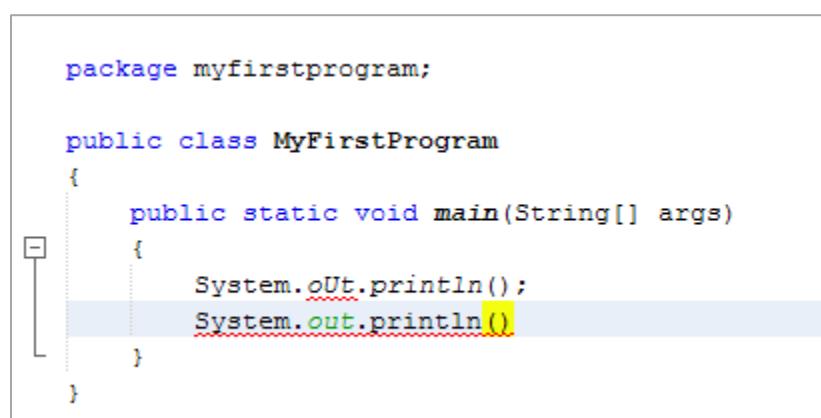
این نوع خطأ از اجرای برنامه شما جلوگیری می‌کند. این خطاهای شامل خطای دستور زبان می‌باشد. این بدین معنی است که شما قواعد کد نویسی را رعایت نکرده‌اید. یکی دیگر از موارد وقوع این خطأ هنگامی است که شما از چیزی استفاده می‌کنید که نه وجود دارد و نه ساخته شده است. حذف فایل‌ها یا اطلاعات ناقص در مورد پروژه ممکن است باعث به وجود آمدن خطای کمپایلری شود. استفاده از برنامه بوسیله برنامه دیگر نیز ممکن است باعث جلوگیری از اجرای برنامه و ایجاد خطای کمپایلری شود.

خطاهای منطقی

این نوع خطأ در اثر تغییر در یک منطق موجود در برنامه به وجود می‌آید. رفع این نوع خطاهای بسیار سخت است چون شما برای یافتن آن‌ها باید کد را تست کنید. نمونه‌ای از یک خطای منطقی برنامه‌ای است که دو عدد را جمع می‌کند ولی حاصل تفریق دو عدد را نشان می‌دهد. در این حالت ممکن است برنامه نویس علامت ریاضی را اشتباه تایپ کرده باشد.

استثناء

این نوع خطاهای هنگامی رخ می‌دهند که برنامه در حال اجراست. این خطأ هنگامی روی می‌دهد که کاربر یک ورودی نامعتبر به برنامه بدهد و برنامه نتواند آن را پردازش کند. NetBeans دارای ابزارهایی برای پیدا کردن و برطرف کردن خطاهای هستند. وقتی در محیط کدنویسی در حال تایپ کد هستیم یکی از ویژگیهای NetBeans تشخیص خطاهای ممکن قبل از اجرای برنامه است. زیر کدهایی که دارای خطای کمپایلری هستند خط قرمز کشیده می‌شود.



```

package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println();
        System.out.println();
    }
}

```

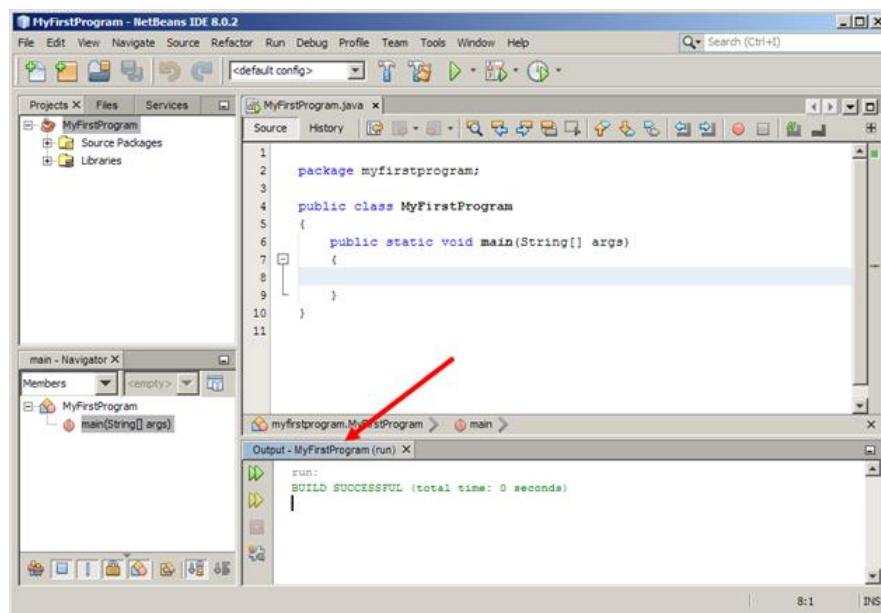
The screenshot shows a Java code editor in NetBeans. The code defines a package named 'myfirstprogram' and a class named 'MyFirstProgram'. It contains a single method 'main' with two calls to 'System.out.println()'. The first call is correctly written as 'System.out.println();'. The second call, however, has a misspelling: 'System.out.println()' is written with a lowercase 'o' in 'out'. This misspelling is highlighted with a red underline, indicating a syntax error. The rest of the code is displayed in a standard black font.

هنگامی که شما با ماوس روی این خطوط توقف کنید توضیحات خطا را مشاهده می‌کنید. شما ممکن است با خط سبز هم مواجه شوید که نشان دهنده اخطار در کد است ولی به شما اجازه اجرای برنامه را می‌دهند. به عنوان مثال ممکن است شما یک متغیر را تعریف کنید ولی در طول برنامه از آن استفاده نکنید. (در درس‌های آینده توضیح خواهیم داد).

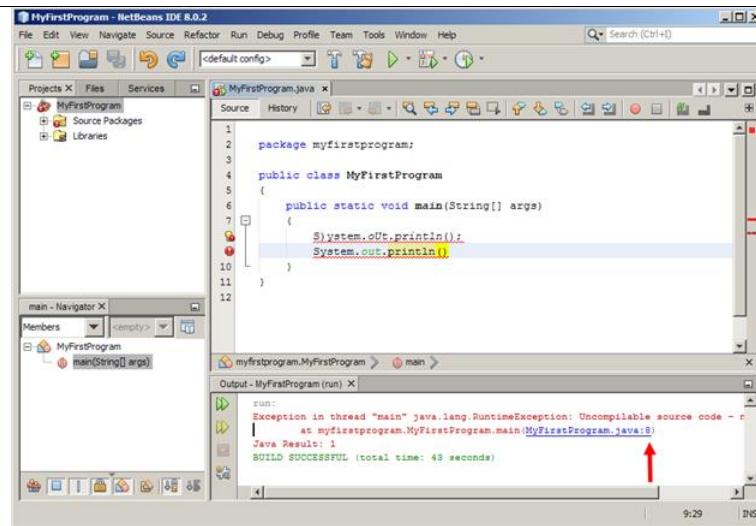
```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int number;
    }
}
```

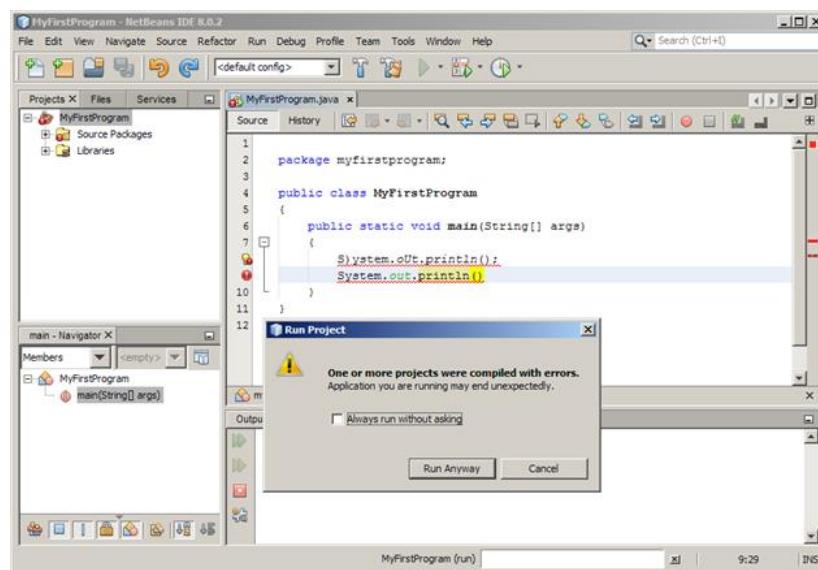
در باره رفع خطاهای در آینده توضیح بیشتری می‌دهیم. پنجره Output که در شکل زیر با فلش قرمز نشان داده شده است به شما امکان مشاهده خطاهای، هشدارها و رفع آن‌ها را می‌دهد.



همانطور که در شکل زیر مشاهده می‌کنید هرگاه برنامه شما با خطأ مواجه شود لیست خطاهای در پنجره Output نمایش داده می‌شود.



در شکل بالا علت به وجود آمدن خطأ و شماره خطی که خطأ در آن رخ داده است، نمایش داده است. اگر برنامه شما دارای خطأ باشد و آن را اجرا کنید با پنجره زیر روبرو می‌شوید :



مربع کوچک داخل پنجره بالا را تیک زنید چون دفعات بعد که برنامه شما با خطأ مواجه شود دیگر این پنجره به عنوان هشدار نشان داده نخواهد شد. با کلیک بر روی دکمه Run Anyway برنامه با وجود خطأ نیز اجرا می‌شود. اما با کلیک بر روی دکمه Cancel اجرای برنامه متوقف می‌شود و شما باید خطاهای موجود در پنجره Output را بر طرف نمایید.

کاراکترهای کنترلی

کاراکترهای کنترلی کاراکترهای ترکیبی هستند که با یک بک اسلش (\) شروع می‌شوند و به دنبال آنها یک حرف یا عدد می‌آید و یک رشته را با فرمت خاص نمایش می‌دهند. برای مثال برای ایجاد یک خط جدید و قرار دادن رشته در آن می‌توان از کاراکتر کنترلی \ استفاده کرد :

```
System.out.println("Hello\nWorld!");
```

```
Hello  
World
```

مشاهده کردید که کمپایلر بعد از مواجهه با کاراکتر کنترلی \n نشانگر ماوس را به خط بعد برد و بقیه رشته را در خط بعد نمایش می‌دهد. متند () هم مانند کاراکتر کنترلی \n یک خط جدید ایجاد می‌کند، البته بدین صورت که در انتهای رشته یک کاراکتر کنترلی \n اضافه می‌کند :

```
System.out.println("Hello World!");
```

کد بالا و کد زیر هیچ فرقی با هم ندارند :

```
System.out.print("Hello World!\n");
```

متند () کارکردن شبیه به () دارد با این تفاوت که نشان گر ماوس را در همان خط نگه می‌دارد و خط جدید ایجاد نمی‌کند. جدول زیر لیست کاراکترهای کنترلی و کارکرد آنها را نشان می‌دهد :

عملکرد	کاراکتر کنترلی	عملکرد	کاراکتر کنترلی
چاپ کوتیشن	\'	Form Feed	\f
چاپ دابل کوتیشن	\\"	خط جدید	\n
چاپ بک اسلش	\\"\\	سر سطر رفتن	\r
حرکت به عقب	\b	حرکت به صورت افقی	\t

ما برای استفاده از کاراکترهای کنترلی از بک اسلش (\) استفاده می‌کنیم. از آنجاییکه \ معنای خاصی به رشته‌ها می‌دهد برای چاپ بک اسلش (\) باید از (\\\) استفاده کنیم :

```
System.out.println("We can print a \\ by using the \\\\ escape sequence.");
```

```
We can print a \ by using the \\ escape sequence.
```

یکی از موارد استفاده از \\", نشان دادن مسیر یک فایل در ویندوز است :

```
System.out.println("C:\\\\Program Files\\\\Some Directory\\\\SomeFile.txt");
```

```
C:\Program Files\Some Directory\SomeFile.txt
```

از آنجاییکه از دابل کوتیشن (\") برای نشان دادن رشته‌ها استفاده می‌کنیم از \" استفاده می‌کنیم :

```
System.out.println("I said, \"Motivate yourself!\".");
```

```
I said, "Motivate yourself!".
```

همچنین برای چاپ کوتیشن (') از \' استفاده می‌کنیم :

```
System.out.println("The programmer's heaven.");
```

```
The programmer's heaven.
```

برای ایجاد فاصله بین حروف یا کلمات از \t استفاده می‌شود :

```
System.out.println("Left\tRight");
```

```
Left Right
```

هر تعداد کاراکتر که بعد از کاراکتر کنترلی \t بیابند به اول سطر منتقل و جایگزین کاراکترهای موجود می‌شوند :

```
System.out.println("Mitten\rK");
```

```
K
```

مثلاً در مثال بالا کاراکتر K بعد از کاراکتر کنترلی \r آمده است. کاراکتر کنترلی حرف K را به ابتدای سطر برد و جایگزین Mitten می‌کند.

برای مشاهده لیست مقادیر مبنای ۱۶ برای کاراکترهای یونیکد به لینک زیر مراجعه نمایید:

```
http://www.ascii.cl/htmlcodes.htm
```

اگر کمپایلر به یک کاراکتر کنترلی غیر مجاز بخورد کند، برنامه پیغام خطای زمانی اتفاق می‌افتد که برنامه نویس برای

چاپ اسلش (\) از \\" استفاده می‌کند.

توضیحات

وقتی که کدی تایپ می‌کنید شاید بخواهید که متنی جهت یادآوری وظیفه آن کد به آن اضافه کنید. در جاوا (و بیشتر زبانهای برنامه نویسی) می‌توان این کار را با استفاده از توضیحات انجام داد. توضیحات متونی هستند که توسط کمپایلر نادیده گرفته می‌شوند و به عنوان بخشی از کد محسوب نمی‌شوند.

هدف اصلی از ایجاد توضیحات، بالا بردن خوانایی و تشخیص نقش کدهای نوشته شده توسط شما، برای دیگران است. فرض کنید که می‌خواهید در مورد یک کد خاص، توضیح بدهید، می‌توانید توضیحات را در بالای کد یا کنار آن بنویسید. از توضیحات برای مستند سازی برنامه هم استفاده می‌شود. در برنامه زیر نقش توضیحات نشان داده شده است :

```

1 package myfirstprogram;
2 {
3     public class MyFirstProgram
4     {
5         public static void main(String[] args)
6         {
7             // This line will print the message hello world
8             System.out.println("Hello World!");
9         }
10    }
11 }
```

در کد بالا، خط ۷ یک توضیح درباره خط ۸ است که به کاربر اعلام می‌کند که وظیفه خط ۸ چیست؟ با اجرای کد بالا فقط جمله Hello World چاپ شده و خط ۷ در خروجی نمایش داده نمی‌شود چون کمپایلر توضیحات را نادیده می‌گیرد. توضیحات بر سه نوع است :

توضیحات تک خطی

```
// single line comment
```

توضیحات چند خطی

```
/* multi
line
comment */
```

توضیحات مستند سازی

```
/** 
Documentation Comments
```

*/

توضیحات تک خطی همانگونه که از نامش پیداست، برای توضیحاتی در حد یک خط به کار می‌روند. این توضیحات با علامت // شروع می‌شوند و هر نوشهای که در سمت راست آن قرار بگیرد جز توضیحات به حساب می‌آید. این نوع توضیحات معمولاً در بالا یا کنار کد قرار می‌گیرند. اگر توضیح درباره یک کد به بیش از یک خط نیاز باشد از توضیحات چند خطی استفاده می‌شود. توضیحات چند خطی با */ شروع و با /* پایان می‌یابند. هر نوشهای که بین این دو علامت قرار بگیرد جز توضیحات محسوب می‌شود. نوع دیگری از توضیحات، توضیحات مستند سازی نامیده می‌شوند. این نوع با */ شروع و به /* ختم می‌شوند. از این نوع برای مستند سازی برنامه استفاده می‌شود و در درس‌های آینده در مورد آنها توضیح خواهیم داد.

متغیر

متغیر مکانی از حافظه است که شما می‌توانید مقادیری را در آن ذخیره کنید. می‌توان آن را به عنوان یک ظرف تصور کرد که داده‌های خود را در آن قرار داده‌اید. محتویات این ظرف می‌تواند پاک شود یا تغییر کند. هر متغیر دارای یک نام نیز هست. که از طریق آن می‌توان متغیر را از دیگر متغیرها تشخیص داد و به مقدار آن دسترسی پیدا کرد. همچنین دارای یک مقدار می‌باشد که می‌تواند توسط کاربر انتخاب شده باشد یا نتیجه یک محاسبه باشد. مقدار متغیر می‌تواند تهی نیز باشد. متغیر دارای نوع نیز هست بدین معنی که نوع آن با نوع داده‌ای که در آن ذخیره می‌شود یکی است. متغیر دارای عمر نیز هست که از روی آن می‌توان تشخیص داد که متغیر باید چقدر در طول برنامه مورد استفاده قرار گیرد. و در نهایت متغیر دارای محدوده استفاده نیز هست که به شما می‌گوید که متغیر در چه جای برنامه برای شما قابل دسترسی است. ما از متغیرها به عنوان یک انبار موقتی برای ذخیره داده استفاده می‌کنیم. هنگامی که یک برنامه ایجاد می‌کنیم احتیاج به یک مکان برای ذخیره داده، مقادیر یا داده‌هایی که توسط کاربر وارد می‌شوند داریم. این مکان همان متغیر است. برای این از کلمه متغیر استفاده می‌شود چون ما می‌توانیم بسته به نوع شرایط هر جا که لازم باشد مقدار آن را تغییر دهیم. متغیرها موقتی هستند و فقط موقعی مورد استفاده قرار می‌گیرند که برنامه در حال اجراست و وقتی شما برنامه را می‌بندید محتویات متغیرها نیز پاک می‌شود. قبلًا ذکر شد که به وسیله نام متغیر می‌توان به آن دسترسی پیدا کرد. برای نامگذاری متغیرها باید قوانین زیر را رعایت کرد :

- نام متغیر باید با یک از حروف الفبا (a-z or A-Z) شروع شود.
- نمی‌تواند شامل کاراکترهای غیرمجاز مانند . \$ ^ ? # باشد.

- نمی‌توان از کلمات رزرو شده در جاوا برای نام متغیر استفاده کرد.
- نام متغیر نباید دارای فضای خالی (spaces) باشد.
- اسامي متغيرها نسبت به بزرگی و کوچکی حروف حساس هستند. در جاوا دو حرف مانند `a` و `A` دو کاراکتر مختلف به حساب می‌آیند.

دو متغیر با نامهای `myNumber` و `MyNumber` دو متغیر مختلف محسوب می‌شوند چون یکی از آن‌ها با حرف کوچک `m` و دیگری با حرف بزرگ `M` شروع می‌شود. شما نمی‌توانید دو متغیر را که دقیق شبهه هم هستند را در یک `scope` (محدوده) تعریف کنید. به معنای یک بلوک کد است که متغیر در آن قابل دسترسی و استفاده است. در مورد `Scope` در فصل‌های آینده بیشتر توضیح خواهیم داد. متغیر `double`, `byte`, `long`, `short`, `int`, `char`, `float`, `Boolean` می‌باشند. برای مثال شما برای قرار دادن یک عدد صحیح در متغیر باید از نوع `int` استفاده کنید.

أنواع ساده

أنواع ساده انواعی از داده‌ها هستند که شامل اعداد، کاراکترها و مقادیر بولی می‌باشند. به انواع ساده انواع اصلی نیز گفته می‌شود چون از آن‌ها برای ساخت انواع پیچیده‌تری مانند کلاس‌ها و ساختارها استفاده می‌شود. انواع ساده دارای مجموعه مشخصی از مقادیر هستند و محدوده خاصی از اعداد را در خود ذخیره می‌کنند. در جدول زیر انواع ساده و محدوده آن‌ها آمده است :

نوع	دامنه
<code>byte</code>	اعداد صحیح بین -۱۲۸ تا ۱۲۷
<code>short</code>	اعداد صحیح بین -۳۲۷۶۸ تا ۳۲۷۶۷
<code>int</code>	اعداد صحیح بین -۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷ تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۸
<code>long</code>	اعداد صحیح بین -۹۲۲۳۳۷۲۰۳۶۸۵۴۷۷۸۰۷ تا ۹۲۲۳۳۷۲۰۳۶۸۵۴۷۷۵۸۰۸

جدول زیر انواعی که مقادیر با ممیز اعشار را می‌توانند در خود ذخیره کنند را نشان می‌دهد :

نوع	دامنه تقریبی	دقت
float	۳/۰۲۸۲۳۳۸ - ۳/۰۲۸۲۳۳۸	۷ رقم
double	۱۷۹۷۶۹۳۱۳۴۸۶۲۳۲۰۸ - ۱۷۹۷۶۹۳۱۳۴۸۶۲۳۲۰۸	۱۵-۱۶ رقم

برای به خاطر سپردن آن‌ها باید از نماد علمی استفاده شود. نوع دیگری از انواع ساده برای ذخیره داده‌های غیر عددی به کار می‌روند و در

جدول زیر نمایش داده شده‌اند :

نوع	مقادیر مجاز
char	کاراکترهای یونیکد
boolean	false یا true

نوع char برای ذخیره کاراکترهای یونیکد استفاده می‌شود. کاراکترها باید داخل یک کوتیشن ساده قرار بگیرند مانند ('a'). نوع boolean می‌تواند مقادیر درست (true) یا نادرست (false) را در خود ذخیره کند و بیشتر در برنامه‌هایی که دارای ساختار تصمیم گیری هستند مورد استفاده قرار می‌گیرد.

استفاده از رشته‌ها

از رشته برای ذخیره گروهی از کاراکترها مانند یک پیغام استفاده می‌شود. مقادیر ذخیره شده در یک رشته باید داخل دابل کوتیشن قرار گیرند تا توسط کمپایلر به عنوان یک رشته در نظر گرفته شوند، مانند ("massage"). جاوا دارای نوعی به نام رشته نیست، بلکه رشته‌ها اشیایی هستند که از روی کلاس String (حرف S به صورت بزرگ نوشته می‌شود) ساخته می‌شوند. با مفاهیم شیء و کلاس در درس‌های آینده آشنا می‌شوید. فقط در همین حد کافی است که بدانید که از رشته‌ها برای نمایش متن استفاده می‌شود. مثلاً برای نمایش متن Hello World می‌توان به صورت زیر عمل کرد :

```
String str ="Hello World";
```

دلیل اینکه در این قسمت درباره رشته‌ها مختصراً توضیح دادیم این است که ممکن است در آموزش‌های بعدی با آن‌ها سر و کار داشته باشیم. در آینده به طور مفصل در مورد رشته‌ها توضیح می‌دهیم.

استفاده از متغیرها

در مثال زیر نحوه تعریف و مقدار دهنده متغیرها نمایش داده شده است :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     public static void main(String[] args)
8     {
9         //Declare variables
10        int      num1;
11        int      num2;
12        double   num3;
13        double   num4;
14        boolean  boolVal;
15        char     myChar;
16
17        //Assign values to variables
18        num1    = 1;
19        num2    = 2;
20        num3    = 3.54;
21        num4    = 4.12;
22        boolVal = true;
23        myChar  = 'R';
24
25        //Show the values of the variables
26        System.out.println(MessageFormat.format("num1      = {0}",      num1));
27        System.out.println(MessageFormat.format("num3      = {0}",      num3));
28        System.out.println(MessageFormat.format("num4      = {0}",      num4));
29        System.out.println(MessageFormat.format("boolVal = {0}", boolVal));
30        System.out.println(MessageFormat.format("num2      = {0}",      num2));
31        System.out.println(MessageFormat.format("myChar   = {0}",   myChar));
32    }
33 }
```

```

num1      = 1
num2      = 2
num3      = 3.54
num4      = 4.12
boolVal  = true
myChar   = R

```

تعریف متغیر

در خطوط ۱۱-۱۶ متغیرهایی با نوع و نام متفاوت تعریف شده‌اند. ابتدا باید نوع داده‌هایی را که این متغیرها قرار است در خود ذخیره کنند

را مشخص کنیم و سپس یک نام برای آن‌ها در نظر بگیریم و در آخر سیمیکولون بگذاریم. همیشه به یاد داشته باشید که قبل از مقدار دهنده

و استفاده از متغیر باید آن را تعریف کرد.

```
int      num1;
int      num2;
double   num3;
double   num4;
boolean  boolVal;
char     myChar;
```

نحوه تعریف متغیر به صورت زیر است :

```
data_type identifier;
```

همان نوع داده است مانند int, double و ... Identifier نیز نام متغیر است که به ما امکان استفاده و دسترسی به

مقدار متغیر را می‌دهد. برای تعریف چند متغیر از یک نوع می‌توان به صورت زیر عمل کرد :

```
data_type identifier1, identifier2, ... identifierN;
```

مثال

```
int num1, num2, num3, num4, num5;
```

در مثال بالا ۵ متغیر از نوع صحیح تعریف شده است. توجه داشته باشید که بین متغیرها باید علامت کاما (,) باشد.

نامگذاری متغیرها

- نام متغیر باید با یک حرف یا زیرخط و به دنبال آن حرف یا عدد شروع شود.
- نمی‌توان از کاراکترهای خاص مانند #, % & یا عدد برای شروع نام متغیر استفاده کرد مانند numbers2.
- نام متغیر نباید دارای فاصله باشد. برای نام‌های چند حرفی می‌توان به جای فاصله از علامت زیرخط یا ... استفاده کرد.

نامهای مجاز :

```
num1  myNumber  studentCount  total        first_name    _minimum
num2  myChar    average       amountDue   last_name    _maximum
name   counter   sum          isLeapYear  color_of_car _age
```

نامهای غیر مجاز :

```
123      #numbers#  #ofstudents  1abc2
123abc   $money     first name   ty.np
my number this&that  last name   1:00
```

اگر به نامهای مجاز در مثال بالا توجه کنید متوجه قراردادهای به کار رفته در نامگذاری آنها خواهید شد. یکی از روش‌های نامگذاری نامگذاری کوهان شتری است. در این روش که برای متغیرهای دو کلمه‌ای به کار می‌رود، اولین حرف اولین کلمه با حرف کوچک و اولین حرف دومین کلمه با حرف بزرگ نمایش داده می‌شود مانند : `myNumber`. توجه کنید که اولین حرف کلمه `Number` با حرف بزرگ شروع شده است. مثال دیگر کلمه `numberOfStudents` است. اگر توجه کنید بعد از اولین کلمه حرف اول سایر کلمات با حروف بزرگ نمایش داده شده است.

محدوده متغیر

در کد ابتدایی درس، متغیرها در داخل متدهای `main()` تعریف شده‌اند. در نتیجه، این متغیرها فقط در داخل متدهای `main()` قابل دسترسی و استفاده هستند. محدوده یک متغیر مشخص می‌کند که متغیر در کجا کد قابل دسترسی است. هنگامیکه برنامه به پایان متدهای `main()` می‌رسد متغیرها از محدوده خارج و بدون استفاده می‌شوند تا زمانی که برنامه در حال اجراست. محدوده متغیرها انواعی دارد که در درس‌های بعدی با آنها آشنا می‌شویم. تشخیص محدوده متغیر بسیار مهم است چون به وسیله آن می‌فهمید که در کجا کد می‌توان از متغیر استفاده کرد. باید یاد آور شد که دو متغیر در یک محدوده نمی‌توانند دارای نام یکسان باشند. مثلاً کد زیر در برنامه ایجاد خطای محدوده است :

```
int num1;
int num1;
```

از آنجاییکه جاوا به بزرگی و کوچک بودن حروف حساس است می‌توان از این خاصیت برای تعریف چند متغیر هم نام ولی با حروف متفاوت (از لحاظ بزرگی و کوچکی) برای تعریف چند متغیر از یک نوع استفاده کرد مانند :

```
int num1;
int Num1;
int NUM1;
```

مقداردهی متغیرها

می‌توان فوراً بعد از تعریف متغیرها مقادیری را به آنها اختصاص داد. این عمل را مقداردهی می‌نامند. در زیر نحوه مقداردهی متغیرها نشان داده شده است :

```
data_type identifier = value;
```

به عنوان مثال :

```
int myNumber = 7;
```

همچنین می‌توان چندین متغیر را فقط با گذاشتن کاما بین آن‌ها به سادگی مقدار دهی کرد :

```
data_type variable1 = value1, variable2 = value2, ... variableN, valueN;
int num1 = 1, num2 = 2, num3 = 3;
```

تعریف متغیر با مقدار دهی متغیرها متفاوت است. تعریف متغیر یعنی انتخاب نوع و نام برای متغیر و لی مقدار دهی یعنی اختصاص یک مقدار به متغیر.

اختصاص مقدار به متغیر

در زیر نحوه اختصاص مقادیر به متغیرها نشان داده شده است:

```
num1      = 1;
num2      = 2;
num3      = 3.54;
num4      = 4.12;
boolVal   = true;
myChar    = 'R';
```

به این نکته توجه کنید که شما به متغیری که هنوز تعریف نشده نمی‌توانید مقدار بدھید. شما فقط می‌توانید از متغیرهایی استفاده کنید که هم تعریف و هم مقدار دهی شده باشند. مثلاً متغیرهای بالا همه قابل استفاده هستند. در این مثال num1 و num2 هر دو تعریف شده‌اند و مقادیری از نوع صحیح به آن‌ها اختصاص داده شده است. اگر نوع داده با نوع متغیر یکی نباشد برنامه پیغام خطای دهد.

جانگهدار (Placeholders)

به متدهای format() از کلاس MessageFormat در خطوط (۳۲-۳۷) توجه کنید. برای استفاده از متدهای format() و کلاس MessageFormat در خطوط (۳۷-۳۲) توجه کنید. ابتدا باید Package مربوط به آن‌ها را در برنامه وارد کنید (خط ۳) :

```
import java.text.MessageFormat;
```

این متدهای آرگومان قبول می‌کنند. آرگومان‌ها اطلاعاتی هستند که متدهای استفاده از آن‌ها کاری انجام می‌دهند. آرگومان‌ها به وسیله کاما از هم جدا می‌شوند. آرگومان اول یک رشته قالب بندی شده است و آرگومان دوم مقداری است که توسط رشته قالب بندی شده مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر به دقت نگاه کنید رشته قالب بندی شده دارای عدد صفری است که در داخل دو آکولاد محصور شده است. البته عدد داخل دو آکولاد می‌تواند از صفر تا n باشد. به این اعداد جانگهدار می‌گویند. این اعداد بوسیله مقدار آرگومان بعد جایگزین می‌شوند. به

عنوان مثال جانگهدار {0} به این معناست که اولین آرگومان (مقدار) بعد از رشته قالب بندی شده در آن قرار می‌گیرد. متدهای format() عملایی تواند هر تعداد آرگومان قبول کند اولین آرگومان همان رشته قالب بندی شده است که جانگهدار در آن قرار دارد و دومین آرگومان مقداری است که جایگزین جانگهدار می‌شود. در مثال زیر از ۴ جانگهدار استفاده شده است :

```
System.out.println(MessageFormat.format("The values are {0}, {1}, {2}, and {3}.", value1,
value2, value3, value4);
```

The diagram illustrates the mapping of arguments to placeholder braces in a Java String format call. It shows the code: `System.out.println(MessageFormat.format("The values are {0}, {1}, {2}, and {3}.", value1, value2, value3, value4));`. Four colored arrows point from the arguments `value1`, `value2`, `value3`, and `value4` to their corresponding placeholder braces in the string: a green arrow for `{0}`, an orange arrow for `{1}`, a red arrow for `{2}`, and a blue arrow for `{3}`.

جانگهدارها از صفر شروع می‌شوند. تعداد جانگهدارها باید با تعداد آرگومان‌های بعد از رشته قالب بندی شده برابر باشد. برای مثال اگر شما چهار جانگهدار مثل بالا داشته باشید باید چهار مقدار هم برای آن‌ها بعد از رشته قالب بندی شده در نظر بگیرید. اولین جانگهدار با دومین آرگومان و دومین جانگهدار با سومین آرگومان جایگزین می‌شود. در ابتدا فهمیدن این مفهوم برای کسانی که تازه برنامه نویسی را شروع کرده‌اند سخت است. اما در درس‌های آینده مثال‌های زیادی در این مورد مشاهده خواهید کرد.

ثابت

ثابت‌ها انواعی از متغیرها هستند که مقدار آن‌ها در طول برنامه تغییر نمی‌کند. ثابت‌ها حتماً باید مقدار دهی اولیه شوند و اگر مقدار دهی آن‌ها فراموش شود در برنامه خطأ به وجود می‌آید. بعد از این که به ثابت‌ها مقدار اولیه اختصاص داده شد هرگز در زمان اجرای برنامه نمی‌توان آن را تغییر داد. برای تعریف ثابت‌ها باید از کلمه کلیدی final استفاده کرد. معمولاً نام ثابت‌ها را طبق قرارداد با حروف بزرگ نمایی می‌نویسند تا تشخیص آن‌ها در برنامه راحت باشد. نحوه تعریف ثابت در زیر آمده است :

```
final data_type identifier = initial_value;
```

مثال :

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        final int NUMBER = 1;
```

```

    NUMBER = 10; //ERROR, Cant modify a constant
}
}

```

در این مثال می‌بینید که مقدار دادن به یک ثابت، که قبلاً مقدار دهی شده برنامه را با خطأ مواجه می‌کند. نکته‌ی دیگری که نباید فراموش

شود این است که، نباید مقدار ثابت را با مقدار دیگر متغیرهای تعریف شده در برنامه برابر قرار داد. مثال :

```

int someVariable;
final int MY_CONST = someVariable;

```

ممکن است این سؤال برایتان پیش آمده باشد که دلیل استفاده از ثابت‌ها چیست؟ اگر مطمئن هستید که مقادیری در برنامه وجود دارند که هرگز در طول برنامه تغییر نمی‌کنند بهتر است که آن‌ها را به صورت ثابت تعریف کنید. این کار هر چند کم، کیفیت برنامه شما را بالا می‌برد.

تبديل ضمنی

تبديل ضمنی یا تبدیل بزرگ کننده یا widening conversion یک نوع تبدیل است که به طور خودکار انجام می‌شود. در این نوع تبدیل در صورتی یک متغیر از یک نوع داده می‌تواند به یک نوع دیگر تبدیل شود که مقدار آن از مقدار داده‌ای که می‌خواهد به آن تبدیل شود کمتر باشد. به عنوان مثال نوع داده‌ای byte می‌تواند مقادیر ۰ تا ۲۵۵ را در خود ذخیره کند و نوع داده‌ای int مقادیر ۳۱۴۷۴۸۳۶۴۸-تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷ را شامل می‌شود. پس می‌توانید یک متغیر از نوع byte را به یک نوع int تبدیل کنید :

```

byte number1 = 5;
int number2 = number1;

```

در مثال بالا مقدار number1 برابر ۵ است در نتیجه متغیر number2 که یک متغیر از نوع صحیح است می‌تواند مقدار number1 را در خود ذخیره کند چون نوع صحیح از نوع بایت بزرگ‌تر است. پس متغیر number1 که یک متغیر از نوع بایت است می‌تواند به طور ضمنی به number2 که یک متغیر از نوع صحیح است تبدیل شود. اما عکس مثال بالا صادق نیست.

```

int number1 = 5;
byte number2 = number1;

```

در این مورد ما با خطأ مواجه می‌شویم. اگر چه مقدار ۵ متغیر number1 در محدوده مقادیر byte یعنی اعداد بین ۰-۲۵۵ قرار دارد اما متغیری از نوع بایت حافظه کمتری نسبت به متغیری از نوع صحیح اشغال می‌کند. نوع byte شامل ۸ بیت یا ۸ رقم دو دویی است در

حالی که نوع `int` شامل ۳۲ بیت یا رقم باینری است. یک عدد باینری عددی متشکل از ۰ و ۱ است. برای مثال عدد ۵ در کامپیوتر به عدد باینری ۱۰۱ ترجمه می‌شود. بنابراین وقتی ما عدد ۵ را در یک متغیر از نوع بایت ذخیره می‌کنیم، عددی به صورت زیر نمایش داده می‌شود

1

00000101

وقتی آن را در یک متغیر از نوع صحیح ذخیره می‌کنیم، به صورت زیر نمایش داده می‌شود:

بنابراین قرار دادن یک مقدار `int` در یک متغیر `byte` درست مانند این است که ما سعی کنیم که یک توب فوتbal را در یک سوراخ کوچک گلف جای دهیم. برای قرار دادن یک مقدار `int` در یک متغیر از نوع `byte` می‌توان از تبدیل صریح استفاده کرد که در درس‌های آینده توضیح داده می‌شود. نکته دیگری که نباید فراموش شود این است که شما نمی‌توانید اعداد با ممیز اعشار را به یک نوع `int` تبدیل کنید چون این کار باعث از بین رفتن بخش اعشاری این اعداد می‌شود.

```
double number1 = 5.25;  
  
int number2 = number1; //Error
```

تبدیلاتی که جاوا به صورت ضمنی می‌تواند انجام دهد در زیر آمده است:

byte > short > int > long > float > double

تبدیل صریح

تبديل صريح يا تبدل کوننه Casting نوعی تبدل است که برنامه را مجبور میکند که يك نوع داده را به نوعی دیگر تبدل کند اگر اين نوع تبدل از طريق تبدل ضمنی انجام نشود. در هنگام استفاده از اين تبدل باید دقت کرد. چون در اين نوع تبدل ممکن است، مقادير اصلاح يا حذف شوند. ما میتوانيم اين عملیات را با استفاده از Cast انجام دهیم. فقط نام دیگر تبدل صريح است و دستور آن، به صورت زیر است :

```
datatypeA variableA = value;  
datatypeB variableB = (datatypeB)variableA;
```

همانطور که قبلًا مشاهده کردید نوع `int` را نتوانستیم به نوع `byte` تبدیل کنیم اما اکنون با استفاده از عمل `Cast` این تبدیل انجام خواهد

شد :

```
int number1 = 5;
byte number2 = (byte)number1;
```

حال اگر برنامه را اجرا کنید با خطأ مواجه نخواهید شد. همانطور که پیشتر اشاره شد ممکن است در هنگام تبدیلات مقادیر اصلی تغییر کنند. برای مثال وقتی که یک عدد با ممیز اعشار مثلاً از نوع `int` تبدیل می‌کنیم مقدار اعداد بعد از ممیز از بین می‌روند :

```
double number1 = 5.25;
int number2 = (int)number1;
System.out.println(number2);
```

5

خروجی کد بالا عدد ۵ است چون نوع داده‌ای `int` نمی‌تواند مقدار اعشار بگیرد. حالت دیگر را تصور کنید. اگر شما بخواهید یک متغیر را که دارای مقداری بیشتر از محدوده متغیر مقصود هست تبدیل کنید چه اتفاقی می‌افتد؟ مانند تبدیل زیر که می‌خواهیم متغیر `number1` را که دارای مقدار ۳۰۰ است را به نوع بایت تبدیل کنیم که محدود اعداد بین ۰-۲۵۵ را پوشش می‌دهد.

```
int number1 = 300;
byte number2 = (byte)number1;
System.out.println(MessageFormat.format("Value of number2 is {0}.", number2));
```

Value of number2 is 44.

خروجی کد بالا عدد ۴۴ است. فقط می‌تواند شامل اعداد ۰ تا ۲۵۵ باشد و نمی‌تواند مقدار ۳۰۰ را در خود ذخیره کند. حال می‌خواهیم ببینیم که چرا به جای عدد ۳۰۰ ما عدد ۴۴ را در خروجی می‌گیریم. این کار به تعداد بیت‌ها بستگی دارد. یک `byte` دارای ۸ بیت است در حالی که `int` دارای ۳۲ بیت است. حال اگر به مقدار باینری ۲ عدد توجه کنید متوجه می‌شوید که چرا خروجی عدد ۴۴ است.

300 =	000000000000000000000000100101100
255 =	11111111
44 =	00101100

خروجی بالا نشان می‌دهد که بیشترین مقدار byte که عدد ۲۵۵ است می‌تواند فقط شامل ۸ بیت باشد (۱۱۱۱۱۱۱) بنابراین فقط ۸ بیت

اول مقدار int به متغیر byte انتقال می‌یابد که شامل (۰۰۱۱۰۰) یا عدد ۴۴ در مبنای ۱۰ است.



۵۰ ساعت آموزش ویدئویی صفر تا صد جاوا را از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.W3-farsi.com/product>

عبارات و عملگرها

ابتدا با دو کلمه آشنا شوید :

عملگر: نمادهایی هستند که اعمال خاص انجام می‌دهند. •

عملوند: مقادیری که عملگرها بر روی آن‌ها عملی انجام می‌دهند. •

مثالاً $X+Y$ یک عبارت است که در آن X و Y عملوند و علامت + عملگر به حساب می‌آیند. زبانهای برنامه نویسی جدید دارای عملگرهایی هستند که از اجزاء معمول زبان به حساب می‌آیند. جاوا دارای عملگرهای مختلفی از جمله عملگرهای ریاضی، تخصیصی، مقایسه‌ای، منطقی و بیتی می‌باشد. از عملگرهای ساده ریاضی می‌توان به عملگر جمع و تفریق اشاره کرد. سه نوع عملگر در جاوا وجود دارد :

یگانی (Unary) - به یک عملوند نیاز دارد •

دو دوی (Binary) - به دو عملوند نیاز دارد •

سه تایی (Ternary) - به سه عملوند نیاز دارد •

انواع مختلف عملگر که در ای بخش مورد بحث قرار می‌گیرند، عبارت‌اند از :

عملگرهای ریاضی •

عملگرهای تخصیصی •

عملگرهای مقایسه‌ای •

عملگرهای منطقی •

عملگرهای بیتی •

عملگرهای ریاضی

جاوا از عملگرهای ریاضی برای انجام محاسبات استفاده می‌کند. جدول زیر عملگرهای ریاضی جاوا را نشان می‌دهد :

عملگر	دسته	مثال	نتیجه
+	Binary	<code>var1 = var2 + var3;</code>	Var1 برابر است با حاصل جمع var2 و var3
-	Binary	<code>var1 = var2 - var3;</code>	Var1 برابر است با حاصل تفریق var2 و var3
*	Binary	<code>var1 = var2 * var3;</code>	Var1 برابر است با حاصل ضرب var2 در var3
/	Binary	<code>var1 = var2 / var3;</code>	Var1 برابر است با حاصل تقسیم var2 بر var3
%	Binary	<code>var1 = var2 % var3;</code>	Var1 برابر است با باقیمانده تقسیم var2 و var3
+	Unary	<code>var1 = +var2;</code>	Var1 برابر است با مقدار var2
-	Unary	<code>var1 = -var2;</code>	Var1 برابر است با مقدار var2 ضربدر -1

دیگر عملگرهای جاوا عملگرهای کاهش و افزایش هستند. این عملگرهای مقدار 1 را از متغیرها کم یا به آن‌ها اضافه می‌کنند. از این متغیرها

агلب در حلقه‌ها استفاده می‌شود :

عملگر	دسته	مثال	نتیجه
++	Unary	<code>var1 = ++var2;</code>	مقدار var1 برابر است با var2 بعلاوه ۱
--	Unary	<code>var1 = --var2;</code>	مقدار var1 برابر است با var2 منهای ۱
++	Unary	<code>var1 = var2++;</code>	مقدار var1 برابر است با var2. به متغیر var2 یک واحد اضافه می شود.
--	Unary	<code>var1 = var2--;</code>	مقدار var1 برابر است با var2. از متغیر var2 یک واحد کم می شود.

به این نکته توجه داشته باشید که محل قرار گیری عملگر در نتیجه محاسبات تأثیر دارد. اگر عملگر قبل از متغیر var2 بیاید افزایش یا کاهش var1 اتفاق می افتد. چنانچه عملگرها بعد از متغیر var2 قرار بگیرند ابتدا var1 var2 می شود و سپس متغیر var2 افزایش یا کاهش می یابد. به مثال های زیر توجه کنید :

```
package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int x = 0;
        int y = 1;

        x = ++y;

        System.out.println(MessageFormat.format("x= {0}",x));
        System.out.println(MessageFormat.format("y= {0}", y));
    }
}

x=2
y=2
```

```
package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
```

```

public static void main(String[] args)
{
    int x = 0;
    int y = 1;

    x = --y;

    System.out.println(MessageFormat.format("x= {0}",x));
    System.out.println(MessageFormat.format("y= {0}", y));
}
}

x=0
y=0

```

همانطور که در دو مثال بالا مشاهده می‌کنید، درج عملگرهای `-` و `++` قبل از عملوند `y` باعث می‌شود که ابتدا یک واحد از `y` کم و یا یک واحد به `y` اضافه شود و سپس نتیجه در عملوند `x` قرار بگیرد. حال به دو مثال زیر توجه کنید :

```

package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int x = 0;
        int y = 1;

        x = y--;

        System.out.println(MessageFormat.format("x= {0}",x));
        System.out.println(MessageFormat.format("y= {0}", y));
    }
}

x=1
y=0

```

```

package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int x = 0;
        int y = 1;

        x = y++;

```

```

        System.out.println(MessageFormat.format("x= {0}", x));
        System.out.println(MessageFormat.format("y= {0}", y));
    }
}

x=1
y=2

```

همانطور که در دو مثال بالا مشاهده می‌کنید، در عملگرهای - و ++ بعد از عملوند y باعث می‌شود که ابتدا مقدار y در داخل متغیر x قرار بگیرد و سپس یک واحد از y کم و یا یک واحد به آن اضافه شود. حال می‌توانیم با ایجاد یک برنامه نحوه عملکرد عملگرهای ریاضی در جاوا را یاد بگیریم :

```

package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        //Variable declarations
        int num1, num2;

        //Assign test values
        num1 = 5;
        num2 = 3;

        System.out.println(MessageFormat.format("The sum of {0} and {1} is {2}.",
                                               num1, num2, (num1 + num2)));
        System.out.println(MessageFormat.format("The difference of {0} and {1} is {2}.",
                                              num1, num2, (num1 - num2)));
        System.out.println(MessageFormat.format("The product of {0} and {1} is {2}.",
                                              num1, num2, (num1 * num2)));
        System.out.println(MessageFormat.format("The quotient of {0} and {1} is {2}.",
                                              num1, num2, ((double)num1 / num2)));
        System.out.println(MessageFormat.format("The remainder of {0} and {1} is {2}.",
                                              num1, num2, (num1 % num2)));
    }
}

```

```

The sum of 5 and 3 is 8.
The difference of 5 and 3 is 2.
The product of 5 and 3 is 15.
The quotient of 5 and 3 is 1.67.
The remainder of 5 divided by 3 is 2

```

برنامه بالا نتیجه هر عبارت را نشان می‌دهد. در این برنامه از متدهای println() برای نشان دادن نتایج در سطرهای متفاوت استفاده شده است. در این مثال با یک نکته عجیب مواجه می‌شویم و آن حاصل تقسیم دو عدد صحیح است. وقتی که دو عدد صحیح را بر هم تقسیم

کنیم حاصل باید یک عدد صحیح و فاقد بخش کسری باشد. اما همانطور که مشاهده می‌کنید اگر فقط یکی از اعداد را به نوع اعشاری تبدیل کنیم (در مثال می‌بینید) حاصل به صورت اعشار نشان داده می‌شود.

عملگرهای تخصیصی

نوع دیگر از عملگرهای جاوا عملگرهای جایگزینی نام دارند. این عملگرها مقدار متغیر سمت راست خود را در متغیر سمت چپ قرار می‌دهند. جدول زیر انواع عملگرهای تخصیصی در جاوا را نشان می‌دهد:

عملگر	مثال	نتیجه
=	var1 = var2;	مقدار var1 برابر است با مقدار var2
+=	var1 += var2;	مقدار var1 برابر است با حاصل جمع var1 و var2
-=	var1 -= var2;	مقدار var1 برابر است با حاصل تفاضل var1 و var2
*=	var1 *= var2;	مقدار var1 برابر است با حاصل ضرب var1 در var2
/=	var1 /= var2;	مقدار var1 برابر است با حاصل تقسیم var1 بر var2
%=	var1 %= var2;	مقدار var1 برابر است با باقیمانده تقسیم var1 بر var2

از عملگر += برای اتصال دو رشته نیز می‌توان استفاده کرد. استفاده از این نوع عملگرها در واقع یک نوع خلاصه نویسی در کد است. مثلاً شکل اصلی کد var1 += var2 به صورت var1 = var1 + var2 می‌باشد. این حالت کدنویسی زمانی کارایی خود را نشان می‌دهد که نام متغیرها طولانی باشد. برنامه زیر چگونگی استفاده از عملگرهای تخصیصی و تأثیر آن‌ها را بر متغیرها نشان می‌دهد.

```
package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int number;

        System.out.println("Assigning 10 to number...");
        number = 10;
        System.out.println(MessageFormat.format("Number = {0}", number));
```

```

System.out.println("Adding 10 to number...");
number += 10;
System.out.println(MessageFormat.format("Number = {0}", number));

System.out.println("Subtracting 10 from number...");
number -= 10;
System.out.println(MessageFormat.format("Number = {0}", number));
}

Assigning 10 to number...
Number = 10
Adding 10 to number...
Number = 20
Subtracting 10 from number...
Number = 10

```

در برنامه از ۳ عملگر تخصیصی استفاده شده است. ابتدا یک متغیر و مقدار ۱۰ با استفاده از عملگر `=` به آن اختصاص داده شده است. سپس به آن با استفاده از عملگر `+=` مقدار ۱۰ اضافه شده است. و در آخر به وسیله عملگر `-=` عدد ۱۰ از آن کم شده است.

عملگرهای مقایسه‌ای

از عملگرهای مقایسه‌ای برای مقایسه مقادیر استفاده می‌شود. نتیجه این مقادیر یک مقدار بولی (منطقی) است. این عملگرهای اگر نتیجه مقایسه دو مقدار درست باشد مقدار `true` و اگر نتیجه مقایسه اشتباه باشد مقدار `false` را نشان می‌دهند. این عملگرهای مقایسه به طور معمول در دستورات شرطی به کار می‌روند به این ترتیب که باعث ادامه یا توقف دستور شرطی می‌شوند. جدول زیر عملگرهای مقایسه‌ای در جاوا را نشان می‌دهد:

عملگر	دسته	مثال	نتیجه
<code>==</code>	Binary	<code>var1 = var2 == var3</code>	در صورتی <code>true</code> است که مقدار <code>var2</code> با مقدار <code>var3</code> برابر باشد در غیر اینصورت <code>false</code> است
<code>!=</code>	Binary	<code>var1 = var2 != var3</code>	در صورتی <code>true</code> است که مقدار <code>var2</code> با مقدار <code>var3</code> برابر نباشد در غیر اینصورت <code>false</code> است
<code><</code>	Binary	<code>var1 = var2 < var3</code>	در صورتی <code>true</code> است که مقدار <code>var2</code> کوچکتر از <code>var3</code> مقدار باشد در غیر اینصورت <code>false</code> است

در صورتی var1 است که مقدار var2 بزرگتر از مقدار var3 باشد در غیر اینصورت false است	var1 = var2 > var3	Binary	>
در صورتی var1 است که مقدار var2 کوچکتر یا مساوی مقدار var3 باشد در غیر اینصورت false است	var1 = var2 <= var3	Binary	<=
در صورتی var1 است که مقدار var2 بزرگتر یا مساوی مقدار var3 باشد در غیر اینصورت false است	var1 = var2 >= var3	Binary	>=

برنامه زیر نحوه عملکرد این عملگرها را نشان می‌دهد :

```
package myfirstprogram;

import java.text.MessageFormat;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int num1 = 10;
        int num2 = 5;

        System.out.println(MessageFormat.format("{0} == {1} : {2}", num1, num2, num1 == num2));
        System.out.println(MessageFormat.format("{0} != {1} : {2}", num1, num2, num1 != num2));
        System.out.println(MessageFormat.format("{0} < {1} : {2}", num1, num2, num1 < num2));
        System.out.println(MessageFormat.format("{0} > {1} : {2}", num1, num2, num1 > num2));
        System.out.println(MessageFormat.format("{0} <= {1} : {2}", num1, num2, num1 <= num2));
        System.out.println(MessageFormat.format("{0} >= {1} : {2}", num1, num2, num1 >= num2));
    }
}

10 == 5 : False
10 != 5 : True
10 < 5 : False
10 > 5 : True
10 <= 5 : False
10 >= 5 : True
```

در مثال بالا ابتدا دو متغیر را که می‌خواهیم با هم مقایسه کنیم را ایجاد کرده و به آن‌ها مقادیری اختصاص می‌دهیم. سپس با استفاده از یک عملگر مقایسه‌ای آن‌ها را با هم مقایسه کرده و نتیجه را چاپ می‌کنیم. به این نکته توجه کنید که هنگام مقایسه دو متغیر از عملگر == به جای عملگر = باید استفاده شود. عملگر == عملگر تخصیصی است و در عبارتی مانند $y = x$ مقدار y را در به x اختصاص می‌دهد. عملگر == عملگر مقایسه‌ای است که دو مقدار را با هم مقایسه می‌کند مانند $x == y$ و اینطور خوانده می‌شود x برابر است با y.

عملگرهای منطقی

عملگرهای منطقی بر روی عبارات منطقی عمل می‌کنند و نتیجه آن‌ها نیز یک مقدار بولی است. از این عملگرهای اغلب برای شرط‌های پیچیده استفاده می‌شود. همانطور که قبلاً یاد گرفتید مقادیر بولی می‌توانند `true` یا `false` باشند. فرض کنید که `var2` و `var3` دو مقدار بولی هستند.

مثال	دسته	نام	عملگر
<code>var1 = var2 && var3;</code>	Binary	منطقی AND	<code>&&</code>
<code>var1 = var2 var3;</code>	Binary	منطقی OR	<code> </code>
<code>var1 = !var1;</code>	Unary	منطقی NOT	<code>!</code>

عملگر منطقی (AND(&&))

اگر مقادیر دو طرف عملگر `AND` باشند عملگر `AND` مقدار `true` را بر می‌گرداند. در غیر اینصورت اگر یکی از مقادیر با هر دوی آن‌ها باشند مقدار `false` را بر می‌گرداند. در زیر جدول درستی عملگر `AND` نشان داده شده است :

X	Y	X && Y
<code>true</code>	<code>true</code>	<code>true</code>
<code>true</code>	<code>false</code>	<code>false</code>
<code>false</code>	<code>true</code>	<code>false</code>
<code>false</code>	<code>false</code>	<code>false</code>

برای درک بهتر تأثیر عملگر `AND` یادآوری می‌کنم که این عملگر فقط در صورتی مقدار `true` را نشان می‌دهد که هر دو عملوند مقدارشان باشد. در غیر اینصورت نتیجه تمام ترکیب‌های بعدی `false` خواهد شد. استفاده از عملگر `AND` مانند استفاده از عملگرهای مقایسه‌ای `true` است. به عنوان مثال نتیجه عبارت زیر درست (true) است اگر سن (age) بزرگتر از ۱۸ و salary کوچکتر از ۱۰۰۰ باشد.

```
result = (age > 18) && (salary < 1000);
```

عملگر AND زمانی کارآمد است که ما با محدود خاصی از اعداد سرو کار داریم. مثلاً عبارت $100 \geq x \geq 10$ بدين معنی است که x می‌تواند مقداری شامل اعداد ۱۰ تا ۱۰۰ را بگیرد. حال برای انتخاب اعداد خارج از این محدوده می‌توان از عملگر منطقی AND به صورت زیر استفاده کرد.

```
inRange = (number <= 10) && (number >= 100);
```

عملگر منطقی (OR(||)

اگر یکی یا هر دو مقدار دو طرف عملگر OR، درست (true) باشد، عملگر OR مقدار true را بر می‌گرداند. جدول درستی عملگر OR در زیر نشان داده شده است:

X	Y	X Y
true	true	true
true	false	true
false	true	true
false	false	false

در جدول بالا مشاهده می‌کنید که عملگر OR در صورتی مقدار false را بر می‌گرداند که مقادیر دو طرف آن false باشند. کد زیر را در نظر بگیرید. نتیجه این کد در صورتی درست (true) است که رتبه نهایی دانش آموز (finalGrade) بزرگتر از ۷۵ یا نمره نهایی امتحان آن ۱۰۰ باشد.

```
isPassed = (finalGrade >= 75) || (finalExam == 100);
```

عملگر منطقی (NOT(!))

برخلاف دو اپراتور OR و AND عملگر منطقی NOT یک عملگر یگانی است و فقط به یک عالموند نیاز دارد. این عملگر یک مقدار یا اصطلاح بولی را نفی می‌کند. مثلاً اگر عبارت یا مقدار true باشد آنرا false و اگر false باشد، آنرا true می‌کند. جدول زیر عملکرد اپراتور NOT را نشان می‌دهد:

X	!X

	true	false
	false	true

نتیجه کد زیر در صورتی درست است که age (سن) بزرگ‌تر یا مساوی ۱۸ نباشد.

```
isMinor = !(age >= 18);
```

عملگرهای بیتی

عملگرهای بیتی به شما اجازه می‌دهند که شکل باینری انواع داده‌ها را دستکاری کنید. برای درک بهتر این درس توصیه می‌شود که شما سیستم پاینری و نحوه تبدیل اعداد دهدی به باینری را از لینک زیر پاد بگیرید:

<http://www.w3-farsi.com/?p=5698>

در سیستم باینری (دودویی) که کامپیوتر از آن استفاده می‌کند، وضعیت هر چیز یا خاموش است یا روشن. برای نشان دادن حالت روشن از عدد ۱ و برای نشان دادن حالت خاموش از عدد ۰ استفاده می‌شود. بنابراین اعداد باینری فقط می‌توانند صفر یا یک باشند. اعداد باینری را اعداد در مبنای ۲ و اعداد اعشاری را اعداد در مبنای ۱۰ می‌گویند. یک بیت نشان دهنده یک رقم باینری است و هر بایت نشان دهنده ۸ بیت است. به عنوان مثال برای یک داده از نوع `int` به ۳۲ بیت یا ۸ بایت فضا برای ذخیره آن نیاز داریم، این بدین معناست که اعداد از ۳۲ رقم ۰ و ۱ برای ذخیره استفاده می‌کنند. برای مثال عدد ۱۰۰ وقته به عنوان یک متغیر از نوع `int` ذخیره می‌شود در کامپیوتر به صورت زیر خوانده می‌شود:

عدد ۱۰۰ در مبنای ده معادل عدد ۱۱۰۵۱۰۰ در مبنای ۲ است. در اینجا ۷ رقم سمت راست نشان دهنده عدد ۱۰۰ در مبنای ۲ است و مابقی صفرهای سمت راست برای پر کردن بیت‌هایی است که عدد از نوع int نیاز دارد. به این نکته توجه کنید که اعداد باینتری از سمت راست به حب خوانده می‌شوند. عملگرهای، بیت، حواهار، زد نشان، داده شده‌اند:

مثال	دسته	نام	عملگر
<code>x = y & z;</code>	Binary	بیتی AND	&

$x = y z;$	Binary	بیتی OR	
$x = y ^ z;$	Binary	بیتی XOR	^
$x = \sim y;$	Unary	بیتی NOT	~
$x &= y;$	Binary	بیتی تخصیصی AND	&=
$x = y;$	Binary	بیتی تخصیصی OR	=
$x ^= y;$	Binary	بیتی تخصیصی XOR	^=

عملگر بیتی (AND(&))

عملگر بیتی AND کاری شبیه عملگر منطقی AND انجام می‌دهد با این تفاوت که این عملگر بر روی بیت‌ها کار می‌کند. اگر مقادیر دو طرف آن ۱ باشد مقدار ۱ را بر می‌گرداند و اگر یکی یا هر دو طرف آن صفر باشد مقدار صفر را بر می‌گرداند. جدول درستی عملگر بیتی AND در زیر آمده است:

X	Y	X AND Y
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	0

در زیر نحوه استفاده از عملگر بیتی AND آمده است:

```
int result = 5 & 3;
System.out.println(result);
```

1

همانطور که در مثال بالا مشاهده می‌کنید نتیجه عملگر AND بر روی دو مقدار ۵ و ۳ عدد یک می‌شود. اجازه بدھید ببینیم که چطور

این نتیجه را به دست می‌آید:

ابتداء دو عدد ۵ و ۳ به معادل باینری شان تبدیل می‌شوند. از آنجاییکه هر عدد صحیح ۳۲ بیت است از صفر برای پر کردن بیت‌های خالی

استفاده می‌کنیم. با استفاده از جدول درستی عملگر بیتی AND می‌توان فهمید که چرا نتیجه عدد یک می‌شود.

عملگر بیتی (|) OR

اگر مقادیر دو طرف عملگر بیت، OR هر دو صفر باشند نتیجه صفر در غیر اینصورت ۱ خواهد شد. جدول درستی این عملگر در زیر آمده است

X	Y	X OR Y
1	1	1
1	0	1
0	1	1
0	0	0

نتیجه عملگر بیتی OR در صورتی صفر است که عملوندهای دو طرف آن صفر باشند. اگر فقط یکی از دو عملوند یک باشد نتیجه یک خواهد

شده. به مثال زیر توجه کنید:

```
int result = 7 | 9;  
  
System.out.println(result);
```

15

وقت، که از عملگر بست، OR را، دو مقدار داشتم، مثلاً، بالا (۷ و ۹) استفاده می‌کنیم تنتجه ۱۵ می‌شود. حال، در این مورد، گفته شد که حداکثر نتیجه

۱۰۷

با استفاده از جدول درستی عملگر بیتی OR می‌توان نتیجه استفاده از این عملگر را تشخیص داد. عدد ۱۱۱۱ باینری معادل عدد ۱۵ صحیح است.

عملگر بیتی (XOR ^)

جدول درستی این عملگر در زیر آمده است :

X	Y	X XOR Y
1	1	0
1	0	1
0	1	1
0	0	0

در صورتیکه عملوند های دو طرف این عملگر هر دو صفر یا هر دو یک باشند نتیجه صفر، در غیر اینصورت نتیجه یک می شود. در مثال زیر تأثیر عملگر بیتی XOR را بر روی دو مقدار مشاهده می کنید :

```
int result = 5 ^ 7;
System.out.println(result);
2
```

در زیر معادل باینری اعداد بالا (۵ و ۷) نشان داده شده است.

```
5: 0000000000000000000000000000000101
7: 0000000000000000000000000000000111
-----
2: 000000000000000000000000000000010
```

با نگاه کردن به جدول درستی عملگر بیتی XOR، می‌توان فهمید که چرا نتیجه عدد ۲ می‌شود.

عملگر بیتی (~) NOT

این عملگر یک عملگر یگانی است و فقط به یک عملوند نیاز دارد. در زیر جدول درستی این عملگر آمده است:

X	NOT X
1	0

عملگر بیتی NOT مقادیر بیت‌ها را معکوس می‌کند. در زیر چگونگی استفاده از این عملگر آمده است :

```
int result = ~7;
System.out.println(result);
```

به نمایش باینری مثال بالا که در زیر نشان داده شده است توجه نمایید :

```
7: 0000000000000000000000000000000111
-----
-8: 111111111111111111111111111111000
```

عملگر بیتی تغییر مکان (shift)

این نوع عملگرها به شما اجازه می‌دهند که بیت‌ها را به سمت چپ یا راست جا به جا کنید. دو نوع عملگر بیتی تغییر مکان وجود دارد که هر کدام دو عملوند قبول می‌کنند. عملوند سمت چپ این عملگرها حالت باینری یک مقدار و عملوند سمت راست تعداد جایه جایی بیت‌ها را نشان می‌دهد.

عملگر	نام	دسته	مثال
>>	تغییر مکان به سمت چپ	Binary	x = y << 2;
<<	تغییر مکان به سمت راست	Binary	x = y >> 2;

عملگر تغییر مکان به سمت چپ

این عملگر بیت‌های عملوند سمت چپ را به تعداد n مکان مشخص شده توسط عملوند سمت راست، به سمت چپ منتقل می‌کند. به عنوان مثال :

```
int result = 10 << 2;
System.out.println(result);
```

در مثال بالا ما بیت‌های مقدار ۱۰ را دو مکان به سمت چپ منتقل کردہ‌ایم، حال بباییید تأثیر این انتقال را بررسی کنیم :

مشاهده می‌کنید که همه بیت‌ها به اندازه دو واحد به سمت چپ منتقل شده‌اند. در این انتقال دو صفر از صفحه‌های سمت چپ کم می‌شود و در عوض، دو صفر به سمت راست اضافه می‌شود.

عملگر تغییر مکان به سمت راست

این عملگر شیوه به عوّمگر تغییر مکان به سمت جب است با این تفاوت که بیت‌ها را به سمت راست جا به جا می‌کند. به عنوان مثال:

```
int result = 100 >> 4;  
  
System.out.println(result);
```

6

با استفاده از عملگر تغییر مکان، به سمت راست بیت‌های، مقدار ۱۰۰ را به اندازه ۴ واحد به سمت جب حا به جا می‌کنیم. احازه بدھید تا ببر

این جا به جای را مورد بررسی قرار دهیم :

هر بیت به اندازه ۴ واحد به سمت راست منتقل می‌شود، بنابراین ۴ بیت اول سمت راست حذف شده و چهار صفر به سمت چپ اضافه

تقدیم عملگرها

محاسبات داراء حق، تقدم هستند به عنوان مثال:

```
number = 1 + 2 * 3 / 1;
```

اگر ما حق تقدم عملگرها را رعایت نکنیم و عبارت بالا از سمت چپ به راست انجام دهیم نتیجه ۹ خواهد شد ($1+2=3$ سپس $3 \times 3 = 9$ و در آخر $9/1=9$). اما کمیابلر با توجه به تقدم عملگرها محاسبات را انجام می‌دهد. برای مثال، ضرب و تقسیم نسبت به جمع و تفریق

تقدم دارند. بنابراین در مثال فوق ابتدا عدد ۲ ضربدر ۳ و سپس نتیجه آن‌ها تقسیم بر ۱ می‌شود که نتیجه ۶ به دست می‌آید. در آخر عدد

۶ با ۱ جمع می‌شود و عدد ۷ حاصل می‌شود. در جدول زیر تقدم برخی از عملگرهای جاوا آمده است :

تقدم	عملگر
بالاترین	++, -, (used as prefixes); +, - (unary)
	*, /, %
	+, -
	<<, >>
	<, >, <=, >=
	==, !=
	&
	^
	&&
	=, *=, /=, %=, +=, -=
پایین‌ترین	++, - (used as suffixes)

ابتدا عملگرهای با بالاترین و سپس عملگرهای با پایین‌ترین حق تقدم در محاسبات تأثیر می‌گذارند. به این نکته توجه کنید که تقدم

عملگرها ++ و -- به مکان قرارگیری آن‌ها بستگی دارد (در سمت چپ یا راست عملوند باشند). به عنوان مثال :

```
int number = 3;

number1 = 3 + ++number; //results to 7
number2 = 3 + number++; //results to 6
```

در عبارت اول ابتدا به مقدار number یک واحد اضافه شده و ۴ می‌شود و سپس مقدار جدید با عدد ۳ جمع می‌شود و در نهایت عدد ۷ به دست می‌آید. در عبارت دوم مقدار عددی ۳ به مقدار number اضافه می‌شود و عدد ۶ به دست می‌آید. سپس این مقدار در متغیر number2 قرار می‌گیرد. و در نهایت مقدار number به ۴ افزایش می‌یابد. برای ایجاد خوانایی در تقدم عملگرها و انجام محاسباتی که در آن‌ها از عملگرهای زیادی استفاده می‌شود از پرانتز استفاده می‌کنیم :

```
number = ( 1 + 2 ) * ( 3 / 4 ) % ( 5 - ( 6 * 7 ));
```

در مثال بالا ابتدا هر کدام از عباراتی که داخل پرانتز هستند مورد محاسبه قرار می‌گیرند. به نکته‌ای در مورد عبارتی که در داخل پرانتز سوم قرار دارد، توجه کنید. در این عبارت ابتدا مقدار داخلی ترین پرانتز مورد محاسبه قرار می‌گیرد. یعنی مقدار ۶ ضربدر ۷ شده و سپس از ۵ کم می‌شود. اگر دو یا چند عملگر با حق تقدم یکسان موجود باشد ابتدا باید هر کدام از عملگرها را که در ابتدای عبارت می‌آیند مورد ارزیابی قرار دهید. به عنوان مثال :

```
number = 3 * 2 + 8 / 4;
```

هر دو عملگر * و / دارای حق تقدم یکسانی هستند. بنابراین شما باید از چپ به راست آن‌ها را در محاسبات تأثیر دهید. یعنی ابتدا ۳ را ضربدر ۲ می‌کنید و سپس عدد ۸ را بر ۴ تقسیم می‌کنید. در نهایت نتیجه دو عبارت را جمع کرده و در متغیر number قرار می‌دهید.

گرفتن ورودی از کاربر

جاوا تعدادی متدهای برای گرفتن ورودی از کاربر در اختیار شما قرار می‌دهد. این متدها در کلاس Scanner قرار دارند. این کلاس در پکیج java.util قرار دارد و در نتیجه برای استفاده از آن باید آن را در برنامه به صورت زیر وارد کنید :

```
import java.util.Scanner;
```

از کلاس MessageFormat هم برای قالب بندی خروجی استفاده می‌کنیم. این دو کلاس را در خطوط ۳ و ۴ وارد کردہ‌ایم. متدهای کلاس Scanner که مقادیر وارد شده توسط کاربر را از صفحه کلید می‌خوانند عبارت‌اند از :

متدهای کلاس Scanner	توضیح
برای دریافت یک نوع داده از نوع byte به کار می‌رود.	nextByte()
برای دریافت یک نوع داده از نوع short به کار می‌رود.	nextShort()

برای دریافت یک نوع داده از نوع int به کار می‌رود.	nextInt()
برای دریافت یک نوع داده از نوع long به کار می‌رود.	nextLong()
برای دریافت یک کلمه ساده به کار می‌رود.	next()
برای دریافت یک خط رشته به کار می‌رود.	nextLine()
برای دریافت یک نوع داده از نوع boolean به کار می‌رود.	nextBoolean()
برای دریافت یک نوع داده از نوع float به کار می‌رود.	nextFloat()
برای دریافت یک نوع داده از نوع double به کار می‌رود.	nextDouble()

به برنامه زیر توجه کنید :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4 import java.util.Scanner;
5
6 public class MyFirstProgram
7 {
8     public static void main(String[] args)
9     {
10         String name;
11         int age;
12         double height;
13
14         Scanner input = new Scanner(System.in);
15
16         System.out.print("Enter your Name: ");
17         name = input.next();
18
19         System.out.print("Enter your Age: ");
20         age = input.nextInt();
21
22         System.out.print("Enter your Height:");
23         height = input.nextDouble();
24
25         System.out.println();
26
27         System.out.println(MessageFormat.format("Name is {0}.", name));
28         System.out.println(MessageFormat.format("Age is {0}.", age));
29         System.out.println(MessageFormat.format("Height is {0}.", height));
30     }

```

31

}

```
Enter your Name: john
Enter your Age: 18
Enter your Height:160.5

Name is john.
Age is 18.
Height is 160.5.
```

اجازه دهید که برنامه را تشریح کیم. ابتدادر خطوط ۳ و ۴ برنامه، کلاس Scanner و MessageFormat را با استفاده از کلمه import به برنامه اضافه کرده‌ایم. در خطوط ۱۰ و ۱۱ و ۱۲ یک شیء برای دریافت نام، یک متغیر از نوع صحیح به نام age برای دریافت سن و یک متغیر از نوع double برای دریافت قد شخص تعریف نموده‌ایم. درباره خط ۱۴ زیاد توضیح نمی‌دهم، فقط کافیست که این را بدانید که وجود این خط برای دریافت ورودی از کاربر اجباری است. در درس‌های آینده با مفاهیم متند، شیء و کلاس آشنا خواهید شد. برنامه از کاربر می‌خواهد که نام خود را وارد کند (خط ۱۶). در خط ۱۷ شما به عنوان کاربر نام خود را وارد می‌کنید. مقدار متغیر name، برابر مقداری است که توسط متند () next خوانده می‌شود. از آنجاییکه name از نوع رشته است باید از متند () next برای دریافت استفاده کنیم. در خط ۱۹ برنامه از شما می‌خواهد که سن خود را وارد کند. در خط ۲۰ شما سن خود را وارد می‌کنید. مقدار متغیر age، برابر مقداری است که توسط متند () nextInt خوانده می‌شود. از آنجاییکه Age از نوع صحیح است باید از متند () nextInt برای دریافت استفاده کنیم. سپس برنامه از ما قدر را سؤال می‌کند (خط ۲۲). چون height از نوع double است پس برای خواندن آن از متند () nextDouble استفاده کرده‌ایم. حال شما می‌توانید با اجرای برنامه و وارد کردن مقادیر نتیجه را مشاهده کنید.

ساختارهای تصمیم

تقریباً همه زبانهای برنامه نویسی به شما اجازه اجرای کد را در شرایط مطمئن می‌دهند. حال تصور کنید که یک برنامه دارای ساختار تصمیم گیری نباشد و همه کدها را اجرا کند. این حالت شاید فقط برای چاپ یک پیغام در صفحه مناسب باشد ولی فرض کنید که شما بخواهید اگر مقدار یک متغیر با یک عدد برابر باشد پس یک پیغام چاپ شود آن وقت با مشکل مواجه خواهید شد. جاوا راههای مختلفی برای رفع این نوع مشکلات ارائه می‌دهد. در این بخش با مطالب زیر آشنا خواهید شد :

- دستور if

- دستور if...else

- عملکر سه تایی

دستور `if` چندگانهدستور `if` تو در تو

عملگرهای منطقی

دستور `switch`

دستور `if`

می‌توان با استفاده از دستور `if` و یک شرط خاص که باعث ایجاد یک کد می‌شود یک منطق به برنامه خود اضافه کنید. دستور `if` ساده‌ترین دستور شرطی است که به برنامه می‌گوید، اگر شرطی برقرار است کد معینی را انجام بده. ساختار دستور `if` به صورت زیر است

:

```
if (condition)
    code to execute;
```

قبل از اجرای دستور `if` ابتدا شرط بررسی می‌شود. اگر شرط برقرار باشد یعنی درست باشد سپس کد اجرا می‌شود. شرط یک عبارت مقایسه‌ای است. می‌توان از عملگرهای مقایسه‌ای برای تست درست یا اشتباه بودن شرط استفاده کرد. اجازه بدھید که نگاهی به نحوه استفاده از دستور `if` در داخل برنامه بیندازیم. برنامه زیر پیغام Hello World را اگر مقدار `number` کمتر از ۱۰ و Goodbye World را اگر مقدار `number` از ۱۰ بزرگ‌تر باشد در صفحه نمایش می‌دهد.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         //Declare a variable and set it a value less than 10
8         int number = 5;
9
10        //If the value of number is less than 10
11        if (number < 10)
12            System.out.println("Hello World.");
13
14        //Change the value of a number to a value which
15        // is greater than 10
16        number = 15;
17
18        //If the value of number is greater than 10
19        if (number > 10)
20            System.out.println("Goodbye World.");
21    }
22}
```

```
Hello World.  
Goodbye World.
```

در خط ۸ یک متغیر با نام `number` تعریف و مقدار ۵ به آن اختصاص داده است. وقتی به اولین دستور `if` در خط ۱۱ می‌رسیم برنامه تشخیص می‌دهد که مقدار `number` از ۱۰ کمتر است یعنی ۵ کوچک‌تر از ۱۰ است.

منطقی است که نتیجه مقایسه درست می‌باشد بنابراین دستور `if` دستور را اجرا می‌کند (خط ۱۲) و پیغام `Hello World` چاپ می‌شود. حال مقدار `number` را به ۱۵ تغییر می‌دهیم (خط ۱۶). وقتی به دومین دستور `if` در خط ۱۹ می‌رسیم برنامه مقدار `number` را با ۱۰ مقایسه می‌کند و چون مقدار `number` یعنی ۱۵ از ۱۰ بزرگ‌تر است برنامه پیغام `Goodbye World` را چاپ می‌کند (خط ۲۰). به این نکته توجه کنید که دستور `if` را می‌توان در یک خط نوشت:

```
if ( number > 10 ) System.out.println("Goodbye World.");
```

شما می‌توانید چندین دستور را در داخل دستور `if` بنویسید. کافیست که از یک آکولاد برای نشان دادن ابتدا و انتهای دستورات استفاده کنید. همه دستورات داخل بین آکولاد جز بدنه دستور `if` هستند. نحوه تعریف چند دستور در داخل بدنه `if` به صورت زیر است:

```
if (condition)
{
    statement1;
    statement2;
    .
    .
    .
    statementN;
}
```

این هم یک مثال ساده:

```
if (x > 10)
{
    System.out.println("x is greater than 10.");
    System.out.println("This is still part of the if statement.");
}
```

در مثال بالا اگر مقدار `x` از ۱۰ بزرگ‌تر باشد دو پیغام چاپ می‌شود. حال اگر به عنوان مثال آکولاد را حذف کنیم و مقدار `x` از ۱۰ بزرگ‌تر نباشد مانند کد زیر:

```
if (x > 10)
    System.out.println("x is greater than 10.");
    System.out.println("This is still part of the if statement. (Really?)");
```

کد بالا در صورتی بهتر خوانده می‌شود که بین دستورات فاصله بگذاریم:

```
if (x > 10)
    System.out.println("x is greater than 10.");
    System.out.println("This is still part of the if statement. (Really?)");
```

تازه شروع کرده‌اند قرار دادن سیمیکولون در سمت راست پرانتز `f` است. به عنوان مثال :

```
if (x < y) {
    System.out.println("x is less than y");
}
```

```
if (x > 10);
    System.out.println("x is greater than 10");
```

به یاد داشته باشید که `if` یک مقایسه را انجام می‌دهد و دستور اجرایی نیست. بنابراین برنامه شما با یک خطای منطقی مواجه می‌شود. همیشه به یاد داشته باشید که قرار گرفتن سیمیکولن در سمت راست پرانتز `if` به منزله این است که بلوک کد در اینجا به پایان رسیده است. به این نکته توجه داشته باشید که شرط‌ها مقادیر بولی هستند، بنابراین شما می‌توانید نتیجه یک عبارت را در داخل یک متغیر بولی ذخیره کنید و سپس از متغیر به عنوان شرط در دستور `if` استفاده کنید. اگر مقدار `year` برابر `2000` باشد سپس حاصل عبارت در متغیر `isNewMillenium` ذخیره می‌شود. می‌توان از متغیر برای تشخیص کد اجرایی بدنه دستور `if` استفاده کرد خواه مقدار متغیر درست باشد یا نادرست.

```
boolean isNewMillenium = year == 2000;

if (isNewMillenium)
{
    System.out.println("Happy New Millenium!");
}
```

دستور if else

دستور `if` فقط برای اجرای یک حالت خاص به کار می‌رود. یعنی اگر حالتی برقرار بود کار خاصی انجام شود. اما زمانی که شما بخواهید اگر شرط خاصی برقرار شد یک دستور و اگر برقرار نبود، دستور دیگر اجرا شود، باید از دستور `else if` استفاده کنید. ساختار دستور `if else` در زیر آمده است :

```

if (condition)
{
    code to execute if condition is true;
}
else
{
    code to execute if condition is false;
}

```

از کلمه کلیدی `else` نمی‌توان به تنها ی استفاده کرد بلکه حتماً باید با `if` به کار برده شود. اگر فقط یک کد اجرایی در داخل بدن `if` و بدن `else` دارید استفاده از آکولاد اختیاری است. کد داخل بلوک `else` فقط در صورتی اجرا می‌شود که شرط داخل دستور `if` نادرست باشد. در زیر نحوه استفاده از دستور `if...else` آمده است.

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         int number = 5;
8
9         //Test the condition
10        if (number < 10)
11        {
12            System.out.println("The number is less than 10.");
13        }
14        else
15        {
16            System.out.println("The number is either greater than or equal to 10.");
17        }
18
19        //Modify value of number
20        number = 15;
21
22        //Repeat the test to yield a different result
23        if (number < 10)
24        {
25            System.out.println("The number is less than 10.");
26        }
27        else
28        {
29            System.out.println("The number is either greater than or equal to 10.");
30        }
31    }
32 }

```

در خط ۷ یک متغیر به نام `number` تعریف کردہ‌ایم و در خط ۱۰ تست می‌کنیم که آیا مقدار متغیر `number` از ۱۰ کمتر است یا نه و چون کمتر است در نتیجه کد داخل بلوک `if` اجرا می‌شود (خط ۱۲) و اگر مقدار `number` را تغییر دهیم و به مقداری بزرگ‌تر از ۱۰ تغییر دهیم (خط ۲۰)، شرط نادرست می‌شود (خط ۲۳) و کد داخل بلوک `else` اجرا می‌شود (خط ۲۹). مانند بلوک `if` نباید به آخر کلمه کلیدی `else` سیمیکولن اضافه شود.

دستور if تو در تو

می‌توان از دستور if تو در تو در جاوا استفاده کرد. یک دستور ساده if در داخل دستور if دیگر.

```

if (condition)
{
    code to execute;

    if (condition)
    {
        code to execute;
    }
    else if (condition)
    {
        if (condition)
        {
            code to execute;
        }
    }
}
else
{
    if (condition)
    {
        code to execute;
    }
}

```

اجازه بدهید که نحوه استفاده از دستور if تو در تو را نشان دهیم :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         int age = 21;
8
9         if (age > 12)
10        {
11            if (age < 20)
12            {
13                System.out.println("You are teenage");
14            }
15            else
16            {
17                System.out.println("You are already an adult.");
18            }
19        }
20        else
21        {
22            System.out.println("You are still too young.");
23        }
}

```

```
24 }  
25 }
```

```
You are already an adult.
```

اجازه بدهید که برنامه را کالبد شکافی کنیم. ابتدا در خط ۷ یک متغیر به نام age تعریف می‌کنیم و مقدار آن را برابر ۲۱ قرار می‌دهیم. سپس به اولین دستور if می‌رسیم (خط ۹). در این قسمت اگر سن شما بیشتر از ۱۲ سال باشد برنامه وارد بدنه دستور if می‌شود در غیر اینصورت وارد بلوك else (خط ۲۰) مربوط به همین دستور if می‌شود. حال فرض کنیم که سن شما بیشتر از ۱۲ سال است و شما وارد بدنه اولین if شده‌اید. در بدنه اولین if یک دستور if دیگر را مشاهده می‌کنید. اگر سن کمتر ۲۰ باشد دستور You are teenage چاپ می‌شود (خط ۱۳) در غیر اینصورت دستور You are already an adult (خط ۱۷) و چون مقدار متغیر تعریف شده در خط ۷ بزرگ‌تر از ۲۰ است پس دستور مربوط به بخش else خط ۱۷ چاپ می‌شود. حال فرض کنید که مقدار متغیر age کمتر از ۱۲ بود، در این صورت دستور بخش else خط ۲۰ یعنی You are still too young چاپ می‌شود. پیشنهاد می‌شود که از if تو در تو در برنامه کمتر استفاده کنید چون خوانایی برنامه را پایین می‌آورد

عملگر شرطی

عملگر شرطی (?:) در جاوا مانند دستور شرطی if...else عمل می‌کند. در زیر نحوه استفاده از این عملگر آمده است:

```
<condition> ? <result if true> : <result if false>
```

عملگر شرطی تنها عملگر سه تایی جاوا است که نیاز به سه عملوند دارد، شرط، یک مقدار زمانی که شرط درست باشد و یک مقدار زمانی که شرط نادرست باشد. اجازه بدهید که نحوه استفاده این عملگر را در داخل برنامه مورد بررسی قرار دهیم.

```
1 package myfirstprogram;  
2  
3 public class MyFirstProgram  
{  
4     public static void main(String[] args)  
5     {  
6         int number = -10;  
7  
8         int ABS = (number > 0) ? (number) : -(number);  
9  
10        System.out.println("ABS      = " + ABS);  
11    }  
12}  
13}
```

```
10
```

برنامه بالا نحوه استفاده از این عملگر شرطی را نشان می‌دهد. در این برنامه قصد ما به دست آوردن قدر مطلق یک عدد است. ابتدا در

خط ۷ یک متغیر از نوع `int` تعریف کرده و مقدار آن را `-۱۰` می‌گذاریم. در خط ۹ یک متغیر از نوع صحیح تعریف کردہ‌ایم تا نتیجه را در آن

قرار دهیم. خط ۹ به این صورت تعریف می‌شود: "اگر مقدار `number` از `۰` بزرگ‌تر باشد خود مقدار را در متغیر `ABS` قرار بده در غیر اینصورت

آن را در منفی ضرب کرده و آن را در متغیر `ABS` قرار بده". حال برنامه بالا را با استفاده از دستور `if` `else` می‌نویسیم:

```
int number = -10;

if(number > 0)
{
    System.out.println(number);
}
else
{
    System.out.println(-(number));
}
```

هنگامی که چندین دستور در داخل یک بلوک `if` یا `else` دارید از عملگر شرطی استفاده نکنید چون خوانایی برنامه را پایین می‌آورد.

دستور `if` چندگانه

اگر بخواهید چند شرط را بررسی کنید چکار می‌کنید؟ می‌توانید از چندین دستور `if` استفاده کنید و بهتر است که این دستورات `if` را به

صورت زیر بنویسید :

```
if (condition)
{
    code to execute;
}
else
{
    if (condition)
    {
        code to execute;
    }
    else
    {
        if (condition)
        {
            code to execute;
        }
        else
        {
            code to execute;
        }
    }
}
```

خواندن کد بالا سخت است. بهتر است دستورات را به صورت تو رفتگی در داخل بلوک `else` بنویسید. میتوانید کد بالا را ساده‌تر کنید:

```
if (condition)
{
    code to execute;
}
else if (condition)
{
    code to execute;
}
else if (condition)
{
    code to execute;
}
else
{
    code to execute;
}
```

حال که نحوه استفاده از دستور `if else` را یاد گرفتید باید بدانید که مانند `else if`، `else if` به دستور `if` وابسته است. دستور `if` وقتی اجرا می‌شود که اولین دستور `if` اشتباه باشد حال اگر `else if` بعدی اجرا می‌شود. و اگر آن نیز اجرا نشود در نهایت دستور `else` اجرا می‌شود. برنامه زیر نحوه استفاده از دستور `if else` را نشان می‌دهد:

```
package myfirstprogram;

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

        int choice = 2;

        if (choice == 1)
        {
            System.out.print("You might like my black t-shirt.");
        }
        else if (choice == 2)
        {
            System.out.print("You might be a clean and tidy person.");
        }
        else if (choice == 3)
        {
            System.out.print("You might be sad today.");
        }
        else
        {
            System.out.print("Sorry, your favorite color is not in the choices above.");
        }
    }
}
```

You might be a clean and tidy person

خروجی بنامه بالا به متغیر choice وابسته است. بسته به اینکه شما چه چیزی انتخاب می‌کنید پیغام‌های مختلفی چاپ می‌شود. اگر

عددي که شما تایپ می‌کنید در داخل حالت‌های انتخاب نباشد کد مربوط به بلوک else اجرا می‌شود.

استفاده از عملگرهای منطقی

عملگرهای منطقی به شما اجازه می‌دهند که چندین شرط را با هم ترکیب کنید. این عملگرهای منطقی دو شرط را در گیر می‌کنند و در آخر یک مقدار بولی را برمی‌گردانند. در جدول زیر برخی از عملگرهای منطقی آمده است :

عملگر	تلفظ	مثال	تأثیر
And	&&	$z = (x > 2) \&\& (y < 10)$	مقدار z در صورتی true است که هر دو شرط دو طرف عملگر false مقدارشان true باشد. اگر فقط مقدار یکی از شروط false باشد مقدار z، false خواهد شد.
Or		$z = (x > 2) (y < 10)$	مقدار z در صورتی true است که یکی از دو شرط دو طرف عملگر مقدارشان true باشد. اگر هر دو شرط مقدارشان false باشد مقدار z، true خواهد شد.
Not	!	$z = !(x > 2)$	مقدار z در صورتی true است که مقدار شرط false باشد و در صورتی false است که مقدار شرط true باشد.

به عنوان مثال جمله $z = (x > 2) \&\& (y < 10)$ را به این صورت بخوانید: "در صورتی مقدار z برابر true است که مقدار x بزرگ‌تر از ۲ و مقدار y کوچک‌تر از ۱۰ باشد در غیر اینصورت false است". این جمله بدین معناست که برای اینکه مقدار کل دستور true باشد باید مقدار همه شروط true باشد. عملگر متفاوتی OR تأثیر متفاوتی نسبت به عملگر منطقی (&&) AND دارد. نتیجه عملگر منطقی OR است اگر فقط مقدار یکی از شروط true باشد. و اگر مقدار هیچ یک از شروط true نباشد نتیجه false خواهد شد. می‌توان عملگرهای منطقی AND و OR را با هم ترکیب کرده و در یک عبارت به کار برد مانند :

```
if ( (x == 1) && ( (y > 3) || z < 10) )
{
    //do something here
}
```

در اینجا استفاده از پرانتز مهم است چون از آن در گروه بندی شرط‌ها استفاده می‌کنیم. در اینجا ابتدا عبارت $(y > 3) \text{ || } (z < 10)$ مورد بررسی قرار می‌گیرد (به علت تقدم عملگرها). سپس نتیجه آن بوسیله عملگر AND با نتیجه $(x == 1)$ مقایسه می‌شود. حال بباید

نحوه استفاده از عملگرهای منطقی در برنامه را مورد بررسی قرار دهیم :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     public static void main(String[] args)
8     {
9         int age;
10        String gender;
11
12        Scanner input = new Scanner(System.in);
13
14        System.out.print("Enter your age: ");
15        age = input.nextInt();
16
17        System.out.print("Enter your gender (male/female):");
18        gender = input.next();
19
20        if (age > 12 && age < 20)
21        {
22            if (gender == "male")
23            {
24                System.out.println("You are a teenage boy.");
25            }
26            else
27            {
28                System.out.println("You are not a teenage girl.");
29            }
30        }
31        else
32        {
33            System.out.println("You are not a teenager.");
34        }
35    }
36 }
```

```

Enter your age: 18
Enter your gender (male/female): female
You are a teenage girl.
Enter you age: 10
Enter your gender (male/female): male
You are not a teenager.
```

برنامه بالا نحوه استفاده از عملگر منطقی AND را نشان می‌دهد (خط ۲۰). وقتی به دستور `if` می‌رسید (خط ۲۰) برنامه سن شما را چک می‌کند. اگر سن شما بزرگتر از ۱۲ و کوچکتر از ۲۰ باشد (سنتان بین ۱۲ و ۲۰ باشد) یعنی مقدار هر دو `true` باشد، سپس کدهای داخل بلوک `if` اجرا می‌شوند. اگر نتیجه یکی از شرطوط `false` باشد کدهای داخل بلوک `else` اجرا می‌شود. عملگر AND عملوند سمت چپ را

مروود بررسی قرار می‌دهد. اگر مقدار آن `false` باشد دیگر عملوند سمت راست را بررسی نمی‌کند و مقدار `false` را بر می‌گرداند. بر عکس عملگر `||` عملوند سمت چپ را مورد بررسی قرار می‌دهد و اگر مقدار آن `true` باشد سپس عملوند سمت راست را نادیده می‌گیرد و مقدار `true` را بر می‌گرداند.

```
if (x == 2 & y == 3)
{
    //Some code here
}

if (x == 2 | y == 3)
{
    //Some code here
}
```

نکته مهم اینجاست که شما می‌توانید از عملگرهای `&` و `|` به عنوان عملگر بیتی استفاده کنید. تفاوت جزئی این عملگرها وقتی که به عنوان عملگر بیتی به کار می‌روند این است که دو عملوند را بدون در نظر گرفتن مقدار عملوند سمت چپ مورد بررسی قرار می‌دهند. به عنوان مثال حتی اگر مقدار عملوند سمت چپ `false` باشد عملوند سمت چپ به وسیله عملگر بیتی `(&)` AND ارزیابی می‌شود. اگر شرطها را در برنامه ترکیب کنید استفاده از عملگرهای منطقی `(&&)` و `(||)` OR به جای عملگرهای بیتی `(&)` و `(|)` OR بهتر خواهد بود. یکی دیگر از عملگرهای منطقی عملگر `!` NOT است که نتیجه یک عبارت را خنثی یا منفی می‌کند. به مثال زیر توجه کنید:

```
if (!(x == 2))
{
    System.out.println("x is not equal to 2.");
```

اگر نتیجه عبارت `x == 2` برای `false` باشد عملگر `!` آن را `True` می‌کند.

دستور `switch`

در جاوا ساختاری به نام `switch` وجود دارد که به شما اجازه می‌دهد که با توجه به مقدار ثابت یک متغیر چندین انتخاب داشته باشید. دستور `switch` معادل دستور `if` تو در تو است با این تفاوت که در دستور `switch` متغیر فقط مقادیر ثابتی از اعداد، رشته‌ها و یا کاراکترها را قبول می‌کند. مقادیر ثابت مقادیری هستند که قابل تغییر نیستند. در زیر نحوه استفاده از دستور `switch` آمده است:

```
switch (testVar)
{
    case compareVal1:
        code to execute if testVar == compareVal1;
        break;
```

```

case compareVa12:
    code to execute if testVar == compareVa12;
    break;
.
.
.

case compareVa1N:
    code to execute if testVer == compareVa1N;
    break;
default:
    code to execute if none of the values above match the testVar;
    break;
}

```

ابتدا یک مقدار در متغیر `switch` که در مثال بالا `testVar` است قرار می‌دهید. این مقدار با هر یک از عبارت‌های `case` داخل بلوک `switch` مقایسه می‌شود. اگر مقدار متغیر با هر یک از مقادیر موجود در دستورات `case` برابر بود که مربوط به آن `case` اجرا خواهد شد. به این نکته توجه کنید که حتی اگر تعداد خط کدهای داخل دستور `case` از یکی بیشتر باشد نباید از آکولاد استفاده کنیم. آخر هر دستور `case` با کلمه کلیدی `break` تشخیص داده می‌شود که باعث می‌شود برنامه از دستور `switch` خارج شده و دستورات بعد از آن اجرا شوند. اگر این کلمه کلیدی از قلم بیوفتد برنامه با خطأ مواجه می‌شود. دستور `switch` یک بخش `default` دارد. این دستور در صورتی `switch` می‌شود که مقدار متغیر با هیچ یک از مقادیر دستورات `case` برابر نباشد. دستور `default` اختیاری است و اگر از بدنه `switch` حذف شود هیچ اتفاقی نمی‌افتد. مکان این دستور هم مهم نیست اما بر طبق تعریف آن را در پایان دستورات می‌نویسند. به مثالی در مورد

دستور `switch` توجه کنید :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     public static void main(String[] args)
8     {
9         Scanner input = new Scanner(System.in);
10
11         int choice;
12
13         System.out.println("What's your favorite pet?");
14         System.out.println("[1] Dog");
15         System.out.println("[2] Cat");
16         System.out.println("[3] Rabbit");
17         System.out.println("[4] Turtle");
18         System.out.println("[5] Fish");
19         System.out.println("[6] Not in the choices");
20         System.out.print("Enter your choice: ");
21
22         choice = input.nextInt();

```

```

23
24     switch (choice)
25     {
26         case 1:
27             System.out.println("Your favorite pet is Dog.");
28             break;
29         case 2:
30             System.out.println("Your favorite pet is Cat.");
31             break;
32         case 3:
33             System.out.println("Your favorite pet is Rabbit.");
34             break;
35         case 4:
36             System.out.println("Your favorite pet is Turtle.");
37             break;
38         case 5:
39             System.out.println("Your favorite pet is Fish.");
40             break;
41         case 6:
42             System.out.println("Your favorite pet is not in the choices.");
43             break;
44     default:
45         System.out.println("You don't have a favorite pet.");
46         break;
47     }
48 }
49 }
```

What's your favorite pet?

- [1] Dog
- [2] Cat
- [3] Rabbit
- [4] Turtle
- [5] Fish
- [6] Not in the choices

Enter your choice: 2

Your favorite pet is Cat.

What's your favorite pet?

- [1] Dog
- [2] Cat
- [3] Rabbit
- [4] Turtle
- [5] Fish
- [6] Not in the choices

Enter your choice: 99

You don't have a favorite pet.

برنامه بالا به شما اجازه انتخاب حیوان مورد علاقه‌تان را می‌دهد. به اسم هر حیوان یک عدد نسبت داده شده است. شما عدد را وارد می‌

کنید و این عدد در دستور `switch` با مقادیر `case` مقایسه می‌شود و با هر کدام از آن مقادیر که برابر بود پیغام مناسب نمایش داده

خواهد شد. اگر هم با هیچ کدام از مقادیر `case` ها برابر نبود دستور `default` اجرا می‌شود. یکی دیگر از ویژگیهای دستور `switch` این

است که شما می‌توانید از دو یا چند `case` برای نشان داده یک مجموعه کد استفاده کنید. در مثال زیر اگر مقدار `number`, ۱، ۲ یا ۳ باشد

یک کد اجرا می‌شود. توجه کنید که `case` ها باید پشت سر هم نوشته شوند.

```
switch(number)
{
    case 1:
    case 2:
    case 3:
        System.out.println("This code is shared by three values.");
        break;
}
```

همانطور که قبلاً ذکر شد دستور `switch` معادل دستور `if` تو در تو است. برنامه بالا را به صورت زیر نیز می‌توان نوشت:

```
if (choice == 1)
    System.out.println("Your favorite pet is Dog.");
else if (choice == 2)
    System.out.println("Your favorite pet is Cat.");
else if (choice == 3)
    System.out.println("Your favorite pet is Rabbit.");
else if (choice == 4)
    System.out.println("Your favorite pet is Turtle.");
else if (choice == 5)
    System.out.println("Your favorite pet is Fish.");
else if (choice == 6)
    System.out.println("Your favorite pet is not in the choices.");
else
    System.out.println("You don't have a favorite pet.");
```

کد بالا دقیقاً نتیجه‌ای مانند دستور `switch` دارد. حال از بین این دو دستور (`switch` و `if`) کدامیک را انتخاب کنیم. از دستور `switch` موقعی استفاده می‌کنیم که مقداری که می‌خواهیم با دیگر مقادیر مقایسه شود

ثبت باشد. مثلاً در مثال زیر هیچگاه از `switch` استفاده نکنید.

```
int myNumber = 5;
int x = 5;

switch (myNumber)
{
    case x:
        System.out.println("Error, you can't use variables as a value" +
                           " to be compared in a case statement.");
        break;
}
```

مشاهده می‌کنید که با اینکه مقدار `x` عدد ۵ است و به طور واضح با متغیر `myNumber` مقایسه شده است برنامه خطای می‌دهد چون `x` یک ثابت نیست بلکه یک متغیر است یا به زبان ساده‌تر، قابلیت تغییر را دارد. اگر بخواهید از `x` استفاده کنید و برنامه خطای ندهد باید از کلمه کلیدی `final` به صورت زیر استفاده کنید.

```
int myNumber = 5;
final int x = 5;

switch (myNumber)
{
    case x:
        System.out.println("Error has been fixed!");
        break;
}
```

از کلمه کلیدی `final` برای ایجاد ثابت‌ها استفاده می‌شود. توجه کنید که بعد از تعریف یک ثابت نمی‌توان مقدار آن را در طول برنامه تغییر داد. به یاد داشته باشید که باید ثابت‌ها را حتماً مقداردهی کنید. دستور `switch` یک مقدار را با مقادیر `case` ها مقایسه می‌کند و شما لازم نیست که به شکل زیر مقادیر را با هم مقایسه کنید:

```
switch (myNumber)
{
    case x > myNumber:
        System.out.println("switch statements can't test if a value is less than " +
                           "or greater than the other value.");
        break;
}
```



۵۰ ساعت آموزش ویدئویی صفر تا صد جاوا را از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.W3-farsi.com/product>

تکرار

ساختارهای تکرار به شما اجازه می‌دهند که یک یا چند دستور کد را تا زمانی که یک شرط برقرار است تکرار کنید. بدون ساختارهای تکرار شما مجبورید همان تعداد کدها را بنویسید که بسیار خسته کننده است. مثلاً شما مجبورید ۱۰ بار جمله "Hello World" را تایپ کنید

مانند مثال زیر :

```
System.out.println("Hello World.");
```

البته شما می‌توانید با کپی کردن این تعداد کد را راحت بنویسید ولی این کار در کل کیفیت کدنویسی را پایین می‌آورد. راه بهتر برای نوشتن کدهای بالا استفاده از حلقه‌ها است. ساختارهای تکرار در جاوا عبارت‌اند از :

while •

do while •

for •

حلقه While

ابتدایی‌ترین ساختار تکرار در جاوا حلقة while است. ابتدا یک شرط را مورد بررسی قرار می‌دهد و تا زمانیکه شرط برقرار باشد کدهای درون بلوک اجرا می‌شوند. ساختار حلقة while به صورت زیر است :

```
while(condition)
{
    code to loop;
}
```

می‌بینید که ساختار while مانند ساختار if بسیار ساده است. ابتدا یک شرط را که نتیجه آن یک مقدار بولی است می‌نویسیم اگر نتیجه درست یا باشد سپس کدهای داخل بلوک while اجرا می‌شوند. اگر شرط غلط یا false باشد وقتی که برنامه به حلقة while بررسد هیچکدام از کدها را اجرا نمی‌کند. برای متوقف شدن حلقة باید مقادیر داخل حلقة while اصلاح شوند.

به یک متغیر شمارنده در داخل بدنه حلقة نیاز داریم. این شمارنده برای آزمایش شرط مورد استفاده قرار می‌گیرد و ادامه یا متوقف حلقة به نوعی به آن وابسته است. این شمارنده را در داخل بدنه باید کاهش یا افزایش دهیم. در برنامه زیر نحوه استفاده از حلقة while آمده است :

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         int counter = 1;
8
9         while (counter <= 10)
10        {
11            System.out.println("Hello World!");
12            counter++;
13        }
14    }
15 }
```

```
Hello World!
Hello World!
Hello World!
Hello World!
```

```
Hello World!
Hello World!
Hello World!
Hello World!
Hello World!
Hello World!
```

برنامه بالا ۱۰ بار پیغام Hello World را چاپ می‌کند. اگر از حلقه در مثال بالا استفاده نمی‌کردیم مجبور بودیم تمام ۱۰ خط را تایپ کنیم. اجازه دهید که نگاهی به کدهای برنامه فوق بیندازیم. ابتدا در خط ۷ یک متغیر تعریف و از آن به عنوان شمارنده حلقه استفاده شده است. سپس به آن مقدار ۱ را اختصاص می‌دهیم چون اگر مقدار نداشته باشد نمی‌توان در شرط از آن استفاده کرد.

در خط ۹ حلقه while را وارد می‌کنیم. در حلقه while ابتدا مقدار اولیه شمارنده با ۰ مقایسه می‌شود که آیا از ۰ کمتر است یا با آن برابر است. نتیجه هر بار مقایسه ورود به بدنه حلقه while و چاپ پیغام است. همانطور که مشاهده می‌کنید بعد از هر بار مقایسه مقدار شمارنده یک واحد اضافه می‌شود (خط ۱۲). حلقه تا زمانی تکرار می‌شود که مقدار شمارنده از ۱۰ کمتر باشد.

اگر مقدار شمارنده یک بماند و آن را افزایش ندهیم و یا مقدار شرط هرگز false نشود یک حلقه بین‌هایت به وجود می‌آید. به این نکته توجه کنید که در شرط بالا به جای علامت < از = > استفاده شده است. اگر از علامت < استفاده می‌کردیم کد ما ۹ بار تکرار می‌شد چون مقدار اولیه ۱ است و هنگامی که شرط به ۱۰ برسد false می‌شود چون < > نیست. اگر می‌خواهید یک حلقه بی‌نهایت ایجاد کنید که هیچگاه متوقف نشود باید یک شرط ایجاد کنید که همواره درست (true) باشد.

```
while(true)
{
    //code to loop
}
```

این تکنیک در برخی موارد کارابی دارد و آن زمانی است که شما بخواهید با استفاده از دستورات break و return که در آینده توضیح خواهیم داد از حلقه خارج شوید.

حلقه do While

حلقه do while یکی دیگر از ساختارهای تکرار است. این حلقه بسیار شبیه حلقه while است با این تفاوت که در این حلقه ابتدا کد اجرا می‌شود و سپس شرط مورد بررسی قرار می‌گیرد. ساختار حلقه while do به صورت زیر است :

```
do
{
    code to repeat;
```

```
} while (condition);
```

همانطور که مشاهده می‌کنید شرط در آخر ساختار قرار دارد. این بدین معنی است که کدهای داخل بدنه حداقل یکبار اجرا می‌شوند. برخلاف حلقه while که اگر شرط نادرست باشد دستورات داخل بدنه اجرا نمی‌شوند. یکی از موارد برتری استفاده از حلقه while نسبت به حلقه while زمانی است که شما بخواهید اطلاعاتی از کاربر دریافت کنید. به مثال زیر توجه کنید :

استفاده از while

```
//while version

System.out.print("Enter a number greater than 10: ");
number = input.nextInt();

while(number < 10)
{
    System.out.println("Enter a number greater than 10: ");
    number = input.nextInt();
}
```

استفاده از do while

```
//do while version

do
{
    System.out.println("Enter a number greater than 10: ");
    number = input.nextInt();
}
while(number < 10)
```

مشاهده می‌کنید که از کدهای کمتری در بدنه do while نسبت به while استفاده شده است.

حلقه for

یکی دیگر از ساختارهای تکرار حلقة for است. این حلقة عملی شبیه به حلقة while انجام می‌دهد و فقط دارای چند خصوصیت اضافی است. ساختار حلقة for به صورت زیر است :

```
for(initialization; condition; operation)
{
    code to repeat;
}
```

مقدار دهی اولیه (initialization) اولین مقداری است که به شمارنده حلقه می‌دهیم. شمارنده فقط در داخل حلقه `for` قابل دسترسی است. شرط (condition) در اینجا مقدار شمارنده را با یک مقدار دیگر مقایسه می‌کند و تعیین می‌کند که حلقه ادامه باید یا نه. عملگر (operation) که مقدار اولیه متغیر را کاهش یا افزایش می‌دهد. در زیر یک مثال از حلقه `for` آمده است:

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        for(int i = 1; i <= 10; i++)
        {
            System.out.println("Number " + i);
        }
    }
}
```

```
Number 1
Number 2
Number 3
Number 4
Number 5
Number 6
Number 7
Number 8
Number 9
Number 10
```

برنامه بالا اعداد ۱ تا ۱۰ را با استفاده از حلقه `for` می‌شمارد. ابتدا یک متغیر به عنوان شمارنده تعریف می‌کنیم و آن را با مقدار ۱ مقدار دهی اولیه می‌کنیم. سپس با استفاده از شرط آن را با مقدار ۱۰ مقایسه می‌کنیم که آیا کمتر است یا مساوی؟ توجه کنید که قسمت سوم حلقه (`i++`) فوراً اجرا نمی‌شود. کد اجرا می‌شود و ابتدا رشته `Number` و سپس مقدار جاری `i` یعنی ۱ را چاپ می‌کند. آنگاه یک واحد به مقدار اضافه شده و مقدار `i` برابر ۲ می‌شود و بار دیگر `i` با عدد ۱۰ مقایسه می‌شود و این حلقه تا زمانی که مقدار شرط `true` شود ادامه می‌باید. حال اگر بخواهید معکوس برنامه بالا را پیاده سازی کنید یعنی اعداد از بزرگ به کوچک چاپ شوند باید به صورت زیر عمل کنید:

```
for (int i = 10; i > 0; i--)
{
    //code omitted
}
```

کد بالا اعداد را از ۱۰ به ۱ چاپ می‌کند (از بزرگ به کوچک). مقدار اولیه شمارنده را ۱۰ می‌دهیم و با استفاده از عملگر کاهش (-) برنامه‌ای که شمارش معکوس را انجام می‌دهد ایجاد می‌کنیم. می‌توان قسمت شرط و عملگر را به صورت‌های دیگر نیز تغییر داد. به عنوان مثال

می‌توان از عملگرهای منطقی در قسمت شرط و از عملگرهای تخصیصی در قسمت عملگر افزایش یا کاهش استفاده کرد. همچنین می‌توانید از چندین متغیر در ساختار حلقه `for` استفاده کنید.

```
for (int i = 1, y = 2; i < 10 && y > 20; i++, y -= 2)
{
    //some code here
}
```

به این نکته توجه کنید که اگر از چندین متغیر شمارنده یا عملگر در حلقه `for` استفاده می‌کنید باید آن‌ها را با استفاده از کاما از هم جدا کنید. گاهی اوقات با وجود درست بودن شرط می‌خواهیم حلقه متوقف شود. سؤال اینجاست که چطور این کار را انجام دهید؟ با استفاده از کلمه کلیدی `break` حلقه را متوقف کرده و با استفاده از کلمه کلیدی `continue` می‌توان بخشی از حلقه را رد کرد و به مرحله بعد رفت.

برنامه زیر نحوه استفاده از `continue` و `break` را نشان می‌دهد :

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println("Demonstrating the use of break\n");
8
9         for (int x = 1; x < 10; x++)
10        {
11            if (x == 5)
12                break;
13
14            System.out.println("Number " + x);
15        }
16
17        System.out.println("\nDemonstrating the use of continue\n");
18
19        for (int x = 1; x < 10; x++)
20        {
21            if (x == 5)
22                continue;
23
24            System.out.println("Number " + x);
25        }
26    }
27 }
```

Demonstrating the use of break.

Number 1
Number 2
Number 3
Number 4

```
Demonstrating the use of continue.
```

```
Number 1
Number 2
Number 3
Number 4
Number 6
Number 7
Number 8
Number 9
```

در این برنامه از حلقه `for` برای نشان دادن کاربرد دو کلمه کلیدی فوق استفاده شده است اگر به جای `for` از حلقه‌های `while` و `do...while` استفاده می‌شد نتیجه یکسانی به دست می‌آمد. همانطور که در شرط برنامه (خط ۱۱) آمده است وقتی که مقدار `x` به عدد ۵ رسید سپس دستور `break` اجرا شود (خط ۱۲). حلقه بلا فاصله متوقف می‌شود حتی اگر شرط `10 < x` برقرار باشد. از طرف دیگر در خط ۲۲ حلقه `for` فقط برای یک تکرار خاص متوقف شده و سپس ادامه می‌یابد. وقتی مقدار `x` برابر ۵ شود حلقه از ۵ رد شده و مقدار ۵ را چاپ نمی‌کند و بقیه مقادیر چاپ می‌شوند.

آرایه‌ها

آرایه نوعی متغیر است که لیستی از آدرس‌های مجموعه‌ای از داده‌های هم نوع را در خود ذخیره می‌کند. تعریف چندین متغیر از یک نوع برای هدفی یکسان بسیار خسته کننده است. مثلًا اگر بخواهید صد متغیر از نوع اعداد صحیح تعریف کرده و از آن‌ها استفاده کنید. مطمئناً تعریف این همه متغیر بسیار کسالت آور و خسته کننده است. اما با استفاده از آرایه می‌توان همه آن‌ها را در یک خط تعریف کرد. در زیر راهی ساده برای تعریف یک آرایه نشان داده شده است :

```
datatype[] arrayName = new datatype[length];
```

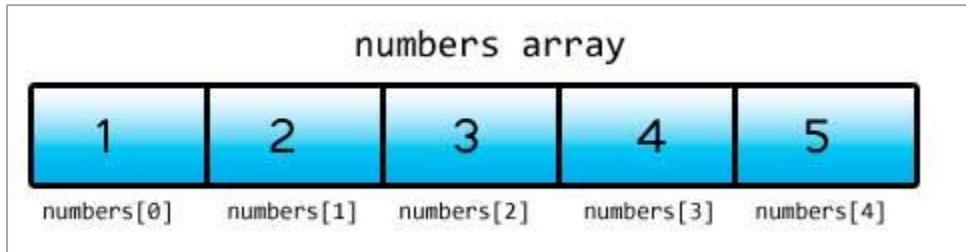
نوع داده‌هایی را نشان می‌دهد که آرایه در خود ذخیره می‌کند. کروشه که بعد از نوع داده قرار می‌گیرد و نشان دهنده استفاده از آرایه است. `arrayName` که نام آرایه را نشان می‌دهد. هنگام نامگذاری آرایه بهتر است که نام آرایه نشان دهنده نوع آرایه باشد. به عنوان مثال برای نامگذاری آرایه‌ای که اعداد را در خود ذخیره می‌کند از کلمه `number` استفاده کنید. طول آرایه که به کمپایلر می‌گوید شما قصد دارید چه تعداد داده یا مقدار را در آرایه ذخیره کنید. از کلمه کلیدی `new` هم برای اختصاص فضای حافظه به اندازه طول آرایه استفاده می‌شود. برای تعریف یک آرایه که ۵ مقدار از نوع اعداد صحیح در خود ذخیره می‌کند باید به صورت زیر عمل کنیم :

```
int[] numbers = new int[5];
```

در این مثال ۵ آدرس از فضای حافظه کامپیوتر شما برای ذخیره ۵ مقدار رزرو می‌شود. حال چطور مقادیرمان را در هر یک از این آدرس‌ها ذخیره کنیم؟ برای دسترسی و اصلاح مقادیر آرایه از اندیس یا مکان آن‌ها استفاده می‌شود.

```
numbers[0] = 1;
numbers[1] = 2;
numbers[2] = 3;
numbers[3] = 4;
numbers[4] = 5;
```

اندیس یک آرایه از صفر شروع شده و به یک واحد کمتر از طول آرایه ختم می‌شود. به عنوان مثال شما یک آرایه ۵ عضوی دارید، اندیس آرایه از ۰ تا ۴ می‌باشد چون طول آرایه ۵ است پس ۰-۴ برابر است با ۴. این بدان معناست که اندیس ۰ نشان دهنده اولین عضو آرایه است و اندیس ۱ نشان دهنده دومین عضو و الی آخر. برای درک بهتر مثال بالا به شکل زیر توجه کنید :



به هر یک از اجزاء آرایه و اندیس‌های داخل کروشه توجه کنید. کسانی که تازه شروع به برنامه نویسی کرده‌اند معمولاً در گذاشتن اندیس دچار اشتباه می‌شوند و مثلاً ممکن است در مثال بالا اندیس‌ها را از ۱ شروع کنند. اگر بخواهید به یکی از اجزای آرایه با استفاده از اندیسی دسترسی پیدا کنید که در محدوده اندیس‌های آرایه شما نباشد با پیغام خطای `ArrayIndexOutOfBoundsException` مواجه می‌شوید و بدین معنی است که شما آدرسی را می‌خواهید که وجود ندارد. یک راه بسیار ساده‌تر برای تعریف آرایه به صورت زیر است :

```
int[] numbers = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
```

به سادگی و بدون احتیاج به کلمه کلیدی `new` می‌توان مقادیر را در داخل آکولاد قرار داد. کمپایلر به صورت اتوماتیک با شمارش مقادیر طول آرایه را تشخیص می‌دهد.

دستیابی به مقادیر آرایه با استفاده از حلقه for

در زیر مثالی در مورد استفاده از آرایه‌ها آمده است. در این برنامه ۵ مقدار از کاربر گرفته شده و میانگین آن‌ها حساب می‌شود:

1

```
package myfirstprogram;
```

```

2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.text.MessageFormat;
5
6 public class MyFirstProgram
7 {
8     public static void main(String[] args)
9     {
10         Scanner input = new Scanner(System.in);
11
12         int[] numbers = new int[5];
13         int total = 0;
14         double average;
15
16         for (int i = 0; i < numbers.length; i++)
17         {
18             System.out.print("Enter a number: ");
19             numbers[i] = input.nextInt();
20         }
21         for (int i = 0; i < numbers.length; i++)
22         {
23             total += numbers[i];
24         }
25
26         average = total / (double)numbers.length;
27
28         System.out.println(MessageFormat.format("Average = {0}", average));
29     }
30 }
```

```

Enter a number: 90
Enter a number: 85
Enter a number: 80
Enter a number: 87
Enter a number: 92
Average = 86
```

در خط ۱۲ یک آرایه تعریف شده است که می‌تواند ۵ عدد صحیح را در خود ذخیره کند. خطوط ۱۳ و ۱۴ متغیرهایی تعریف شده‌اند که از آن‌ها برای محاسبه میانگین استفاده می‌شود. توجه کنید که مقدار اولیه `total` صفر است تا از بروز خطا هنگام اضافه شدن مقدار به آن جلوگیری شود. در خطوط ۱۶ تا ۲۰ حلقه `for` برای تکرار و گرفتن ورودی از کاربر تعریف شده است. از خاصیت طول (`length`) آرایه برای تشخیص تعداد اجزای آرایه استفاده می‌شود. اگرچه می‌توانستیم به سادگی در حلقه `for` مقدار ۵ را برای شرط قرار دهیم ولی استفاده از خاصیت طول آرایه کار راحت‌تری است و می‌توانیم طول آرایه را تغییر دهیم و شرط حلقه `for` با تغییر جدید هماهنگ می‌شود. در خط ۱۹ ورودی دریافت شده از کاربر با استفاده از متد `nextInt()` دریافت و در آرایه ذخیره می‌شود. اندیس استفاده شده در `number` (خط ۱۹) مقدار `i` جاری در حلقه است. برای مثال در ابتدای حلقه مقدار `i` صفر است بنابراین وقتی در خط ۱۹ اولین داده از کاربر گرفته می‌شود، آن برابر صفر می‌شود. در تکرار بعدی `i` یک واحد اضافه می‌شود و در نتیجه در خط ۱۹ و بعد از ورود دومین داده توسط کاربر اندیس آن برابر صفر می‌شود.

اندیس آن برابر یک می‌شود. این حالت تا زمانی که شرط در حلقه `for` برقرار است ادامه می‌یابد. در خطوط ۲۱-۲۴ از حلقه `for` دیگر برای دسترسی به مقدار هر یک از داده‌های آرایه استفاده شده است. در این حلقه نیز مانند حلقه قبل از مقدار متغیر شمارنده به عنوان اندیس استفاده می‌کنیم.

هر یک از اجزای عددی آرایه به متغیر `total` اضافه می‌شوند. بعد از پایان حلقه می‌توانیم میانگین اعداد را حساب کنیم (خط ۲۶). مقدار `total` را بر تعداد اجزای آرایه (تعداد عده‌ها) تقسیم می‌کنیم. برای دسترسی به تعداد اجزای آرایه می‌توان از خاصیت `length` آرایه استفاده کرد. توجه کنید که در اینجا ما مقدار خاصیت `length` را به نوع `double` تبدیل کرده‌ایم بنابراین نتیجه عبارت یک مقدار از نوع `double` خواهد شد و دارای بخش کسری می‌باشد. حال اگر عملوندهای تقسیم را به نوع `double` تبدیل نکنیم نتیجه تقسیم یک عدد از نوع صحیح خواهد شد و دارای بخش کسری نیست. خط ۲۸ مقدار میانگین را در صفحه نمایش چاپ می‌کند. طول آرایه بعد از مقدار دهی نمی‌تواند تغییر کند. به عنوان مثال اگر یک آرایه را که شامل ۵ جز است مقدار دهی کنید دیگر نمی‌توانید آن را مثلاً به ۱۰ جز تغییر اندازه دهید. البته تعداد خاصی از کلاس‌ها مانند آرایه‌ها عمل می‌کنند و توانایی تغییر تعداد اجزای تشکیل دهنده خود را دارند. آرایه‌ها در برخی شرایط بسیار پر کاربرد هستند و تسلط شما بر این مفهوم و اینکه چطور از آن‌ها استفاده کنید بسیار مهم است.

حلقه `foreach`

حلقه `foreach` یکی دیگر از ساختارهای تکرار در جاوا می‌باشد که مخصوصاً برای آرایه‌ها، لیست‌ها و مجموعه‌ها طراحی شده است. حلقه `foreach` با هر بار گردش در بین اجزاء، مقادیر هر یک از آن‌ها را در داخل یک متغیر موقتی قرار می‌دهد و شما می‌توانید بواسطه این متغیر به مقادیر دسترسی پیدا کنید. در زیر نحوه استفاده از حلقه `foreach` آمده است :

```
for (datatype temporaryVar : array)
{
    code to execute;
}
```

متغیری است که مقادیر اجزای آرایه را در خود نگهداری می‌کند. `temporaryVar` باید دارای نوع باشد تا بتواند مقادیر آرایه را در خود ذخیره کند. به عنوان مثال آرایه شما دارای عددی از نوع صحیح باشد باید نوع متغیر موقتی از نوع اعداد صحیح باشد یا هر نوع دیگری که بتواند اعداد صحیح را در خود ذخیره کند مانند `double` یا `long`. سپس علامت دو نقطه (`:`) و بعد از آن نام آرایه را می‌نویسیم. در زیر نحوه استفاده از حلقه `foreach` آمده است :

```
1 package myfirstprogram;
```

```

2
3   public class MyFirstProgram
4   {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7       int[] numbers = { 1, 2, 3, 4, 5 };
8
9       for (int n : numbers)
10      {
11        System.out.println(n);
12      }
13    }
14 }
```

```

1
2
3
4
5
```

در برنامه آرایه‌ای با ۵ جزء تعریف شده و مقادیر ۱ تا ۵ در آن‌ها قرار داده شده است (خط ۷). در خط ۹ حلقه `foreach` شروع می‌شود. ما یک متغیر موقتی تعریف کرده‌ایم که اعداد آرایه را در خود ذخیره می‌کند. در هر بار تکرار از حلقه `foreach` متغیر موقتی `n`، مقادیر عددی را از آرایه استخراج می‌کند. حلقه `foreach` مقادیر اولین تا آخرین جزء آرایه را در اختیار ما قرار می‌دهد.

حلقه `foreach` برای دریافت هر یک از مقادیر آرایه کاربرد دارد. بعد از گرفتن مقدار یکی از اجزای آرایه، مقدار متغیر موقتی را چاپ می‌کنیم. حلقه `foreach` ما را قادر می‌سازد که به داده‌ها دسترسی یابیم و یا آن‌ها را بخوانیم و اصلاح کنیم. برای درک این مطلب در مثال زیر مقدار هر یک از اجزا آرایه افزایش یافته است :

```

int[] numbers = { 1, 2, 3 };

for(int n : numbers)
{
  n++;
  System.out.println(n);
}
```

```

2
3
4
5
6
```

آرایه‌های چند بعدی

آرایه‌های چند بعدی، آرایه‌هایی هستند که برای دسترسی به هر یک از عناصر آن‌ها باید از چندین اندیس استفاده کنیم. یک آرایه چند بعدی را می‌توان مانند یک جدول با تعدادی ستون و ردیف تصور کنید. با افزایش اندیس‌ها اندازه ابعاد آرایه نیز افزایش می‌باید و آرایه‌های چند بعدی با بیش از دو اندیس به وجود می‌آیند. نحوه ایجاد یک آرایه با دو بعد به صورت زیر است :

```
datatype[][] arrayName = new datatype[lengthX][lengthY];
```

و یک آرایه سه بعدی به صورت زیر ایجاد می‌شود :

```
datatype[][][] arrayName = new datatype[lengthX][lengthY][lengthZ];
```

می‌توان یک آرایه با تعداد زیادی بعد ایجاد کرد به شرطی که هر بعد دارای طول مشخصی باشد. به دلیل اینکه آرایه‌های سه بعدی یا آرایه‌های با بیشتر از دو بعد بسیار کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. اجازه بدھید که در این درس بر روی آرایه‌های دو بعدی تمرکز کنیم. در تعریف این نوع آرایه ابتدا نوع آرایه یعنی اینکه آرایه چه نوعی از انواع داده را در خود ذخیره می‌کند را، مشخص می‌کنیم. سپس دو جفت کروشه قرار می‌دهیم. به تعداد کروشه‌ها توجه کنید. اگر آرایه ما دو بعدی است باید ۲ جفت کروشه و اگر سه بعدی است باید ۳ جفت کروشه قرار دهیم. سپس یک نام برای آرایه انتخاب کرده و بعد تعریف آنرا با گذاشتن کلمه new، نوع داده و طول هر بعد آن کامل می‌کنیم. در یک آرایه دو بعدی برای دسترسی به هر یک از عناصر به دو مقدار نیاز داریم یکی مقدار X و دیگری مقدار Y که مقدار X نشان دهنده ردیف و مقدار Y نشان دهنده ستون آرایه است البته اگر ما آرایه دو بعدی را به صورت جدول در نظر بگیریم. یک آرایه سه بعدی را می‌توان به صورت یک مکعب تصور کرد که دارای سه بعد است و X طول، Y عرض و Z ارتفاع آن است. یک مثال از آرایه دو بعدی در زیر

آمده است :

```
int[][][] numbers = new int[3][5];
```

کد بالا به کمپایلر می‌گوید که فضای کافی به عناصر آرایه اختصاص بده (در این مثال ۱۵ خانه). در شکل زیر مکان هر عنصر در یک آرایه دو بعدی نشان داده شده است.

number [3][5]

number [0][0]	number [0][1]	number [0][2]	number [0][3]	number [0][4]
number [1][0]	number [1][1]	number [1][2]	number [1][3]	number [1][4]
number [2][0]	number [2][1]	number [2][2]	number [2][3]	number [2][4]

مقدار ۳ را به x اختصاص می‌دهیم چون ۳ سطر و مقدار ۵ را به ۷ چون ۵ ستون داریم اختصاص می‌دهیم. چطور یک آرایه چند بعدی را مقدار دهی کنیم؟ چند راه برای مقدار دهی به آرایه‌ها وجود دارد. یک راه این است که مقادیر عناصر آرایه را در همان زمان تعریف آرایه.

مشخص کنیم :

```
datatype[][] arrayName = { { r0c0, r0c1, ... r0cX },
                           { r1c0, r1c1, ... r1cX },
                           .
                           .
                           { rYc0, rYc1, ... rYcX } };
```

به عنوان مثال :

```
int[][] numbers = {
    { 1, 2, 3, 4, 5 },
    { 6, 7, 8, 9, 10 },
    { 11, 12, 13, 14, 15 }
};
```

و یا می‌توان مقدار دهی به عناصر را به صورت دستی انجام داد مانند :

```
array[0][0] = value;
array[0][1] = value;
array[0][2] = value;
array[1][0] = value;
array[1][1] = value;
array[1][2] = value;
array[2][0] = value;
array[2][1] = value;
```

```
array[2][2] = value;
```

همانطور که مشاهده می‌کنید برای دسترسی به هر یک از عناصر در یک آرایه دو بعدی به سادگی می‌توان از اندیس‌های X و Y و یک جفت کروشه مانند مثال استفاده کرد.

گردش در میان عناصر آرایه‌های چند بعدی

گردش در میان عناصر آرایه‌های چند بعدی نیاز به کمی دقت دارد. یکی از راههای آسان استفاده از حلقه `foreach` و یا حلقه `for` تو در تو است. اجازه دهید ابتدا از حلقه `foreach` استفاده کنیم.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         int[][] numbers = { { 1, 2, 3, 4, 5 },
8                             { 6, 7, 8, 9, 10 },
9                             { 11, 12, 13, 14, 15 }
10    };
11
12     for (int[] number : numbers)
13     {
14         for (int num : number)
15         {
16             System.out.print(num + " ");
17         }
18     }
19 }
20 }
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
```

مشاهده کردید که گردش در میان مقادیر عناصر یک آرایه چند بعدی چقدر راحت است. به وسیله حلقه `foreach` نمی‌توانیم انتهای ردیف‌ها را مشخص کنیم. برنامه زیر نشان می‌دهد که چطور از حلقه `for` برای خواندن همه مقادیر آرایه و تعیین انتهای ردیف‌ها استفاده کنید.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         int[][] numbers = { { 1, 2, 3, 4, 5 },
8                             { 6, 7, 8, 9, 10 },
```

```

9                     { 11, 12, 13, 14, 15 }
10                    };
11
12    for (int row = 0; row < numbers.length; row++)
13    {
14        for (int col = 0; col < numbers[row].length; col++)
15        {
16            System.out.print(numbers[row][col] + " ");
17        }
18
19        //Go to the next line
20        System.out.println();
21    }
22
23 }
```

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15

همانطور که در مثال بالا نشان داده شده است با استفاده از یک حلقه ساده `for` نمی‌توان به مقادیر دسترسی یافت بلکه به یک حلقه `for` تو در تو نیاز داریم. در اولین حلقه `for` (خط ۱۲) یک متغیر تعریف شده است که در میان ردیف‌های آرایه (`row`) گردش می‌کند. این حلقه تا زمانی ادامه می‌یابد که مقدار ردیف کمتر از طول اولین بعد باشد. در این مثال از خاصیت `length` کلاس `Array` استفاده کرده‌ایم. این خاصیت طول آرایه را در یک بعد خاص نشان می‌دهد. به عنوان مثال برای به دست آوردن طول اولین بعد آرایه که همان تعداد ردیف‌ها می‌باشد از دستور `numbers.length` استفاده کرده‌ایم.

در داخل اولین حلقه `for` دیگری تعریف شده است (خط ۱۴). در این حلقه یک شمارنده برای شمارش تعداد ستون‌های (columns) هر ردیف تعریف شده است و در شرط داخل آن بار دیگر از خاصیت `length` استفاده شده است، ولی این بار به نوعی دیگر از آن استفاده می‌کنیم. همانطور که مشاهده می‌کنید ابتدا نام آرایه را نوشته‌ایم و سپس یک اندیس به آن اختصاص داده‌ایم و بعد از خاصیت `length` استفاده نموده‌ایم :

```
numbers[row].length
```

استفاده از `row` به عنوان اندیس باعث می‌شود که به عنوان مثال وقتی که مقدار ردیف (`row`) صفر باشد، حلقه دوم از [۰][۰] تا [۴][۰] اجرا شود. سپس مقدار هر عنصر از آرایه را با استفاده از حلقه نشان می‌دهیم، اگر مقدار ردیف (`row`) برابر ۰ و مقدار ستون (`col`) برابر ۰ باشد مقدار عنصری که در ستون ۱ و ردیف ۱ (`numbers[۰][۰]`) قرار دارد، نشان داده خواهد شد که در مثال بالا عدد ۱ است.

بعد از اینکه دومین حلقه تکرار به پایان رسید، فوراً دستورات بعد از آن اجرا خواهند شد، که در اینجا دستور `(System.out.println())` است که به برنامه اطلاع می‌دهد که به خط بعد برود. سپس حلقه با اضافه کردن یک واحد به مقدار `row` این فرایند را دوباره تکرار می‌کند. سپس دومین حلقه `for` اجرا شده و مقادیر دومین ردیف نمایش داده می‌شود. این فرایند تا زمانی اجرا می‌شود که مقدار `row` کمتر از طول اولین بعد باشد. حال بباید آنچه را از قبل یاد گرفته‌ایم در یک برنامه به کار ببریم. این برنامه نمره چهار درس مربوط به سه دانش آموز را از ما می‌گیرد و معدل سه دانش آموز را حساب می‌کند.

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.text.MessageFormat;
5
6 public class MyFirstProgram
7 {
8     public static void main(String[] args)
9     {
10         Scanner input = new Scanner(System.in);
11
12         double[][] studentGrades = new double[3][4];
13         double total;
14
15         for (int student = 0; student < studentGrades.length; student++)
16         {
17             total = 0;
18
19             System.out.println(MessageFormat.format("Enter grades for Student {0}", student + 1));
20
21             for (int grade = 0; grade < studentGrades[student].length; grade++)
22             {
23                 System.out.print(MessageFormat.format("Enter Grade #{0}: ", grade + 1));
24                 studentGrades[student][grade] = input.nextDouble();
25                 total += studentGrades[student][grade];
26             }
27
28             System.out.print(
29                 MessageFormat.format("Average is {0}", (total / studentGrades[student].length)));
30             System.out.println();
31         }
32     }
33 }
```

```

Enter grades for Student 1
Enter Grade #1: 92
Enter Grade #2: 87
Enter Grade #3: 89
Enter Grade #4: 95
Average is 90.75
```

```

Enter grades for Student 2
Enter Grade #1: 85
Enter Grade #2: 85
Enter Grade #3: 86
Enter Grade #4: 87
Average is 85.75
```

```
Enter grades for Student 3
Enter Grade #1: 90
Enter Grade #2: 90
Enter Grade #3: 90
Enter Grade #4: 90
Average is 90.00
```

در برنامه بالا یک آرایه چند بعدی از نوع `double` تعریف شده است (خط ۱۲). همچنین یک متغیر به نام `total` تعریف می‌کنیم که مقدار محاسبه شده معدل هر دانش آموز را در آن قرار دهیم. حال وارد حلقه `for` تو در تو می‌شویم (خط ۱۵). در اولین حلقه `for` یک متغیر به نام `student` برای تشخیص پایه درسی هر دانش آموز تعریف کردہ‌ایم. از خاصیت `length` هم برای تشخیص تعداد دانش آموزان استفاده شده است. وارد بدن حلقه `for` می‌شویم. در خط ۱۷ مقدار متغیر `total` را برابر صفر قرار می‌دهیم. بعداً مشاهده می‌کنید که چرا این کار را انجام دادیم. سپس برنامه یک پیغام را نشان می‌دهد و از شما می‌خواهد که شماره دانش آموز را وارد کنید (۱ + `student`). عدد ۱ را به `student` اضافه کرده‌ایم تا به جای نمایش ۰، با ۱ `Student` شروع شود، تا طبیعی‌تر به نظر برسد. سپس به دومین حلقه `for` در خط ۲۱ می‌رسیم. در این حلقه یک متغیر شمارنده به نام `grade` تعریف می‌کنیم که طول دومنین بعد آرایه را با استفاده از `studentGrades[student].length` به دست می‌آورد. این طول تعداد نمراتی را که برنامه از سؤال می‌کند را نشان می‌دهد. برنامه چهار نمره مربوط به دانش آموز را می‌گیرد. هر وقت که برنامه یک نمره را از کاربر دریافت می‌کند، نمره به متغیر `total` اضافه می‌شود. وقتی همه نمره‌ها وارد شدند، متغیر `total` هم جمع همه نمرات را نشان می‌دهد. در خط ۲۸ معدل دانش آموز نشان داده می‌شود. معدل از تقسیم کردن `total` (جمع) بر تعداد نمرات به دست می‌آید. از `studentGrades[student].length` هم برای به دست آوردن تعداد نمرات استفاده می‌شود.

آرایه دندانه دار

آرایه دندانه دار یا `jagged array` چند بعدی است که دارای سطرهای با طول متغیر می‌باشد. نمونه ساده‌ای از آرایه‌های چند بعدی، آرایه‌های مستطیلی است که تعداد ستون‌ها و سطرهای آن‌ها برابر است. اما آرایه‌های دندانه دار دارای سطرهای (آرایه‌های) با طول متفاوت می‌باشند. بنابر این آرایه‌های دندانه دار را می‌توان آرایه‌ای از آرایه‌ها فرض کرد. دستور نوشتن این نوع آرایه‌ها به صورت زیر است :

```
datatype[][] arrayName;
```

ابتدا datatype که نوع آرایه است و سپس چهار کروشه باز و بسته و بعد از آن نام آرایه را می‌نویسیم. مقداردهی به این آرایه‌ها کمی

گیج کننده است. به مثال زیر توجه کنید :

```
int[][] myArrays = new int[3][];
myArrays[0] = new int[3];
myArrays[1] = new int[5];
myArrays[2] = new int[2];
```

در کد بالا سه آرایه تعریف شده است که اندیس آن‌ها از صفر شروع می‌شود. اعداد ۳ و ۵ و ۲ هم به تعداد عناصری که هر کدام از آن‌ها

در خود می‌توانند جای دهنده اشاره دارند. برای مقداردهی هر آرایه هم باید ابتدا اندیس آرایه و سپس اندیس عناصر آن را بنویسیم. مثلاً

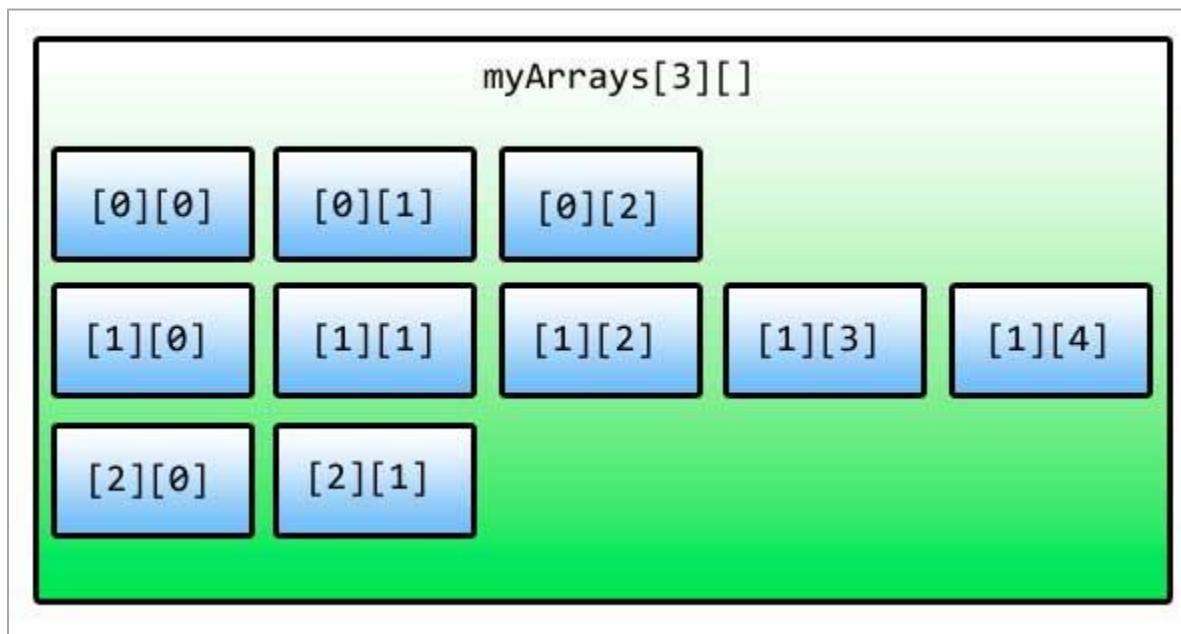
مقداردهی اولین عنصر اولین آرایه مثال بالا به صورت زیر عمل می‌کنیم :

```
myArrays[0][0] = 1;
```

و برای مثلاً دومین عنصر دومین آرایه هم به صورت زیر :

```
myArrays[1][1] = 4;
```

شكل زیر هم اندیس عناصر آرایه‌ای که در بالا تعریف کردہ‌ایم را نشان می‌دهد:



با توجه به توضیحاتی که داده شد می‌توان عناصر آرایه‌ای که در ابتدای درس ایجاد کردیم را به صورت زیر مقداردهی کرد :

```
myArrays[0][0] = 1;
myArrays[0][1] = 2;
myArrays[0][2] = 3;

myArrays[1][0] = 5;
myArrays[1][1] = 4;
myArrays[1][2] = 3;
myArrays[1][3] = 2;
myArrays[1][4] = 1;

myArrays[2][0] = 11;
myArrays[2][1] = 22;
```

یک روش بهتر برای مقدار دهی آرایه های دندانه دار به صورت زیر است که در آن می توان طول سطرها را هم مشخص نکرد :

```
int[][] myArrays = {{1,2,3}, {5,4,3,2,1}, {11,22}};
```

برای دسترسی به مقدار عناصر یک آرایه دندانه دار باید اندیس سطر و ستون آن را در اختیار داشته باشیم (array[row][column]) :

```
System.out.println(myArrays[1][2]);
```

نمی توان از حلقه foreach برای دسترسی به عناصر آرایه دندانه دار استفاده کرد :

```
for(int array : myArrays)
{
    System.out.println(array);
}
```

اگر از حلقه foreach استفاده کنیم با خطأ مواجه می شویم چون عناصر این نوع آرایه ها، آرایه هستند نه عدد یا رشته یا ... برای حل این مشکل باید نوع متغیر موقتی (array) را تغییر داده و از حلقه foreach دیگری برای دسترسی به مقادیر استفاده کرد.

```
for(int[] array : myArrays)
{
    for(int number : array)
    {
        System.out.println(number);
    }
}
```

همچنین می توان از یک حلقه for تو در تو به صورت زیر استفاده کرد :

```
for (int row = 0; row < myArrays.length; row++)
{
    for (int col = 0; col < myArrays[row].length; col++)
    {
        System.out.println(myArrays[row][col]);
    }
}
```

{

در اولین حلقه از `length` برای به دست آوردن تعداد سطرها (که همان آرایه‌های یک بعدی هستند) و در دومین حلقه از `length` برای به دست آوردن عناصر سطر جاری استفاده می‌شود.

متدها

متدها به شما اجازه می‌دهند که یک رفتار یا وظیفه را تعریف کنید و مجموعه‌ای از کدها هستند که در هر جای برنامه می‌توان از آن‌ها استفاده کرد. متدها دارای آرگومان‌هایی هستند که وظیفه متدها را مشخص می‌کنند. متدها در داخل کلاس تعریف می‌شود. نمی‌توان یک متدها را در داخل متدهای دیگر تعریف کرد. وقتی که شما در برنامه یک متدها را صدا می‌زنید برنامه به قسمت تعریف متدها و کدهای آن را اجرا می‌کند. در جاوا متدهای وجود دارد که نقطه آغاز هر برنامه است و بدون آن برنامه‌ها نمی‌دانند با ید از کجا شروع شوند، این متدهای `main()` نام دارد. پارامترها همان چیزهایی هستند که متدهای منتظر دریافت آنها است. آرگومان‌ها مقادیری هستند که به پارامترها ارسال می‌شوند. گاهی اوقات دو کلمه پارامتر و آرگومان به یک منظور به کار می‌روند. ساده‌ترین ساختار یک متدها به صورت زیر است :

```
returnType MethodName()
{
    code to execute;
}
```

به برنامه ساده زیر توجه کنید. در این برنامه از یک متدهای `PrintMessage()` برای چاپ یک پیغام در صفحه نمایش استفاده شده است :

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static void PrintMessage()
6     {
7         System.out.println("Hello World!");
8     }
9
10    public static void main(String[] args)
11    {
12        PrintMessage();
13    }
14 }
```

Hello World!

در خطوط ۵-۸ یک متاد تعریف کرده‌ایم. مکان تعریف آن در داخل کلاس مهم نیست. به عنوان مثال می‌توانید آن را زیر متاد (main) تعریف کنید. می‌توان این متاد را در داخل متاد دیگر صدا زد (فراخوانی کرد). متاد دیگر ما در اینجا متاد (main) است که می‌توانیم در داخل آن نام متادی که برای چاپ یک پیغام تعریف کرده‌ایم (یعنی متاد (PrintMessage) را صدا بزنیم. متاد (main) به صورت static تعریف شده است. برای اینکه بتوان از متاد (PrintMessage) در داخل متاد (main) استفاده کنیم باید آن را به صورت static تعریف کنیم. کلمه static به طور ساده به این معناست که می‌توان از متاد استفاده کرد بدون اینکه از کلاس نمونه‌ای ساخته شود. متاد (main) همواره باید به صورت static تعریف شود چون برنامه فوراً و بدون نمونه سازی از کلاس از آن استفاده می‌کند. وقتی به مبحث برنامه نویسی شیء گرا رسیدید به طور دقیق کلمه static مورد بحث قرار می‌گیرد. برنامه class (مثال بالا) زمانی اجرا می‌شود که برنامه دو متادی را که تعریف کرده‌ایم را اجرا کند و متاد (main) به صورت static تعریف شود. در باره این کلمه کلیدی در درس‌های آینده مطالب بیشتری می‌آموزیم.

در تعریف متاد بالا بعد از کلمه static کلمه کلیدی void آمده است که نشان دهنده آن است که متاد مقدار برگشتی ندارد. در درس آینده در مورد مقدار برگشتی از یک متاد و استفاده از آن برای اهداف مختلف توضیح داده خواهد شد. نام متاد ما (PrintMessage) است. به این نکته توجه کنید که در نامگذاری متاد از روش پاسکال (حرف اول هر کلمه بزرگ نوشته می‌شود) استفاده کرده‌ایم. این روش نامگذاری قراردادی است و می‌توان از این روش استفاده نکرد، اما پیشنهاد می‌شود که از این روش برای تشخیص متدها استفاده کنید.

بهتر است در نامگذاری متدها از کلماتی استفاده شود که کاران متاد را مشخص می‌کند مثلًا نام‌هایی مانند GoToBed یا OpenDoor. همچنین به عنوان مثال اگر مقدار برگشتی متاد یک مقدار بولی باشد می‌توانید اسم متاد خود را به صورت یک کلمه سوالی انتخاب کنید، مانند IsTeenager یا IsLeapyear. ولی از گذاشتن علامت سوال در آخر اسم متاد خودداری کنید. دو پرانتزی که بعد از نام می‌آید نشان دهنده آن است که نام متعلق به یک متاد است. در این مثال در داخل پرانتزها هیچ چیزی نوشته نشده چون پارامتری ندارد. در درس‌های آینده در مورد متدها بیشتر توضیح می‌دهیم.

بعد از پرانتزها دو آکولاد قرار می‌دهیم که بدنه متاد را تشکیل می‌دهد و کدهایی را که می‌خواهیم اجرا شوند را در داخل این آکولادها می‌نویسیم. در داخل متاد (main) متادی را که در خط ۱۲ ایجاد کرده‌ایم را صدا می‌زنیم. برای صدا زدن یک متاد کافیست نام آن را نوشته و بعد از نام پرانتزها را قرار دهیم. اگر متاد دارای پارامتر باشد باید شما آراغومانها را به ترتیب در داخل پرانتزها قرار دهید. در این مورد نیز در درس‌های آینده توضیح بیشتری می‌دهیم. با صدا زدن یک متاد کدهای داخل بدنه آن اجرا می‌شوند. برای اجرای متاد

برنامه از متند `main()` به محل تعریف متند `PrintMessage()` می‌رود. مثلًاً وقتی ما متند `PrintMessage()` را در خط ۱۲ صدا می‌زنیم برنامه از خط ۱۲ به خط ۷، یعنی جایی که متند تعریف شده می‌رود. اکنون ما یک متند در برنامه `class` داریم و همه متدهای این برنامه می‌توانند آن را صدا بزنند.

مقدار برگشتی از یک متند

متندها می‌توانند مقدار برگشتی از هر نوع داده‌ای داشته باشند. این مقادیر می‌توانند در محاسبات یا به دست آوردن یک داده مورد استفاده قرار بگیرند. در زندگی روزمره فرض کنید که کارمند شما یک متند است و شما او را صدا می‌زنید و از او می‌خواهید که کار یک سند را به پایان برساند. سپس از او می‌خواهید که بعد از اتمام کارش سند را به شما تحویل دهد. سند همان مقدار برگشتی متند است. نکته مهم در مورد یک متند، مقدار برگشتی و نحوه استفاده شما از آن است. برگشت یک مقدار از یک متند آسان است. کافیست در تعریف متند به روش

زیر عمل کنید :

```
returnType MethodName()
{
    return value;
}
```

در اینجا نوع داده‌ای مقدار برگشتی را مشخص می‌کند (`int`, `bool`, ...). در داخل بدنه متند کلمه کلیدی `return` و بعد از آن یک مقدار یا عبارتی که نتیجه آن یک مقدار است را می‌نویسیم. نوع این مقدار برگشتی باید از انواع ساده بوده و در هنگام نامگذاری متند و قبل از نام متند ذکر شود. اگر متند ما مقدار برگشتی نداشته باشد باید از کلمه `void` قبل از نام متند استفاده کنیم. مثال زیر یک متند دارای مقدار برگشتی است را نشان می‌دهد.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     static int CalculateSum()
8     {
9         int firstNumber = 10;
10        int secondNumber = 5;
11
12        int sum = firstNumber + secondNumber;
13
14        return sum;
15    }
16
17    public static void main(String[] args)
```

```

18     {
19         int result = CalculateSum();
20
21         System.out.println(MessageFormat.format("Sum is {0}.", result));
22     }
23 }

Sum is 15.

```

همانطور که در خط ۷ مثال فوق مشاهده می‌کنید هنگام تعریف متد از کلمه `int` به جای `void` استفاده کرده‌ایم که نشان دهنده آن است که متد ما دارای مقدار برگشتی از نوع اعداد صحیح است. در خطوط ۹ و ۱۰ دو متغیر تعریف و مقدار دهی شده‌اند.

توجه کنید که این متغیرها، متغیرهای محلی هستند. و این بدان معنی است که این متغیرها در سایر متدها مانند متد (`main()`) قابل دسترسی نیستند و فقط در متدى که در آن تعریف شده‌اند قابل استفاده هستند. در خط ۱۲ جمع دو متغیر در متغیر `sum` قرار می‌گیرد. در خط ۱۴ مقدار برگشتی `sum` توسط دستور `return` فراخوانی می‌شود. در داخل متد (`main()`) یک متغیر به نام `result` در خط ۱۹ تعریف می‌کنیم و متد (`CalculateSum()`) را فراخوانی می‌کنیم.

متد (`CalculateSum()`) مقدار ۱۵ را بر می‌گرداند که در داخل متغیر `result` ذخیره می‌شود. در خط ۲۱ مقدار ذخیره شده در متغیر `result` چاپ می‌شود. متدى که در این مثال ذکر شد متند کاربردی و مفیدی نیست. با وجودیکه کدهای زیادی در متد بالا نوشته شده ولی همیشه مقدار برگشتی ۱۵ است، در حالیکه می‌توانستیم به راحتی یک متغیر تعریف کرده و مقدار ۱۵ را به آن اختصاص دهیم. این متد در صورتی کارآمد است که پارامترهایی به آن اضافه شود که در درس‌های آینده توضیح خواهیم داد. هنگامی که می‌خواهیم در داخل یک متد از دستور `if` یا `switch` استفاده کنیم باید تمام کدها دارای مقدار برگشتی باشند. برای درک بهتر این مطلب به مثال زیر توجه کنید :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.text.MessageFormat;
5
6 public class MyFirstProgram
7 {
8     static int GetNumber()
9     {
10         Scanner input = new Scanner(System.in);
11
12         int number;
13
14         System.out.print("Enter a number greater than 10: ");
15         number = input.nextInt();
16     }
17 }

```

```

16     if (number > 10)
17     {
18         return number;
19     }
20     else
21     {
22         return 0;
23     }
24 }
25
26
27 public static void main(String[] args)
28 {
29     int result = GetNumber();
30
31     System.out.println(MessageFormat.format("Result = {0}.", result));
32 }
33 }
```

```

Enter a number greater than 10: 11
Result = 11
Enter a number greater than 10: 9
Result = 0
```

در خطوط ۸-۲۵ یک متده با نام `GetNumber()` تعریف شده است که از کاربر یک عدد بزرگتر از ۱۰ را می‌خواهد. اگر عدد وارد شده توسط کاربر درست نباشد متده مقدار صفر را بر می‌گرداند. و اگر قسمت `else` دستور `return` را از آن حذف کنیم در هنگام اجرای برنامه با پیغام خطای مواجه می‌شویم.

چون اگر شرط دستور `if` نادرست باشد (کاربر مقداری کمتر از ۱۰ را وارد کند) برنامه به قسمت `else` می‌رود تا مقدار صفر را برگرداند و چون قسمت `else` حذف شده است برنامه با خطای مواجه می‌شود و همچنین اگر دستور `return` حذف شود چون برنامه نیاز به مقدار برگشتی دارد پیغام خطای می‌دهد.

پارامتر و آرگومان

پارامترها داده‌های خامی هستند که متده آنها را پردازش می‌کند و سپس اطلاعاتی را که به دنبال آن هستید در اختیار شما قرار می‌دهد. فرض کنید پارامترها مانند اطلاعاتی هستند که شما به یک کارمند می‌دهید که بر طبق آنها کارش را به پایان برساند. یک متده می‌تواند هر تعداد پارامتر داشته باشد. هر پارامتر می‌تواند از انواع مختلف داده باشد. در زیر یک متده با `N` پارامتر نشان داده شده است :

```

returnType MethodName(datatype param1, datatype param2, ... datatype paramN)
{
    code to execute;
}
```

پارامترها بعد از نام متده و بین پرانتزها قرار می‌گیرند. بر اساس کاری که متده انجام می‌دهد می‌توان تعداد پارامترهای زیادی به متده اضافه کرد. بعد از فراخوانی یک متده باید آرگومان‌های آن را نیز تأمین کنید. آرگومان‌ها مقادیری هستند که به پارامترها اختصاص داده می‌شوند. ترتیب ارسال آرگومان‌ها به پارامترها مهم است. عدم رعایت ترتیب در ارسال آرگومان‌ها باعث به وجود آمدن خطای منطقی و خطای زمان اجرا می‌شود. اجازه بدھید که یک مثال بزنیم :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.text.MessageFormat;
5
6 public class MyFirstProgram
7 {
8     static int CalculateSum(int number1, int number2)
9     {
10         return number1 + number2;
11     }
12
13     public static void main(String[] args)
14     {
15         Scanner input = new Scanner(System.in);
16         int num1, num2;
17
18         System.out.print("Enter the first number: ");
19         num1 = input.nextInt();
20         System.out.print("Enter the second number: ");
21         num2 = input.nextInt();
22
23         System.out.println(MessageFormat.format("Sum = {0}", CalculateSum(num1, num2)));
24     }
25 }
```

Enter the first number: 10
Enter the second number: 5
Sum = 15

در برنامه بالا یک متده به نام `CalculateSum()` (خطوط ۸-۱۱) تعریف شده است که وظیفه آن جمع مقدار دو عدد است. چون این متده مقدار دو عدد صحیح را با هم جمع می‌کند پس نوع برگشتی ما نیز باید `int` باشد. متده دارای دو پارامتر است که اعداد را به آن‌ها ارسال می‌کنیم. به نوع داده‌ای پارامترها توجه کنید. هر دو پارامتر `number1` و `number2` مقادیری از نوع اعداد صحیح (`int`) دریافت می‌کنند. در بدنه متده دستور `return` نتیجه جمع دو عدد را بر می‌گرداند. در داخل متده `main()` برنامه از کاربر دو مقدار را درخواست می‌کند و آن‌ها را داخل متغیرها قرار می‌دهد. حال متده را که آرگومان‌های آن را آماده کرده‌ایم فراخوانی می‌کنیم. مقدار `num1` به پارامتر اول و مقدار `num2` به پارامتر دوم ارسال می‌شود. حال اگر مکان دو مقدار را هنگام ارسال به متده تغییر دهیم (یعنی مقدار `num2` به پارامتر اول و مقدار `num1` به پارامتر دوم ارسال شود) هیچ تغییری در نتیجه متده ندارد چون جمع خاصیت جابه جایی دارد.

فقط به یاد داشته باشید که باید ترتیب ارسال آرگومان‌ها هنگام فراخوانی متده را دقیقاً با ترتیب قرار گیری پارامترها تعريف شده در متده مطابقت داشته باشد. بعد از ارسال مقادیر ۱۰ و ۵ به پارامترها، پارامترها آن‌ها را دریافت می‌کنند. به این نکته نیز توجه کنید که نام پارامترها طبق قرارداد به شیوه کوهان شتری یا camelCasing (حرف اول دومین کلمه بزرگ نوشته می‌شود) نوشته می‌شود. در داخل بدنه متده (خط ۱۰) دو مقدار با هم جمع می‌شوند و نتیجه به متده فراخوان (متده که متده CalculateSum() را فراخوانی می‌کند) ارسال می‌شود. در درس آینده از یک متغیر برای ذخیره نتیجه محاسبات استفاده می‌کنیم ولی در اینجا مشاهده می‌کنید که می‌توان به سادگی نتیجه جمع را نشان داد (خط ۱۰). در داخل متده main() از ما دو عدد که قرار است با هم جمع شوند درخواست می‌شود.

در خط ۲۳ متده CalculateSum() را فراخوانی می‌کنیم و دو مقدار صحیح به آن ارسال می‌کنیم. دو عدد صحیح در داخل متده با هم جمع شده و نتیجه آن‌ها برگردانده می‌شود. مقدار برگشت داده شده از متده به وسیله متده format() از کلاس MessageFormat نمایش داده می‌شود (خط ۲۳). در برنامه زیر یک متده تعریف شده است که دارای دو پارامتر از دو نوع داده‌ای مختلف است:

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     static void ShowMessageAndNumber(String message, int number)
8     {
9         System.out.println(message);
10        System.out.println(MessageFormat.format("Number = {0}", number));
11    }
12
13    public static void main(String[] args)
14    {
15        ShowMessageAndNumber("Hello World!", 100);
16    }
17 }
```

```
Hello World!
Number = 100
```

در مثال بالا یک متده تعریف شده است که اولین پارامتر آن مقداری از نوع رشته و دومین پارامتر آن مقداری از نوع int دریافت می‌کند. متده به سادگی دو مقداری که به آن ارسال شده است را نشان می‌دهد. در خط ۱۵ متده را اول با یک رشته و سپس یک عدد خاص فراخوانی می‌کنیم. حال اگر متده به صورت زیر فراخوانی می‌شد :

```
ShowMessageAndNumber(100, "Welcome to Gimme JAVA!");
```

در برنامه خطابه وجود می‌آمد چون عدد ۱۰۰ به پارامتری از نوع رشته و رشته Hello World به پارامتری از نوع اعداد صحیح ارسال می‌شد. این نشان می‌دهد که ترتیب ارسال آرگومان‌ها به پارامترها هنگام فراخوانی متده است. به مثال ۱ توجه کنید در آن مثال دو عدد از نوع int به پارامترها ارسال کردیم که ترتیب ارسال آن‌ها چون هردو پارامتر از یک نوع بودند مهم نبود. ولی اگر پارامترهای متده دارای اهداف خاصی باشند ترتیب ارسال آرگومان‌ها مهم است.

```
void ShowPersonStats(int age, int height)
{
    System.out.println(MessageFormat.format("Age = {0}", age));
    System.out.println(MessageFormat.format("Height = {0}", height));
}

//Using the proper order of arguments
ShowPersonStats(20, 160);

//Acceptable, but produces odd results
ShowPersonStats(160, 20);
```

در مثال بالا نشان داده شده است که حتی اگر متده دو آرگومان با یک نوع داده‌ای قبول کند باز هم بهتر است ترتیب بر اساس تعریف پارامترها رعایت شود. به عنوان مثال در اولین فراخوانی متده بالا اشکالی به چشم نمی‌آید چون سن شخص ۲۰ و قد او ۱۶۰ سانتی متر است. اگر آرگومان‌ها را به ترتیب ارسال نکنیم سن شخص ۱۶۰ و قد او ۲۰ سانتی متر می‌شود که به واقعیت نزدیک نیست. دانستن مبانی مقادیر برگشتی و ارسال آرگومان‌ها باعث می‌شود که شما متدهای کارآمدتری تعریف کنید. تکه کد زیر نشان می‌دهد که شما حتی می‌توانید مقدار برگشتی از یک متده را به عنوان آرگومان به متده دیگر ارسال کنید.

```
int MyMethod()
{
    return 5;
}

void AnotherMethod(int number)
{
    System.out.println(number);
}
// Codes skipped for demonstration

AnotherMethod(MyMethod());
```

چون مقدار برگشتی متده MyMethod() عدد ۵ است و به عنوان آرگومان به متده AnotherMethod() ارسال می‌شود خروجی کد بالا هم عدد ۵ است.

ارسال آرگومان به روش مقدار

ارسال آرگومان‌ها به روش مقدار بدان معناست که شما یک کپی از مقدار متغیر را ارسال می‌کنید نه اصل متغیر یا ارجاع به آن را. در این حالت وقتی که آرگومان ارسال شده را در داخل متدها اصلاح می‌کنیم مقدار اصلی آرگومان در خارج از متدها تغییر نمی‌کند. اجازه دهید که ارسال با مقدار آرگومان را با یک مثال توضیح دهیم:

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     static void ModifyNumberVal(int number)
8     {
9         number += 10;
10        System.out.println(
11            MessageFormat.format("Value of number inside method is {0}.", number));
12    }
13
14    public static void main(String[] args)
15    {
16        int num = 5;
17        System.out.println(MessageFormat.format("num = {0}\n", num));
18
19        System.out.println("Passing num by value to method ModifyNumberVal() ...");
20        ModifyNumberVal(num);
21        System.out.println(
22            MessageFormat.format("Value of num after exiting the method is {0}", num));
23    }
24 }
```

num = 5

Passing num by value to method ModifyNumberVal() ...
Value of number inside method is 15.
Value of num after exiting the method is 5.

در برنامه بالا متدهای تعریف شده است که کار آن اضافه کردن عدد ۱۰ به مقداری است که به آنها ارسال می‌شود (خطوط ۱۱-۱۵). این متدهای یک پارامتر است که نیاز به یک مقدار آرگومان (از نوع int) دارد. وقتی که متدها را صدای زنیم و آرگومانی به آن اختصاص می‌دهیم (خط ۱۹)، کپی آرگومان به پارامتر متدها ارسال می‌شود. بنابراین مقدار اصلی متغیر خارج از متدها هیچ ارتباطی به پارامتر متدها ندارد. سپس مقدار ۱۰ را به متغیر پارامتر (number) اضافه کرده و نتیجه را چاپ می‌کنیم. برای اثبات اینکه متغیر num هیچ تغییری نکرده است مقدار آن را یکبار قبل از ارسال به متدها (خط ۱۶) و بار دیگر بعد از ارسال به متدها (خط ۲۰) چاپ کرده و مشاهده می‌کنیم که تغییری نکرده است.

ارسال آرایه به عنوان آرگومان

می‌توان آرایه‌ها را به عنوان آرگومان به متدها ارسال کرد. ابتدا شما باید پارامترهای متدها را طوری تعریف کنید که آرایه دریافت کنند. به مثال زیر توجه کنید.

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static void TestArray(int[] numbers)
6     {
7         for(int number : numbers)
8         {
9             System.out.println(number);
10        }
11    }
12
13    public static void main(String[] args)
14    {
15        int[] array = { 1, 2, 3, 4, 5 };
16        TestArray(array);
17    }
18 }
```

```

1
2
3
4
5
```

مشاهده کردید که به سادگی می‌توان با گذاشتن کروشه بعد از نوع داده‌ای پارامتر یک متاد ایجاد کرد که پارامتر آن، آرایه دریافت می‌کند. وقتی متاد در خط ۱۶ فراخوانی می‌شود، آرایه را فقط با استفاده از نام آن و بدون استفاده از اندیس ارسال می‌کنیم. پس آرایه‌ها به روش ارجاع به متدها ارسال می‌شوند. در خطوط ۷-۱۰ از حلقه `foreach` برای دسترسی به اجزای اصلی آرایه که به عنوان آرگومان به متاد ارسال کردہ‌ایم استفاده می‌کنیم. در زیر نحوه ارسال یک آرایه به روش ارجاع نشان داده شده است.

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static void IncrementElements(int[] numbers)
6     {
7         for (int i = 0; i < numbers.length; i++)
8         {
9             numbers[i]++;
10        }
11    }
12
13    public static void main(String[] args)
14    {
15        int[] array = { 1, 2, 3, 4, 5 };
16
17        IncrementElements(array);
18
19        for (int num : array)
20        {
21            System.out.println(num);
22        }
23    }
24 }
```

```

22     }
23 }
24 }
```

```

2
3
4
5
6
```

برنامه بالا یک متده است که یک آرایه را دریافت می‌کند و به هر یک از عناصر آن یک واحد اضافه می‌کند. به این نکته توجه کنید که از حلقه `foreach` نمی‌توان برای افزایش مقادیر آرایه استفاده کنیم چون این حلقه برای خواندن مقادیر آرایه مناسب است نه اصلاح آن‌ها. در داخل متده ما مقادیر هر یک از اجزای آرایه را افزایش داده‌ایم. سپس از متده خارج شده و نتیجه را نشان می‌دهیم. مشاهده می‌کنید که هر یک از مقادیر اصلی متده هم اصلاح شده‌اند. راه دیگر برای ارسال آرایه به متده، مقدار دهی مستقیم به متده فراخوانی شده است. به عنوان مثال :

```
IncrementElements( new int[] { 1, 2, 3, 4, 5 } );
```

در این روش ما آرایه‌ای تعریف نمی‌کنیم بلکه مجموعه‌ای از مقادیر را به پارامتر ارسال می‌کنیم که آن‌ها را مانند آرایه قبول کند. از آنجاییکه در این روش آرایه‌ای تعریف نکرده‌ایم نمی‌توانیم در متده `Main()` نتیجه را چاپ کنیم. اگر از چندین پارامتر در متده استفاده می‌کنید، همیشه برای هر یک از پارامترهایی که آرایه قبول می‌کنند از یک جفت کروشه استفاده کنید. به عنوان مثال :

```
void MyMethod(int[] param1, int param2)
{
    //code here
}
```

به پارامترهای متده بالا توجه کنید، پارامتر اول (`param1`) آرگومانی از جنس آرایه قبول می‌کند ولی پارامتر دوم (`param2`) یک عدد صحیح. حال اگر پارامتر دوم (`param2`) هم آرایه قبول می‌کرد باید برای آن هم از کروشه استفاده می‌کردیم:

```
void MyMethod(int[] param1, int[] param2)
{
    //code here
}
```

محدوده متغیر

متدها در جاوا دارای محدوده هستند. محدوده یک متغیر به شما می‌گوید که در کجا برنامه می‌توان از متغیر استفاده کرد و یا متغیر قابل دسترسی است. به عنوان مثال متغیری که در داخل یک متد تعریف می‌شود فقط در داخل بدنه متد قابل دسترسی است. می‌توان دو متغیر با نام یکسان در دو متد مختلف تعریف کرد. برنامه زیر این ادعا را اثبات می‌کند :

```

1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 public class MyFirstProgram
6 {
7     static void DemonstrateScope()
8     {
9         int number = 5;
10
11         System.out.println(MessageFormat.format(
12             "number inside method DemonstrateScope() = {0}", number));
13     }
14
15     public static void main(String[] args)
16     {
17         int number = 10;
18
19         DemonstrateScope();
20
21         System.out.println(MessageFormat.format(
22             "number inside the Main method() = {0}", number));
23     }
24 }
```

number inside method DemonstrateScope() = 5
number inside the Main method() = 10

مشاهده می‌کنید که حتی اگر ما دو متغیر با نام یکسان تعریف کنیم که دارای محدوده‌های متفاوتی هستند، می‌توان به هر کدام از آن‌ها مقادیر مختلفی اختصاص داد. متغیر تعریف شده در داخل متد () در خط ۹ هیچ ارتباطی به متغیر داخل متد () در خط ۱۶ ندارد. وقتی به مبحث کلاس‌ها رسیدیم در این باره بیشتر توضیح خواهیم داد.

آرگومان‌های متغیر (VarArgs)

آرگومان‌های متغیر (VarArgs)، در ۵ JDK اضافه شده است و به شما اجازه می‌دهد تعداد آرگومان‌های دلخواه (متغیر) و البته همنوع را به متد ارسال کنید. برای ایجاد متدى که به تعداد دلخواه پارامتر دریافت کند از علامت سه نقطه (...) به صورت زیر استفاده می‌شود :

```

public static void MethodName(int ... argument)
{
    // method body
}
```

```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static int CalculateSum(int ... numbers)
6     {
7         int total = 0;
8
9         for (int number : numbers)
10        {
11            total += number;
12        }
13
14        return total;
15    }
16
17    public static void main(String[] args)
18    {
19        System.out.println("1 + 2 + 3 = " + CalculateSum(1, 2, 3));
20        System.out.println("1 + 2 + 3 + 4 = " + CalculateSum(1, 2, 3, 4));
21        System.out.println("1 + 2 + 3 + 4 + 5 = " + CalculateSum(1, 2, 3, 4, 5));
22    }
23 }
```

1 + 2 + 3 = 6
1 + 2 + 3 + 4 = 10
1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15

همانطور که در مثال بالا مشاهده می‌کنید یک متده به نام `CalculateSum()` در خط ۳ تعریف شده است. برای اینکه این متده تعداد دلخواه پارامتر دریافت کند، از علامت سه نقطه (...) بعد از نوع داده‌ای پارامتر آن استفاده شده است. در اصل کلمه `numbers` یک آرایه است، که وقتی ما آرگومان‌ها را به متده ارسال می‌کنیم در این آرایه ذخیره می‌شوند. حال متده را سه بار با تعداد مختلف آرگومانها فراخوانی می‌کنیم و سپس با استفاده از حلقه `foreach` این آرگومان‌ها را جمع و به متده فراخوان برگشت می‌دهیم. وقتی از چندین پارامتر در یک متده استفاده می‌کنید فقط یکی از آنها باید دارای علامت سه نقطه (...) بوده و همچنین از لحاظ مکانی باید آخرين پارامتر باشد. اگر این پارامتر (پارامتری که دارای سه نقطه است) در آخر پارامترهای دیگر قرار نگیرد و یا از چندین پارامتر سه نقطه دار استفاده کنید با خطای مواجه می‌شویم. به مثالهای اشتباه و درست زیر توجه کنید :

```

void SomeFunction(int ... x, int ... y) //ERROR
void SomeFunction(int ... x, int y, int z) //ERROR
void SomeFunction(int x, int y, int ... z) //Correct
```

سربارگذاری متدها

سربارگذاری متدها به شما اجازه می‌دهد که چندین متد با نام یکسان تعریف کنید که دارای امضا و تعداد پارامترهای مختلف هستند.

برنامه از روی آرگومان‌هایی که شما به متد ارسال می‌کنید به صورت خودکار تشخیص می‌دهد که کدام متد را فراخوانی کرده‌اید یا کدام

متد مد نظر شماست. امضا یک متد نشان دهنده ترتیب و نوع پارامترهای آن است. به مثال زیر توجه کنید :

```
void MyMethod(int x, double y, string z)
```

که امضا متد بالا (MyMethod(int, double, string) می‌باشد. به این نکته توجه کنید که نوع برگشتی و نام پارامترها شامل

امضا متد نمی‌شوند. در مثال زیر نمونه‌ای از سربارگذاری متدها آمده است.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static void ShowMessage(double number)
6     {
7         System.out.println("Double version of the method was called.");
8     }
9
10    static void ShowMessage(int number)
11    {
12        System.out.println("Integer version of the method was called.");
13    }
14
15    public static void main(String[] args)
16    {
17        ShowMessage(9.99);
18        ShowMessage(9);
19    }
20 }
```

```
Double version of the method was called.
Integer version of the method was called.
```

در برنامه بالا دو متد با نام مشابه تعریف شده‌اند. اگر سربارگذاری متد توسط جاوا پشتیبانی نمی‌شد برنامه زمان زیادی برای انتخاب یک متد از بین متدهایی که فراخوانی می‌شوند لازم داشت. رازی در نوع پارامترهای متد نهفته است. کمپایلر بین دو یا چند متد در صورتی فرق می‌گذارد که پارامترهای متفاوتی داشته باشند. وقتی یک متد را فراخوانی می‌کنیم، متد نوع آرگومان‌ها را تشخیص می‌دهد. در فراخوانی اول (خط ۱۷) ما یک مقدار double ShowMessage() را به متد () ارسال کرده‌ایم در نتیجه متد () ShowMessage (خطوط ۵-۸) که دارای پارامتری از نوع double اجرا می‌شود. در بار دوم که متد فراخوانی می‌شود (خط ۱۸) ما یک مقدار int را به متد ShowMessage() ارسال می‌کنیم متد () ShowMessage ارسال می‌کنیم متد () ShowMessage (خطوط ۱۰-۱۳) که دارای پارامتری از نوع int است اجرا می‌شود. معنای اصلی سربارگذاری متد همین است که توضیح داده شد.

هدف اصلی از سربارگذاری متدها این است که بتوان چندین متده را که وظیفه یکسانی انجام می‌دهند را تعریف کرد تعداد زیادی از متدها در جاوا سربارگذاری می‌شوند مانند متده `println()` از کلاس `out`. قبلًا مشاهده کردید که این متده می‌تواند یک آرگومان از نوع رشته دریافت کند و آن را نمایش دهد، و در حالت دیگر می‌تواند دو یا چند آرگومان قبول کند.

بازگشت (Recursion)

بازگشت فرایندی است که در آن متده مدام خود را فراخوانی می‌کند تا زمانی که به یک مقدار مورد نظر برسد. بازگشت یک مبحث پیچیده در برنامه نویسی است و تسلط به آن کار راحتی نیست. به این نکته هم توجه کنید که بازگشت باید در یک نقطه متوقف شود و گرنه برای بی نهایت بار، متده، خود را فراخوانی می‌کند. در این درس یک مثال ساده از بازگشت را برای شما توضیح می‌دهیم. فاکتوریل یک عدد صحیح مثبت ($n!$) شامل حاصل ضرب همه اعداد مثبت صحیح کوچکتر یا مساوی آن می‌باشد. به فاکتوریل عدد ۵ توجه کنید.

$$5! = 5 * 4 * 3 * 2 * 1 = 120$$

بنابراین برای ساخت یک متده بازگشتی باید به فکر توقف آن هم باشیم. بر اساس توضیح بازگشت، فاکتوریل فقط برای اعداد مثبت صحیح است. کوچکترین عدد صحیح مثبت ۱ است. در نتیجه از این مقدار برای متوقف کردن بازگشت استفاده می‌کنیم.

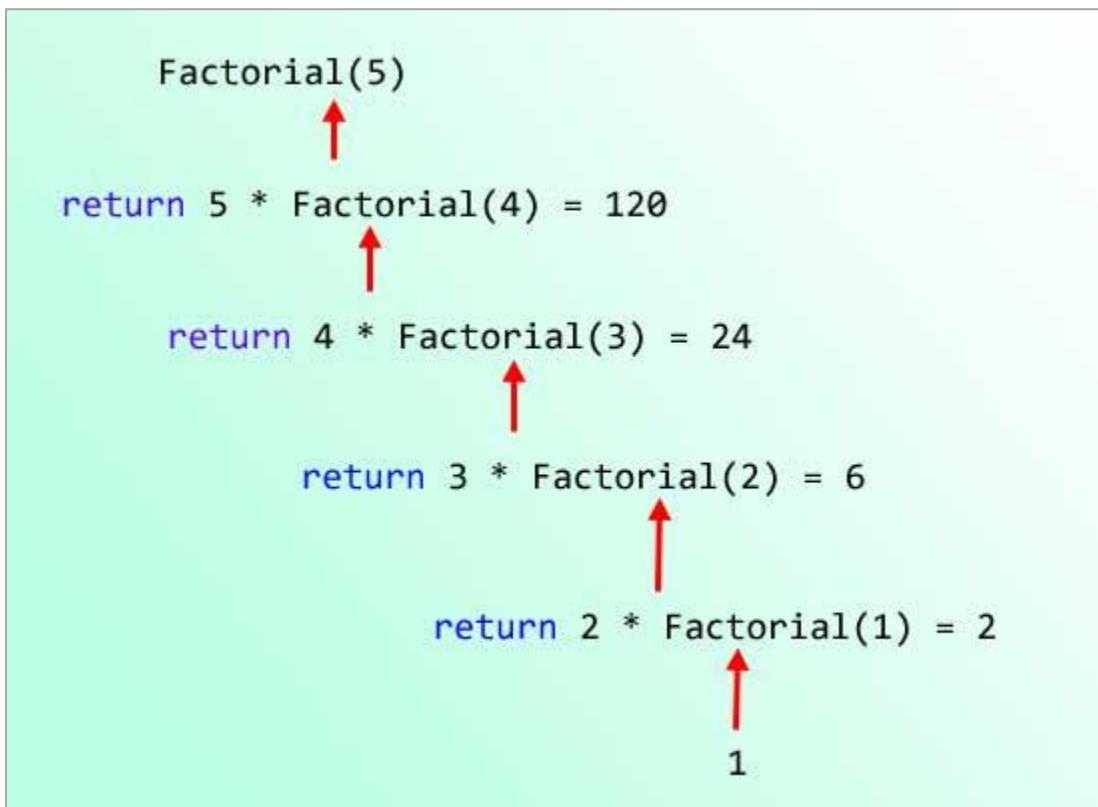
```

1 package myfirstprogram;
2
3 public class MyFirstProgram
4 {
5     static long Factorial(int number)
6     {
7         if (number == 1)
8             return 1;
9
10        return number * Factorial(number - 1);
11    }
12
13    public static void main(String[] args)
14    {
15        System.out.println(Factorial(5));
16    }
17}
```

120

متده مقدار بزرگی را بر می‌گرداند چون محاسبه فاکتوریل می‌تواند خیلی بزرگ باشد. متده یک آرگومان که یک عدد است و می‌تواند در محاسبه مورد استفاده قرار گیرد را می‌پذیرد. در داخل متده یک دستور `if` می‌نویسیم و در خط ۷ می‌گوییم که اگر آرگومان ارسال شده برابر ۱ باشد سپس مقدار ۱ را برگردان در غیر اینصورت به خط بعد برو. این شرط باعث توقف تکرارها نیز می‌شود. در خط ۱۰ مقدار جاری متغیر

در عددی یک واحد کمتر از خودش ($1 - \text{number}$) ضرب می‌شود. در این خط متدها Factorial خود را فراخوانی می‌کند و آرگومان آن در این خط همان $1 - \text{number}$ است. مثلاً اگر مقدار جاری number برابر ۱۰ باشد، یعنی اگر ما بخواهیم فاکتوریل عدد ۱۰ را به دست بیاوریم آرگومان متدها Factorial() در اولین ضرب ۹ خواهد بود. فرایند ضرب تا زمانی ادامه می‌یابد که آرگومان ارسال شده با عدد ۱ برابر نشود. شکل زیر فاکتوریل عدد ۵ را نشان می‌دهد.



کد بالا را به وسیله یک حلقه for نیز می‌توان نوشت.

```
factorial = 1;

for ( int counter = number; counter >= 1; counter-- )
    factorial *= counter
```

این کد از کد معادل بازگشته آن آسان‌تر است. از بازگشت در زمینه‌های خاصی در علوم کامپیوتر استفاده می‌شود. استفاده از بازگشت حافظه زیادی اشغال می‌کند پس اگر سرعت برای شما مهم است از آن استفاده نکنید.

شمارش (Enumeration)

شمارش راهی برای تعریف داده‌هایی است که می‌توانند مقادیر محدودی که شما از قبل تعریف کرده‌اید را پیذیرند. به عنوان مثال شما می‌خواهید یک متغیر تعریف کنید که فقط مقادیر جهت (جغرافیایی) مانند `east`, `south` و `west` را در خود ذخیره کند. ابتدا یک `enumeration` تعریف می‌کنید و برای آن یک اسم انتخاب کرده و بعد از آن تمام مقادیر ممکن که می‌توانند در داخل بدن آن قرار بگیرند تعریف می‌کنید. به نحوه تعریف یک `enumeration` توجه کنید:

```
enum enumName
{
    value1,
    value2,
    value3,
    .
    .
    .
    valueN
}
```

ابتدا کلمه کلیدی `enum` و سپس نام آن را به کار می‌بریم. در جاوا برای نامگذاری `enumeration` از روش پاسکال استفاده کنید. در بدن `enum` مقادیری وجود دارند که برای هر کدام یک نام در نظر گرفته شده است و به وسیله کاما از هم جدا شده‌اند. به یک مثال توجه کنید:

```
enum Direction
{
    North,
    East,
    South,
    West
}
```

به نحوه استفاده از `enumeration` در یک برنامه جاوا توجه کنید.

```
1 package myfirstprogram;
2
3 import java.text.MessageFormat;
4
5 enum Direction
6 {
7     North,
8     East,
9     South,
10    West
11 }
12
```

```

13 public class MyFirstProgram
14 {
15     public static void main(String[] args)
16     {
17         Direction myDirection;
18
19         myDirection = Direction.North;
20
21         System.out.println(MessageFormat.format("Direction: {0}", myDirection));
22     }
23 }
```

Direction: North

ابتدا enumeration را در خطوط ۵-۱۱ تعریف می‌کنیم. توجه کنید که enumeration را خارج از کلاس قرار داده‌ایم. این کار باعث می‌شود که enumeration در سراسر برنامه در دسترس باشد. می‌توان enumeration را در داخل کلاس هم تعریف کرد ولی در این صورت فقط در داخل کلاس قابل دسترس است.

```

public class MyFirstProgram
{
    enum Direction
    {
        //Code omitted
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        //Code omitted
    }
}
```

برنامه را ادامه می‌دهیم. در داخل بدن enumeration نام چهار جهت جغرافیایی وجود دارد (خطوط ۷-۱۰). در خط ۱۷ یک متغیر تعریف شده است که مقدار یک جهت را در خود ذخیره می‌کند. نحوه تعریف آن به صورت زیر است :

```
enumType variableName;
```

در اینجا enumType نوع داده شمارشی (مثلاً Direction یا مسیر) می‌باشد و variableName نیز نامی است که برای آن انتخاب کرده‌ایم که در مثال قبل myDirection است. سپس یک مقدار به متغیر myDirection اختصاص می‌دهیم (خط ۱۹). برای اختصاص یک مقدار به صورت زیر عمل می‌کنیم :

```
variable = enumType.value;
```

ابداً نوع Enumeration سپس علامت نقطه و بعد مقدار آن (مثلاً North) را می‌نویسیم. می‌توان یک متغیر را فوراً، به روش زیر مقدار

دهی کرد :

```
Direction myDirection = Direction.North;
```

حال در خط ۲۱ با استفاده از () println مقدار myDirection را چاپم کنیم. enum ها مانند کلاس‌ها و اینترفیس‌ها از انواع ارجاعی به حساب می‌آیند و بنابر این می‌توانند دارای سازنده و فیلد و متده باشند. به هر عضو از یک enum می‌توان یک عدد اختصاص داد. به مثال

زیر توجه کنید :

```
1 package myfirstprogram;
2
3 enum Direction
4 {
5     North(3),
6     East(5),
7     South(7),
8     West(4);
9
10    private final int directionindex;
11
12    Direction(int index)
13    {
14        this.directionindex = index;
15    }
16
17    public int GetDirectionIndex()
18    {
19        return this.directionindex;
20    }
21
22
23    public class MyFirstProgram
24    {
25        public static void main(String[] args)
26        {
27            Direction myDirection = Direction.East;
28            System.out.println(myDirection.GetDirectionIndex());
29        }
30    }
}
```

5

همانطور که در کد بالا مشاهده می‌کنید یک نوع شمارشی با نام Direction در خطوط ۳-۲۱ تعریف کرده‌ایم. به مقادیر این نوع شمارشی در خطوط ۵-۸ مقادیری را اختصاص داده‌ایم. در خط ۱۰ یک فیلد با نام directionindex تعریف کرده‌ایم تا مقدار هر یک از عناصر شمارشی را که می‌خواهیم به وسیله سازنده‌ای که در خطوط ۱۲-۱۵ تعریف شده است در آن قرار دهیم. برای به دست آوردن این مقادیر هم

از متده استفاده می‌کنیم. حال فرض کنید می‌خواهیم مقدار عددی که به `East` اختصاص داده شده است را به دست آوریم. برای این کار همانطور که در خط ۲۷ مشاهده می‌کنید ابتدا یک نمونه از `Direction` ایجاد کرده و در خط ۲۸ با فراخوانی متده `GetDirectionIndex()` مقدار عددی `East` را به `Direction` می‌آوریم. از همین عدد ۵ به دست آمده در مثال بالا می‌توان در ساختارهایی مانند `if` و `switch` استفاده کرد :

```
Direction myDirection = Direction.East;

switch(myDirection.GetDirectionIndex())
{
    case 1 : System.out.println("incorrect!");
    break;
    case 5 : System.out.println("That is Correct.");
    break;
}
```

آرگومان‌های خط فرمان (Command Line Arguments)

برای اجرای موفق یک برنامه جاوا باید یک متده باشد که نقطه آغاز برنامه است. این متده باید به صورت `public static void main(String[] args)` تعریف شود. همه ما می‌دانیم که برای متدها می‌توان آرگومان ارسال کرد، اما برای متده `main` این امر چطور؟ جواب مثبت است. شما می‌توانید از طریق دستور خط فرمان ویندوز یا همان CMD آرگومان‌هایی را برای این متده ارسال کنید. برای روشن شدن مطلب یک برنامه کنسول به نام `Sample` ایجاد کنید، سپس کدهای برنامه را به صورت زیر بنویسید :

```
public class Sample
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("First Name is " + args[0]);
        System.out.println("Last Name is " + args[1]);
    }
}
```

به پارامتر `args` توجه کنید. در حقیقت این پارامتر یک آرایه رشته‌ای است که می‌تواند چندین آرگومان از نوع رشته قبول کند. فایل `Sample.java` را به یک درایو یا پوشه مشخص که مسیر گیج کننده‌ای نداشته باشد انتقال دهید. در این مثال ما فایل آن را مستقیماً در درایو C قرار می‌دهیم. حال CMD ویندوز را اجرا کنید، سپس کدهای زیر (خطوط قرمز) را در داخل CMD نوشته و دکمه `Enter` را بزنید :

```
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\VisualCsharp>cd/
C:\>javac Sample.java
```

```
C:\>java Sample Steven Clark
First Name is Steven
Last Name is Clark
```

```
C:\>
```

همانطور که در کد بالا مشاهده می‌کنید، بعد از نوشتن نام فایل، عبارت Steven Clark را نوشته‌ایم. دو کلمه این عبارت جایگزین دو متغیر به نام‌های args[0] و args[1] که تعریف کرده‌ایم، می‌شوند. این دو متغیر، به ترتیب خانه‌های اول و دوم آرایه هستند. کلمه در متغیر رشته‌ای args[0] که اولین عنصر آرایه و کلمه Clark را در متغیر رشته‌ای args[1] که دومین عنصر آرایه است ذخیره Steven و سپس با استفاده از متده println() آن‌ها را چاپ می‌کنیم. در حقیقت بسیاری از برنامه‌ها از این تکنیک استفاده می‌کنند. شما می‌توانید با ارسال آرگومان‌هایی به متده main() نحوه اجرای برنامه را تغییر دهید.

برای دانلود نسخه کامل کتاب به یکی از دو لینک زیر مراجعه کنید:

<https://bit.ly/2IvWhra>

<http://www.w3-farsi.com>

برای ارتباط با نویسنده از طریق ایمیل زیر اقدام نمایید

Younes.ebrahimi.1391@gmail.com

برای مشاهده همه کتاب‌های یونس ابراهیمی روی لینک زیر کلیک کنید

<https://bit.ly/2kKGxYJ>

