

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ
الْحٰمِدُ لِلّٰهِ الْعَلِيِّ الْمُكَبِّرُ

این کتاب ۹۰۰ صفحه می باشد که، ۲۱۷ صفحه اول آن را به همه دوستداران جاوا تقدیم می کنم.

برای دریافت آپدیت های جدید به سایت w3-farsi.com مراجعه فرمایید.

راه های ارتباط با نویسنده

www.w3-farsi.com :

وب سایت

https://telegram.me/ebrahimi_younes :

لینک تلگرام

@ebrahimi_younes :

تلگرام ID

younes.ebrahimi.1391@gmail.com :

پست الکترونیکی

هر گونه کپی برداری از مطالب این کتاب پیگرد قانونی دارد.

۷	جاوا چیست؟
۹	JVM چیست؟
۱۰	JDK و NetBeans
۱۱	نصب JDK و NetBeans
۱۹	ساخت یک برنامه ساده در JAVA
۴۳	رفع خطاها
۴۷	کاراکترهای کنترلی
۴۹	متغیر
۵۰	انواع ساده
۵۲	استفاده از متغیرها
۵۷	ثابت
۵۸	تبدیل صمنی
۶۰	تبدیل صريح
۶۲	عبارات و عملگرها
۶۳	عملگرهای ریاضی
۶۷	عملگرهای تخصیصی
۶۹	عملگرهای مقایسه ای
۷۱	عملگرهای منطقی
۷۳	عملگرهای بیتی
۷۸	تقدم عملگرها
۸۰	گرفتن ورودی از کاربر
۸۲	ساختارهای تصمیم
۸۳	دستور if
۸۶	دستور if...else
۸۹	دستور if تو در تو
۹۱	عملگر شرطی
۹۲	دستور if چندگانه
۹۴	استفاده از عملگرهای منطقی
۹۷	دستور switch
۱۰۱	تکرار
۱۰۲	While حلقه

۱۰۴.....	حلقه do While
۱۰۵	حلقه for
۱۰۸	آرایه ها
۱۱۱	حلقه foreach
۱۱۳.....	آرایه های چند بعدی
۱۱۸.....	آرایه دندانه دار
۱۲۱.....	متد
۱۲۳.....	مقدار برگشتی از یک متد
۱۲۶.....	پارامتر و آرگومان
۱۲۹.....	ارسال آرگومان به روش مقدار
۱۳۰.....	ارسال آرایه به عنوان آرگومان
۱۳۲.....	محدوده متغیر
۱۳۳.....	سربارگذاری متدها
۱۳۵.....	بازگشت(Recursion)
۱۳۷.....	برنامه نویسی شیء گرا (OOP)
۱۳۸.....	کلاس
۱۴۱.....	سازنده
۱۴۶.....	سطح دسترسی
۱۵۰.....	(Encapsulation) کپسوله سازی
۱۵۱.....	خواص (Properties)
۱۵۵.....	Package
۱۶۱.....	وراثت
۱۶۵.....	Protect سطح دسترسی
۱۶۷.....	اعضای static
۱۶۹	عملگر instanceof
۱۷۱.....	Override
۱۷۴.....	رابط (Interface)
۱۷۷.....	کلاسهای انتزاعی (Abstract Class)
۱۷۹	کلاس final و متد final
۱۸۱.....	چند ریختی (Polymorphism)
۱۸۶.....	مدیریت استثناءها و خطایابی
۱۸۷	استثناء های اداره نشده
۱۸۹	دستور try catch

۱۹۲ بلوک finally
۱۹۳ ایجاد استثناء
۱۹۵ تعریف یک استثناء توسط کاربر
۱۹۷ کلکسیون ها (Collections)
۱۹۸ کلاس ArrayList
۲۰۳ جنریک ها (Generics)
۲۰۴ متدهای جنریک
۲۰۶ کلاس جنریک
۲۰۸ ListIterator و Iterator
۲۱۱ شمارش (Enumeration)
۲۱۴ کلاس های تو در تو (nested classes)
۲۱۵ کلاس داخلی استاتیک و غیر استاتیک
۲۱۷ کلاس های محلی (Local Classes)

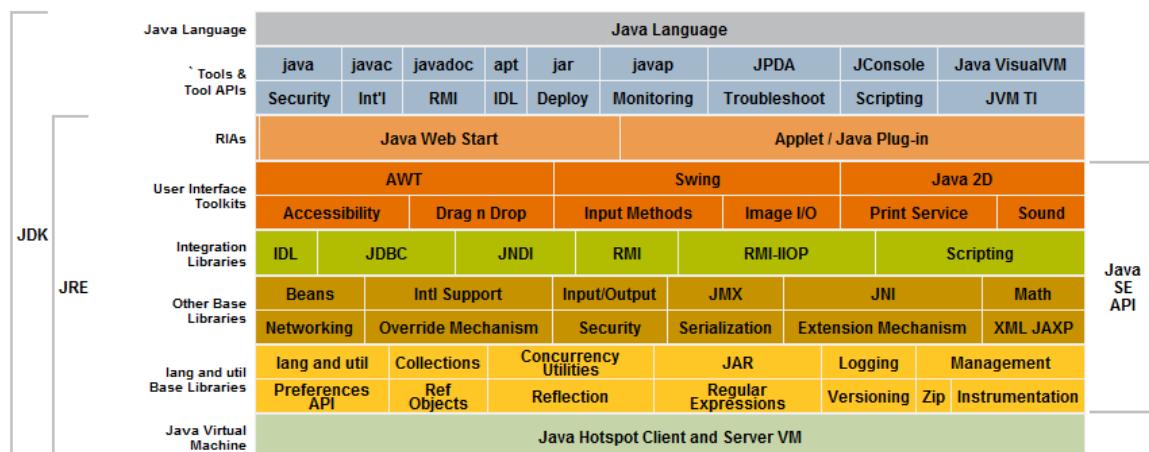
جاوا چیست؟

جاوا یک زبان برنامه نویسی و همچنین یک پلتفرم می باشد. این زبان جزء زبان های سطح بالا و شیءگرا محسوب می شود. برای نخستین بار توسط جیمز گاسلینگ در شرکت سان مایکروسیستمز ایجاد گردید و در سال ۱۹۹۵ به عنوان بخشی از سکوی جاوا منتشر شد. زبان جاوا شبیه به C++ است اما مدل شیءگرایی آسان تری دارد و از قابلیت‌های سطح پایین کمتری پشتیبانی می‌کند. یکی از قابلیت‌های بنیادین جاوا این است که مدیریت حافظه را بطور خودکار انجام می‌دهد. 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. جاوا برای نوشتن انواع برنامه‌های کاربردی مناسب است. از زمان انتشار اولین نسخه جاوا (java 1.0) تا به امروز، شرکت Sun تقریباً هر دو سال یکبار نسخه ای جدید از زبان برنامه سازی جاوا را منتشر می‌نماید. در این نسخه تازه، معمولاً قابلیت‌های جدیدی افزوده شده و ابزارهای نسخه قبل رفع می‌شوند.

نکته قابل توجه در مورد شماره گذاری نسخه های مختلف جاوا آن است که تا چهارمین نسخه آن شماره گذاری بصورت `Java 1.x` بود که x همان شماره نسخه مورد نظر می باشد. از نسخه پنجم به بعد شماره گذاری بصورت `x Java` تغییر یافت. یعنی بجای اینکه نسخه پنجم را بصورت Java 1.5 نامگذاری کنند، بصورت `java 5.0` نامگذاری کردند. در ادامه به معرفی نسخه های مختلف جاوا بر اساس نسخه پایه ای آن یا همان نسخه استاندارد جاوا ((Standard Edition(SE)) می پردازیم. این نسخه شامل همه ملزومات مورد نیاز جهت Desktop Programming می باشد. در جدول زیر نسخه های مختلف جاوا و ویژگی های آنها ذکر شده است:

نام کد	نسخه	تاریخ پیدایش
	java 1.0	1995
	java 1.1	1997
playground	J2SE 1.2	1999
Kestrel	J2SE 1.3	2000
Merlin	J2SE 1.4	2002
Tiger	J2SE 5.0	2004
Mustang	Java SE 6	2006
Dolphin	Java SE 7	2011

دیاگرام زبان برنامه نویسی جاوا، که از سوی شرکت Sun منتشر شده است را در شکل زیر مشاهده می کنید:



به علت تشابه بین این زبان و زبان های خانواده C و همچنین درخواست کاربران عزیز مبنی بر آموزش این زبان قدرتمند، یک دوره کامل آموزشی از این زبان را در سایت قرار می دهم و امیدوارم که مورد استقبال شما عزیزان قرار گیرد.

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 باشد 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 سان برداشته و بر روی دستگاه خود نصب نموده است. به همین دلیل هیچکدام از این دو نفر لازم نیست نگران باشد که سیستم عامل دستگاه‌ایشان با یکدیگر متفاوت است. همانطور که از مثال مشخص است کدهای جاوا یکبار کامپایل می‌شوند و همه جا اجرا می‌شوند و این شعار جاوا است: "یک بار کامپایل کنید و همه جا اجرا کنید. "

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.

Netbeans 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 چار مشکل خواهد شد.

JDK که مخفف عبارت Java Development Toolkit می‌باشد ترکیبی از کامپایلر زبان جاوا، کلاس‌های کتابخانه‌ای (Java Class Libraries) و JVM و فایل‌های راهنمای آنها می‌باشد. برای اینکه می‌توانیم با استفاده از زبان برنامه نویسی جاوا، برنامه بنویسیم 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 اینتلی سنس بزرگ یا کوچک نوشتمن حروف) را بطرف می‌کند. با این برنامه‌های قدرتمند بازدهی شما افزایش می‌یابد و در وقت شما با وجود این ویژگی‌های شگفت‌انگیز صرفه جویی می‌شود NetBeans آزاد است و می‌توان آن را دانلود و از آن استفاده کرد. این برنامه ویژگی‌های کافی را برای شروع برنامه نویسی در اختیار شما قرار می‌دهد. در آموزش‌ها از NetBeans نسخه ۸/۰/۲ استفاده شده است و استفاده از این نسخه برای انجام تمرینات این سایت Java می‌باشد. برای دانلود نرم افزارهای مورد نیاز به لینک زیر مراجعه کنید:

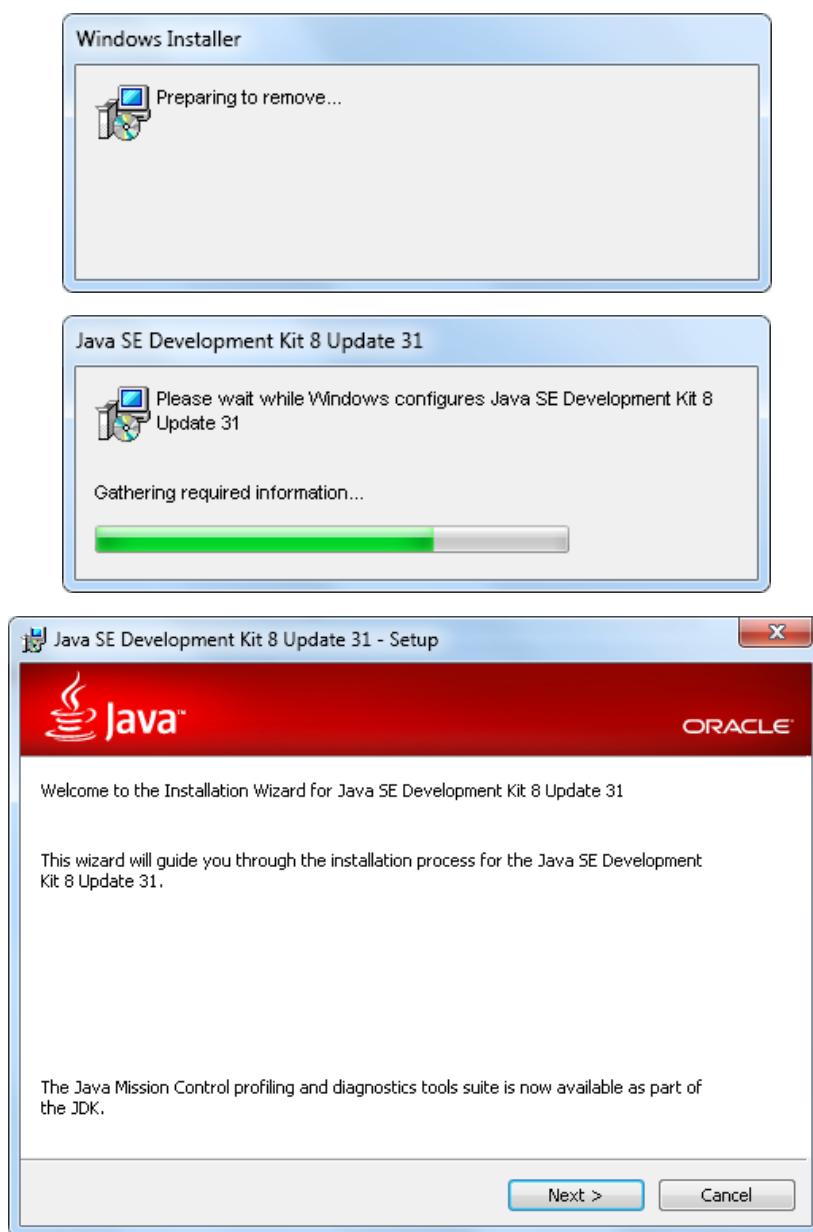
<http://www.w3-farsi.com/?p=7529>

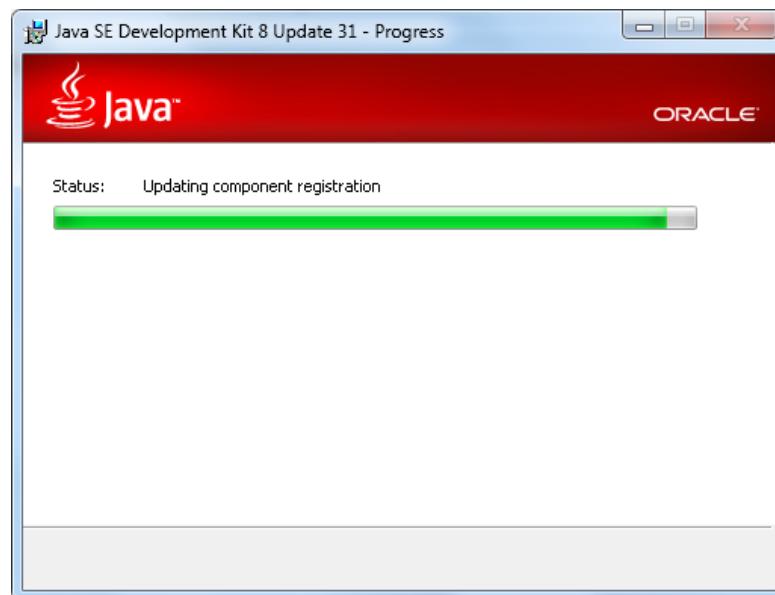
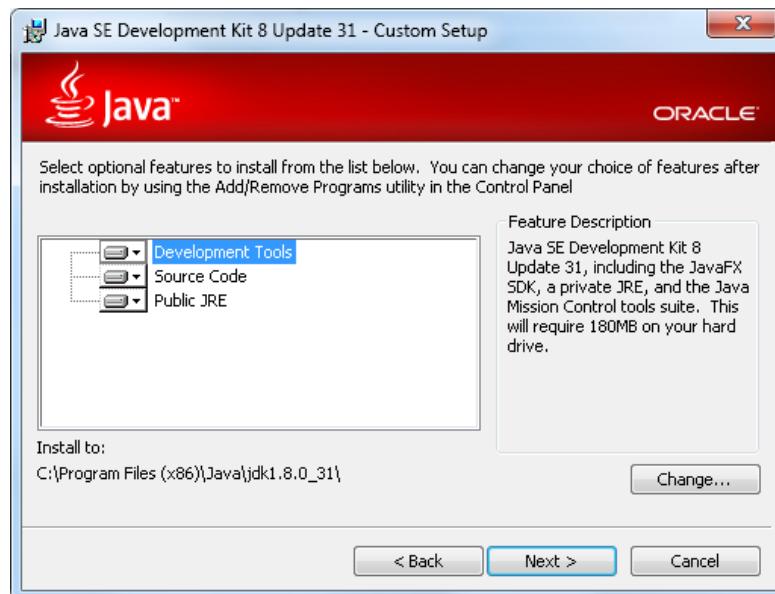
در درس آینده مراحل نصب و راه اندازی دو نرم افزار JDK و NetBeans را توضیح می‌دهیم.

نصب JDK و NetBeans

در درس قبل در مورد نرم افزارهای NetBeans و JDK توضیحات مختصری ارائه دادیم. در این درس می خواهیم 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 می شوند. در زیر مراحل تصویری نصب این دو نرم افزار نشان داده شده است.

نصب JDK

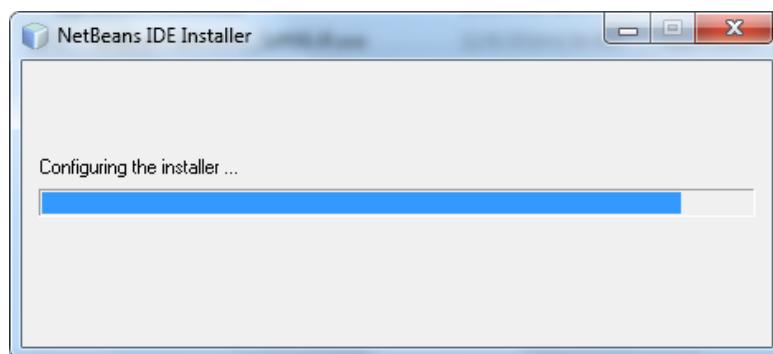


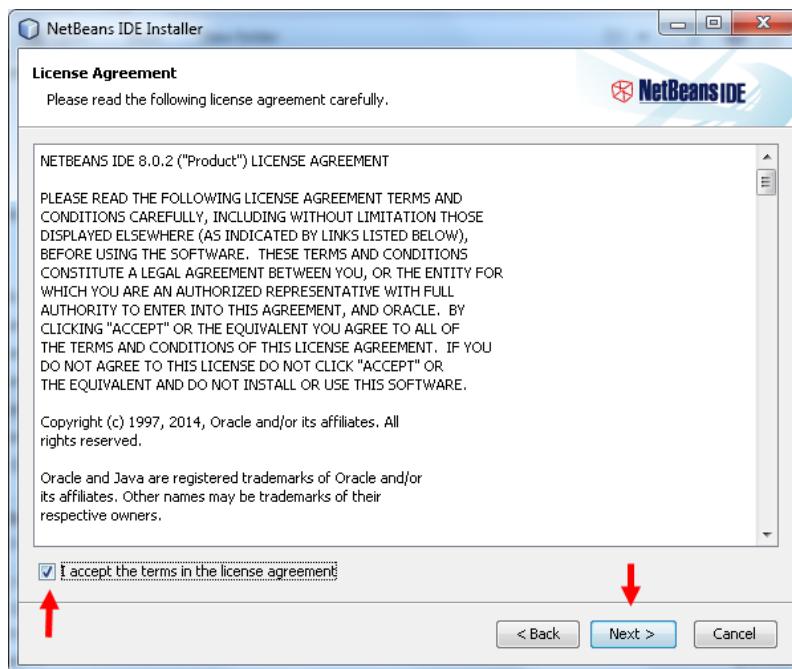
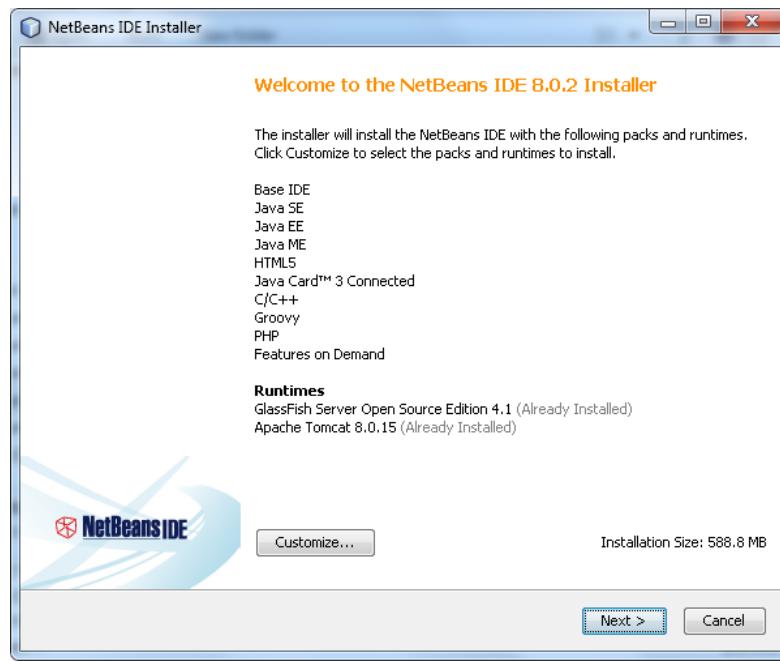


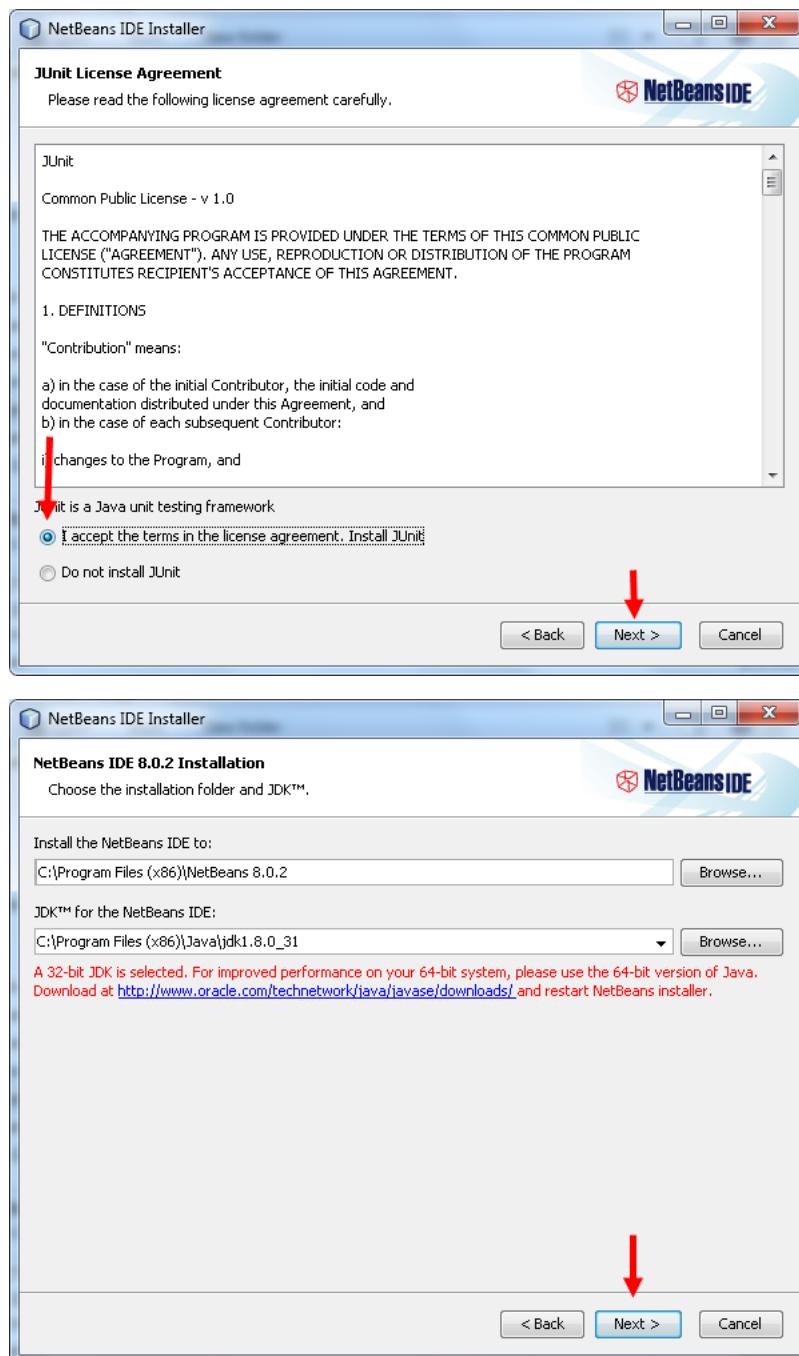


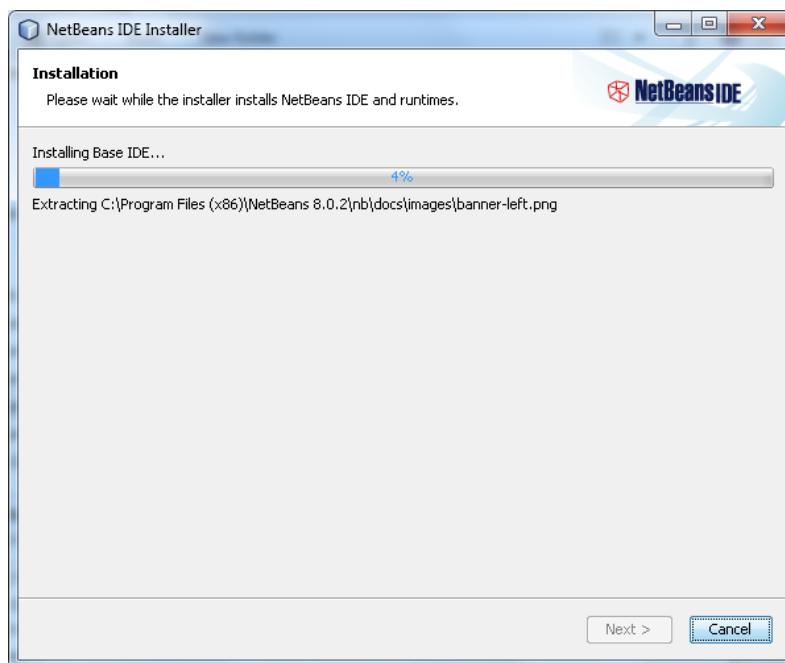
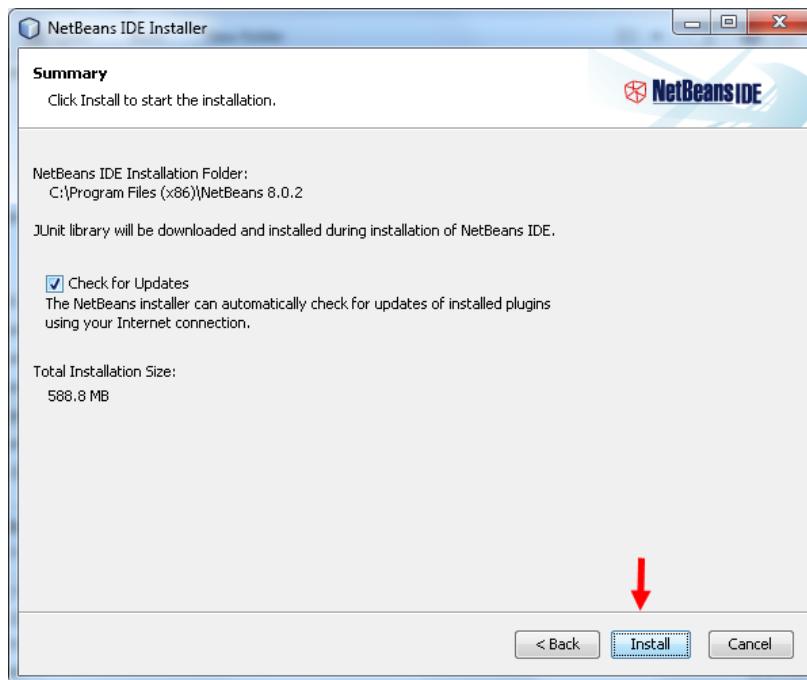


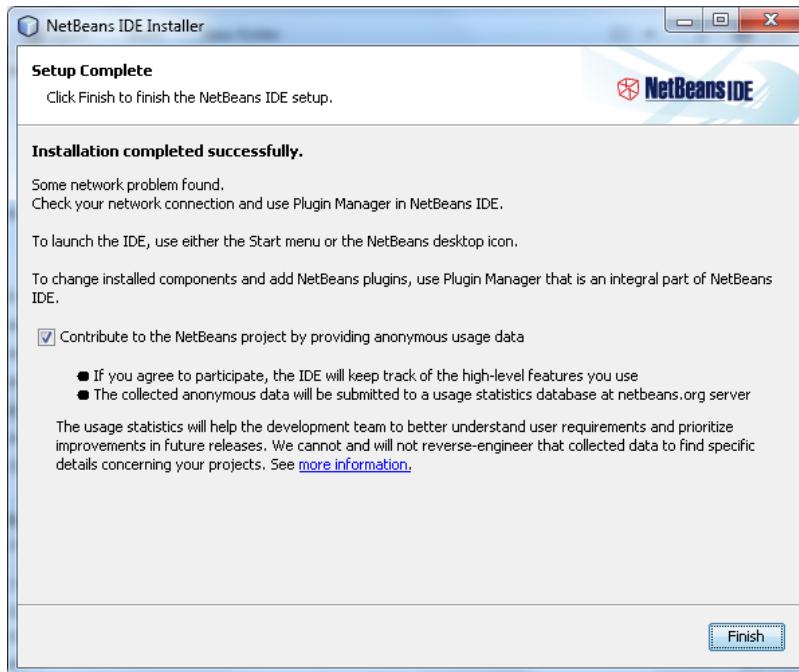
نصب NetBeans





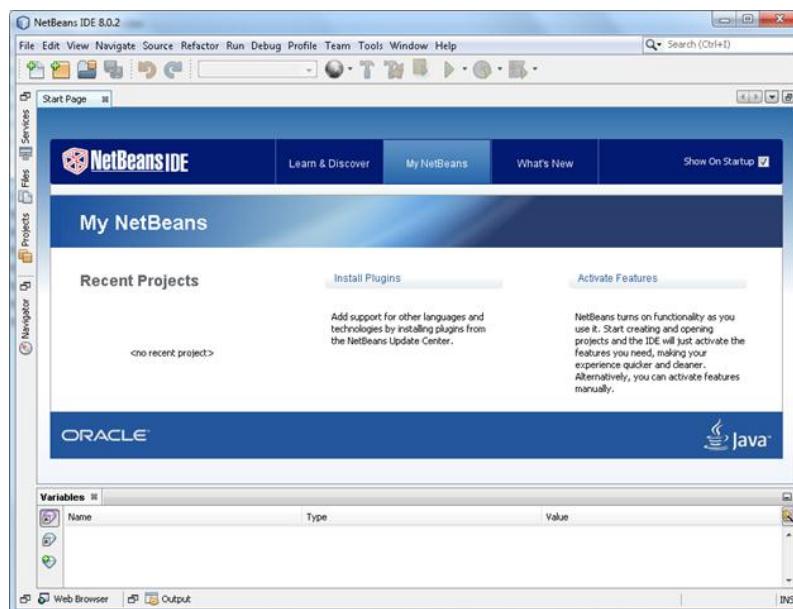






وقتی برای اولین بار بر روی آیکون NetBeans بر روی دسکتاپ کلیک کرده و آن را اجرا می کنید، صفحه اول برنامه به صورت زیر نمایش داده می شود

که نشان دهنده نصب کامل آن است:



در درس آینده درباره ایجاد پروژه در NetBeans توضیح می دهیم.

ساخت یک برنامه ساده در JAVA

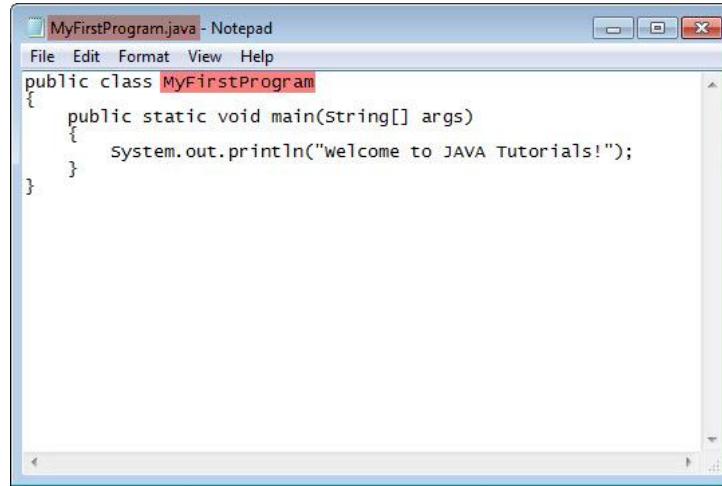
اجازه بدھید یک برنامه بسیار ساده به زبان جاوا بنویسیم. این برنامه یک پیغام را نمایش می دهد. در این درس می خواهیم ساختار و دستور زبان یک برنامه ساده جاوا را توضیح دهم. قبل از ایجاد برنامه به این نکته توجه کنید که کدهای جاوا را می توان در داخل یک ویرایشگر متن ساده مانند NotePad نوش特 و اجرا کرد. فقط کافیست که JDK بر روی سیستم شما نصب باشد. استفاده از نرم افزارهایی مانند NetBeans فقط برای راحتی در کدنویسی و کاهش خطای باشد.

بدون استفاده از NetBeans

همانطور که گفته شد، شما برای کامپایل و اجرای برنامه های جاوا به ابزاری به نام JDK نیاز دارید. JDK مخفف عبارت Java Development Kit است و شامل ابزارهای مورد نیاز شما برای اجرای برنامه های جاوا می شود. این مجموعه شامل ابزاری به نام JVM یا Java Virtual Machine است که ماشین مجازی جاوا نام دارد و وظیفه ای کامپایل و اجرای کدهای شما را بر عهده دارد. خود JVM هم شامل ابزارهای دیگری است. مثلًا javac یا java compiler اختصاصاً وظیفه ای کامپایل کردن برنامه ها را بر عهده دارد. در درس قبل JDK را نصب کردیم و الان فرض می کنیم که شما هیچ IDE مانند netbeans و یا eclipse در اختیار ندارید و می خواهید یک برنامه جاوا بنویسید. در این برنامه می خواهیم پیغام Welcome to JAVA را در Notepad ذخیره کنیم:

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

نگران توضیح کدهای بالا نباشید، در ادامه در مورد آنها توضیح می دهیم. ما این فایل را در درایو D و با نام و پسوند .java ذخیره کنید:



حال cmd را اجرا می کنیم و کدهای زیر را در داخل آن می نویسیم:

```
Java -version
Javac -version
```

با اجرای کدهای بالا ممکن است که به صورت زیر با خطأ مواجه شوید (خطوط قرمز):

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

C:\Users\JavaTutorials>java -version
'java' is not recognized as an internal or external command,
operable program or batch file.

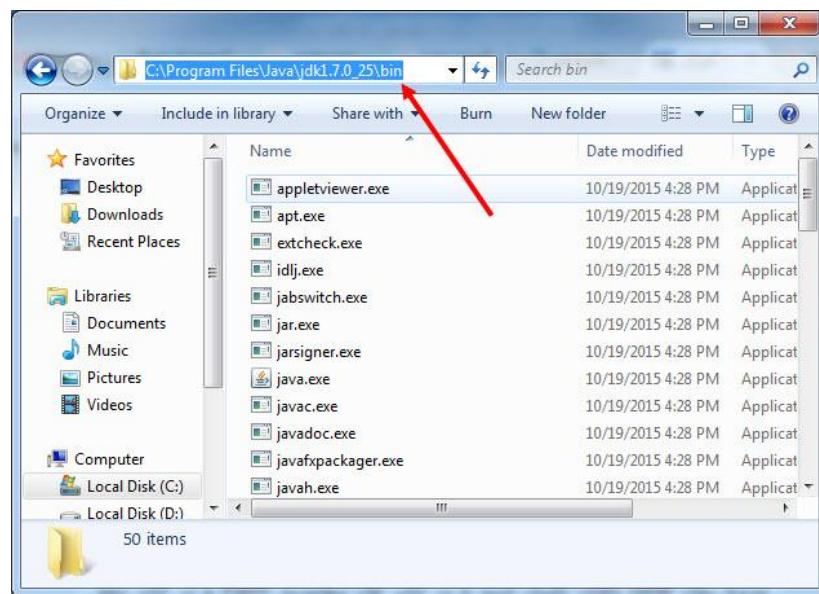
C:\Users\JavaTutorials>javac -version
'javac' is not recognized as an internal or external command,
operable program or batch file.

C:\Users\JavaTutorials>
```

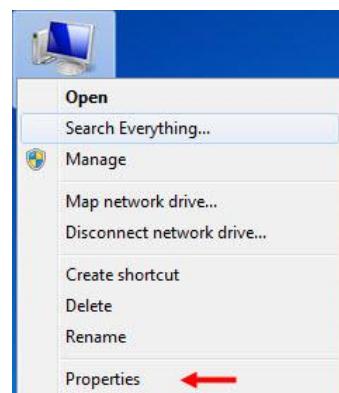
برای رفع خطاهای بالا به دو صورت زیر می توان عمل کرد. یا قبل از اجرای فایل با پسوند .java ابتدا مسیر پوشه bin واقع در JDK را با استفاده از کدنویسی مشخص کنید:

```
C:\Users\JavaTutorials>set path=%path%;C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_25\bin
```

و یا از مسیر این پوشه را یک بار برای همیشه تنظیم کنید. چون در روش بالا، شما هر سری که بخواهید یک فایل جاوا را اجرا کنید باید مسیر پوشه bin را مشخص کنید. برای روش دوم مراحل زیر را طی کنید. ابتدا مسیر پوشه bin را کپی کنید:



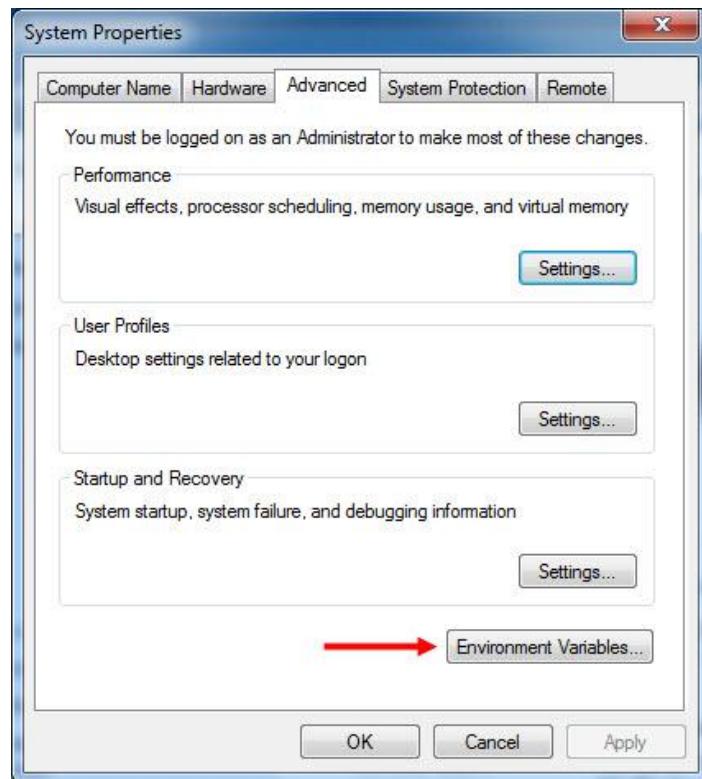
سپس بر روی MyComputer راست کلیک کرده و روی گزینه Properties کلیک کنید:



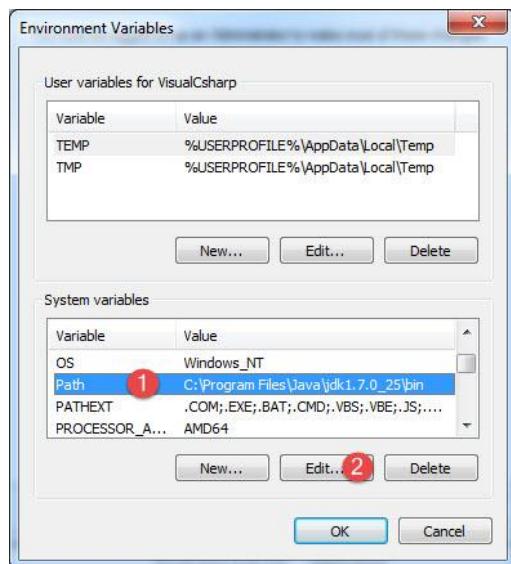
از پنل سمت چپ این صفحه Advanced system settings را باز کنید:



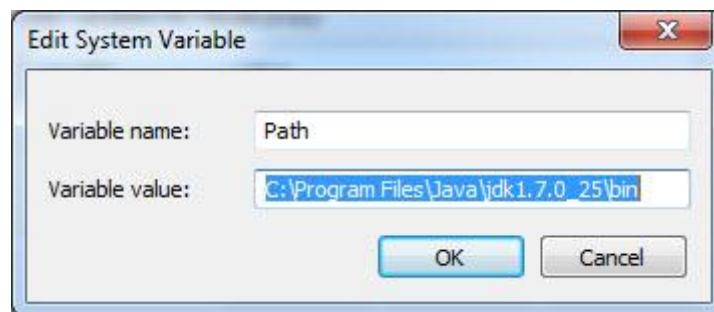
به تب روی ...Environment Variables Advanced کلیک کنید.



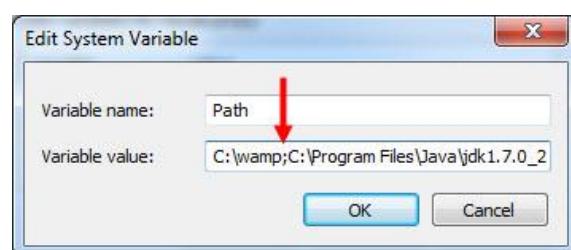
در قسمت پایین و بخش System Variables روی گزینه Path کلیک کرده و سپس گزینه Edit را بزنید:



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



و اگر از قبل مسیرهای دیگری وجود داشت ابتدا علامت سمیکالن (;) را در انتهای آنها گذاشته و سپس مسیر پوش bin را کپی می کنید:



حال پنجره cmd را بسته و دوباره اجرا می کنیم و کد زیر را در داخل آن می نویسیم و دکمه Enter را می زنیم:

```
javac -version
```

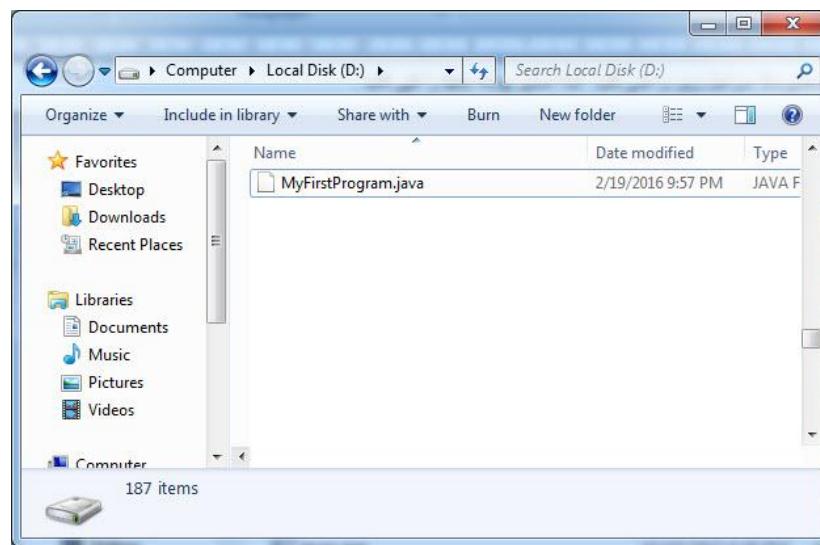
مشاهده می کنید که خطاب برطرف شده و نسخه JDK نمایش داده می شود که نشان دهنده این است که مراحل را درست انجام داده اید:

```
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>
```

حال نوبت به اجرای برنامه می‌رسد:



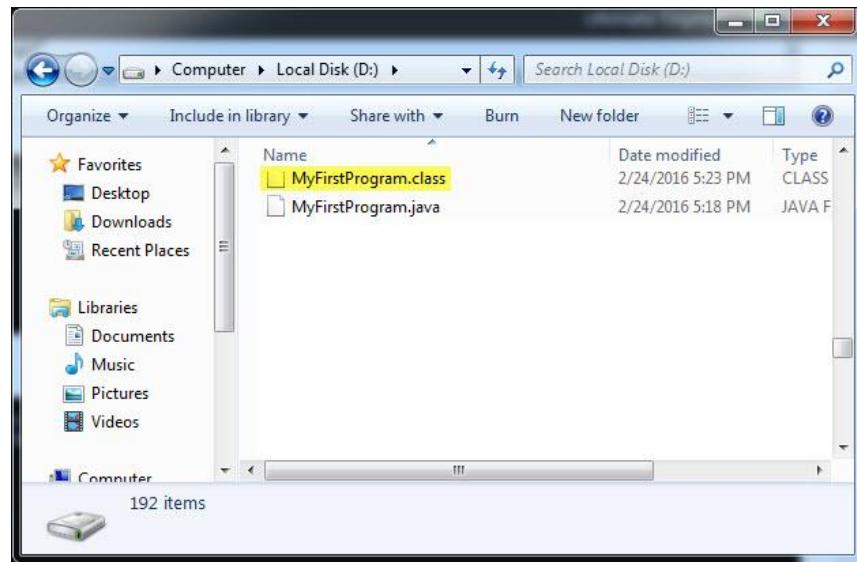
فایل ما در درایو D قرار دارد. ابتدا cmd را باز کرده و کد زیر را در داخل آن نوشته و دکمه Enter را می‌زنید:

```
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 همان‌با کلاس MyFirstProgram و با پسوند

ایجاد می‌کند: class.



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.

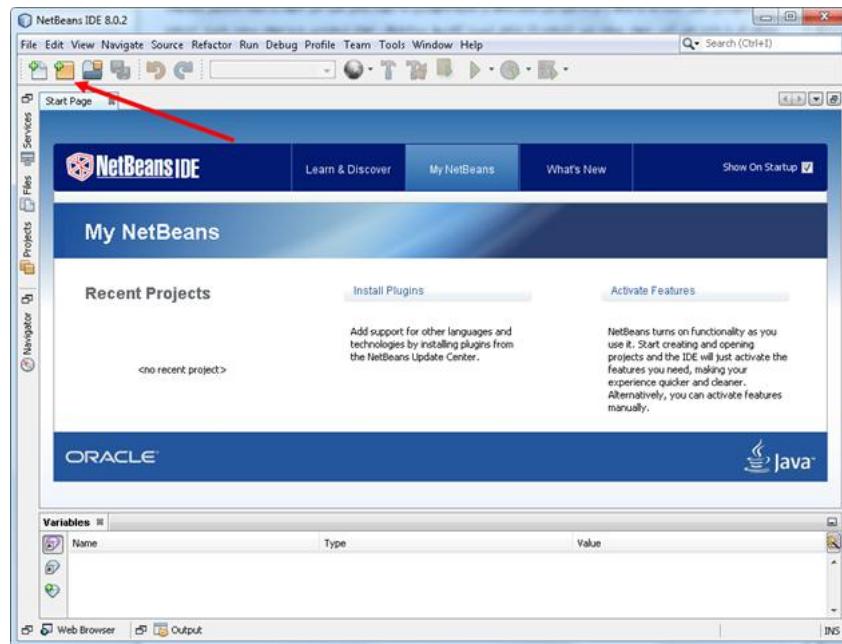
C:\Users\JavaTutorials>d:
D:>javac MyFirstProgram.java
D:>java MyFirstProgram
Welcome to JAVA Tutorials!

D:>
```

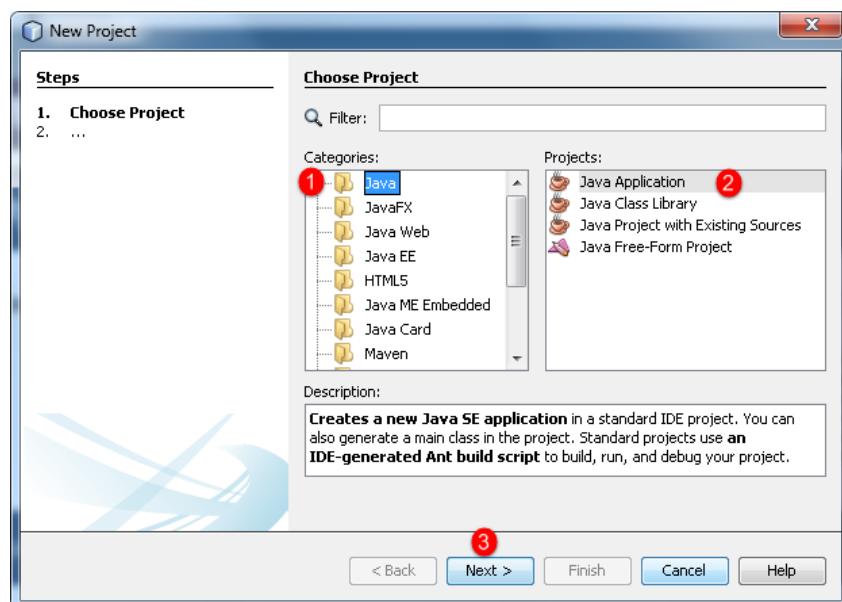
مشاهده می کنید که فایل جاوا اجرا و پیغام Welcome to JAVA Tutorials چاپ شد.

با استفاده از NetBeans

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

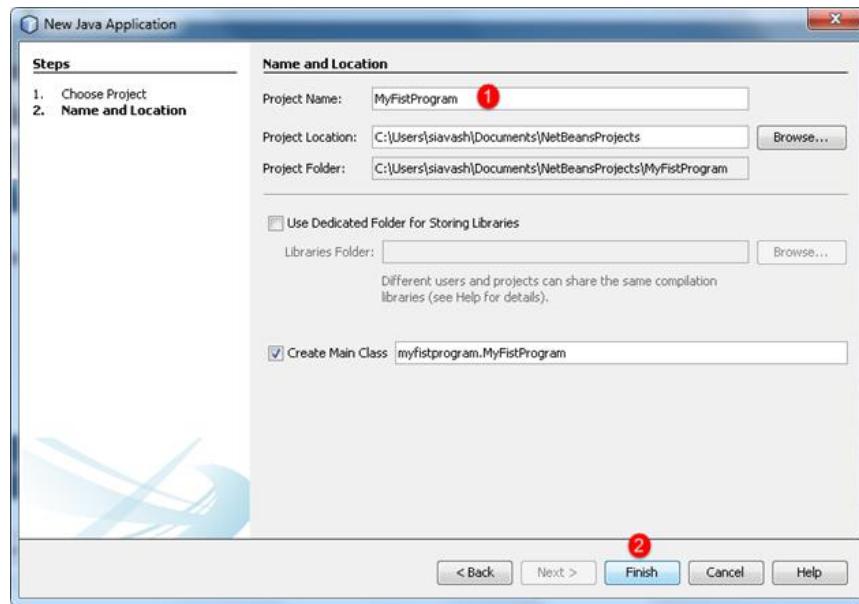


حال با یک صفحه مواجه می شوید. طبق شماره هایی که در شکل زیر نمایش داده شده اند گزینه ها را انتخاب کرده و به مرحله بعد بروید:

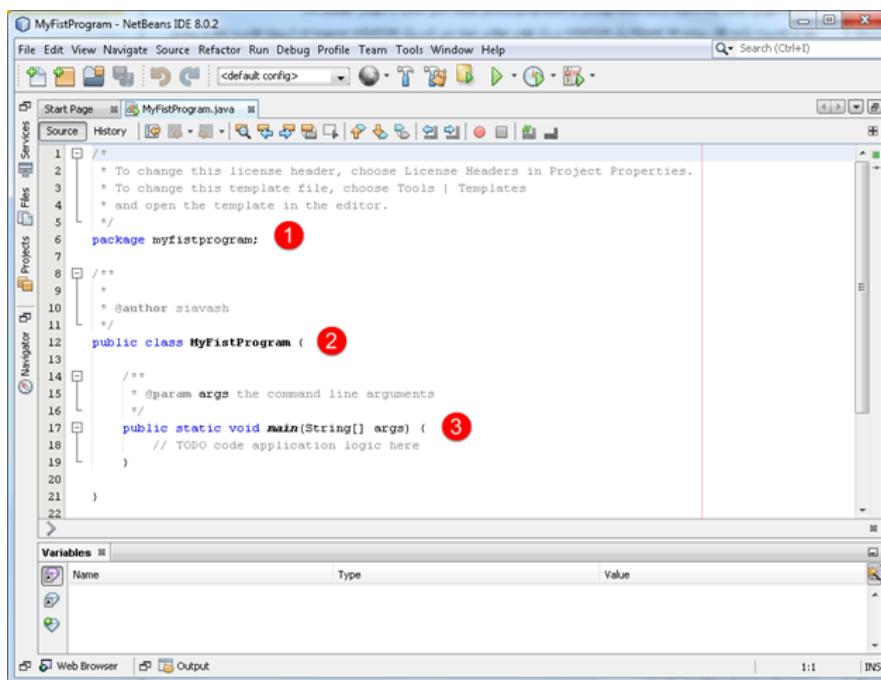


با زدن دکمه Next صفحه ای به صورت زیر نمایش داده می شود. در این پنجره نام پروژه تان (MyFirstProgram) را نوشته و سپس بر روی دکمه

Finish کلیک کنید:



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



محیط کدنویسی یا IDE جایی است که ما کدها را در آن تایپ می کنیم. کدها در محیط کدنویسی به صورت رنگی تایپ می شوند در نتیجه تشخیص بخش‌های مختلف کد را راحت می کند. همانطور که در شکل بالا مشاهده می کنید ما کدهای پیشفرض را به سه قسمت تقسیم کرده ایم. قسمت اول کد نویسی کدهایی از قبل نوشته شده که برای شروع شما آنها را پاک کنید و کدهای زیر را در محل کدنویسی بنویسید :

```

package myfirstprogram;

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

```

ساختار یک برنامه در جاوا

مثال بالا ساده ترین برنامه ای است که شما می توانید 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 بدهیم. در خط اول Package تعریف شده است که شامل کدهای نوشته شده توسط شما است و از تداخل نامها جلوگیری می کند. درباره Package در درس‌های آینده توضیح خواهیم داد. در خط دوم آکولاد () نوشته شده است. آکولاد برای تعریف یک بلوک کد به کار می رود. جاوا یک زبان ساخت یافته است که شامل کدهای زیاد و ساختارهای فراوانی می باشد. هر آکولاد باز () در جاوا باید دارای یک آکولاد بسته () نیز باشد. همه کدهای نوشته شده از خط ۲ تا خط ۶ یک بلوک کد است.

در خط ۲ 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 ۲ تا ۶ می باشد. خط ۳ متدهای main() یا متدهای اصلی نامیده می شود. هر متدهای شامل یک سری کد است که وقتی اجرا می شوند که متدها صدا بزنیم. درباره متدهای دلخواه آن در فصول بعدی توضیح خواهیم داد. متدهای main() نقطه آغاز اجرای برنامه است. این بدان معناست که ابتدا تمام کدهای داخل متدهای main() و سپس بقیه کدها اجرا می شود. درباره متدهای main() در فصول بعدی توضیح خواهیم داد. متدهای main() و سایر متدهای دارای آکولاد و کدهایی در داخل آنها می باشند و وقتی کدها اجرا می شوند که متدها را صدا بزنیم. هر خط کد در جاوا به یک سیمیکولون (;) ختم می شود. اگر سیمیکولون در آخر خط فراموش شود برنامه با خطأ مواجه می شود. 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 می دهد. از متدهای println() برای چاپ یک رشته استفاده می شود. یک رشته گروهی از کاراکترها است که به وسیله دابل کوتیشن ("") محصور شده است. مانند "Welcome to Visual C# Tutorials!". یک کاراکتر می تواند یک حرف، عدد، علامت یا ... باشد. در کل مثال بالا نحوه استفاده از متدهای println() نشان داده شده است. این متدهای یک کلاس از کلاس PrintStream بوده و از آن برای چاپ مقید استفاده می شود. out یک فیلد استاتیک کلاس System و کلاس System هم یک کلاس از پیش تعریف شده در جاوا می باشد. جاوا فضای خالی و خطوط جدید را نادیده می گیرد. بنابراین شما می توانید همه برنامه را در یک خط بنویسید. اما

اینکار خواندن و اشکال زدایی برنامه را مشکل می کند. یکی از خطاهای معمول در برنامه نویسی فراموش کردن سیمیکولن در پایان هر خط کد است. به

مثال زیر توجه کنید:

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

جاوا فضای خالی بالا را نادیده می گیرد و از کد بالا اشکال نمی گیرد. اما از کد زیر ایراد می گیرد :

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

به سیمیکولن آخر خط اول توجه کنید. برنامه با خطای نحوی مواجه می شود چون دو خط کد مربوط به یک برنامه هستند و شما فقط باید یک سیمیکولن 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. رشته ها و توضیحات از این قاعده مستثنی هستند که در درسهای آینده توضیخ خواهیم داد. مثلا کدهای زیر با خطای مواجه می شوند و اجرا نمی شوند :

```
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 می کند. اما کد زیر کاملا بدون خطای است:

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

همیشه کدهای خود را در داخل آکولاد بنویسید.

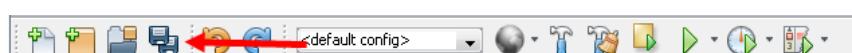
```
{
    statement1;
}
```

این کار باعث می شود که کدنویسی شما بهتر به چشم بیاید و تشخیص خطاهای راحت تر 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 می کند و این در خوانایی برنامه بسیار موثر است.

ذخیره پروژه و اجرای برنامه

برای ذخیره پروژه و برنامه می توانید به مسیر File > Save All Ctrl+Shift+S استفاده کنید. همچنین می توانید از

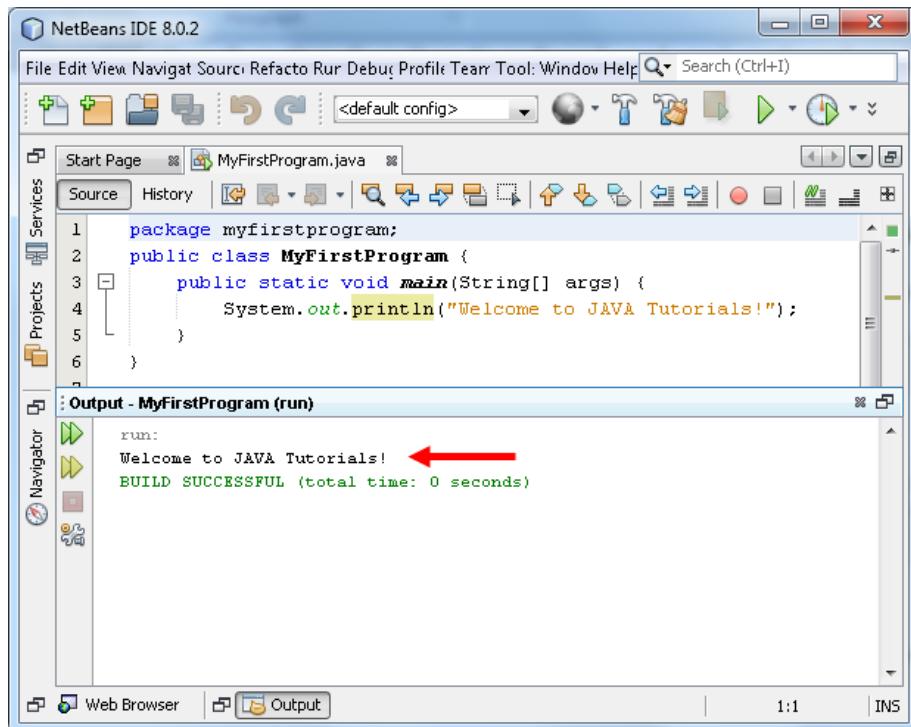
قسمت Toolbar بر روی شکل زیر کلیک کنید:



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



با اجرای برنامه بالا مشاهده می کنید که رشته Welcome to JAVA Tutorials! در خروجی برنامه به صورت زیر نمایش داده می شود:



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

استفاده از Package

برای دسته بندی کلاس ها و قرار دادن کلاس های مرتبط با هم در یک مکان، جاوا از مفهومی به نام بسته یا package استفاده می کند. معادل فضای نام در سی شارپ هستند. یک دلیل برای گروه بندی کلاس ها 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 می آید. یعنی اگر دو کلاس هم نام در دو Package غیر همانم باشند مشکلی به وجود نمی آید. همانطور که در مثال بالا دیدید به طور پیشفرض NetBeans هنگام ایجاد برنامه یک Package همانم با اسمی که برای برنامه انتخاب کرده ایم با حروف کوچک و در داخل این Package هم کلاسی به همین اسم ایجاد می کند:

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    ...
}
```

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

```
import PackageName.ClassName
```

همانطور که در مثال بالا مشاهده می کنید برای استفاده از کلاسی که در یک Package قرار دارد در Package دیگر ابتدا کلمه import سپس نام Package، بعد علامت نقطه و در آخر نام کلاس را می نویسیم. مثلا برای استفاده از کلاس MyFirstProgram مربوط به پکیج myfirstprogram به صورت زیر عمل می شود:

```
import myfirstprogram.MyFirstProgram;
```

بسته ها را می توان به صورت تو در تو تعریف کرد. در این حالت در تعریف بسته یک کلاس، از بیرونی ترین بسته شروع کرده و هر بسته را با نقطه (.) به بسته بعدی متصل می کنیم:

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

ایجاد نامگذاری و استفاده از Package ها

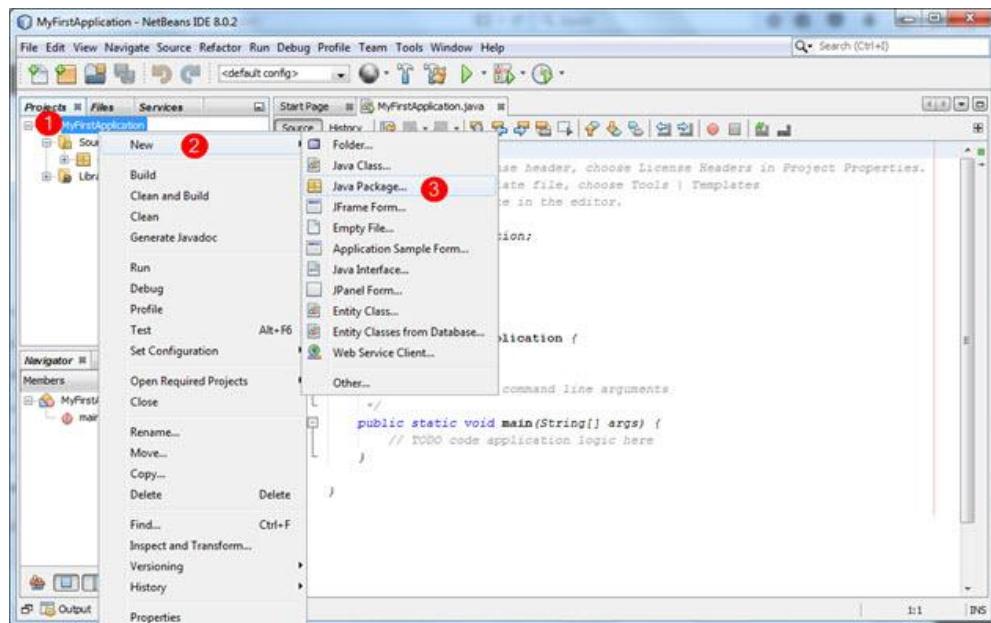
از آنجاییکه Package در جاوا از اهمیت ویژه ای برخوردار است و باعث سازمان دهی برنامه می شود در این درس به نحوه ایجاد، نامگذاری و استفاده از آنها می پردازم. فرض کنید که شما با چند نفر به صورت گروهی و یا در یک شرکت کار می کنید. ممکن است که شما روی یک پروژه بزرگ کار کنید که دارای صدها کلاس باشد در چنین موقعی برای سازماندهی و کنترل بیشتر بر کلاس های برنامه، بهتر است آنها را در داخل Package سازماندهی کنید. این کار باعث جلوگیری از درگیری در نامگذاری کلاس ها می شود بدین معنی که اگر شما و همکارتان بصورت اتفاقی یک کلاسی را فراخوانی کنید، اگر کلاس های شما در پکیج های مختلفی باشند هیچ مشکلی پیش نخواهد آمد. برای نامگذاری Package ها معمولاً به صورت قراردادی از نام دامنه سایت شرکت به صورت برعکس استفاده می کنند، چون که دامنه تکراری وجود ندارد و منحصر به فرد است:

com.DomainName.www

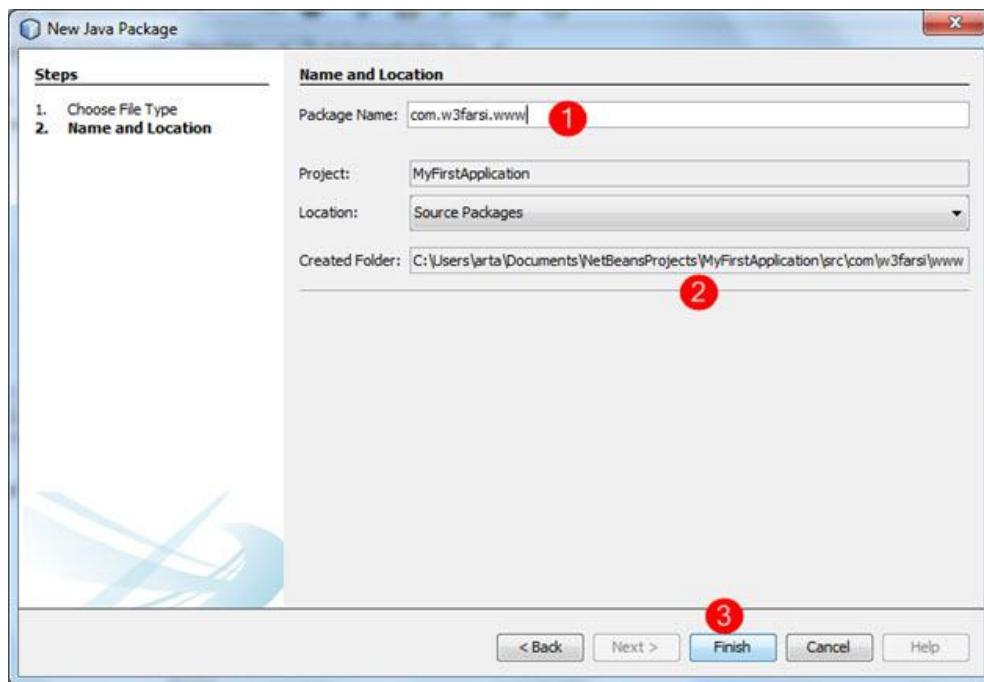
مثلًا

com.w3farsi.com

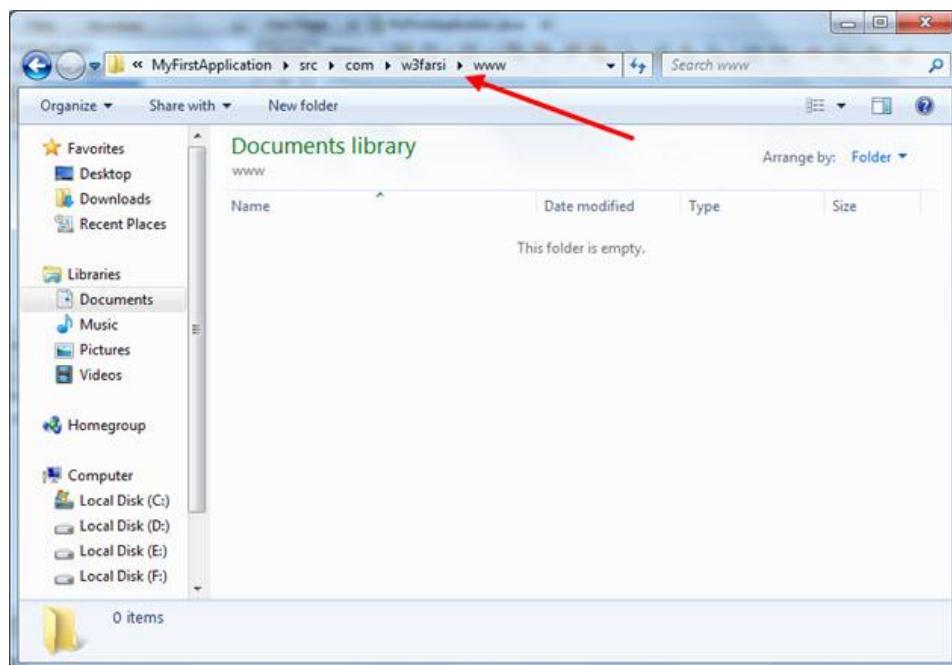
برای ایجاد Package در NetBeans در صورت زیر عمل می شود. بر روی نام پروژه تان کلیک راست کرده و یک Package ایجاد کنید:



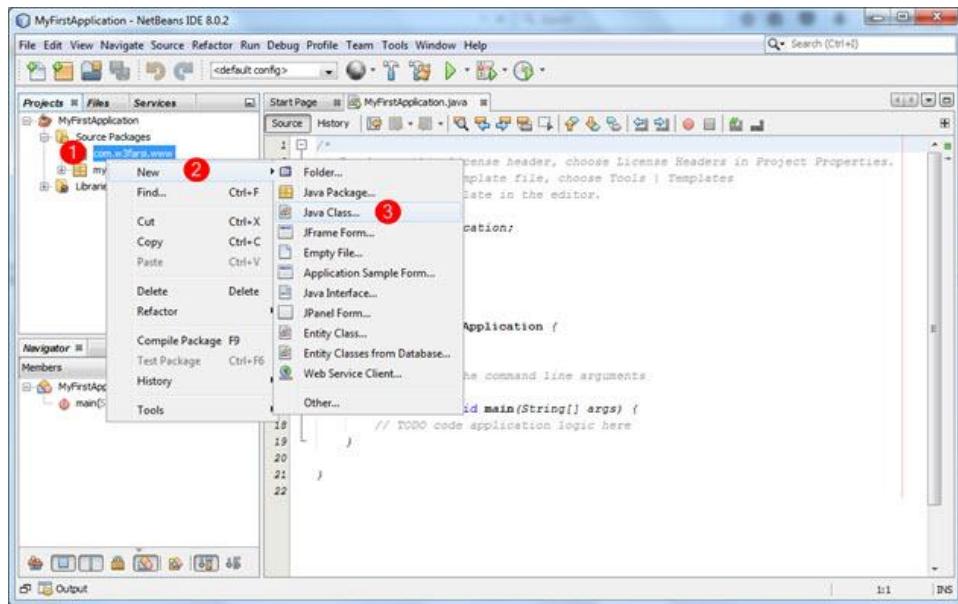
در مرحله بعد به صورت زیر یک نام برای آن انتخاب کرده و دکمه finish را بزنید. همانطور که در شکل زیر مشاهده می کنید Package در داخل src پوشیده برنامه است ایجاد می شود:



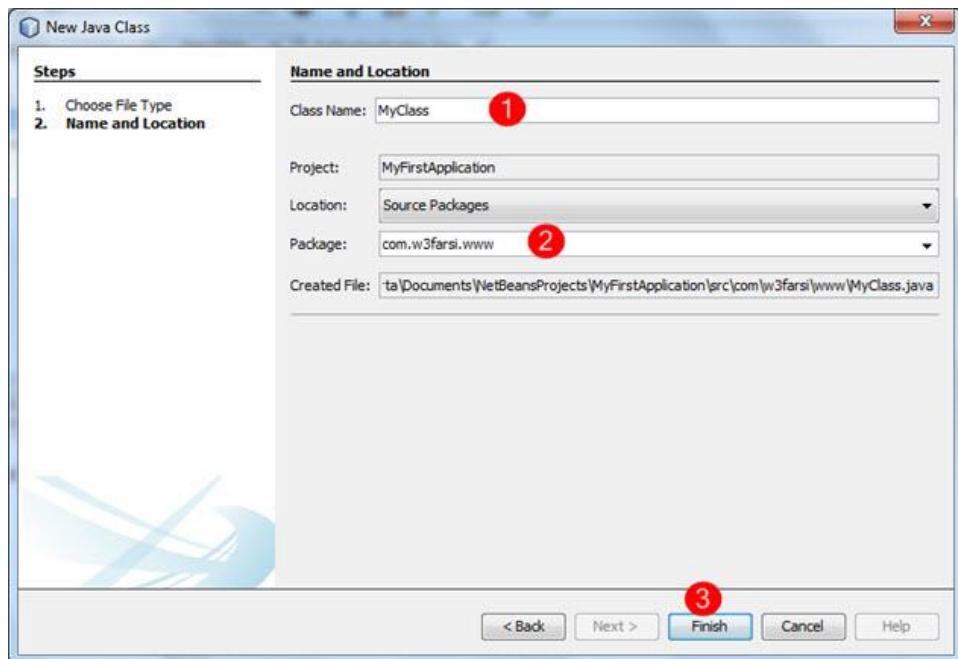
حال اگر به داخل پوشه src بروید مشاهده می کنید که چند پوشه تو در تو که هر پوشه نام یک قسمت از دامنه را دارد ایجاد شده است (یک پوشه با نام com و یکی با نام w3farsi و...):



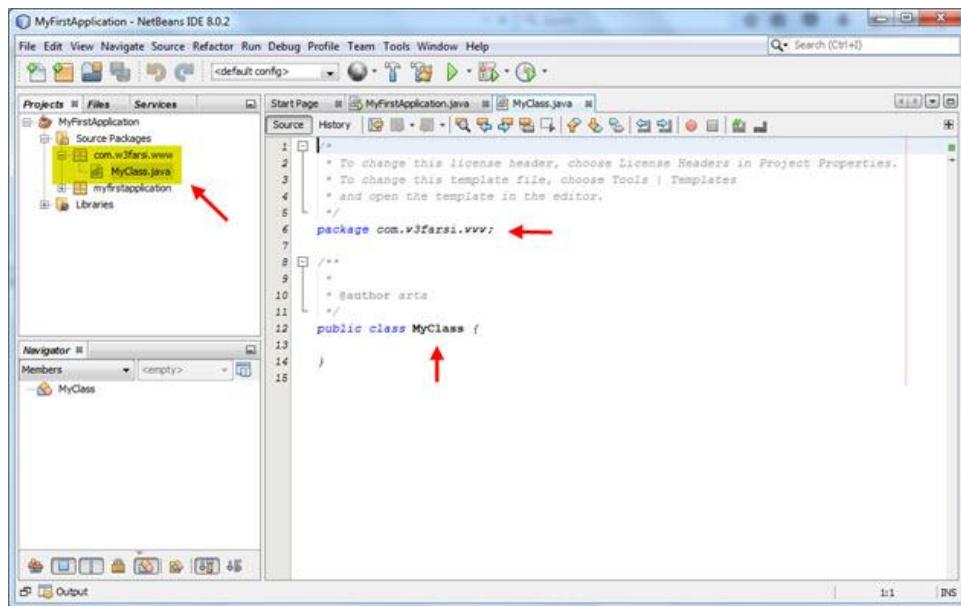
ایجاد شده ولی فاقد کلاس می باشد. برای ایجاد یک کلاس در داخل Package بر روی نام آن راست کلیک کرده و به صورت زیر یک کلاس ایجاد کنید:



در مرحله بعد یک نام برای کلاس انتخاب کنید:

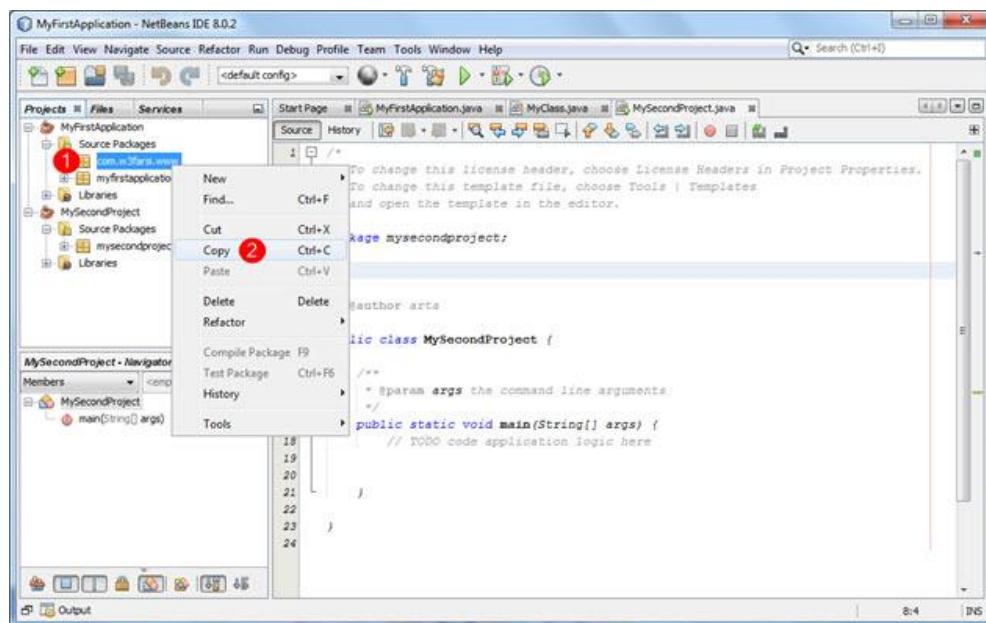


همانطور که مشاهده می کنید یک Package ایجاد شده که در داخل آن یک کلاس قرار دارد:

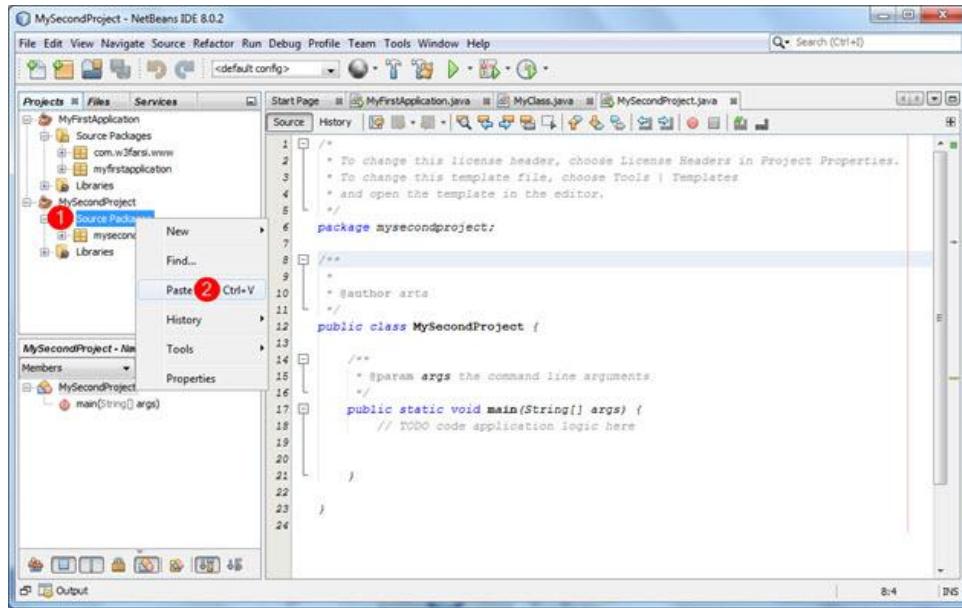


حال فرض کنید که یک برنامه دیگر ایجاد کرده ایم و می خواهیم از Package و کلاس بالا در داخل آن استفاده کنیم . برای اینکار کافیست که بر روی نام

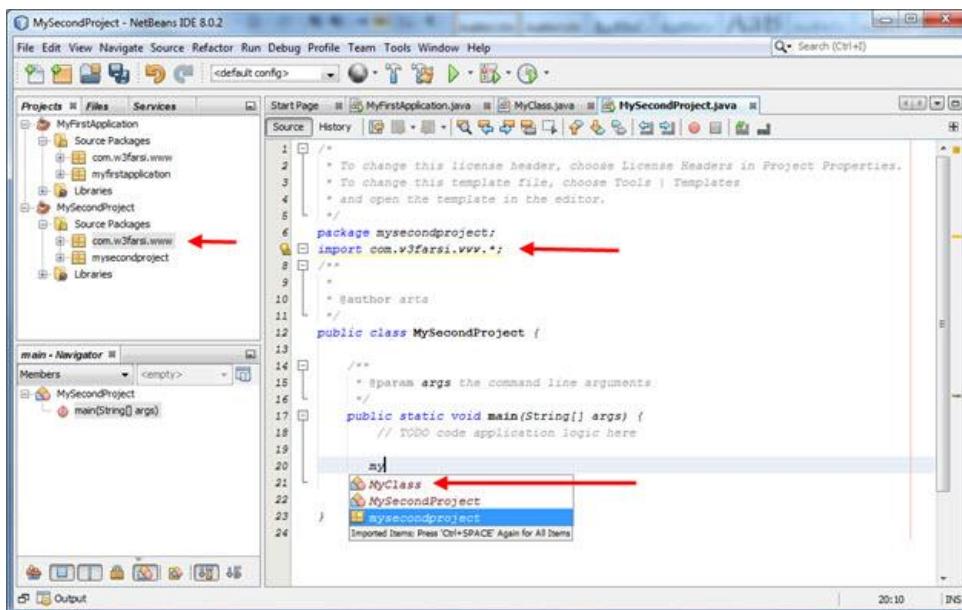
راست کلیک کرده و بر روی گزینه copy کلیک کنیم :



سپس در پروژه دوم بر روی Source Project راست کلیک کرده و گزینه Paste را بزنید :



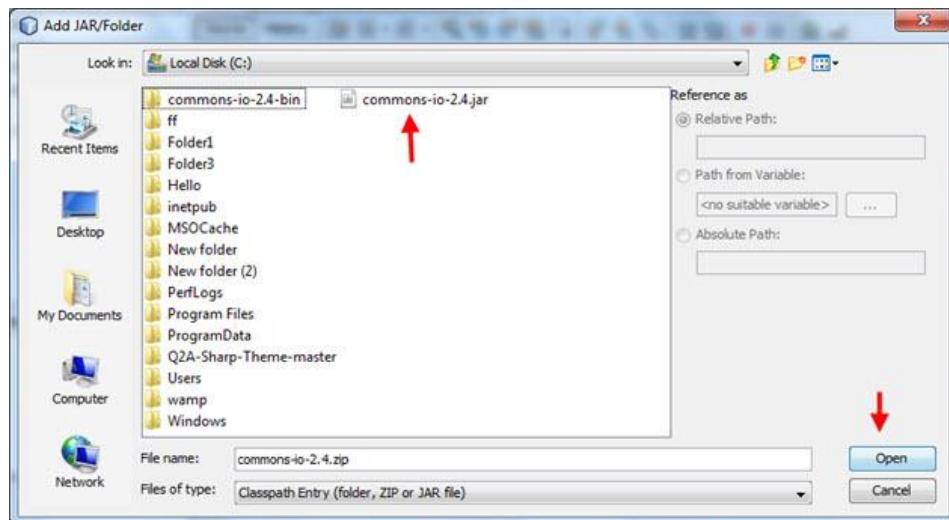
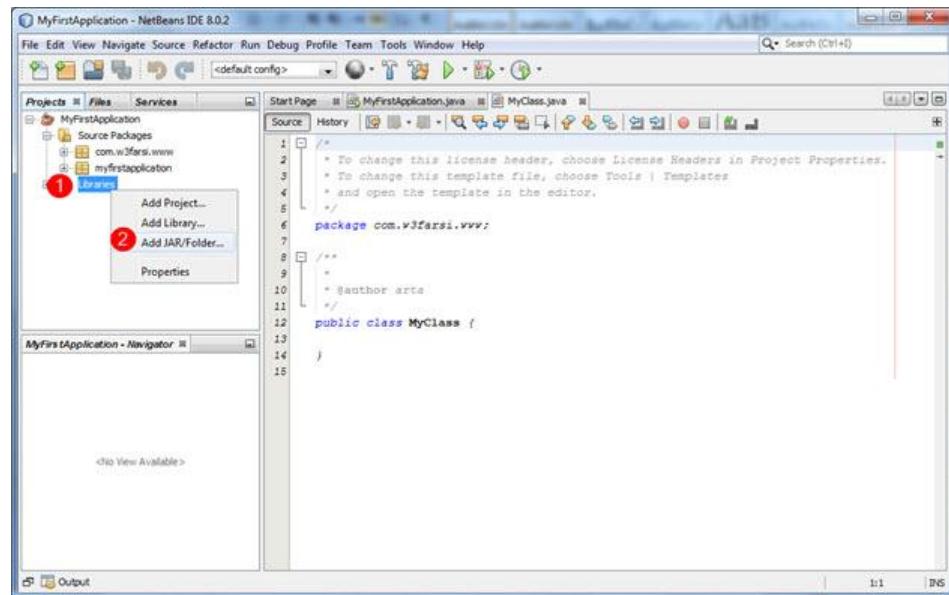
حال برای استفاده از کلاس ایجاد شده کافیست نام `import` کنید تا کلاس قابل دسترسی باشد:

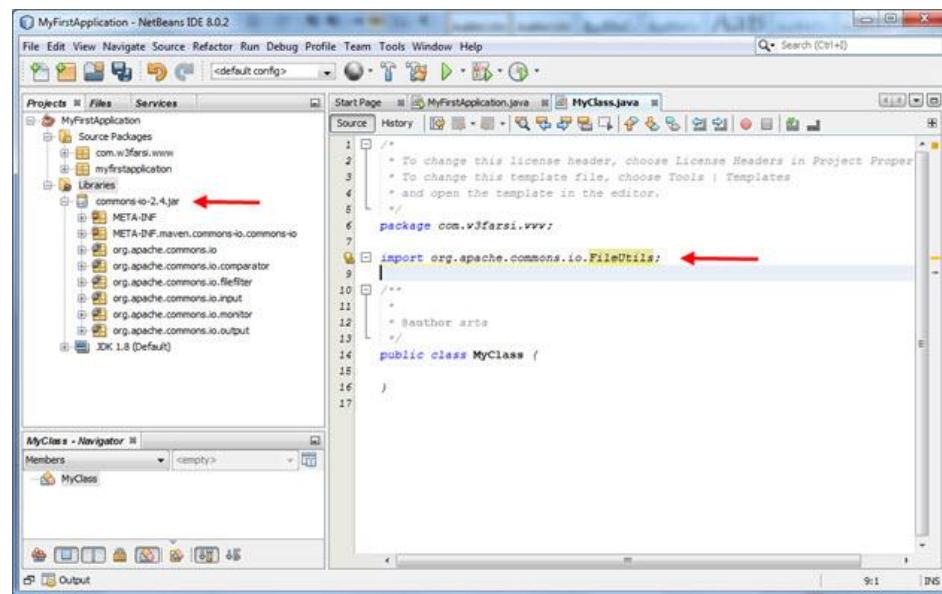


چون جاوا توسط چند شرکت بزرگ توسعه می یابد ، طبیعی است که این شرکت ها دارای Package ها و کتابخانه های کلاس مختص به خود باشند.

مثلای کتابخانه کلاس برای کار با فایل ها و پوشه ها وجود دارد که محصول شرکت Apache بوده و دارای کلاس هایی می باشد که کار آنها انتقال و

تغییر نام پوشه ها و فایل ها می باشد. برای وارد کردن این کتابخانه در برنامه و استفاده از کلاس های آنها به صورت زیر عمل می شود :



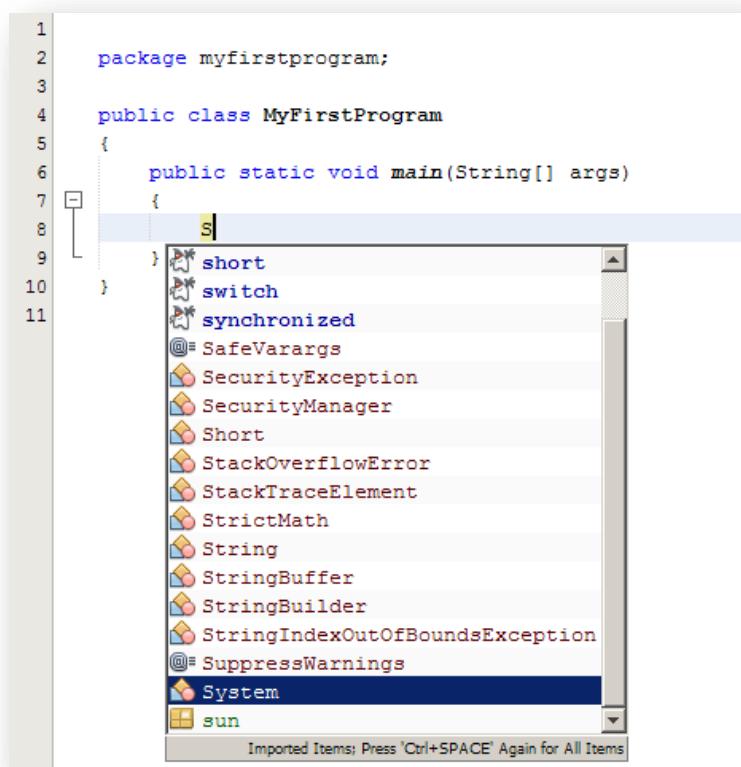


استفاده از IntelliSense در NetBeans

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

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

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



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

```

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

```

The screenshot shows a Java code editor with the following code:

```

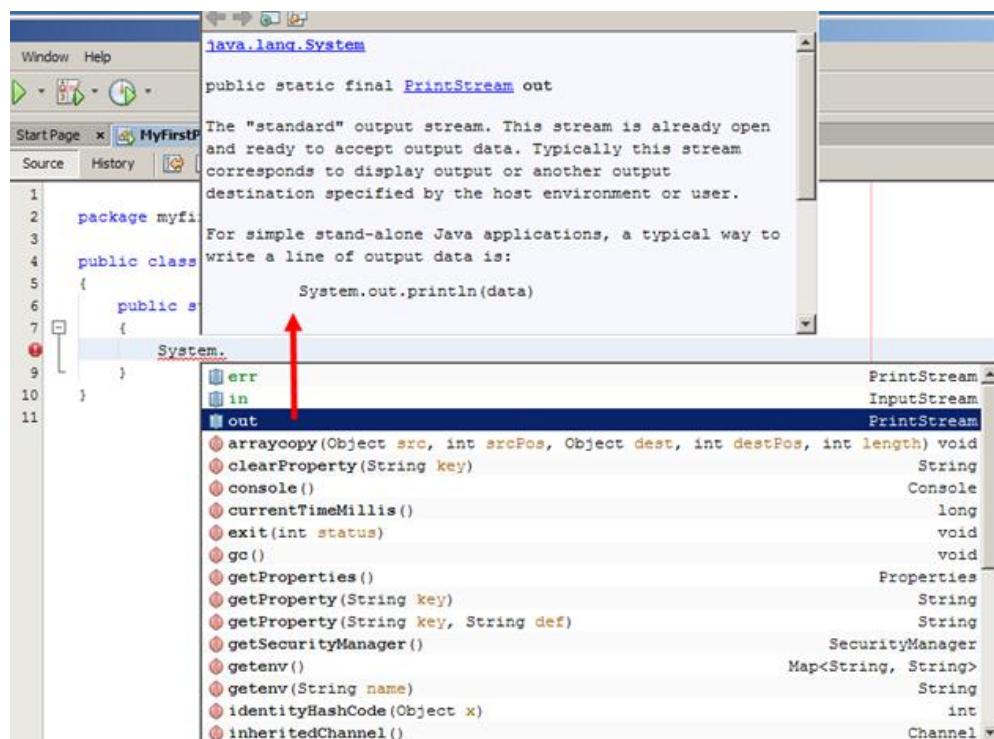
1 package myfirstprogram;
2
3
4 public class MyFirstProgram
5 {
6     public static void main(String[] args)
7     {
8         System.
9     }
10 }
11

```

A tooltip is displayed over the word "System." showing the available methods:

- err
- in
- out**
- arraycopy(Object src, int srcPos, Object dest, int destPos, int length)
- clearProperty(String key)
- console()
- currentTimeMillis()
- exit(int status)
- gc()
- getProperties()
- getProperty(String key)
- getProperty(String key, String def)
- getSecurityManager()
- getenv()
- getenv(String name)
- identityHashCode(Object x)
- inheritedChannel()

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 می‌شود لیست پیشنهادی محدود تر می‌شود. برای مثال با تایپ `p`، اینتل لایسنس فقط کلماتی را که دارای حرف `p`

هستند را نمایش می‌دهد:

The screenshot shows a Java code editor with the following code:

```

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

```

An Intellisense-style completion dropdown is open at the cursor position (line 8, character 4). The dropdown lists various methods from the `PrintStream` interface, starting with `print` and ending with `println`. The `println` method is highlighted in blue, indicating it is the selected suggestion.

Method	Description	Return Type
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	PrintStream
printf(Locale l, String format, Object... args)	PrintStream	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 حرف های بیشتر لیست محدودتر می شود. اگر **IntelliSense** نتواند چیزی را که شما تایپ کرده اید پیدا کند هیچ چیزی را نمایش نمی دهد. برای ظاهر کردن **IntelliSense** کافیست دکمه ترکیبی **Ctrl+Space** را فشار دهید. برای انتخاب یکی از متدهایی که دارای چند حالت هستند، می توان با استفاده از دکمه های مکان نما (بالا و پایین) یکی از حالت ها را انتخاب کرد. مثلاً متدهای `println()` همانطور که در شکل زیر مشاهده می کنید دارای چندین حالت نمایش پیغام در صفحه است:

A screenshot of an IDE showing Java code. The code is as follows:

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

An Intellisense tooltip is displayed over the line `System.out.p`. The tooltip lists various `print` and `println` methods from the `PrintStream` interface. The methods listed are:

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

به طور هوشمند کدهایی را به شما پیشنهاد می دهد و در نتیجه زمان نوشتن کد را کاهش می دهد .IntelliSense

رفع خطاهای کامپیوتری

بیشتر اوقات هنگام برنامه نویسی با خطا مواجه می شویم. تقریبا همه برنامه هایی که امروزه می بینید حداقل از داشتن یک خطا رنج می بزند. خطاهای می توانند برنامه شما را با مشکل مواجه کنند. در جاوا سه نوع خطا وجود دارد :

خطاهای کامپیوتری

این نوع خطا از اجرای برنامه شما جلوگیری می کند. این خطاهای شامل خطاهای دستور زبان می باشد. این بدین معنی است که شما قواعد کد نویسی را رعایت نکرده اید. یکی دیگر از موارد وقوع این خطاهای نگامی است که شما از چیزی استفاده می کنید که نه وجود دارد و نه ساخته شده است. حذف فایلها یا اطلاعات ناقص در مورد پرتوهای ممکن است باعث به وجود آمدن خطاهای کامپیوتری شود. استفاده از برنامه بوسیله برنامه دیگر نیز ممکن است باعث جلوگیری از اجرای برنامه و ایجاد خطاهای کامپیوتری شود.

خطاهای منطقی

این نوع خطا در اثر تغییر در یک منطق موجود در برنامه به وجود می آید. رفع این نوع خطاهای بسیار سخت است چون شما برای یافتن آنها باید کد را تست کنید. نمونه ای از یک خطای منطقی برنامه ای است که دو عدد را جمع می کند ولی حاصل تفریق دو عدد را نشان می دهد. در این حالت ممکن است برنامه نویس علامت ریاضی را اشتباه تایپ کرده باشد.

استثناء

این نوع خطاهای هنگامی رخ می دهد که برنامه در حال اجراست. این خطاهای هنگامی روی می دهد که کاربر یک ورودی نامعتبر به برنامه بدهد و برنامه تواند 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 تشخصیس خطاهای ممکن قبل از اجرای برنامه است. زیرا دارای خطاهای کامپیوتری هستند خط قرمز کشیده می شود.

```

package myfirstprogram;

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

```

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

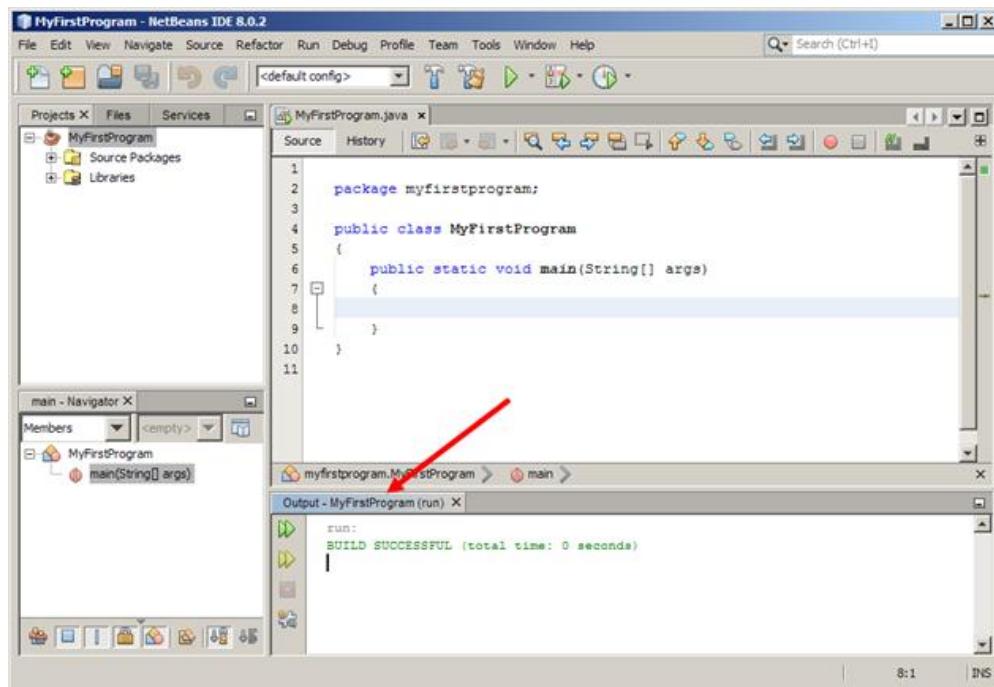
```

package myfirstprogram;

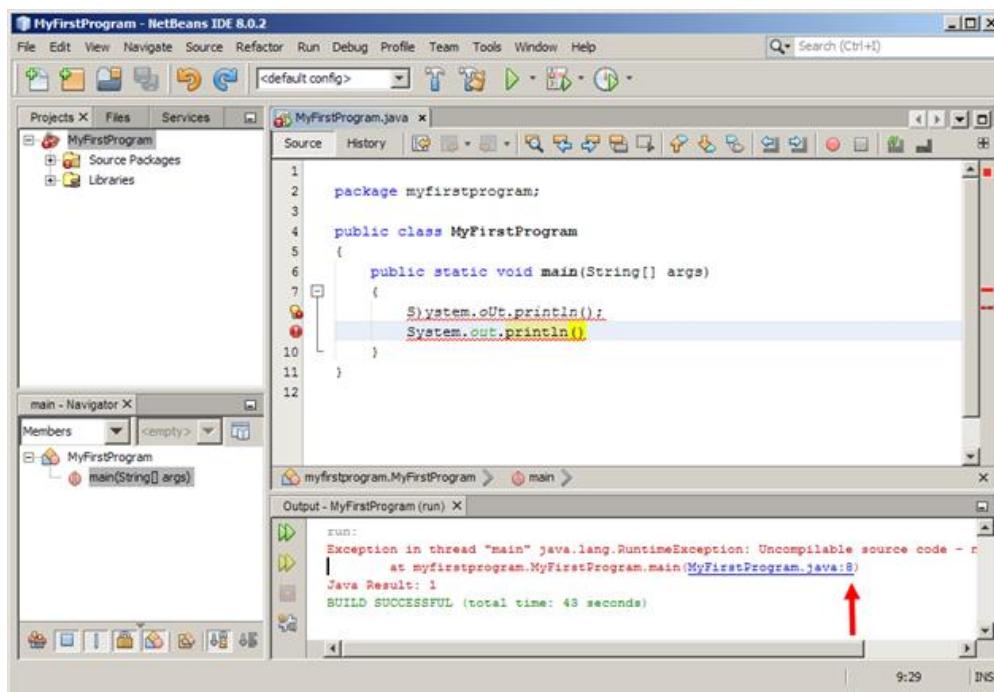
public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int number;
    }
}

```

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

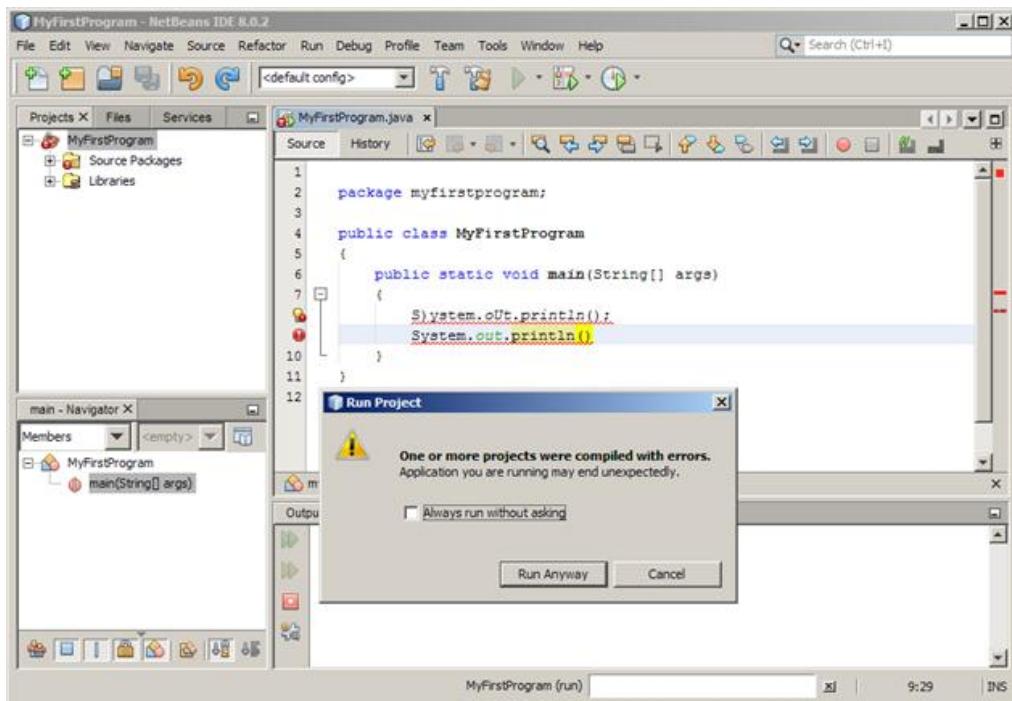


همانطور که در شکل زیر مشاهده می کنید هرگاه برنامه شما با خطأ مواجه شود لیست خطاهای در پنجره Output نمایش داده می شود.



در شکل بالا علت به وجود آمدن خطأ و شماره خطی که خطأ در آن رخ داده است، نمایش داده شده است. اگر برنامه شما دارای خطأ باشد و آن را اجرا

کنید با پنجره زیر روبرو می شوید:



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 می شود. اما با کلیک بر روی دکمه Cancel اجرای برنامه متوقف می شود 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 \n استفاده کرد:

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

```
Hello  
World
```

مشاهده کردید که کامپایلر بعد از مواجهه با کاراکتر کنترلی \n نشانگر موس را به خط بعد برد و بقیه رشته را در خط بعد نمایش می‌دهد. متد `Println()` 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");
```

متد `Print()` کارکردن شبیه به `Println()` 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 کوئیشن	\'	Form Feed	\f
چاپ دابل کوئیشن	\\"	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 رشته ها استفاده می کنیم :

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

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

همچنین برای چاپ کوتیشن (') از \' استفاده می کنیم :

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

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

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

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

```
Left    Right
```

هر تعداد کاراکتر که بعد از کاراکتر کنترلی \r بیایند به اول سطر منتقل و جایگزین کاراکترهای موجود می شوند :

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

```
K
```

مثلث در مثال بالا کاراکتر K بعد از کاراکتر کنترلی \r آمده است. کاراکتر کنترلی حرف K را به ابتدای سطر برده و جایگزین Mitten می کند . برای

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

<http://www.ascii.cl/htmlcodes.htm>

اگر کامپایلر به یک کاراکتر کنترلی غیر مجاز برسورد کند، برنامه پیغام خطای دهد. بیشترین خطای زمانی اتفاق می افتد که برنامه نویس برای چاپ اسلش

(\) از (\) استفاده می کند.

متغیر

متغیر مکانی از حافظه است که شما می توانید مقادیری را در آن ذخیره کنید. می توان آن را به عنوان یک ظرف تصور کرد که داده های خود را در آن قرار داده اید. محتویات این ظرف می تواند پاک شود یا تغییر کند. هر متغیر دارای یک نام نیز هست. که از طریق آن می توان متغیر را از دیگر متغیرها تشخیص داد و به مقدار آن دسترسی پیدا کرد. همچنین دارای یک مقدار می باشد که می تواند توسط کاربر انتخاب شده باشد یا نتیجه یک محاسبه باشد. مقدار متغیر می تواند تهی نیز باشد. متغیر دارای نوع نیز هست بدین معنی که نوع آن با نوع داده ای که در آن ذخیره می شود یکی است. متغیر دارای عمر نیز هست که از روی آن می توان 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 می گوید که متغیر در چه جای برنامه برای شما قابل دسترسی است. ما از متغیرها به عنوان یک اثبات موقتی برای ذخیره داده استفاده می کنیم. هنگامی که یک برنامه ایجاد می کنیم احتیاج به یک مکان برای ذخیره داده، مقادیر یا داده هایی که توسط کاربر وارد می شوند داریم. این مکان همان متغیر است. برای این از کلمه متغیر استفاده می شود چون ما می توانیم بسته به نوع شرایط هر جا که لازم باشد مقدار آن را تغییر دهیم. متغیرها موقعی هستند و فقط موقعی مورد استفاده قرار می گیرند که برنامه در حال اجراست و وقتی شما برنامه را می بندید محتویات متغیرها نیز پاک می شود. قبل ذکر شد که به وسیله نام متغیر می توان 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.
- نمی تواند شامل کاراکترهای غیرمجاز مانند \$. ^ ? # باشد.
- نمی توان از کلمات رزرو شده در جاوا برای نام متغیر استفاده کرد.
- نام متغیر نباید دارای فضای خالی (spaces) باشد.
- اسامی متغیرها نسبت به بزرگی و کوچکی حروف حساس هستند. در جاوا دو حرف مانند a و A دو کاراکتر مختلف به حساب می آیند.

دو متغیر با نامهای myNumber و MyNumber دو متغیر مختلف محسوب می شوند چون یکی از آنها با حرف کوچک m و دیگری با حرف بزرگ M شروع می شود. شما نمی توانید دو متغیر را که دقیق شیوه هم هستند را در یک scope (محدوده) تعریف کنید. Scope 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 دارای نوع هست که نوع داده ای را که در خود ذخیره می کند را نشان می دهد. معمولترین انواع داده int, short, long, byte, float, double, char, Boolean می باشند. برای مثال شما برای قرار دادن یک عدد صحیح در متغیر باید از نوع int استفاده کنید.

انواع ساده

انواع ساده انواعی از داده ها هستند که شامل اعداد، کاراکترها و مقادیر بولی می باشند. به انواع ساده انواع اصلی نیز گفته می شود چون از آنها برای ساخت انواع پیچیده تری مانند کلاس ها و ساختارها استفاده می شود. انواع ساده دارای مجموعه مشخصی از مقادیر هستند و محدوده خاصی از اعداد را در خود ذخیره می کنند. در جدول زیر انواع ساده و محدود آنها آمده است:

نوع	دامنه
byte	اعداد صحیح بین ۰ تا ۲۵۵
short	اعداد صحیح بین ۳۲۷۶۸ تا ۳۲۷۶۷
int	اعداد صحیح بین ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۸ تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷
long	اعداد صحیح بین ۹۲۲۳۳۷۲۰۳۶۸۵۴۷۷۸۰۷ تا ۹۲۲۳۳۷۲۰۳۶۸۵۴۷۷۸۰۸

جدول زیر انواعی که مقادیر با ممیز اعشار را می توانند در خود ذخیره کنند را نشان می دهد:

نوع	دامنه تقریبی	دقت
float	±1.5E-45 to ±3.4E38	7 رقم
double	±5.0E-324 to ±1.7E308	15 - 16 رقم

برای به خاطر سپردن آنها باید از نماد علمی استفاده شود. نوع دیگری از انواع ساده برای ذخیره داده های غیر عددی به کار می روند و در جدول زیر نمایش داده شده اند:

نوع	مقادیر مجاز
char	کاراکترهای یونیکد
boolean	false یا true مقدار

نوع `char` برای ذخیره کاراکترهای یونیکد استفاده می شود. کاراکترها باید داخل یک کوتیشن ساده قرار بگیرند مانند '`a`'. نوع `bool` فقط می تواند مقادیر درست (`true`) یا نادرست (`false`) را در خود ذخیره کند و بیشتر در برنامه هایی که دارای ساختار تصمیم گیری هستند مورد استفاده قرار می گیرد.

استفاده از رشته ها

از رشته برای ذخیره گروهی از کاراکترها مانند یک پیغام استفاده می شود. مقادیر ذخیره شده در یک رشته باید داخل دابل کووتیشن قرار گیرند تا توسط کامپایلر به عنوان یک رشته در نظر گرفته شوند، مانند "massage"). جاوا دارای نوعی به نام رشته نیست، بلکه رشته ها اشیابی هستند که از روی کلاس String (حرف S به صورت بزرگ نوشته می شود) ساخته می شوند. با مفاهیم شیء و کلاس در درسن های آینده آشنا می شوید. فقط در همین حد کافی است که بدانید که از رشته ها برای نمایش متن استفاده می شود. مثلا برای نمایش متن Hello World می توان به صورت زیر عمل کرد :

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

دلیل اینکه در این قسمت درباره رشته ها مختصراً توضیح دادیم این است که ممکن است در آموزش های بعدی با آنها سر و کار داشته باشیم. در آینده به طور مفصل در مورد رشته ها توضیح می دهیم.

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:    }
34: }
```

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 شده اند. ابتدا باید نوع داده هایی 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;
```

```
bool 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 می دهد. برای تعریف چند متغیر از یک نوع می توان 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.
- نمی توان از کاراکترهای خاص مانند &, %, # یا عدد برای شروع نام متغیر استفاده کرد مانند numbers.
- نام متغیر نباید دارای فاصله باشد. برای نام های چند حرفی می توان 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

متغیرها در داخل متند `main()` تعریف می‌شوند. این متغیرها فقط در داخل متند `main()` قابل دسترسی هستند. محدوده یک متغیر مشخص می‌کند که متغیر در کجا کد قابل دسترسی است. هنگامیکه برنامه به پایان متند `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 خطأ می‌کند:

```
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 مقداردهی کرد:

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

تعریف متغیر با مقداردهی متغیرها متفاوت است. تعریف متغیر یعنی انتخاب نوع و نام برای متغیر ولی مقداردهی 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 نمی توانید مقدار بدهید. شما فقط می توانید از متغیرهایی استفاده کنید که هم تعریف و هم مقدار دهنده شده باشند. مثلاً متغیرهای بالا همه قابل استفاده هستند. در این مثال num1 و num2 هر دو تعریف شده اند و مقادیری از نوع صحیح به آنها اختصاص داده شده است. اگر نوع داده با نوع متغیر یکی نباشد برنامه پیغام خطای خطای دهد.

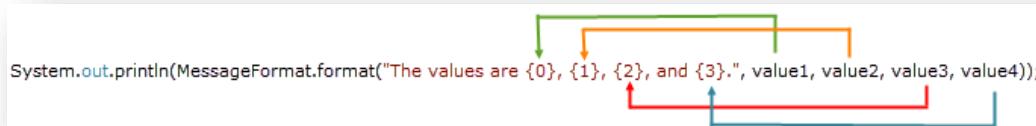
جانگهدار (Placeholders)

به متدهای `format()` از کلاس `MessageFormat` در خطوط (۲۷-۳۴) توجه کنید. برای استفاده از متدهای `format()` و کلاس `MessageFormat` ابتدا باید مربوط به آنها را در برنامه وارد کنید (خط ^(۳)):

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

این متدهای آرگومان قبول می کند. آرگومانها اطلاعاتی هستند که متدهای استفاده از آنها کاری انجام می دهد. آرگومانها به وسیله کاما از هم جدا می شوند. آرگومان اول یک رشته قالب بندی شده است و آرگومان دوم مقداری است که توسط رشته قالب بندی شده مورد استفاده قرار می گیرد. 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 می تواند از صفر تا `n` باشد. به این اعداد جانگهدار می گویند. این اعداد بوسیله مقدار آرگومان بعد جایگزین می شوند. به عنوان مثال جانگهدار `{0}` به این معناست که اولین آرگومان (مقدار) بعد از رشته قالب بندی شده در آن قرار می گیرد. متدهای `format()` عملاً می توانند هر تعداد آرگومان قبول کند اولین آرگومان همان رشته قالب بندی شده است که جانگهدار در آن قرار دارد و دومنی آرگومان مقداری است که جایگزین جانگهدار می شود. 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));
```



جانگهارها از صفر شروع می شوند. تعداد جانگهارها باید با تعداد آرگومانهای بعد از رشته قالب بندی شده برابر باشد. برای مثال اگر شما چهار جانگهار مثل بالا داشته باشید باید چهار مقدار هم برای آنها بعد از رشته قالب بندی شده در نظر بگیرید. اولین جا نگهدار با دومین آرگومان و دومین جا نگهدار با سومین آرگومان جایگزین می شود. در ابتدا فهمیدن این مفهوم برای کسانی که تازه برنامه نویسی را شروع کرده اند سخت است اما در درسهای آپنده مثالهای زیادی در این مورد مشاهده خواهید کرد.

ثبت

ثابت‌ها انواعی از متغیرها هستند که مقدار آنها در طول برنامه تغییر نمی‌کند. ثابت‌ها حتماً باید مقدار دهنده اولیه شوند و اگر مقدار دهنده 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 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 دهنده 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 سوال 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 می شود. در این نوع تبدیل در صورتی یک متغیر از یک نوع داده می تواند به یک نوع دیگر تبدیل شود که مقدار آن از مقدار داده ای که می خواهد به آن تبدیل شود کمتر باشد. به عنوان مثال نوع داده ای byte می تواند مقادیر ۰ تا ۲۵۵ را در خود ذخیره کند و نوع داده ای int مقادیر ۰-۲۱۴۷۴۸۳۶۴۸ تا ۲۴۷۴۸۳۶۴۸ را شامل می شود. پس می توانید 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 می تواند 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 می تواند 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 می شویم. اگرچه 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 می کند. 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 مشکل از ۰ و ۱ است. برای مثال عدد ۵ در کامپیوتر به عدد باینری ۱۰۱ ترجمه می شود. بنابراین وقتی ما عدد ۵ را در یک متغیر از نوع بایت ذخیره می کنیم، عددی به صورت زیر نمایش داده می شود:

```
00000101
```

و وقتی آن را در یک متغیر از نوع صحیح ذخیره می کنیم، به صورت زیر نمایش داده می شود:

```
0000000000000000000000000000000101
```

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 می توان از تبدیل صریح استفاده کرد که در درسهای آینده توضیح داده می شود. نکته دیگری که باید فراموش شود این است که شما نمی توانید اعداد با ممیز اعشار را به یک نوع int تبدیل کنید چون این کار باعث از بین رفتن بخش اعشاری این اعداد می شود.

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

تبديلاتی که جاوا به صورت ضمنی می تواند انجام دهد در زیر آمده است:

```
byte > short > int > long > float > double
```

تبديل صريح

تبديل صريح يا تبديل کوچک کننده يا Narrowing Casting نوعی تبديل است که برنامه را مجبور می کند که يك نوع داده را به نوعی ديگر تبديل کند اگر اين نوع تبديل از طريق تبديل ضمنی انجام نشود. در هنگام استفاده از اين تبديل باید دقت کرد. چون در اين نوع تبديل ممکن است، مقادير اصلاح يا حذف شوند. ما می توانيم اين عملیات را با استفاده از Cast انجام دهیم. فقط نام ديگر تبديل صريح است و دستور آن به صورت زير است:

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

همانطور که قبل 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 يك عدد با ممیز اعشار مثلا از نوع double را به يك نوع int تبدیل می کنیم مقدار اعداد بعد از ممیز از بین می روند:

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

5

خروجی کد بالا عدد 5 است چون نوع داده اي int نمی تواند مقدار اعشار بگیرد. حالت ديگر را تصور کنید. اگر شما بخواهید يك متغير را که دارای مقداری بیشتر از محدوده متغير مقصد هست تبدیل کنید چه اتفاقی می افتد؟ مانند تبدیل زیر که می خواهیم متغير number1 را که دارای مقدار ۳۰۰ است را به نوع بایت تبدیل کنیم که محدود اعداد بین ۰-۲۵۵ را پوشش می دهد.

```
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 44 است. Byte فقط می تواند شامل اعداد ۰ تا ۲۵۵ باشد و نمی تواند مقدار ۳۰۰ را در خود ذخیره کند. حال می خواهیم بینیم که چرا به جای عدد 44 ما عدد ۳۰۰ را در خروجی می گیریم. این کار به تعداد بیتها بستگی دارد. يك byte دارای 8 بیت است در حالی که int دارای ۳۲ بیت است. حال اگر به مقدار باینری ۲ عدد توجه کنید متوجه می شوید که چرا خروجی عدد 44 است.

300 =	00000000000000000000000000000000100101100
255 =	11111111
44 =	00101100

خروجی بالا نشان می دهد که بیشترین مقدار byte که عدد ۲۵۵ است می تواند فقط شامل ۸ بیت باشد (۱۱۱۱۱۱۱) بنابراین فقط ۸ بیت اول مقدار int به متغیر byte انتقال می یابد که شامل (۰۰۱۱۰۰) یا عدد ۴۴ در مبنای ۱۰ است.

عبارات و عملگرها

ابتدا با دو کلمه آشنا شوید:

- عملگر : نمادهایی هستند که اعمال خاص انجام می دهند.

- عملوند : مقادیری که عملگرها بر روی آنها عملی انجام می دهند.

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

- یکانی - (Unary) به یک عملوند نیاز دارد

- دودوبی - (Binary) به دو عملوند نیاز دارد

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

انواع مختلف عملگر که در ای بخش مورد بحث قرار می گیرند، عبارتند از:

- عملگرهای ریاضی

- عملگرهای تخصیصی

- عملگرهای مقایسه‌ای

- عملگرهای منطقی

- عملگرهای بیتی

عملگرهای ریاضی

جاوا از عملگرهای ریاضی برای انجام محاسبات استفاده می کند. جدول زیر عملگرهای ریاضی جاوا را نشان می دهد :

عملگر	دسته	مثال	نتیجه
+	Binary	<code>var1 = var2 + var3;</code>	var3 برابر است با حاصل جمع Var1 و var2
-	Binary	<code>var1 = var2 - var3;</code>	var3 برابر است با حاصل تفریق Var1 و var2
*	Binary	<code>var1 = var2 * var3;</code>	var3 برابر است با حاصل ضرب Var1 در var2
/	Binary	<code>var1 = var2 / var3;</code>	var3 برابر است با حاصل تقسیم Var1 بر var2
%	Binary	<code>var1 = var2 % var3;</code>	var3 برابر است با باقیمانده تقسیم Var1 و var2
+	Unary	<code>var1 = +var2;</code>	var2 برابر است با مقدار Var1
-	Unary	<code>var1 = -var2;</code>	- var1 برابر است با مقدار var2 ضربدر ۱

دیگر عملگرهای جاوا عملگرهای کاهش و افزایش هستند. این عملگرها مقدار ۱ را از متغیرها کم یا به آنها اضافه می کنند. از این متغیرها اغلب در حلقه

استفاده می شود:

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 تاثیر دارد. اگر عملگر قبل از متغیر var2 var1 بباید افزایش یا کاهش

اتفاق می افتد. چنانچه عملگرها بعد از متغیر var2 قرار بگیرند ابتدا var1 برابر 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 می کنید، درج عملگرهای `--` و `++` قبل از عملوند `y` باعث می شود 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 می کنید، در عملگرهای `--` و `++` بعد از عملوند `y` باعث می شود 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 می توانیم 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)));
    }
}

```

```

        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 می دهد. در این برنامه از متدها `println()` برای نشان دادن نتایج در سطرهای متفاوت استفاده شده است. در این مثال با یک نکته عجیب مواجه می شویم و آن حاصل تقسیم دو عدد صحیح است. وقتی که دو عدد صحیح را برابر تقسیم کنیم حاصل باید یک عدد صحیح و فاقد بخش کسری باشد. اما همانطور که مشاهده می کنید اگر فقط یکی از اعداد را به نوع اعشاری `double` تبدیل کنیم (در مثال می بینید) حاصل به صورت اعشار نشان داده می شود.

عملگرهای تخصیصی

نوع دیگر از عملگرهای جاوا عملگرهای جایگزینی نام دارد. این عملگرهای 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 var2 برابر است با مقدار var1
+=	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 عملگرهای خلاصه نویسی در کد است. مثلاً شکل اصلی کد var1 = var1 + var2 به صورت 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 تاثیر 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 to 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 ۲۰ 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 مقایسه ای

از عملگرهای مقایسه ای برای مقایسه مقدار استفاده می شود. نتیجه این مقادیر یک مقدار بولی(منطقی) است. این عملگرهای مقایسه دو مقدار درست باشد مقدار `true` و اگر نتیجه مقایسه اشتباه باشد مقدار `false` را نشان می دهد. این عملگرهای مقایسه ای طور معمول در دستورات شرطی به کار می روند به این ترتیب که باعث ادامه یا توقف دستور شرطی می شوند. جدول زیر عملگرهای مقایسه ای در جاوا را نشان می دهد:

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>var1</code> کوچکتر از <code>var3</code> 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> بزرگتر از <code>var3</code> 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>var1</code> کوچکتر یا مساوی مقدار <code>var3</code> 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> بزرگتر یا مساوی <code>var3</code> باشد در غیر اینصورت <code>false</code> است

برنامه زیر نحوه عملکرد ای عملگرها را نشان می دهد:

```
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 می خواهیم با هم مقایسه کنیم را ایجاد کرده و به آنها مقادیری اختصاص می دهیم. سپس با استفاده از یک عملگر مقایسه ای آنها را با هم مقایسه کرده و نتیجه را چاپ می کنیم. 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 می دهد. عملگر `==` عملگر مقایسه ای است که دو مقدار را با هم مقایسه می کند مانند `x==y` و اینطور خوانده می شود `x` برابر است با `y`.

عملگرهای منطقی

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

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

عملگر منطقی (`&&`)

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

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

برای درک بهتر تاثیر عملگر `AND` یادآوری می کنم که این عملگر فقط در صورتی مقدار `true` را نشان می دهد که هر دو عملوند مقدارشان `true` باشد. در غیر اینصورت نتیجه تمام ترکیبیات بعدی `false` خواهد شد. استفاده از عملگر `AND` مانند استفاده از عملگرهای مقایسه ای 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 `x <= 100 && x >= 10` بدين معنی است که `x` می تواند مقداری شامل اعداد ۱۰ تا ۱۰۰ را بگیرد. حال برای انتخاب اعداد خارج از این محدوده می توان از عملگر منطقی `AND` به صورت زیر استفاده کرد.

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

عملگر منطقی (OR(||)

اگر بکی یا هر دو مقدار دو طرف عملگر OR، درست (true) باشد، عملگر OR مقدار true را بر می گرداند. 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 می کنید که عملگر OR در صورتی مقدار false را بر می گرداند 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 عملوند نیاز دارد. این عملگر یک مقدار یا اصطلاح بولی را نفی می کند. مثلاً اگر عبارت یا مقدار true باشد آنرا false و اگر false باشد، آنرا true می کند. جدول زیر عملکرد اپراتور NOT را نشان می دهد:

	X	!X
	true	false
	false	true

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

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

عملگرهاي بيتي

عملگرهای بیتی به شما اجازه می دهند که شکل باینری انواع داده ها را دستکاری کنید. برای درک بهتر این درس توصیه می شود که شما سیستم باینری و نحوه تبدیل اعداد ددهد، به بانده، $1 + \text{لينک زر باد بگرد}$:

<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 فضای ذخیره آن نیاز داریم، این بدین معناست که اعداد از ۰ رقم ۰ و ۱ برای ذخیره استفاده می‌کنند. برای مثال عدد ۱۰۰ وقتي به عنوان يك متغير از نوع int ذخیره مي شود در کامپیوتر به صورت زير خوانده مي شود:

عدد ۱۰۰ در مبنای ده معادل عدد 1100_{10} 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 باینری از سمت راست به جی خوانده می‌شوند.

عملگرهای بیتی سی شارپ در چدول زیر نشان داده شده اند:

عملگر	نام	دسته	مثال
&	بیتی AND	Binary	$x = y \& z;$
	بیتی OR	Binary	$x = y z;$
^	بیتی XOR	Binary	$x = y ^ z;$
~	بیتی NOT	Unary	$x = \sim y;$
&=	بیتی AND Assignment	Binary	$x \&= y;$
=	بیتی OR Assignment	Binary	$x = y;$
^=	بیتی XOR Assignment	Binary	$x ^= y;$

عملگر بیتی (AND(&))

عملگر بیتی AND کاری شبیه عملگر منطقی AND انجام می دهد با این تفاوت که این عملگر بر روی بیتها کار می کند. اگر مقادیر دو طرف آن ۱ باشد مقدار ۱ را بر می گرداند و اگر یکی یا هر دو طرف آن صفر باشد مقدار صفر را بر می گرداند. 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 می کنید نتیجه عملگر عملگر AND بر روی دو مقدار ۵ و ۳ عدد یک می شود. اجازه بدھید ببینیم که چطور این نتیجه را به دست می آید:

```
5: 00000000000000000000000000000000101
3: 00000000000000000000000000000000011
-----
1: 00000000000000000000000000000000001
```

ابتدا دو عدد ۵ و ۳ به معادل باینری شان تبدیل می شوند. از آنجاییکه هر عدد صحیح 32 (int) بیت است از صفر برای پر کردن بیتها خالی استفاده می کنیم. با استفاده از جدول درستی عملگر بیتی AND می توان فهمید که چرا نتیجه عدد یک می شود.

عملگر بیتی (OR(||))

اگر مقادیر دو طرف عملگر بیتی 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 عملوند های دو طرف آن صفر باشند. اگر فقط یکی از دو عملوند یک باشد نتیجه یک خواهد شد. به مثال

زیر توجه کنید:

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

15

وقتی که از عملگر بیتی OR برای دو مقدار در مثال بالا (7 و 9) استفاده می کنیم نتیجه 15 می شود. حال بررسی می کنیم که چرا این نتیجه به دست آمده

است؟

```
7: 00000000000000000000000000000000111
9: 000000000000000000000000000000001001
-----
15: 000000000000000000000000000000001111
```

با استفاده از جدول درستی عملگر بیتی OR می توان نتیجه استفاده از این عملگر را تشخیص داد. عدد 1111 باینری معادل عدد 15 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 عملوندهای دو طرف این عملگر هر دو صفر یا هر دو یک باشند نتیجه صفر، در غیر اینصورت نتیجه یک می شود. در مثال زیر تاثیر عملگر

بیتی XOR را بر روی دو مقدار مشابه می کنید:

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

2

در زیر معادل یا نیزی اعداد یالا (۵ و ۷) نشان داده شده است.

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

عملگر پیتی (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
0	1

عملگر پیتی NOT مقادیر پیتها را معکوس می کند. 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:

عملگر بیتی تغییر مکان (shift)

این نوع عملگرها به شما اجازه می دهند که بیتها را به سمت چپ یا راست جا به جا کنید. دو نوع عملگر بیتی تغییر مکان وجود دارد که هر کدام دو عملنده قیمت، م، کنند. عملگر سمت حب این، عملگرها حالت یابنی، یک مقدار و عملنده سمت راست تعداد حابه حار، بیت ها را نشان، م، دهد.

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

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);
```

لهم اجعلنا ملائكة في السماوات العلية فلهم اجعلنا ملائكة في السماوات العلية

۲۰ صفحه ۱۴ سمت باست اضافه و پوشش

عملگر تغییر مکان، به سمت راست

اب، عملگ شسیه به عmg تغیب مکانی به سمت حب است با این تفاوت که بیت ها، ای به سمت راست حبا به حما، کند. به عنوان مثال:

```
int result = 100 >> 4;  
  
System.out.println(result);  
  
6
```

با استفاده از عملگر تغییر مکان به سمت راست بیت های مقدار ۱۰۰ را به اندازه ۴ واحد به سمت چپ جا به جا می کنیم. اجزاء بدھید تاثیر این جا به حاصل، را مورد بررسی قرار دهیم:

هر بیت از اندازه ۴ واحد به سمت راست منتقل می‌شود، تباراین ۴ بیت اول سمت راست حذف شده و چهار صفر به سمت جب اضافه می‌شود.

تقدم عملگرها

تقدم عملگرها مشخص می کند که در محاسباتی که بیش از دو عملوند دارند ابتدا کدام عملگر اثربخش را اعمال کند. عملگرها در جاوا در محاسبات دارای

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 ($1+2=3 \times 3=9$ سپس $3 \times 9=27$ و در آخر $1/27=0$).

اما کامپایلر با توجه به تقدم عملگرها محاسبات را انجام می دهد. برای مثال عمل 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 می شود که نتیجه ۶ به دست می آید. در آخر عدد ۶ با ۱ جمع می شود و عدد ۷ حاصل می شود. در

جدول زیر تقدم برخی از عملگرهای جاوا آمده است:

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

ابتدا عملگرهای با بالاترین و سپس عملگرهای با پایین ترین حق تقدم در محاسبات تاثیر می گذارند. 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 می شود و سپس مقدار جدید با عدد ۳ جمع می شود و در نهایت عدد ۷ به دست می آید. در عبارت دوم مقدار عددی ۳ به مقدار `number` اضافه می شود و عدد ۶ به دست می آید. سپس این مقدار در متغیر `number2` قرار می گیرد. و در نهایت مقدار `number` به ۴ افزایش می یابد. برای ایجاد خوانایی در تقدم عملگرها و انجام محاسباتی که در آنها از عملگرهای زیادی استفاده می شود از پرانتز استفاده می کنیم:

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

در مثال بالا ابتدا هر کدام از عباراتی که داخل پرانتز هستند مورد محاسبه قرار می گیرند. به نکته ای در مورد عبارتی که در داخل پرانتز سوم قرار دارد، توجه کنید. در این عبارت ابتدا مقدار داخلی تبین پرانتز مورد محاسبه قرار می گیرد. یعنی مقدار ۶ ضربدر ۷ شده و سپس از ۵ کم می شود. اگر دو یا چند عملگر با حق تقدم یکسان موجود باشد ابتدا باید هر کدام از عملگرها را که در ابتدای عبارت می آیند مورد ارزیابی قرار دهید. به عنوان مثال:

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

هر دو عملگر * و / دارای حق تقدم یکسانی هستند. بنابر این شما باید از جب به راست آنها را در محاسبات تاثیر دهید. یعنی ابتدا ۳ را ضربدر ۲ می کنید و سپس عدد ۸ را بر ۴ تقسیم می کنید. در نهایت نتیجه دو عبارت را جمع کرده و در متغیر `number` قرار می دهید.

گرفتن ورودی از کاربر

جاوا تعدادی متد برای گرفتن ورودی از کاربر در اختیار شما قرار می دهد. 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 می کنیم. این دو کلاس را در خطوط ۳ و ۴ وارد کرده ایم. متدهای کلاس Scanner که مقادیر وارد شده توسط کاربر را از صفحه کلید می خوانند عبارتند از:

متدها	توضیح
nextByte()	برای دریافت یک نوع داده از نوع byte به کار می رود.
nextShort()	برای دریافت یک نوع داده از نوع short به کار می رود.
nextInt()	برای دریافت یک نوع داده از نوع int به کار می رود.
nextLong()	برای دریافت یک نوع داده از نوع long به کار می رود.
next()	برای دریافت یک کلمه ساده به کار می رود.
nextLine()	برای دریافت یک خط رشته به کار می رود.
nextBoolean()	برای دریافت یک نوع داده از نوع boolean به کار می رود.
nextFloat()	برای دریافت یک نوع داده از نوع float به کار می رود.
nextDouble()	برای دریافت یک نوع داده از نوع double به کار می رود.

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 کنیم. ابتدادر خطوط ۳ و ۴ برنامه، کلاس Scanner و MessageFormat را با استفاده از کلمه import به برنامه اضافه کرده ایم. 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 نموده ایم. درباره خط ۱۴ زیاد توضیح نمی دهم، فقط کافیست که این را بدانید که وجود این خط برای دریافت ورودی از کاربر اجباری است. در درس های آینده با مفاهیم متدهای شیء و کلاس آشنا خواهید شد. برنامه از کاربر می خواهد که نام خود را وارد کند (خط ۱۶). در خط ۱۷ شما به عنوان کاربر نام خود را وارد می کنید. مقدار متغیر name، برابر مقداری است که توسط متدهای next() و nextInt() خوانده می شود. از آنجاییکه name از نوع string است باید از متدهای next() و nextInt() برای دریافت استفاده کنیم. در خط ۱۹ برنامه از شما می خواهد که سن خود را وارد کند. در خط ۲۰ شما سن خود را وارد رشته است باید از متدهای next() و nextInt() برای دریافت استفاده کنیم. حال شما می توانید با اجرای برنامه و وارد کردن مقادیر نتیجه را مشاهده کنید.

ساختارهای تصمیم

تقریباً همه زیانهای برنامه نویسی به شما اجازه اجرای کد را در شرایط مطمئن می‌دهند. حال تصور کنید که یک برنامه دارای ساختار تصمیم‌گیری 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 سپس 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 •

عملگر سه تایی •

دستور if چندگانه •

دستور if تو در تو •

عملگرهای منطقی •

دستور switch •

دستور if

می توان با استفاده از دستور `if` و یک شرط خاص که باعث ایجاد یک کد می شود یک منطق به برنامه خود اضافه کنید. دستور `if` ساده ترین دستور

شرطی است که به برنامه می گوید، اگر شرطی برقرار است که معینی را انجام بده. ساختار دستور `if` به صورت زیر است:

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

قبل از اجرای دستور `if` ابتدا شرط بررسی می شود. اگر شرط برقرار باشد یعنی درست باشد سپس کد اجرا می شود. شرط یک عبارت مقایسه ای است. می توان از عملگرهای مقایسه ای 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` از ۱۰ بزرگتر باشد در صفحه نمایش می دهد.

```
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 شده است. وقتی به اولین دستور `if` در خط ۱۱ می رسیم برنامه تشخیص می دهد که مقدار `number` از ۱۰ کمتر است یعنی ۵ کوچکتر از ۱۰ است.

منطقی است که نتیجه مقایسه درست می باشد بنابراین دستور `if` دستور را اجرا می کند(خط ۱۲) و پیغام `Hello World` چاپ می شود. حال مقدار `number` را به ۱۵ تغییر می دهیم (خط ۱۶). وقتی به دومین دستور `if` در خط ۱۹ می رسیم برنامه مقدار `number` را با ۱۰ مقایسه می کند و چون مقدار `number` یعنی ۱۵ از ۱۰ بزرگتر است برنامه پیغام `Goodbye World` را چاپ می کند(خط ۲۰). به این نکته توجه کنید که دستور `if` را می توان در یک خط نوشت:

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

شما می توانید 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 بدن دستور `if` هستند. نحوه تعریف چند دستور در داخل بدن `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 می شود. 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 می شود 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?)");
```

می بینید که دستور دوم (خط ۳) در مثال بالا جز دستور `if` نیست. اینجاست که چون ما فرض را بر این گذاشته ایم که مقدار `x` از ۱۰ کوچکتر است پس خط (`x > 10`) چاپ می شود. در نتیجه اهمیت وجود آکولاد مشخص می شود. به عنوان تمرین همیشه حتی اگر فقط یک دستور در بدن `if` داشتید برای آن یک آکولاد بگذارید. فراموش نکنید که از قلم انداختن یک آکولاد باعث به وجود آمدن خطای خطا شده و یافتن آن را سخت می کند. یکی از خطاهای معمول کسانی که برنامه نویسی را تازه شروع کرده اند قرار دادن سیمیکولون در سمت راست پرانتز `if` است. به عنوان مثال:

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

به یاد داشته باشید که `if` یک مقایسه را انجام می دهد و دستور اجرایی نیست. بنابراین برنامه شما با یک خطای منطقی مواجه می شود. 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 می توانید 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 ۲۰۰۰ باشد سپس حاصل عبارت در متغیر `isNewMillenium` ذخیره می شود. می توان از متغیر برای تشخیص کد اجرایی بدنه دستور `if` استفاده کرد خواه مقدار متغیر درست باشد یا نادرست.

```
bool isNewMillenium = year == 2000;

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

دستور if...else

دستور `if` فقط برای اجرای یک حالت خاص به کار می رود. یعنی اگر حالتی برقرار بود کارخانی 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 `if else` 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` نمی توان به تنها ب استفاده کرد بلکه حتما باید با `if` به کار بردشود. اگر فقط یک کد اجرایی در داخل بدنه `if` و بدنه `else` دارید استفاده از آکولاد اختیاری است. کد داخل بلوک `else` فقط در صورتی اجرا می شود 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 کرده ایم و در خط ۱۰ تست می کنیم که آیا مقدار متغیر `number` از ۱۰ کمتر است یا نه و چون کمتر است در نتیجه کد داخل بلوک `if` اجرا می شود (خط ۱۲) و اگر مقدار `number` را تغییر دهیم و به مقداری بزرگتر از ۱۰ تغییر دهیم (خط ۲۰)، شرط نادرست می شود (خط ۲۳) و کد داخل بلوک `else` اجرا می شود (خط ۲۹). مانند بلوک `if` نباید به آخر کلمه کلیدی `else` سیمیکولن اضافه شود.

دستور if تو در تو

می توان 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;
    }
}
```

جازه بدھید کہ 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 بدھید کہ برنامہ ا کالبد شکافی کنیم. ابتدا در خط ۷ یک متغیر به نام age تعریف می کنیم و مقدار آن را برابر ۲۱ قرار می دھیم. سپس به اولین دستور if می رسیم (خط ۹). در این قسمت اگر سن شما بیشتر از ۱۲ سال باشد برنامه وارد بدنہ دستور if می شود در غیر اینصورت وارد بلوك else (خط ۲۰) مربوط به همین دستور if می شود. حال فرض کنیم که سن شما بیشتر از ۱۲ سال است و شما وارد بدنہ اولین if شده اید. در بدنہ اولین if یک دستور if دیگر را مشاهده می کنید. اگر سن کمتر ۲۰ باشد دستور You are teenage چاپ می شود (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 ۲۰ چاپ می شود. حال فرض کنید که مقدار متغیر age کمتر از ۱۲ بود، در این صورت دستور بخش else چون خوانایی برنامه را پایین می آورد شد. پیشنهاد می شود که از if تو در تو در برنامه کمتر استفاده کنید چون خوانایی برنامه را پایین می آورد

عملگر شرطی

عملگر شرطی (?:) در جاوا مانند دستور شرطی `if...else` عمل می کند. 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 بدھید که نحوه استفاده این عملگر را در داخل برنامه مورد بررسی قرار دهیم.

```

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

```

10

برنامه بالا نحوه استفاده از این عملگر شرطی را نشان می دهد. در این برنامه قصد ما به دست آوردن قدر مطلق یک عدد است. ابتدا در خط 7 یک متغیر از نوع `int` تعریف کرده و مقدار آن را ۱۰ می گذاریم. در خط ۹ یک متغیر از نوع صحیح تعریف کرده ایم تا نتیجه را در آن قرار دهیم. خط ۹ به این صورت تعریف می شود: ”اگر مقدار `number` از ۱۰ 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 با استفاده از دستور `if else` می نویسیم:

```

int number = -10;

if(number > 10)
{
    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 می آورد.

دستور if چندگانه

اگر بخواهید چند شرط را بررسی کنید چکار می کنید؟ می توانید 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. می توانید کد بالا را ساده تر 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 else if را یاد گرفتید باید بدانید که مانند else if نیز به دستور if وابسته است. دستور if وقتی اجرا می شود که اولین دستور if اشتباه باشد حال اگر else if اشتباه باشد دستور else if بعدی اجرا می شود. و اگر آن نیز اجرا نشود در نهایت دستور

اجرا می شود. برنامه زیر نحوه استفاده از دستور else if را نشان می دهد:

```
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 می کنید پیغامهای مختلفی چاپ می شود. اگر عددی که شما

تایپ می کنید در داخل حالتهای انتخاب نباشد کد مربوط به بلوک else اجرا می شود.

استفاده از عملگرهای منطقی

عملگرهای منطقی به شما اجازه می دهد که چندین شرط را با هم ترکیب کنید. این عملگرهای منطقی دو شرط را در یک مقدار بولی را بر می گردانند. 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 مقدارشان باشد. اگر فقط مقدار یکی از شروط false باشد مقدار z، خواهد شد.
	Or	$z = (x > 2) (y < 10)$	مقدار Z در صورتی true است که یکی از دو شرط دو طرف عملگر مقدارشان باشد. اگر هر دو شرط مقدارشان false باشد مقدار z، 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 $(x > 2) \&\& (y < 10) = z$ 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 باشد. عملگر منطقی (||) OR تاثیر متفاوتی نسبت به عملگر منطقی (&&) AND دارد. نتیجه عملگر منطقی OR true است اگر فقط مقدار یکی از شروط true باشد. و اگر مقدار هیچ یک از شروط false نباشد نتیجه false خواهد شد. می توان عملگرهای منطقی AND و OR را 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 می کنیم. در اینجا ابتدا عبارت $(z < 10) || (y > 3)$ مورد بررسی قرار می گیرد (به علت تقدم عملگرهای). سپس نتیجه آن بوسیله عملگر AND با نتیجه $(x == 1)$ مقایسه می شود. حال باید 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 می دهد (خط ۲۰). وقتی به دستور `if` می رسید (خط ۲۰) برنامه سن شما را چک می کند. اگر سن شما بزرگتر از ۱۲ و کوچکتر از ۲۰ باشد (سن تان بین ۱۲ و ۲۰ باشد) یعنی مقدار هر دو `true` باشد، سپس کدهای داخل بلوك `if` اجرا می شوند. اگر نتیجه یکی از شروط `false` باشد کدهای داخل بلوك `else` اجرا می شود. عملگر AND عملوند سمت چپ را مرود بررسی قرار می دهد. اگر مقدار آن باشد دیگر عملوند سمت راست را بررسی نمی کند و مقدار `false` را برابر می گرداند. بر عکس عملگر || عملوند سمت چپ را مورد بررسی قرار می دهد و اگر مقدار آن `true` باشد سپس عملوند سمت راست را نادیده می گیرد و مقدار `true` را برابر می گرداند.

```

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

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

نکته مهم اینجاست که شما می توانید از عملگرهای `&` و `|` به عنوان عملگر بیتی استفاده کنید. تفاوت جزوی این عملگرهای وقتی که به عنوان عملگر بیتی به کار می روند این است که دو عملوند را بدون در نظر گرفتن مقدار عملوند سمت چپ مورد بررسی قرار می دهند. به عنوان مثال حتی اگر مقدار عملوند سمت چپ `false` باشد عملوند سمت چپ به وسیله عملگر بیتی (`&`) AND ارزیابی می شود. اگر شرطها را در برنامه ترکیب کنید استفاده از عملگرهای

منطقی (AND و OR) به جای عملگرهای بیتی (& و |) بهتر خواهد بود. یکی دیگر از عملگرهای منطقی عملگر (!) NOT است که

نتیجه یک عبارت را خنثی یا منفی می کند. به مثال زیر توجه کنید:

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

اگر نتیجه عبارت `x == 2` باشد عملگر ! آن را `True` می کند.

دستور switch

در جاوا ساختاری به نام `switch` وجود دارد که به شما اجازه می دهد که با توجه به مقدار ثابت یک متغیر چندین انتخاب داشته باشد. دستور `switch` معادل دستور `if` تو در تو است با این تفاوت که در دستور `switch` متغیر فقط مقادیر ثابتی از اعداد، رشته ها و یا کاراکترها را قبول می کند. 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 == compareVa11;
        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 می دهد. این مقدار با هر یک از عبارتهای `case` داخل بلوک `switch` مقایسه می شود. 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 می شود که باعث می شود برنامه از دستور `switch` خارج شده و دستورات بعد از آن اجرا شوند. اگر این کلمه کلیدی از قلم بیوفتد برنامه با خطأ مواجه می شود. دستور `switch` یک بخش `default` دارد. این دستور در صورتی اجرا می شود 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 نمی افتد. مکان این دستور هم مهم نیست اما بر طبق تعریف آن را در پایان دستورات می نویسند. 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 علاقه تان را می دهد. 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 می شود 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 می شود. یکی دیگر از ویژگیهای دستور `switch` این است که شما می توانید از دو یا چند `case` برای نشان داده یک مجموعه کد استفاده کنید. در مثال زیر اگر مقدار 1، 2 یا 3 باشد یک کد اجرا می شود. 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 قبل ذکر شد دستور `switch` معادل دستور `if` تو در تو است. برنامه بالا را به صورت زیر نیز می توان 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 دقیقا نتیجه ای مانند دستور `switch` دارد. دستور `default` معادل دستور `else` می باشد. حال از بین این دو دستور (`if` `else` و `switch`) کدامیک را انتخاب کنیم. از دستور `switch` موقعی استفاده می کنیم که مقداری که می خواهیم با دیگر مقادیر مقایسه شود ثابت باشد. مثلا 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 می کنید که با اینکه مقدار `x` عدد 5 است و به طور واضح با متغیر `myNumber` مقایسه شده است برنامه خطای دهد چون `x` یک ثابت نیست بلکه یک متغیر است یا به زبان ساده تر، 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 می شود. توجه کنید که بعد از تعریف یک ثابت نمی توان 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 می کند 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;
}
```

تکرار

ساختارهای تکرار به شما اجازه می دهد 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 می توانید با کپی کردن این تعداد کد را راحت بنویسید ولی این کار در کل کیفیت کدنویسی را پایین می اورد. را بهتر برای نوشتن کدهای بالا استفاده از حلقه ها است. ساختارهای تکرار در جاوا عبارتند از:

- while
- do while
- for

حلقه While

ابتدایی ترین ساختار تکرار در جاوا حلقه while است. ابتدا یک شرط را مورد بررسی قرار می دهد و تا زمانیکه شرط برقرار باشد کدهای درون بلوک اجرا می شوند. ساختار حلقه while به صورت زیر است:

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

می بینید 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 می شوند. اگر شرط غلط باشد وقتی که برنامه به حلقه while برسد هیچکدام از کدها را اجرا نمی کند. برای متوقف شدن حلقه باید مقادیر داخل حلقه while اصلاح شوند.

به یک متغیر شمارنده در داخل بدنه حلقه نیاز داریم. این شمارنده برای آزمایش شرط مورد استفاده قرار می گیرد و ادامه یا توقف حلقه به نوعی به آن وابسته است. این شمارنده را در داخل بدنه باید کاهش یا افزایش دهیم. در برنامه زیر نحوه استفاده از حلقه 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!
```

برنامه بالا ۱۰ بار پیغام Hello World! را چاپ می کند. اگر از حلقه در مثال بالا استفاده نمی کردیم 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 می دهیم چون اگر مقدار نداشته باشد نمی توان در شرط از آن استفاده کرد.

در خط ۹ حلقه while را وارد می کنیم. در حلقه while ابتدا مقدار اولیه شمارنده با ۰ مقایسه می شود 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 می کنید بعد از هر بار مقایسه مقدار شمارنده یک واحد اضافه می شود (خط ۱۲). حلقه تا زمانی تکرار می شود 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 می آید. به این نکته توجه کنید که در شرط بالا به جای علامت < از = > استفاده شده است. اگر از علامت < استفاده می کردیم کد ما ۹ بار تکرار می شد چون مقدار اولیه ۱ است و هنگامی که شرط به ۱۰ برسد false می شود چون < > ۱۰ نیست. اگر می خواهید یک حلقه بی نهایت 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 کارایی 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 while do 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 do while 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 do 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

حلقه for به صورت زیر است:

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

مقدار دهنده اولیه (initialization) اولین مقداری است که به شمارنده حلقة می‌دهیم. شمارنده فقط در داخل حلقة for قابل دسترسی است.

شرط (condition) در اینجا مقدار شمارنده را با یک مقدار دیگر مقایسه می‌کند و تعیین می‌کند که حلقة ادامه یابد یا نه. عملگر (operation)

که مقدار اولیه متغیر را کاهش یا افزایش می‌دهد. در زیر یک مثال از حلقة 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 حلقة for می‌شمارد. ابتدا یک متغیر به عنوان شمارنده تعریف می‌کنیم و آن را با مقدار ۱ مقدار دهنده 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 حلقة (i++) فوراً اجرا نمی‌شود. کد اجرا می‌شود و ابتدا رشته Number و سپس مقدار جاری نه برابر باشد. آنگاه یک واحد به مقدار نه اضافه شده و مقدار نه برابر با عدد ۱۱ می‌شود و بار دیگر نه با عدد ۱۰ مقایسه می‌شود و این حلقة تا زمانی که مقدار شرط true شود ادامه می‌یابد. حال اگر بخواهید معکوس برنامه ۲ می‌شود و بار دیگر نه با عدد ۱۰ مقایسه می‌شود و این حلقة تا زمانی که مقدار شرط false شود ادامه می‌یابد. 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 می کند (از بزرگ به کوچک). مقدار اولیه شمارنده را ۱۰ می دهیم و با استفاده از عملگر کاهش (-) برنامه ای که شمارش معکوس را انجام می دهد ایجاد می کنیم. می توان قسمت شرط و عملگر را به صورت های دیگر نیز تغییر داد. به عنوان مثال می توان از عملگرهای منطقی در قسمت شرط و از عملگرهای تخصیصی در قسمت عملگر افزایش یا کاهش استفاده کرد. همچنین می توانید 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 می کنید باید آنها را با استفاده از کاما از هم جدا کنید. گاهی اوقات با وجود درست بودن شرط می خواهیم حلقه متوقف شود. سوال اینجاست که چطور این کار را انجام دهیم؟ با استفاده از کلمه کلیدی break حلقه را متوقف کرده و با استفاده از کلمه کلیدی continue می توان بخشی از حلقه را رد کرد و به مرحله بعد رفت. برنامه زیر نحوه استفاده از break و continue را نشان می دهد:

```
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 حلقه های while و do...while استفاده می شد نتیجه یکسانی به دست می آمد. 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 می شود حتی اگر شرط ۱۰ < x برقرار باشد. از طرف دیگر در خط ۲۲ حلقه for فقط برای یک تکرار خاص متوقف شده و سپس ادامه می یابد. وقتی مقدار x برابر ۵ شود حلقه از ۵ رد شده و مقدار ۵ را چاپ نمی کند و بقیه مقادیر چاپ می شوند.

آرایه ها

آرایه نوعی متغیر است که لیستی از آدرسهای مجموعه ای از داده های هم نوع را در خود ذخیره می کند. تعریف چندین متغیر از یک نوع برای هدفی یکسان بسیار خسته کننده است. مثلا اگر بخواهید صد متغیر از نوع اعداد صحیح تعریف کرده و از آنها استفاده کنید. مطمئنا تعریف این همه متغیر بسیار کسالت آور و خسته کننده است. اما با استفاده از آرایه می توان 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];
```

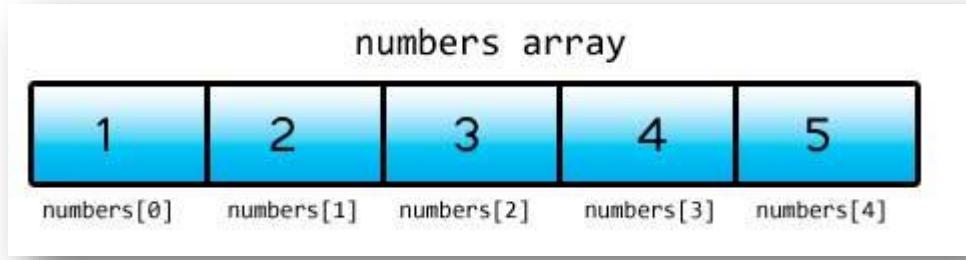
نوع داده هایی را نشان می دهد که آرایه در خود ذخیره می کند. کروشه که بعد از نوع داده قرار می گیرد و نشان دهنده استفاده از آرایه است. آرایه را نشان می دهد. هنگام نامگذاری آرایه بهتر است که نام آرایه نشان دهنده نوع آرایه باشد. به عنوان مثال برای نامگذاری آرایه ای که اعداد را در خود ذخیره می کند از کلمه `number` استفاده کنید. طول آرایه که به کامپایلر می گوید 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 می شود. برای تعریف یک آرایه که ۵ مقدار از نوع اعداد صحیح در خود ذخیره می کند 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 می شود. حال چطور مقادیرمان را در هر یک از این آدرسها ذخیره کنیم؟ برای دسترسی و اصلاح مقادیر آرایه از اندیس یا مکان آنها استفاده می شود.

```
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 می شود. به عنوان مثال شما یک آرایه ۵ عضوی دارید، اندیس آرایه از ۰ تا ۴ می باشد چون طول آرایه ۵ است پس ۰-۱-۲-۳-۴ برابر است با ۰-۱-۲-۳-۴. 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 کرده اند 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 اجزاء 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 ساده تر 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. کامپایلر 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 آرایه ها 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:         average = total / (double)numbers.length;
26:         System.out.println(MessageFormat.format("Average = {0}", average));
27:
28:     }
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 شده اند 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 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 راحت تری است و می‌توانیم طول آرایه را تغییر دهیم و شرط حلقه `for` با تغییر جدید همانگ 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 نه جاری در حلقه است. برای مثال در ابتدای حلقه مقدار نه صفر است بنابراین وقتی در خط ۱۹ اولین داده از کاربر گرفته می‌شود، اندیس آن برابر صفر می‌شود. در تکرار بعدی نه یک واحد اضافه می‌شود و در نتیجه در خط ۱۹ و بعد از ورود دومین داده توسط کاربر 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 عدد‌ها) 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 کرده ایم 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.

foreach حلقه

حلقه foreach یکی دیگر از ساختارهای تکرار در جاوا می باشد که مخصوصا برای آرایه ها، لیستها و مجموعه ها طراحی شده است. حلقه foreach با هر بار گردش در بین اجزاء، مقادیر هر یک از آنها را در داخل یک متغیر موقتی قرار می دهد و شما می توانید 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 می کند. temporaryVar باید دارای نوع باشد تا بتواند مقادیر آرایه را در خود ذخیره کند. به عنوان مثال آرایه شما دارای اعدادی 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 می نویسیم. در زیر نحوه استفاده از حلقه foreach را در خود ذخیره 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:
9:         for (int n : numbers)
10:        {
11:            System.out.println(n);
12:        }
13:    }
14: }
```

```
1
2
3
4
5
```

در برنامه آرایه ای با ۵ جزء تعریف شده و مقادیر ۱ تا ۵ در آنها قرار داده شده است (خط ۷). در خط ۹ حلقه foreach شروع می شود. ما یک متغیر موقتی تعريف کرده ایم که اعداد آرایه را در خود ذخیره می کند. در هر بار تکرار از حلقه foreach متغیر موقتی n، مقادیر عددی را از آرایه استخراج می کند. حلقه foreach مقادیر اولین تا آخرین جزء آرایه را در اختیار ما قرار می دهد.

حلقه foreach برای دریافت هر یک از مقادیر آرایه کاربرد دارد. بعد از گرفتن مقدار یکی از اجزای آرایه، مقدار متغیر موقتی را چاپ می کنیم. حلقه foreach ما را قادر می سازد که به داده ها 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
```

آرایه های چند بعدی

آرایه های چند بعدی، آرایه هایی هستند که برای دسترسی به هر یک از عناصر آنها باید از چندین اندیس استفاده کنیم. یک آرایه چند بعدی را می توان مانند یک جدول با تعداد ستون و ردیف تصور کنید. با افزایش اندیسها اندازه ابعاد آرایه نیز افزایش می یابد و آرایه های چند بعدی با بیش از دو اندیس به وجود می آیند. 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 می شود:

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

می تان یک آرایه با تعداد زیادی بعد ایجاد کرد به شرطی که هر بعد دارای طول مشخصی باشد. به دلیل اینکه آرایه های سه بعدی یا آرایه های با بیشتر از دو بعد بسیار کمتر مورد استفاده قرار می گیرند. اجازه بدھید که در این درس بر روی آرایه های دو بعدی تمرکز کنیم. در تعریف این نوع آرایه ابتدا نوع آرایه یعنی اینکه آرایه چه نوعی از انواع داده را در خود ذخیره می کند را، مشخص می کنیم. سپس دو جفت کروشه قرار می دهیم. به تعداد کروشه ها 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 می کنیم. 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 می توان 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 کامپایلر می گوید 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.



مقدار 3 را به x اختصاص می دهیم چون 3 سطر و مقدار 5 را به y چون 5 ستون داریم اختصاص می دهیم. چطور یک آرایه چند بعدی را مقدار دهی کنیم؟ چند راه برای مقدار دهی به آرایه ها 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 می توان 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 می کنید برای دسترسی به هر یک از عناصر در یک آرایه دو بعدی به سادگی می توان از اندیسه های X و Y و یک جفت کروشه مانند مثال استفاده کرد.

گردش در میان عناصر آرایه های چند بعدی

گردش در میان عناصر آرایه های 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` نمی توانیم انتهای ردیفها را مشخص کنیم. برنامه زیر نشان می دهد که چطور از حلقه `for` برای خواندن همه مقادیر آرایه و تعیین انتهای ردیف ها 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` نمی توان 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 ردیف های آرایه (`row`) گردش می کند. این حلقه تا زمانی ادامه می یابد که مقدار ردیف کمتر از طول اولین بعد باشد. در این مثال از خاصیت `length` کلاس `Array` استفاده کرده ایم. این خاصیت طول آرایه را در یک بعد خاص نشان می دهد. به عنوان مثال برای به دست آوردن طول اولین بعد آرایه که همان تعداد ردیف ها می باشد از دستور `numbers.length` استفاده کرده ایم.

در داخل اولین حلقه `for` 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 می کنیم. همانطور که مشاهده می کنید ابتدا نام آرایه را نوشته ایم و سپس یک اندیس به آن اختصاص داده ایم و بعد از خاصیت `length` استفاده نموده ایم:

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

استفاده از `row` به عنوان اندیس باعث می شود که به عنوان مثال وقتی که مقدار ردیف (`row`) صفر باشد، حلقه دوم از `[0][0]` تا `[4][0]` اجرا شود. سپس مقدار هر عنصر از آرایه را با استفاده از حلقه نشان می دهیم، اگر مقدار ردیف (`row`) برابر ۰ و مقدار ستون (`col`) برابر ۰ باشد مقدار عنصری که در ستون ۱ و ردیف ۱ (`numbers[0][0]`) 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()` که به برنامه اطلاع می دهد که به خط بعد برود. سپس حلقه با اضافه کردن یک واحد به مقدار `row` این فرایند را دوباره تکرار می کند. سپس دومین حلقه را اجرا شده و مقادیر دومین ردیف نمایش داده می شود. این فرایند تا زمانی اجرا می شود که مقدار `row` کمتر از طول اولین بعد باشد. حال بباید انجه را از قبل یاد گرفته ایم در یک برنامه به کار ببریم. این برنامه نمره چهار درس مربوط به سه دانش آموز را از ما می گیرد و معدل سه دانش آموز را حساب می کند.

```

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:             }
26:         }
27:     }
28: }
```

```

25:             total += studentGrades[student][grade];
26:         }
27:
28:         System.out.print(MessageFormat.format("Average is {0}", (total / studentGrades[student].length)));
29:         System.out.println();
30:     }
31: }
32:
```

```

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 می کنیم که مقدار محاسبه شده معدل هر دانش آموز را در آن قرار دهیم. حال وارد حلقه `for` تو در تو می شویم (خط ۱۵). در اولین حلقه `for` یک متغیر به نام `sudent` برای تشخیص پایه درسی هر دانش آموز تعریف کرده ایم. از خاصیت `length` هم برای تشخیص تعداد دانش آموزان استفاده شده است. وارد بدن حلقه `for` می شویم. در خط ۱۷ مقدار متغیر `total` را برابر صفر قرار می دهیم. بعده مشاهده می کنید که چرا این کار را انجام دادیم. سپس برنامه یک پیغام را نشان می دهد و از شما می خواهد که شماره دانش آموز را وارد کنید `(student + 1)`. عدد ۱ را به `student` اضافه کرده ایم تا به جای نمایش `Student 0`، با `Student 1` شروع شود، تا طبیعی تر به نظر برسد. سپس به دومین حلقه `for` در خط ۲۱ می رسیم. در این حلقه یک متغیر شمارنده به نام `grade` تعریف می کنیم که طول دومین بعد آرایه را با استفاده از `studentGrades[student].length` به دست می آورد. این طول تعداد نمراتی را که برنامه از سوال می کند را نشان می دهد. برنامه چهار نمره مربوط به دانش آموز را می گیرد. هر وقت که برنامه یک نمره را از کاربر دریافت می کند، نمره به متغیر `total` اضافه می شود.

وقتی همه نمره ها وارد شدند، متغیر `total` هم جمع همه نمرات را نشان می دهد. در خط ۲۸ معدل دانش آموز نشان داده می شود. معدل از تقسیم کردن `total` (جمع) بر تعداد نمرات به دست می آید. از `studentGrades[student].length` هم برای به دست آوردن تعداد نمرات استفاده می شود.

آرایه دندانه دار

آرایه دندانه دار یا jagged array آرایه ای چند بعدی است که دارای سطرهای با طول متغیر می باشد. نمونه ساده ای از آرایه های چند بعدی ، آرایه های مستطبی است که تعداد ستون ها و سطرهای آنها برابر است. اما آرایه های دندانه دار دارای سطرهای (آرایه های) با طول متفاوت می باشند. بنابراین آرایه های دندانه دار را می توان آرایه ای از آرایه ها فرض کرد. دستور نوشتن این نوع آرایه ها 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 می نویسیم. مقداردهی به این آرایه ها 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 می شود. اعداد ۳ و ۵ و ۲ هم به تعداد عناصری که هر کدام از آنها در خود می توانند جای دهند اشاره دارند. برای مقداردهی هر آرایه هم باید ابتدا اندیس آرایه و سپس اندیس عناصر آن را بنویسیم. مثلاً مقداردهی اولین عنصر اولین آرایه

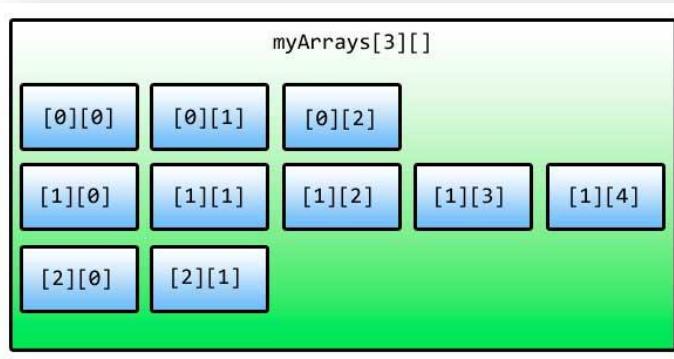
مثال بالا به صورت زیر عمل می کنیم:

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

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

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

شكل زیر هم اندیس عناصر آرایه ای که در بالا تعریف کرده ایم را نشان می دهد :



با توجه به توضیحاتی که داده شد می توان عناصر آرایه ای 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 مقداردهی آرایه های دندانه دار به صورت زیر است که در آن می توان طول سطرهای 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 خطای 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 آرایه های یک بعدی هستند) و در دومین حلقه از `length` برای به دست

آوردن عناصر سطر جاری استفاده می شود.

متد

متدها به شما اجازه می دهند که یک رفتار یا وظیفه را تعریف کنید و مجموعه ای از کدها هستند که در هر جای برنامه می توان از آنها استفاده کرد. متدها دارای آرگومانهایی هستند که وظیفه متد را مشخص می کنند. متد در داخل کلاس تعریف می شود. نمی توان یک متد را در داخل متد دیگر تعریف کرد . وقتی که شما در برنامه یک متد را صدا می زنید برنامه به قسمت تعریف متد رفته و کدهای آن را اجرا می کند. در جاوا متدی وجود دارد که نقطه آغاز هر برنامه است و بدون آن برنامه ها نمی دانند با ید از کجا شروع شوند ، این متد `main()` نام دارد. پارامتر ها همان چیزهایی هستند که متد منتظر دریافت آنها است. آرگومانها مقادیری هستند که به پارامترها ارسال می شوند . گاهی اوقات دو کلمه پارامتر و آرگومان به یک منظور به کار می روند. ساده ترین ساختار یک متد به صورت زیر است:

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

به برنامه ساده زیر توجه کنید. در این برنامه از یک متد 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 متد تعریف کرده ایم، مکان تعریف آن در داخل کلاس مهم نیست. به عنوان مثال می توانید آن را زیر متد `main()` تعریف کنید. می توان این متد را در داخل متد دیگر صدا زد (فراخوانی کرد). متد دیگر ما در اینجا متد `main()` است که می توانیم در داخل آن نام متدی که برای چاپ یک پیغام تعریف کرده ایم (یعنی متد `PrintMessage()`) را صدا بزنیم. متد `main()` به صورت `static` تعریف شده است. برای اینکه بتوان از متد `PrintMessage()` در داخل متد `main()` استفاده کنیم باید آن را به صورت `static` تعریف کنیم. کلمه `static` به طور ساده به این معناست که می توان از متد استفاده کرد بدون اینکه از کلاس نمونه ای ساخته شود. متد `PrintMessage()` در داخل متد `main()` به صورت `static` تعریف شود چون برنامه فوراً و بدون نمونه سازی از کلاس از آن استفاده می کند. وقتی به مبحث برنامه نویسی شیء گرا رسیدید به طور دقیق کلمه `static` مورد بحث قرار می گیرد. برنامه `class` (مثال بالا) زمانی اجرا می شود که برنامه دو متدی را که تعریف کرده ایم را اجرا کند و متد `main()` به صورت `static` تعریف شود. در باره این کلمه کلیدی در درس‌های آینده مطالب بیشتری می آموزیم.

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

بهتر است در نامگذاری متدها از کلماتی استفاده شود که کار آن متدها را مشخص می کند مثلاً نام هایی مانند OpenDoor یا GoToBed یا عنوان مثال اگر مقدار برگشتی متدها باشد می توانید اسم متدها را به صورت یک کلمه سوالی انتخاب کنید، مانند IsLeapyear یا IsTeenager، ولی از گذاشتن علامت سوال در آخر اسم متدها خودداری کنید. دو پرانتزی که بعد از نام می آید نشان دهنده آن است که نام متعلق به یک متده است. در این مثال در داخل پرانتزها هیچ چیزی نوشته نشده چون پارامتری ندارد. در درس‌های آینده در مورد متدها بیشتر توضیح می دهیم.

بعد از پرانتزها دو آکولاد قرار می دهیم که بدنه متده را تشکیل می دهد و کدهایی را که می خواهیم اجرا شوند را در داخل این آکولاد ها می نویسیم. در داخل متده main() متده ایم را که در خط ۱۲ ایجاد کرده ایم را صدا می زنیم. برای صدا زدن یک متده کافیست نام آن را نوشته و بعد از نام پرانتزها را قرار دهیم. اگر متده دارای پارامتر باشد باید شما آراگومانها را به ترتیب در داخل پرانتزها قرار دهید. در این مورد نیز در درس‌های آینده توضیح بیشتری می دهیم. با صدا زدن یک متده داخل بدنه آن اجرا می شوند. برای اجرای متده PrintMessage() برنامه از متده main() به محل تعریف متده PrintMessage() می رود. مثلاً وقتی ما متده PrintMessage() را در خط ۱۲ صدا می زنیم برنامه از خط ۱۲ به خط ۷، یعنی جایی که متده تعریف شده می رود. اکنون ما یک متده در برنامه class داریم و همه متدهای این برنامه می توانند آن را صدا بزنند.

مقدار برگشتی از یک متدها

متدها 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 متده است و شما او را صدا می‌زنید و او را 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 متده است. نکته مهم در مورد یک متده، مقدار برگشتی و نحوه استفاده شما از آن است. برگشت یک مقدار از یک متده آسان است. کافیست در تعریف متده به روش زیر عمل کنید:

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

در اینجا نوع داده‌ای مقدار برگشتی را مشخص می‌کند (`int`, `bool`, ...). در داخل بدنه متده 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 متده و قبل از نام متده ذکر شود. اگر متده ما مقدار برگشتی نداشته باشد باید از کلمه `void` قبل از نام متده کاری 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 متده از کلمه `int` به جای `void` استفاده کرده ایم که نشان دهنده آن است که متده دارای مقدار برگشتی از نوع اعداد صحیح است. در خطوط ۹ و ۱۰ دو متغیر تعریف و مقدار دهی شده اند.

توجه کنید که این متغیرها، متغیرهای محلی هستند. و این بدان معنی است که این متغیرها در سایر متدها مانند متدهای `main()` قابل دسترسی نیستند و فقط در متدهای `CalculateSum()` تعریف شده اند 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 متدهای `main()` یک متغیر به نام `result` در خط ۱۹ تعریف می‌کنیم و متدهای `CalculateSum()` را فراخوانی می‌کنیم.

متدهای `CalculateSum()` مقدار ۱۵ را بر می‌گرداند که در داخل متغیر `result` ذخیره می‌شود. در خط ۲۱ مقدار ذخیره شده در متغیر `result` چاپ می‌شود. متدهای `CalculateSum()` که در این مثال ذکر شد متدهای کاربردی و مفیدی نیست. با وجودیکه کدهای زیادی در متدهای `CalculateSum()` 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 متدهای `CalculateSum()` کارآمد است که پارامترهایی به آن اضافه شود که در درسهای آینده توضیح خواهیم داد. هنگامی که می‌خواهیم در داخل یک متدهای `switch` استفاده کنیم باید تمام کدهای 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:         if (number > 10)
18:         {
19:             return number;
20:         }
21:         else
22:         {
23:             return 0;
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 می خواهد. اگر عدد وارد شده توسط کاربر درست نباشد متده مقدار صفر را بر می گرداند. و اگر قسمت `else` دستور `if` و یا دستور `return` را از آن حذف کنیم در هنگام اجرای برنامه با پیغام خطای مواجه می شویم.

چون اگر شرط دستور `if` نادرست باشد (کاربر مقداری کمتر از ۱۰ را وارد کند) برنامه به قسمت `else` می رود تا مقدار صفر را برگرداند و چون قسمت `else` حذف شده است برنامه با خطای مواجه می شود و همچنین اگر دستور `return` حذف شود چون برنامه نیاز به مقدار برگشتی دارد پیغام خطای دهد. و آخرین مطلبی که در این درس می خواهیم به شما آموزش دهیم این است که شما می توانید از یک متده که مقدار برگشتی ندارد خارج شوید. حتی اگر از نوع داده ای `void` در یک متده استفاده می کنید باز هم می توانید کلمه کلیدی `return` را در آن به کار ببرید. استفاده از `return` باعث خروج از بدنه متده و اجرای کدهای بعد از آن می شود.

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: public class MyFirstProgram
4: {
5:     static void TestReturnExit()
6:     {
7:         System.out.println("Line 1 inside the method TestReturnExit()");
8:         System.out.println("Line 2 inside the method TestReturnExit()");
9:
10:        return;
11:
12:        //The following lines will not execute
13:        System.out.println("Line 3 inside the method TestReturnExit()");
14:        System.out.println("Line 4 inside the method TestReturnExit()");
15:    }
16:
17:    public static void main() (String[] args)
18:    {
19:        TestReturnExit();
20:        System.out.println("Hello World!");
21:    }
22: }
```

Line 1 inside the method TestReturnExit()
Line 2 inside the method TestReturnExit()
Hello World!

در برنامه بالا نحوه خروج از متده با استفاده از کلمه کلیدی `return` و نادیده گرفتن همه کدهای بعد از این کلمه کلیدی نشان داده شده است. در پایان برنامه متده تعریف شده `(TestReturnExit())` در داخل متده `(main())` فراخوانی و اجرا می شود.

پارامتر و آرگومان

پارامترها داده های خامی هستند که متد آنها را پردازش می کند و سپس اطلاعاتی را که به دنبال آن هستید در اختیار شما قرار می دهد. فرض کنید پارامترها مانند اطلاعاتی هستند که شما به یک کارمند می دهید که بر طبق آنها کارش را به پایان برساند. یک متد می تواند هر تعداد پارامتر داشته باشد. هر پارامتر می تواند از انواع مختلف داده باشد. در زیر یک متد با N پارامتر نشان داده شده است:

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

پارامترها بعد از نام متد و بین پرانتزها قرار می گیرند. بر اساس کاری که متد انجام می دهد می توان تعداد پارامترهای زیادی به متد اضافه کرد. بعد از فراخوانی یک متد باید آرگومانهای آن را نیز تامین کنید. آرگومانها مقادیری هستند که به پارامترها اختصاص داده می شوند. ترتیب ارسال آرگومانها به پارامترها مهم است. عدم رعایت ترتیب در ارسال آرگومانها باعث به وجود آمدن خطای منطقی و خطای زمان اجرا می شود. 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 متد به نام () CalculateSum (خطوط ۸-۱۱) تعریف شده است که وظیفه آن جمع مقدار دو عدد است. چون این متد مقدار دو عدد صحیح را با هم جمع می کند پس نوع برگشتی ما نیز باید int باشد. متد دارای دو پارامتر است که اعداد را به آنها ارسال می کنیم. به نوع داده ای پارامترها توجه کنید. هر دو پارامتر یعنی number1 و number2 مقادیری از نوع اعداد صحیح (int) دریافت می کنند. در بدن متد دستور return

نتیجه جمع دو عدد را برمی‌گرداند. در داخل متدهای `main()` برنامه از کاربر دو مقدار را درخواست می‌کند و آنها را داخل متغیرها قرار می‌دهد. حال متدهای آرگومانهای آن را آماده کرده این فراخوانی می‌کنیم. مقدار `num1` به پارامتر اول و مقدار `num2` به پارامتر دوم ارسال می‌شود. حال اگر مکان دو مقدار را هنگام ارسال به متدهای تغییر دهیم (یعنی مقدار `num2` به پارامتر اول و مقدار `num1` به پارامتر دوم ارسال شود) هیچ تغییری در نتیجه متدهای چون جمع خاصیت جابه‌جایی دارد.

فقط به یاد داشته باشید که باید ترتیب ارسال آرگومانها هنگام فراخوانی متدهای دیقیقاً با ترتیب قرار گیری پارامترها تعريف شده در متدهای 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 متدهای `(خط ۱۰)` دو مقدار با هم جمع می‌شوند و نتیجه به متدهای فراخوان (متدهای `CalculateSum()` که متدهای `CalculateSum()` را فراخوانی می‌کنند) 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 متدهای `main()` از ما دو عدد که قرار است با هم جمع شوند درخواست می‌شود.

در خط ۲۳ متدهای `CalculateSum()` را فراخوانی می‌کنیم و دو مقدار صحیح به آن ارسال می‌کنیم. دو عدد صحیح در داخل متدهای `CalculateSum()` نتیجه آنها برگردانده می‌شود. مقدار برگشت داده از متدهای `format()` به وسیله متدهای `MessageFormat` از کلاس `MessageFormat` نمایش داده می‌شود (خط ۲۳). در برنامه زیر یک متدهای `CalculateSum()` تعریف شده است که دارای دو پارامتر از دو نوع داده ای 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 متدهای `CalculateSum()` تعریف شده است که اولین پارامتر آن مقداری از نوع رشته و دومین پارامتر آن مقداری از نوع `int` دریافت می‌کند. متدهای `CalculateSum()` دو مقداری که به آن ارسال شده است را نشان می‌دهد. در خط ۱۵ متدهای `CalculateSum()` را اول با یک رشته و سپس یک عدد خاص فراخوانی می‌کنیم. حال اگر متدهای `CalculateSum()` به صورت زیر فراخوانی می‌شد:

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

در برنامه خطابه وجود می آمد چون عدد ۱۰۰ به پارامتری از نوع رشته و رشته Hello World! به پارامتری از نوع اعداد صحیح ارسال می شد. این نشان می دهد که ترتیب ارسال آرگومانها به پارامترها هنگام فراخوانی متدهم است. به مثال ا 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 متدهارای 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 است که حتی اگر متدهار دو آرگومان با یک نوع داده ای قبول کند باز هم بهتر است ترتیب بر اساس تعریف پارامترها رعایت شود. به عنوان مثال در اولین فراخوانی متدهار بالا اشکالی به چشم نمی آید 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 می شود که به واقعیت نزدیک نیست. دانستن مبانی مقادیر برگشتی و ارسال آرگومانها باعث می شود که شما متدهای کارآمد تری تعریف کنید. تکه کد زیر نشان می دهد که شما حتی می توانید مقدار برگشتی از یک متدهار را به عنوان آرگومان به متدهار دیگر ارسال کنید.

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

void AnotherMethod(int number)
{
    System.out.println(number);
}

// Codes skipped for demonstration

AnotherMethod(MyMethod());
```

چون مقدار برگشتی متدهار MyMethod() عدد ۵ است و به عنوان آرگومان به متدهار AnotherMethod() ارسال می شود 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 متند اصلاح می‌کنیم مقدار اصلی آرگومان در خارج از متند 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(MessageFormat.format("Value of number inside method is {0}.", number));
11:    }
12:
13:    public static void main(String[] args)
14:    {
15:        int num = 5;
16:        System.out.println(MessageFormat.format("num = {0}\n", num));
17:
18:        System.out.println("Passing num by value to method ModifyNumberVal() ...");
19:        ModifyNumberVal(num);
20:        System.out.println(MessageFormat.format("Value of num after exiting the method is {0}", num));
21:    }
22: }
```

```

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 متندی تعریف شده است که کار آن اضافه کردن عدد ۱۰ به مقداری است که به آنها ارسال می‌شود (خطوط ۷-۱۱). این متند دارای یک پارامتر است که نیاز به یک مقدار آرگومان (از نوع int) دارد. وقتی که متند را صدا می‌زنیم و آرگومانی به آن اختصاص می‌دهیم (خط ۱۹)، کپی آرگومان به پارامتر متند ارسال می‌شود. بنابراین مقدار اصلی متغیر خارج از متند هیچ ارتباطی به پارامتر متند 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 متند (خط ۱۶) و بار دیگر بعد از ارسال به متند (خط 20) چاپ کرده و مشاهده می‌کنیم که تغییری نکرده است.

ارسال آرایه به عنوان آرگومان

می توان آرایه ها را به عنوان آرگومان به متده ارسال کرد. ابتدا شما باید پارامترهای متده 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 می توان با گذاشتن کروشه بعد از نوع داده ای پارامتر یک متده ایجاد کرد که پارامتر آن، آرایه دریافت می کند. وقتی متده خط ۱۶ فراخوانی می شود، آرایه را فقط با استفاده از نام آن و بدون استفاده از اندریس ارسال می کنیم. پس آرایه ها به روش ارجاع به متده ارسال می شوند. در خطوط ۷-۱۰ از حلقه `foreach` برای دسترسی به اجزای اصلی آرایه که به عنوان آرگومان به متده ارسال کرده ایم استفاده می کنیم. 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:

```

```

2
3
4
5
6

```

برنامه بالا یک متده است که یک آرایه را دریافت می کند و به هر یک از عناصر آن یک واحد اضافه می کند. به این نکته توجه کنید که از حلقه foreach نمی توان برای افزایش مقادیر آرایه استفاده کنیم چون این حلقه برای خواندن مقادیر آرایه مناسب است نه اصلاح آنها. در داخل متده مقادیر هر یک از اجزای آرایه را افزایش داده ایم. سپس از متده خارج شده و نتیجه را نشان می دهیم. مشاهده می کنید که هر یک از مقادیر اصلی متده اصلاح شده اند. 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 آرایه ای تعریف نمی کنیم بلکه مجموعه ای از مقادیر را به پارامتر ارسال می کنیم که آنها را مانند آرایه قبول کند. از آنجاییکه در این روش آرایه ای تعریف نکرده ایم نمی توانیم در متده Main() نتیجه را چاپ کنیم. اگر از چندین پارامتر در متده استفاده می کنید، همیشه برای هر یک از پارامترهایی که آرایه قبول می کنند 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 می کند ولی پارامتر دوم (param2) یک عدد صحیح. حال اگر پارامتر دوم (param2) هم آرایه قبول می کرد باید برای آن هم از کروشه استفاده می کردیم:

```

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

```

محدوده متغیر

متدها در جاوا دارای محدوده هستند. محدوده یک متغیر به شما می گوید که در کجای برنامه می توان از متغیر استفاده کرد و یا متغیر قابل دسترسی است. به عنوان مثال متغیری که در داخل یک متده تعريف می شود فقط در داخل بدنه متده قابل دسترسی است. می توان دو متغیر با نام یکسان در دو متده مختلف تعريف کرد. برنامه زیر این ادعا را اثبات می کند :

```

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("number inside method DemonstrateScope() = {0}", number));
12:
13:    }
14:
15:    public static void main(String[] args)
16:    {
17:        int number = 10;
18:
19:        DemonstrateScope();
20:
21:        System.out.println(MessageFormat.format("number inside the Main method() = {0}", number));
22:    }
}

```

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

مشاهده می کنید که حتی اگر ما دو متغیر با نام یکسان تعريف کنیم که دارای محدوده های متفاوتی هستند، می توان به هر کدام از آنها مقادیر مختلفی اختصاص داد. متغیر تعريف شده در داخل متده Main() در خط ۹ هیچ ارتباطی به متغیر داخل متده DemonstrateScope() در خط ۱۶ ندارد. وقتی به

مبحث کلاسها رسیدیم در این باره بیشتر توضیح خواهیم داد.

سربارگذاری متدها

سربارگذاری متدها به شما اجازه می دهد که چندین متد با نام یکسان تعریف کنید که دارای امضای تعداد پارامترهای مختلف هستند. برنامه از روی آرگومانهایی که شما به متد ارسال می کنید به صورت خودکار تشخیص می دهد که کدام متد را فراخوانی کرده اید یا کدام متد مد نظر شماست. امضای یک متد نشان دهنده ترتیب و نوع پارامترهای آن است. به مثال زیر توجه کنید:

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

که امضای متد بالا `MyMethod(int, double, string)` می باشد. به این نکته توجه کنید که نوع برگشتی و نام پارامترها شامل امضای متد نمی شوند. در مثال زیر نمونه ای 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 شده اند. اگر سربارگذاری متد توسط سی شارپ پشتیبانی نمی شد برنامه زمان زیادی برای انتخاب یک متد از بین متدهایی که فراخوانی می شوند لازم داشت. رازی در نوع پارامترهای متد نهفته است. کامپایلر بین دو یا چند متد در صورتی فرق می گذارد که پارامترهای متفاوتی داشته باشند. وقتی یک متد را فراخوانی می کنیم ، متد نوع آرگومانها را تشخیص می دهد. در فراخوانی اول (خط ۱۷) ما یک مقدار `double` را به متد `ShowMessage()` ارسال کرده ایم در نتیجه متد `ShowMessage(5.8)` دارای پارامتری از نوع `double` اجرا می شود. در بار دوم که متد فراخوانی می شود (خط ۱۸) ما یک مقدار `int` را به متد `ShowMessage()` ارسال می کنیم متد `ShowMessage(10)` که دارای پارامتری از نوع `int` است اجرا می شود. معنای اصلی سربارگذاری متدهای ممکن است که توضیح داده شد.

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

بازگشت (Recursion)

بازگشت فرایندی است که در آن متدهای 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 را حتی نیست. به این نکته هم توجه کنید که بازگشت باید در یک نقطه متوقف شود و گرنه برای بی‌نهایت بار، متدهای 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.

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

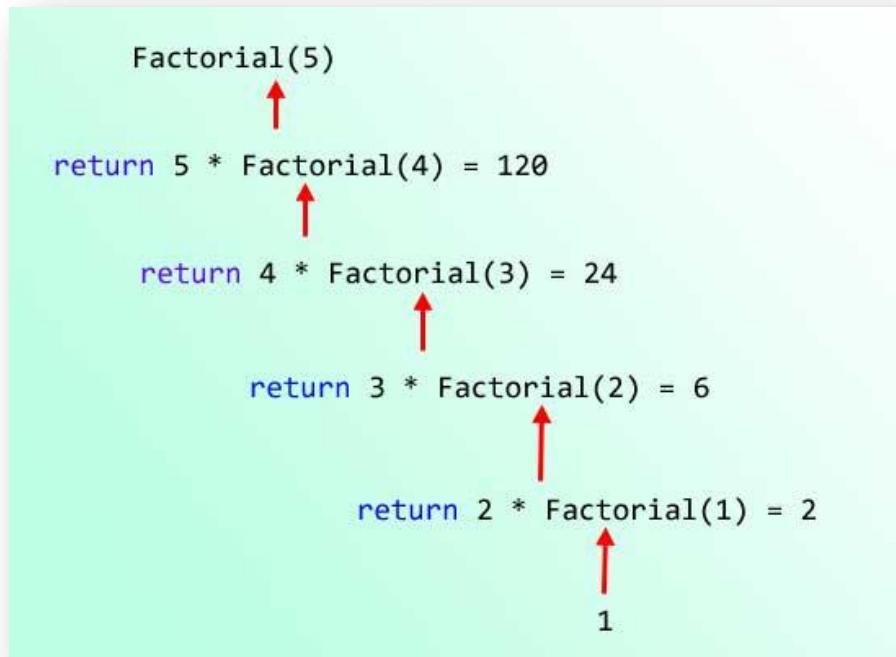
بنابراین برای ساخت یک متدهای بازگشتی باید به فکر توقف آن هم باشیم. بر اساس توضیح بازگشت، فاکتوریل فقط برای اعداد مثبت صحیح است. کوچکترین عدد صحیح مثبت ۱ است. در نتیجه از این مقدار برای متوقف کردن بازگشت استفاده می‌کنیم.

```

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

متدهای بزرگی را بر می‌گرداند چون محاسبه فاکتوریل می‌تواند خیلی بزرگ باشد. متدهای آرگومان که یک عدد است و می‌تواند در محاسبه مورد استفاده قرار گیرد را می‌پذیرد. در داخل متدهای 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 `number` در عددی یک واحد کمتر از خودش ($1 - number$) ضرب می‌شود. در این خط متدهای `Factorial` خود را فراخوانی می‌کند و آرگومان آن در این خط همان $1 - number$ است. مثلاً اگر مقدار جاری `number` برابر ۱۰ باشد، یعنی اگر ما بخواهیم فاکتوریل عدد ۱۰ را به دست بیاوریم آرگومان متدهای `Factorial` در اولین ضرب ۹ خواهد بود. فرایند ضرب تا زمانی ادامه می‌باید 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 می توان نوشت.

```

factorial = 1;

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

این کد از کد معادل بازگشتی آن آسان تر است. از بازگشت در زمینه های خاصی در علوم کامپیوتر استفاده می شود. استفاده از بازگشت حافظه زیادی اشغال می کند پس اگر سرعت برای شما مهم است از آن استفاده نکنید.

برنامه نویسی شیء گرا (OOP)

برنامه نویسی شیء گرا یا Object Oriented Programming، شامل تعریف کلاسها و ساخت اشیاء مانند ساخت اشیاء در دنیای واقعی است. برای مثال یک ماشین را در نظر بگیرید. این ماشین دارای خواصی مانند رنگ، سرعت، مدل، سازنده و برخی خواص دیگر است. همچنین دارای رفتارها و حرکاتی مانند شتاب و پیچش به چپ و راست و ترمز است. اشیاء در سی شارپ تقليدی از یک شیء مانند ماشین در دنیای واقعی هستند. برنامه نویسی شیء گرا با استفاده از کدهای دسته بندی شده کلاسها و اشیاء را بیشتر قابل کنترل می کند.

در ابتدا ما نیاز به تعریف یک کلاس برای ایجاد اشیاء مان داریم. شیء در برنامه نویسی شیء گراء از روی کلاسی که شما تعریف کرده اید ایجاد می شود. برای مثال نقشه ساختمان شما یک کلاس است که ساختمان از روی آن ساخته شده است. کلاس شامل خواص یک ساختمان مانند مساحت، بلندی و مواد مورد استفاده در ساخت خانه می باشد. در دنیای واقعی ساختمان ها نیز بر اساس یک نقشه (کلاس) پایه گذاری (تعریف) شده اند. برنامه نویسی شیء گرا یک روش جدید در برنامه نویسی است که بوسیله برنامه نویسان مورد استفاده قرار می گیرد و به آنها کمک می کند که برنامه هایی با قابلیت استفاده مجدد، خوانا و راحت طراحی کنند. جاوا نیز یک برنامه شیء گراست. در درس زیر به شما نحوه تعریف کلاس و استفاده از اشیاء آموزش داده خواهد شد. همچنین شما با دو مفهوم وراثت و چند ریختی که از مباحث مهم در برنامه نویسی شیء گرا هستند در آینده آشنا می شوید.

کلاس

کلاس به شما اجازه می دهد یک نوع داده ای که توسط کاربر تعریف می شود و شامل فیلدها و خواص (properties) و متدها است را ایجاد کنید. کلاس در حکم یک نقشه برای یک شیء می باشد.

شیء یک چیز واقعی است که از ساختار، خواص و یا رفتارهای کلاس پیروی می کند.

وقتی یک شیء می سازید یعنی اینکه یک نمونه از کلاس ساخته اید (در درس ممکن است از کلمات شیء و نمونه به جای هم استفاده شود). ابتدا ممکن است فکر کنید که کلاس ها و ساختارها شبیه هم هستند. تفاوت مهم بین این دو این است که کلاسها از نوع مرجع و ساختارها از نوع داده ای هستند. در درس‌های آینده این موضوع شرح داده خواهد شد. اگر یادتان باشد در بخش‌های اولیه این آموزش کلاسی به نام MyFirstProgram تعریف کردیم که شامل متدهای main() بود و ذکر شد که این متدهای نقطه آغاز هر برنامه است. برای تعریف یک کلاس از کلمه کلیدی class به صورت زیر استفاده می شود:

```
class ClassName
{
    field1;
    field2;
    ...
    fieldN;

    method1;
    method2;
    ...
    methodN;
}
```

این کلمه کلیدی را قبل از نامی که برای کلاسمان انتخاب می کنیم می نویسیم. در نامگذاری کلاسها هم از روش نامگذاری Pascal استفاده می کنیم. در بدنه کلاس فیلدها و متدهای آن قرار داده می شوند. فیلدها اعضای داده ای خصوصی هستند که کلاس از آنها برای رفتارها و ذخیره مقادیر خاصیت هایش (property) استفاده می کند. متدها رفتارها یا کارهایی هستند که یک کلاس می تواند انجام دهد. در زیر نحوه تعریف و استفاده از یک کلاس ساده به نام person نشان داده شده است.

```
1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Person
6: {
7:     public String name;
8:     public int age;
9:     public double height;
10:
11:    public void TellInformation()
12:    {
13:        System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", name));
14:        System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", age));
15:        System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", height));
16:    }
17: }
```

```

18:
19: public class MyFirstProgram
20: {
21:     public static void main(String[] args)
22:     {
23:         Person firstPerson = new Person();
24:         Person secondPerson = new Person();
25:
26:         firstPerson.name = "Jack";
27:         firstPerson.age = 21;
28:         firstPerson.height = 160;
29:         firstPerson.TellInformation();
30:
31:         System.out.println(); //Separator
32:
33:         secondPerson.name = "Mike";
34:         secondPerson.age = 23;
35:         secondPerson.height = 158;
36:         secondPerson.TellInformation();
37:     }
38: }

```

```

Name: Jack
Age: 21 years old
Height: 160cm

Name: Mike
Age: 23 years old
Height: 158cm

```

برنامه بالا شامل دو کلاس Person (خطوط ۵-۱۷) و MyFirstProgram (خطوط ۱۹-۳۸) می باشد. می دلیم که کلاس Person شامل متدهای main() است که برنامه برای اجرا به آن احتیاج دارد ولی اجازه دهد که بر روی کلاس Person تمرکز کنیم. در خطوط ۵-۱۷ کلاس Person تعریف شده است. در خط ۵ یک نام به کلاس اختصاص داده ایم تا به وسیله آن قابل دسترسی باشد. در داخل بدن کلاس فیلد های آن تعریف شده اند (خطوط ۷-۹).

این سه فیلد تعریف شده خصوصیات واقعی یک فرد در دنیای واقعی را در خود ذخیره می کنند. یک فرد در دنیای واقعی دارای نام، سن، و قد می باشد. در خطوط ۱۱-۱۶ یک متدهای در داخل کلاس به نام TellInformation() تعریف شده است که رفتار کلاسمان است و مثلا اگر از فرد سوالی بپرسیم در مورد خودش چیزهایی می گوید. در داخل متدهایی برای نشان دادن مقادیر موجود در فیلد ها نوشته شده است. نکته ای درباره فیلد ها وجود دارد و این است که چون فیلد ها در داخل کلاس تعریف و به عنوان اعضای کلاس در نظر گرفته شده اند محدوده آنها یک کلاس است.

این بدین معناست که فیلد ها فقط می توانند در داخل کلاس یعنی جایی که به آن تعلق دارند و یا به وسیله نمونه ایجاد شده از کلاس مورد استفاده قرار بگیرند. در داخل متدهای main() و در خطوط ۲۳ و ۲۴ دو نمونه یا دو شیء از کلاس Person ایجاد می کنیم. برای ایجاد یک نمونه از یک کلاس باید از کلمه کلیدی new و به دنبال آن نام کلاس و یک جفت پرانتز قرار دهیم. وقتی نمونه کلاس ایجاد شد، سازنده را صدا می زنیم. یک سازنده متدهای خاصی است که برای مقداردهی اولیه به فیلد های یک شیء به کار می رود. وقتی هیچ آرگومانی در داخل پرانتزها قرار ندهید، کلاس یک سازنده پیشفرض بدون پارامتر را فراخوانی می کند. درباره سازنده ها در درس های آینده توضیح خواهیم داد. در خطوط ۲۶-۲۹ مقادیری به فیلد های اولین شیء ایجاد شده از کلاس (Person) اختصاص داده شده است. برای دسترسی به فیلد ها یا متدهای یک شیء از علامت نقطه (.) استفاده می شود.

به عنوان مثال کد firstPerson.name نشان دهنده فیلد name از شیء firstPerson می پاشد. برای چاپ مقادیر فیلدها باید متده firstPerson TellInformation() را فراخوانی می کنیم.

در خطوط ۳۶-۳۷ نیز مقادیری به شیء دومی که قبلا از کلاس ایجاد شده تخصیص می دهیم و سپس متده TellInformation() را فراخوانی می کنیم. به این نکته توجه کنید که secondPerson و firstPerson نسخه های متفاوتی از هر فیلد دارند بنابراین تعیین یک نام برای secondPerson هیچ تاثیری بر نام firstPerson ندارد. در مورد اعضای کلاس در درسهای آینده توضیح خواهیم داد.

سازنده

سازنده ها متدهای خاصی هستند که وجود آنها برای ساخت اشیا لازم است. آنها به شما اجازه می دهند که مقادیری را به هر یک از اعضای داده ای یک آرایه اختصاص دهید و کدهایی که را که می خواهید هنگام ایجاد یک شیء اجرا شوند را به برنامه اضافه کنید. اگر از هیچ سازنده ای در کلاس تان استفاده نکنید، کامپایلر از سازنده پیشفرض که یک سازنده بدون پارامتر است استفاده می کند. می توانید در برنامه تان از تعداد زیادی سازنده استفاده کنید که دارای پارامترهای متفاوتی باشد. در مثال زیر یک کلاس که شامل سازنده است را مشاهده می کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Person
6: {
7:     public String name;
8:     public int age;
9:     public double height;
10:
11:    //Explicitly declare a default constructor
12:    public Person()
13:    {
14:    }
15:
16:    //Constructor that has 3 parameters
17:    public Person(String n, int a, double h)
18:    {
19:        name = n;
20:        age = a;
21:        height = h;
22:    }
23:
24:    public void ShowInformation()
25:    {
26:        System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", name));
27:        System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", age));
28:        System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", height));
29:    }
30: }
31:
32: public class MyFirstProgram
33: {
34:     public static void main(String[] args)
35:     {
36:         Person firstPerson = new Person();
37:         Person secondPerson = new Person("Mike", 23, 158);
38:
39:         firstPerson.name = "Jack";
40:         firstPerson.age = 21;
41:         firstPerson.height = 160;
42:         firstPerson.ShowInformation();
43:
44:         System.out.println(); //Separator
45:
46:         secondPerson.ShowInformation();
47:     }
48: }
```

```
Name: Jack
Age: 21 years old
```

```
Height: 160cm
```

```
Name: Mike
Age: 23 years old
Height: 158cm
```

همانطور که مشاهده می کنید در مثال بالا دو سازنده را به کلاس Person اضافه کرده ایم. یکی از آنها سازنده پیشفرض (خطوط ۱۲-۱۴) و دیگری سازنده ای است که سه آرگومان قبول می کند (خطوط ۱۹-۲۱). به این نکته توجه کنید که سازنده درست شبیه به یک متاد است با این تفاوت که

- نه مقدار برگشتی دارد و نه از نوع void است.
- نام سازنده باید دقیقاً شبیه نام کلاس باشد.

سازنده پیشفرض در داخل بدن اش هیچ چیزی ندارد و وقتی فراخوانی می شود که ما از هیچ سازنده ای در کلاس مان استفاده نکنیم. در آینده متوجه می شویم که چطور می توان مقادیر پیشفرضی به اعضای داده ای اختصاص داد، وقتی که از یک سازنده پیشفرض استفاده می کنید. به دومین سازنده توجه کنید. اولاً که نام آن شبیه نام سازنده اول است. سازنده ها نیز مانند متدها می توانند سربارگذاری شوند. حال اجازه دهید که چطور می توانیم یک سازنده خاص را هنگام تعریف یک نمونه از کلاس فراخوانی کنیم.

```
Person firstPerson = new Person();
Person secondPerson = new Person("Mike", 23, 158);
```

در اولین نمونه ایجاد شده از کلاس Person از سازنده پیشفرض استفاده کرده ایم چون پارامتری برای دریافت آرگومان ندارد. در دومین نمونه ایجاد شده، از سازنده ای استفاده می کنیم که دارای سه پارامتر است. کد زیر تاثیر استفاده از دو سازنده مختلف را نشان می دهد:

```
firstPerson.name = "Jack";
firstPerson.age = 21;
firstPerson.height = 160;
firstPerson.ShowInformation();

System.out.println(); //Separator

secondPerson.ShowInformation();
```

همانطور که مشاهده می کنید لازم است که به فیلدهای شیء ای که از سازنده پیشفرض استفاده می کند مقادیری اختصاص داده شود تا این شیء نیز با فراخوانی متدهای آنها را نمایش دهد. حال به شیء دوم که از سازنده دارای پارامتر استفاده می کند توجه کنید، مشاهده می کنید که با فراخوانی متدهای ShowInformation() همه چیز همانطور که انتظار می رود اجرا می شود. این بدین دلیل است که شما هنگام تعریف نمونه و از قبل مقادیری به هر یک از فیلدها اختصاص داده اید بنابراین آنها نیاز به مقدار دهی مجدد ندارند، مگر اینکه شما بخواهید این مقادیر را اصلاح کنید.

اختصاص مقادیر پیشفرض به سازنده پیشفرض

در مثالهای قبلی یک سازنده پیشفرض با بدن خالی نشان داده شد. شما می توانید به بدن این سازنده پیشفرض کدهایی اضافه کنید. همچنین می توانید مقادیر پیشفرضی به فیلدهای آن اختصاص دهید.

```
public Person()
{
    this.name = "No Name";
    this.age = 0;
    this.height = 0;
}
```

همانطور که در مثال بالا می بینید سازنده پیشفرض ما چیزی برای اجرا دارد. اگر نمونه ای ایجاد کنیم که از این سازنده پیشفرض استفاده کند، نمونه ایجاد شده مقادیر پیشفرض سازنده پیشفرض را نشان می دهد.

```
Person person1 = new Person();
person1.ShowInformation();
Name: No Name
Age: 0 years old
Height: 0cm
```

استفاده از کلمه کلیدی this

راهی دیگر برای ایجاد مقادیر پیشفرض استفاده از کلمه کلیدی this است. مثال زیر اصلاح شده مثال قبل است و نحوه استفاده از سازنده با تعداد پارامترهای مختلف را نشان می دهد.

```
1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Person
6: {
7:     public String name;
8:     public int age;
9:     public double height;
10:
11:    public Person()
12:    {
13:        this.name = "No Name";
14:        this.age = 0;
15:        this.height = 0;
16:    }
17:
18:    public Person(String n)
19:    {
20:        this.name = n;
21:    }
22:
23:    public Person(String n, int a)
24:    {
25:        this.name = n;
26:        this.age = a;
27:    }
28:
29:    public Person(String n, int a, double h)
30:    {
31:        this.name = n;
32:        this.age = a;
33:        this.height = h;
34:    }
35: }
```

```

36:     public void ShowInformation()
37:     {
38:         System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}")
39:         System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} y
40:         System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0
41:     }
42: }
43:
44: public class MyFirstProgram
45: {
46:     public static void main(String[] args)
47:     {
48:         Person firstPerson = new Person();
49:         Person secondPerson = new Person("Jack");
50:         Person thirdPerson = new Person("Mike", 23);
51:         Person fourthPerson = new Person("Chris", 18, 152);
52:
53:         firstPerson.ShowInformation();
54:         secondPerson.ShowInformation();
55:         thirdPerson.ShowInformation();
56:         fourthPerson.ShowInformation();
57:     }
58: }

```

Name: No Name
 Age: 0 years old
 Height: 0cm

Name: Jack
 Age: 0 years old
 Height: 0cm

Name: Mike
 Age: 23 years old
 Height: 0cm

Name: Chris
 Age: 18 years old
 Height: 152cm

ما چهار سازنده بری اصلاح کلاسمان تعریف کرده ایم (خطوط ۱۱، ۱۸، ۲۵، ۳۲). شما می توانید تعداد زیادی سازنده برای موقع لزوم در کلاس داشته باشید . اولين سازنده يك سازنده پيشفرض است. دومين سازنده يك پaramتر از نوع رشته دریافت می کند. سومین سازنده دو پaramتر و چهارمین سازنده سه پaramتر می گيرد. به چارمین سازنده در خطوط ۳۲-۳۷ توجه کنيد. سه سازنده دیگر به اين سازنده وابسته هستند. در خطوط ۱۱-۱۶ يك سازنده پيشفرض بدون پaramتر تعریف شده است. به کلمه کلیدی this توجه کنيد. این کلمه کلیدی به شما اجازه می دهد که يك سازنده دیگر موجود در داخل کلاس را فراخوانی کنيد. مقادیر پيشفرضی به فیلدها از طریق سازنده پيشفرض اختصاص می دهیم. چون ما سه مقدار پيشفرض برای فیلدها بعد از کلمه کلیدی this سازنده پيشفرض (خطوط ۱۳-۱۵) در نظر گرفته ایم، در نتیجه سازنده ای که دارای سه پaramتر است (چهارمین سازنده) فراخوانی شده و سه آرگومان به پaramترهای آن ارسال می شود. کدهای داخل بدنه چهارمین سازنده اجرا می شوند و مقادیر پaramترهای آن به هر يك از اعضای داده ای يه همان فیلدھای تعریف شده در خطوط ۷-۹ اختصاص داده می شود. اگر کدی در داخل بدنه سازنده پيشفرض بنویسیم قبل از بقیه کدها اجرا می شود. دومین سازنده (خطوط ۱۸-۲۳) به يك آرگومان نیاز دارد که همان فیلد name کلاس Person است. وقتی این پaramتر با يك مقدار رشته ای پر شد، سپس به پaramترهای سازنده چهارم ارسال شده و در کنار دو مقدار پيشفرض دیگر (° برای age و ° برای height) قرار می گيرد. در خط ۲۵-۳۰ سومین

سازنده تعريف شده است که بسیار شبیه دومین سازنده است با این تفاوت که دو پارامتر دارد. مقدار دو پارامتر سومین سازنده به اضافه‌ی یک مقدار پیشفرض صفر برای سومین آرگومان، به چهارمین سازنده با استفاده از کلمه کلیدی `this` ارسال می‌شود.

```
Person firstPerson = new Person();
Person secondPerson = new Person("Jack");
Person thirdPerson = new Person("Mike", 23);
Person fourthPerson = new Person("Chris", 18, 152);
```

همانطور که مشاهده می‌کنید با ایجاد چندین سازنده برای یک کلاس، چندین راه برای ایجاد یک شیء بر اساس داده‌هایی که نیاز داریم به وجود می‌آید. در مثال بالا ۴ نمونه از کلاس `Person` ایجاد کرده‌ایم و چهار تغییر در سازنده آن به وجود آورده‌ایم. سپس مقادیر مربوط به فیلدات هر نمونه را نمایش می‌دهیم. یکی از موارد استفاده از کلمه کلیدی `this` به صورت زیر است. فرض کنید نام پارامترهای متدهای کلاس شما یا سازنده، شبیه نام یکی از فیلدات باشد.

```
public Person(string name, int age, double height)
{
    name = name;
    age = age;
    height = height;
}
```

این نوع کدنویسی ابهام بر انگلیز است و کامپایلر نمی‌تواند متغیر را تشخیص داده و مقداری به آن اختصاص دهد. اینجاست که از کلمه کلیدی `this` استفاده می‌کنیم.

```
public Person(string name, int age, double height)
{
    this.name = name;
    this.age = age;
    this.height = height;
}
```

قبل از هر فیلدی کلمه کلیدی `this` را می‌نویسیم و نشان می‌دهیم که این همان چیزی است که می‌خواهیم به آن مقداری اختصاص دهیم. کلمه کلیدی `this` ارجاع یک شیء به خودش را نشان می‌دهد.

سطح دسترسی

سطح دسترسی مشخص می کند که متدها یک کلاس یا اعضای داده ای در چه جای برنامه قابل دسترسی هستند. در این درس می خواهیم به سطح دسترسی `private` و `public` نگاهی بیندازیم. سطح دسترسی `public` زمانی مورد استفاده قرار می گیرد که شما بخواهید به یک متدها یا فیلدهای خارج از کلاس و حتی پروژه دسترسی بگیرید. به عنوان مثال به کد زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Test
6: {
7:     public int number;
8: }
9:
10: public class MyFirstProgram
11: {
12:     public static void main(String[] args)
13:     {
14:         Test x = new Test();
15:
16:         x.number = 10;
17:     }
18: }
```

در این مثال یک کلاس به نام `Test` تعریف کرده ایم (خطوط ۵-۸). سپس یک فیلد یا عضو داده ای به صورت `public` در داخل کلاس `Test` تعریف می کنیم (خط ۷). با تعریف این عضو به صورت `public` می توانیم آن را در خارج از کلاس `Test` و در داخل متدهای کلاس `main()` دسترسی داشته باشیم. حال سطح دسترسی `public` را به `private` تغییر می دهیم:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Test
6: {
7:     private int number;
8: }
9:
10: public class MyFirstProgram
11: {
12:     public static void main(String[] args)
13:     {
14:         Test x = new Test();
15:
16:         x.number = 10;
17:     }
18: }
```

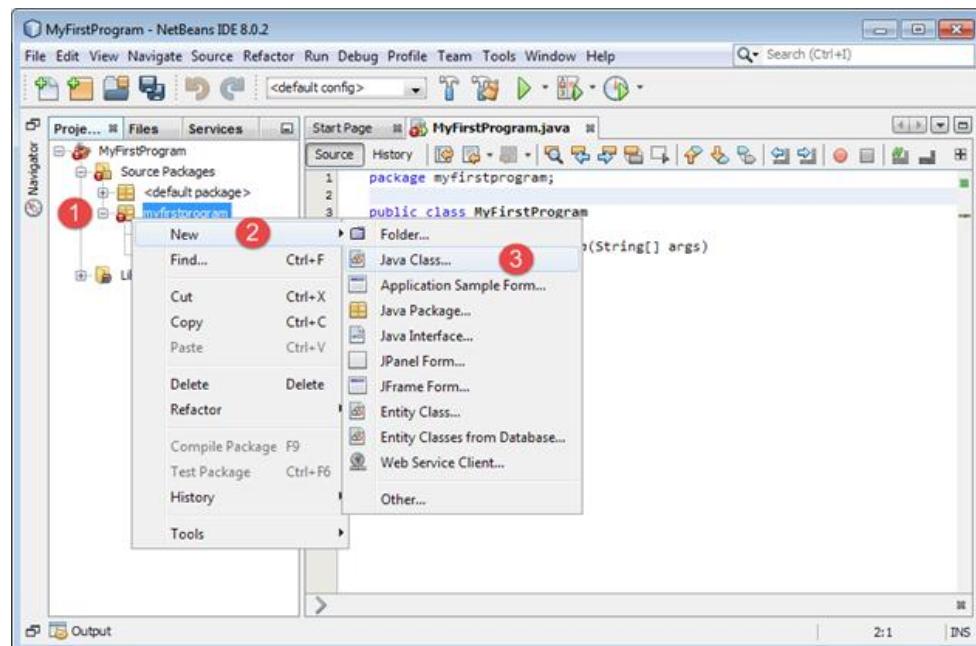
همانطور که در مثال بالا مشاهده می کنید این بار از کلمه `private` در تعریف فیلد `number` استفاده کرده ایم (خط ۷). وقتی که برنامه را کامپایل می کنیم با خطأ مواجه می شویم چون `number` در داخل کلاس `MyFirstProgram` و یا هر کلاس دیگر قابل دسترسی نیست.

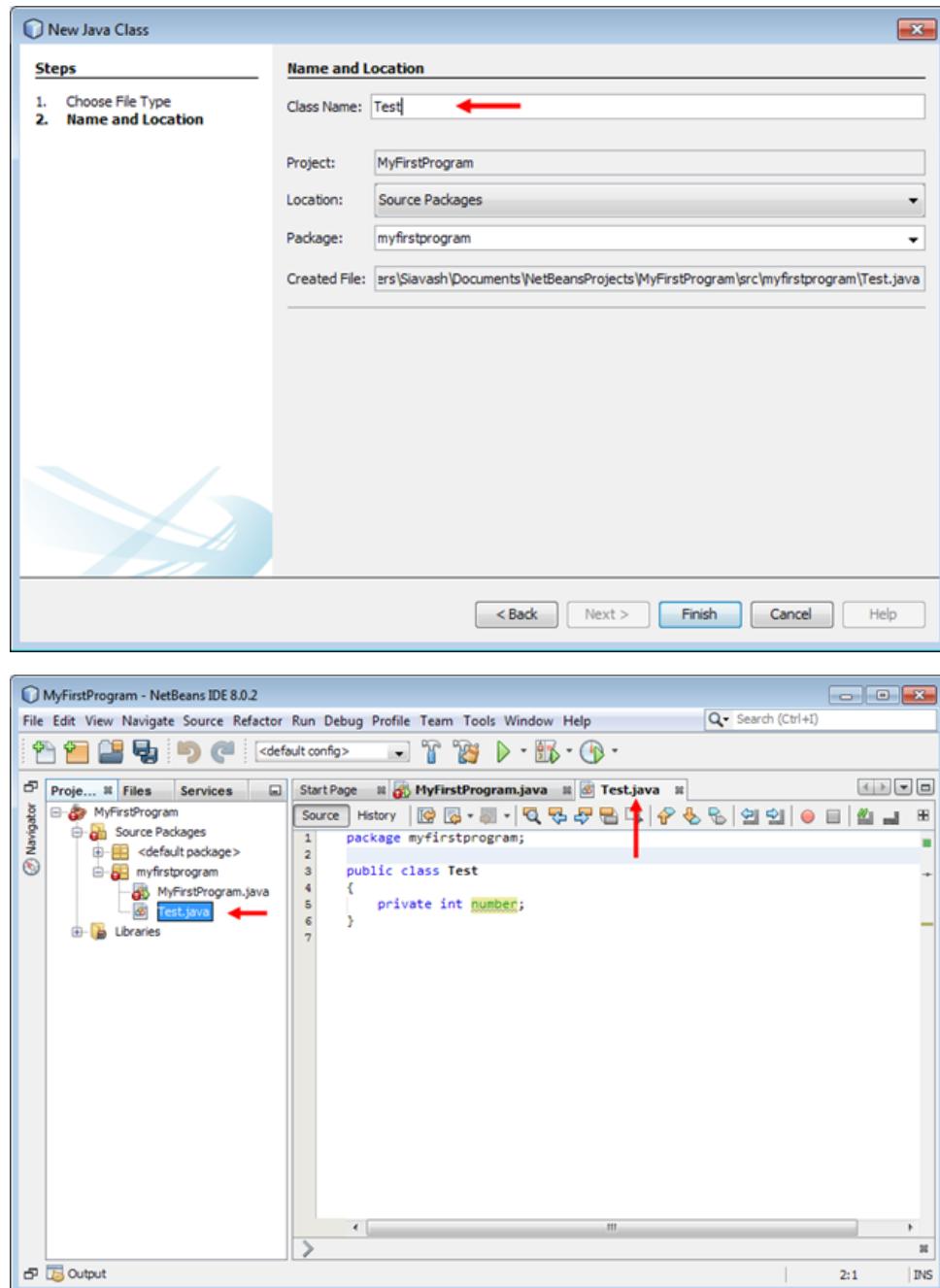
نکته دیگر اینکه اگر شما برای یک کلاس سطح دسترسی تعريف نکنید آن کلاس دارای سطح دسترسی داخلی (default modifier) می شود به این معنی که فقط کلاس های داخل پروژه ای که با آن کار می کنید و می توانند به آن کلاس دسترسی یابند. اگر یک کلاس را به صورت `public` و اعضای آن را به صورت `private` تعريف کنیم ، آنگاه می توان یک نمونه از کلاس را در داخل کلاس های دیگر ایجاد کرد ولی اعضای آن قابل دسترسی نیستند. اعضای داده ای `private` فقط به وسیله متدهای داخل کلاس `Test` قابل دسترسی هستند.

```

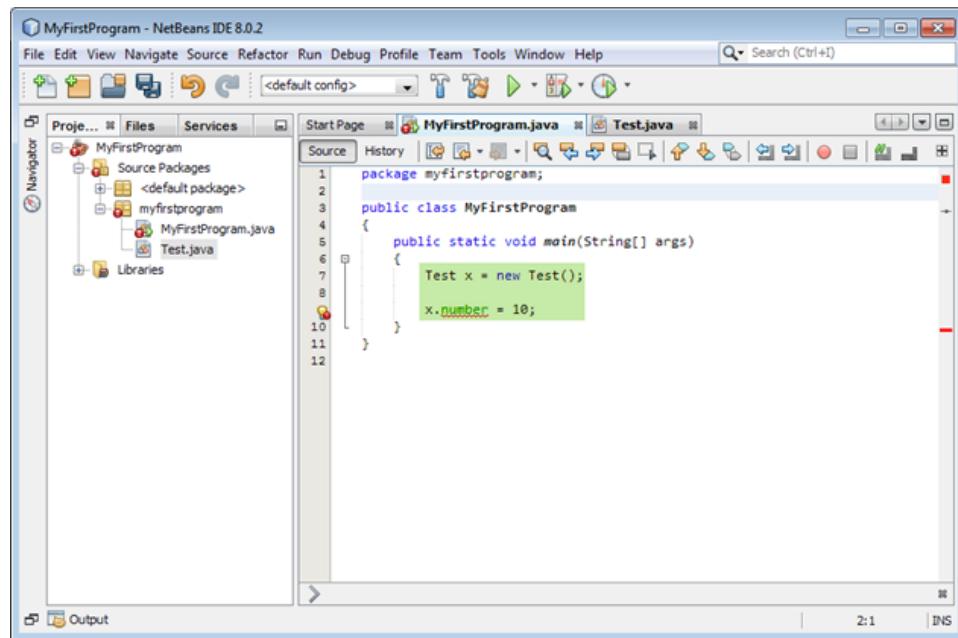
1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: public class Test
6: {
7:     private int number;
8: }
9:
10: public class MyFirstProgram
11: {
12:     public static void main(String[] args)
13:     {
14:         Test x = new Test();
15:
16:         x.number = 10;
17:     }
18: }
```

کد بالا کامپایل نمی شود، چون جاوا به شما اجازه استفاده از دو کلاس عمومی در یک فایل را نمی دهد. برای حل این مشکل یا باید کلمه `public` را مثلًا از ابتدای کلاس `Test` حذف کنیم و یا اینکه چون ما می خواهیم حتماً کلاس به صورت `public` تعريف شود و اعضای آن به صورت `private` آن را باید در یک فایل جدا به صورت زیر تعريف و با پسوند `.java` تعريف کنیم:





حال اگر از کلاس بالا در کلاس MyFirstProgram نمونه‌ای ایجاد کرده و بخواهیم از فیلد number استفاده کنیم با خطأ مواجه می‌شویم:



سطوح دسترسی دیگری هم در جاوا وجود دارد که بعد از مبحث وراثت در درس‌های آینده در مورد آنها توضیح خواهیم داد.

کپسوله سازی (Encapsulation)

کپسوله سازی (تلفیق داده ها با یکدیگر) یا مخفی کردن اطلاعات فرایندی است که طی آن اطلاعات حساس یک موضوع از دید کاربر مخفی می شود و فقط اطلاعاتی که لازم باشد برای او نشان داده می شود.

وقتی که یک کلاس تعریف می کنیم معمولاً تعدادی اعضای داده ای (فیلد) برای ذخیره مقادیر مربوط به شیء نیز تعریف می کنیم. برخی از این اعضای داده ای توسط خود کلاس برای عملکرد متدها و برخی دیگر از آنها به عنوان یک متغیر موقت به کار می روند. به این اعضای داده ای، اعضای مفید نیز می گویند چون فقط در عملکرد متدها تاثیر دارند و مانند یک داده قابل رویت کلاس نیستند. لازم نیست که کاربر به تمام اعضای داده ای یا متدهای کلاس دسترسی داشته باشد. اینکه فیلدها را طوری تعریف کنیم که در خارج از کلاس قابل دسترسی باشند بسیار خطرناک است چون ممکن است کاربر رفتار و نتیجه یک متده را تغییر دهد. به برنامه ساده زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Test
4: {
5:     public int five = 5;
6:
7:     public int AddFive(int number)
8:     {
9:         number += five;
10:        return number;
11:    }
12: }
13:
14: public class MyFirstProgram
15: {
16:     public static void main(String[] args)
17:     {
18:         Test x = new Test();
19:
20:         x.five = 10;
21:         System.out.println(x.AddFive(100));
22:     }
23: }
```

110

متده داخل کلاس Test به نام () دارای هدف ساده ای است و آن اضافه کردن مقدار ۵ به هر عدد می باشد. در داخل متده () یک نمونه از کلاس Test ایجاد کرده ایم و مقدار فیلد آن را از ۵ به ۱۰ تغییر می دهیم (در اصل نباید تغییر کند چون ما از برنامه خواسته ایم هر عدد را با ۵ جمع کند ولی کاربر به راحتی آن را به ۱۰ تغییر می دهد). همچنین متده AddFive() را فراخوانی و مقدار ۱۰۰ را به آن ارسال می کنیم. مشاهده می کنید که قابلیت متده () به خوبی تغییر می کند و شما نتیجه متفاوتی مشاهده می کنید. اینجاست که اهمیت کپسوله سازی مشخص می شود. اینکه ما در درس‌های قبلی فیلدها را به صورت public تعریف کردیم و به کاربر اجازه دادیم که در خارج از کلاس به آنها دسترسی داشته باشد کار اشتباهی بود. فیلدها باید همیشه به صورت private تعریف شوند.

خواص (Properties)

Property (خصوصیت) استانداردی در جاوا برای دسترسی به اعضای داده‌ای با سطح دسترسی `private` در داخل یک کلاس می‌باشد. هر property دارای دو بخش می‌باشد، یک بخش جهت مقدار دهنده (بلوک `set`) و یک بخش برای دسترسی به مقدار (بلوک `get`) یک داده `private` می‌باشد. property ها باید به صورت `public` تعریف شوند تا در کلاسهای دیگر نیز قابل دسترسی می‌باشند. در مثال زیر نحوه تعریف و استفاده از property آمده است:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class Person
6: {
7:     private String name;
8:     private int age;
9:     private double height;
10:
11:    public void setName(String name)
12:    {
13:        this.name = name;
14:    }
15:
16:    public String getName()
17:    {
18:        return name;
19:    }
20:
21:    public void setAge(int age)
22:    {
23:        this.age = age;
24:    }
25:
26:    public int getAge()
27:    {
28:        return age;
29:    }
30:
31:    public void setHeight(double height)
32:    {
33:        this.height = height;
34:    }
35:
36:    public double getHeight()
37:    {
38:        return height;
39:    }
40:
41:
42:    public Person(String name, int age, double height)
43:    {
44:        this.name = name;
45:        this.age = age;
46:        this.height = height;
47:    }
48:
49: }
50:
51: public class MyFirstProgram
52: {

```

```

53:     public static void main(String[] args)
54:     {
55:         Person person1 = new Person("Jack", 21, 160);
56:         Person person2 = new Person("Mike", 23, 158);
57:
58:         System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", person1.getName()));
59:         System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", person1.getAge()));
60:         System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", person1.getHeight()));
61:
62:         System.out.println(); //Separator
63:
64:         System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", person2.getName()));
65:         System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", person2.getAge()));
66:         System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", person2.getHeight()));
67:
68:
69:         person1.setName("Frank");
70:         person1.setAge(19);
71:         person1.setHeight(162);
72:
73:         person2.setName("Ronald");
74:         person2.setAge(25);
75:         person2.setHeight(174);
76:
77:         System.out.println(); //Separator
78:
79:         System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", person1.getName()));
80:         System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", person1.getAge()));
81:         System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", person1.getHeight()));
82:
83:         System.out.println(); //Separator
84:
85:         System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", person2.getName()));
86:         System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", person2.getAge()));
87:         System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", person2.getHeight()));
88:     }
89: }
90:
91:
92:
93:
94:
95:
96:
97:
98:
99:
100:
101:

```

Name: Jack
 Age: 21 years old
 Height: 160cm

Name: Mike
 Age: 23 years old
 Height: 158cm

Name: Frank
 Age: 19 years old
 Height: 162cm

Name: Ronald
 Age: 25 years old
 Height: 174cm

در برنامه بالا نحوه استفاده از `property` آمده است. همانطور که مشاهده می کنید در این برنامه ما سه خصوصیت که هر کدام مربوط به اعضای داده ای هستند تعریف کرده ایم (سه فیلد با سطح دسترسی `private`).

```
private string name;
private int age;
private double height;
```

دسترسی به مقادیر این فیلدها فقط از طریق `property` های ارائه شده امکان پذیر است.

```
11: public void setName(String name)
12: {
13:     this.name = name;
14: }
15:
16: public String getName()
17: {
18:     return name;
19: }
20:
21: public void setAge(int age)
22: {
23:     this.age = age;
24: }
25:
26: public int getAge()
27: {
28:     return age;
29: }
30:
31: public void setHeight(double height)
32: {
33:     this.height = height;
34: }
35:
36: public double getHeight()
37: {
38:     return height;
39: }
```

وقتی یک خاصیت ایجاد می کنیم ، باید سطح دسترسی آن را `public` تعریف کرده و نوع داده ای را که بر می گرداند یا قبول می کند را مشخص کنیم. به این نکته توجه کنید که نام `property` ها همانند نام فیلدهای مربوطه می باشد با این تفاوت که حرف اول آنها بزرگ نوشته می شود. البته قبل از نام آنها کلمات `set` و `get` هم نوشته می شود. مثلا برای فیلد `name` (خط ۷) دو متدهای `setName` و `getName` (خطوط ۱۱-۱۹) ایجاد شده اند. البته یادآور می شویم که شباهت نام `property` ها و فیلدها اجبار نیست و یک قرارداد می باشد. در داخل بدنه دو بخش می بینید، یکی بخش `get` و دیگری بخش `set` :

- بخش `get`، که با کلمه `get` نشان داده است به شما اجازه می دهد که یک مقدار را از فیلدها (اعضای داده ای) استخراج کنید.
- بخش `set`، که با کلمه `set` نشان داده شده است برای مقدار دهی به فیلدها (اعضای داده ای) به کار می رود.

به عنوان مثال به عبارت زیر توجه کنید:

```
this.name = name;
```

این عبارت که در خط ۱۳ کد بالا آمده است برای مقداردهی به فیلد name به کار رفته است. this به شی جاری ایجاد شده از کلاس اشاره دارد، کلمه name بعد آن همان فیلد تعریف شده در خط ۷ کد ابتدای آموزش و کلمه name سمت راست علامت مساوی هم پارامتر تعریف شده در خط ۱۱ است. برای دسترسی به یک خاصیت می‌توانید از علامت دات(.) استفاده کنید.

```
System.out.println(MessageFormat.format("Name: {0}", person1.getName()));
System.out.println(MessageFormat.format("Age: {0} years old", person1.getAge()));
System.out.println(MessageFormat.format("Height: {0}cm", person1.getHeight()));
```

فراخوانی یک خاصیت باعث اجرای کد داخل بدنه بلوک get آن می‌شود. سپس این بلوک مانند یک متده مقداری به فراخوان برگشت می‌دهد. مقدار دهی به یک property بسیار آسان است.

```
person1.setName("Frank");
person1.setAge(19);
person1.setHeight(162);
```

دستورات بالا بخش set مربوط به هر property را فراخوانی کرده و مقادیری به هر یک از فیلدها اختصاص می‌دهد. استفاده از property ها کد نویسی را انعطاف‌پذیر می‌کند، مخصوصاً اگر بخواهید یک اعتبارسنجی برای اختصاص یک مقدار به فیلدها یا استخراج یک مقدار از آنها ایجاد کنید. مثلاً شما می‌توانید یک محدودیت ایجاد کنید که فقط اعداد مثبت به فیلد age (سن) اختصاص داده شود. می‌توانید با تغییر بخش set خاصیت Age این کار را انجام دهید:

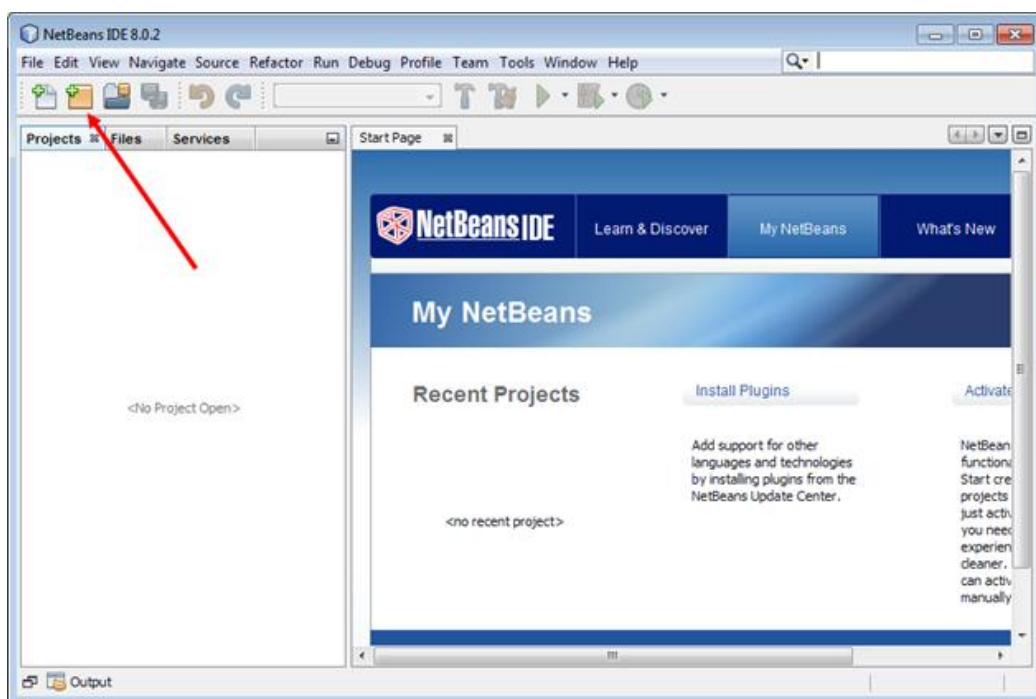
```
public void setAge(int age)
{
    if (age > 0)
    {
        this.age = age;
    }
    else
    {
        this.age = 0;
    }
}
```

حال اگر کاربر بخواهد یک مقدار منفی به فیلد age اختصاص دهد مقدار age صفر خواهد شد.

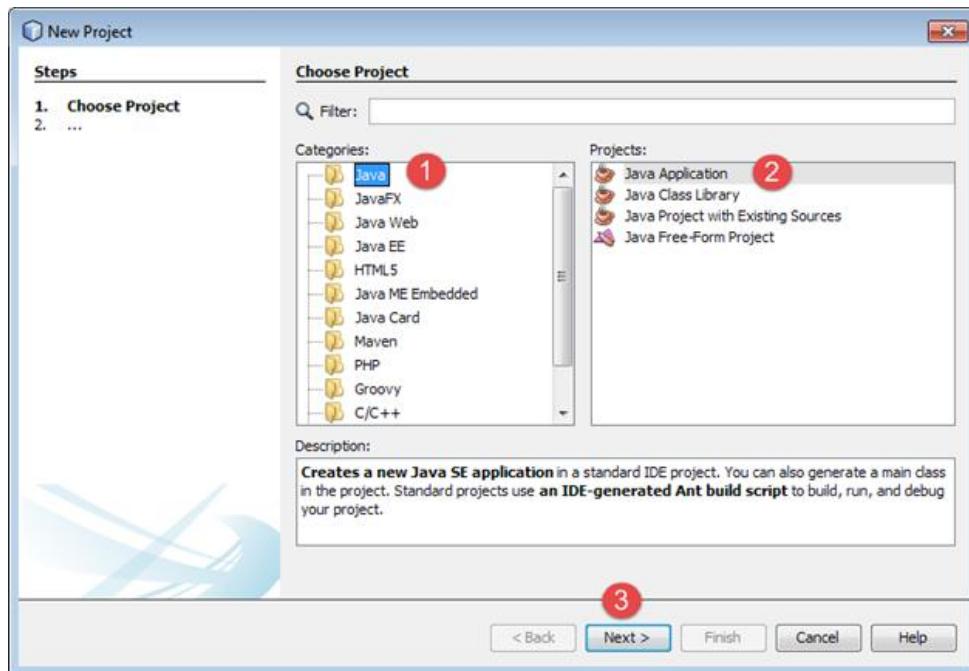
Package

(پکیج) راهی برای دسته بندی کدهای برنامه می باشد. هر چیز در جاوا حداقل در یک Package قرار دارد. وقتی برای یک کلاس اسمی انتخاب می کنید ممکن است برنامه نویسان دیگر به صورت اتفاقی اسمی شبیه به آن برای کلاسشن انتخاب کنند. وقتی شما از آن کلاسها در برنامه تان استفاده کنید از آنجاییکه از کلاسها همانم استفاده می کنید در برنامه ممکن است خطای وجود آید.

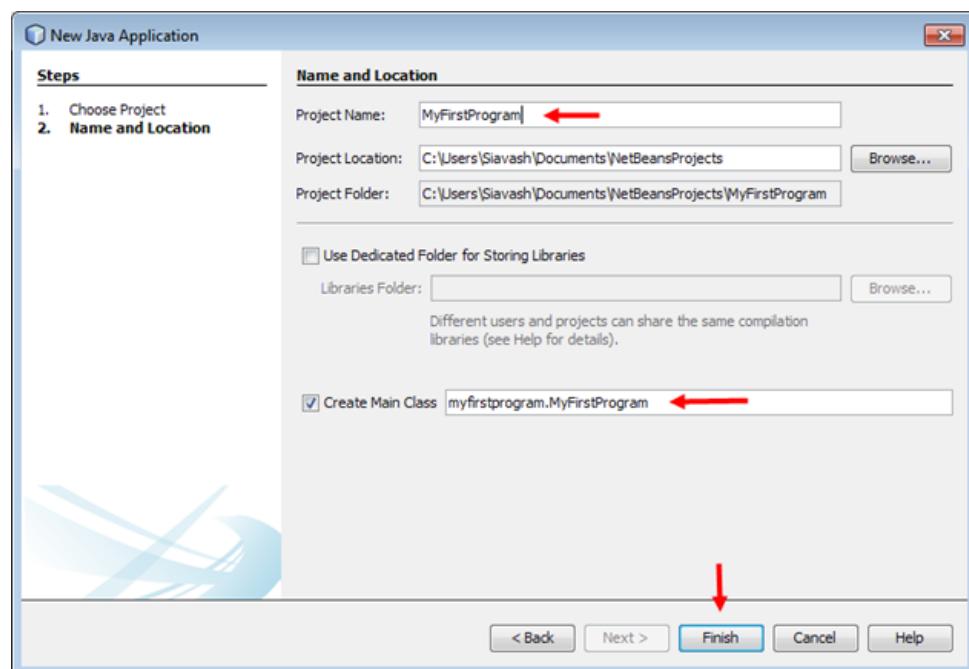
از وقوع این خطاهای جلوگیری کرده یا آنها را کاهش می دهن. تاکنون و در درسهای قبلی ما فقط با یک پکیج آشنا شده ایم و آن پکیجی به نام myfirstprogram بود که کلاسی به همین نام (MyFirstProgram) و متدهای main() را در خود داشت. هنگامی که یک پروژه جدید ایجاد کنید به صورت پیشفرض یک فضای نام برای شما ایجاد خواهد شد که نام آن شبیه به نام پروژه تان می باشد. در این درس به شما نشان می دهیم که چگونه کلاسهايتان در در کدهای جداگانه بنویسید و سپس از آنها در فایلهای جدا استفاده کنید. برنامه NetBeans را اجرا و یک پروژه جدید ایجاد کنید:



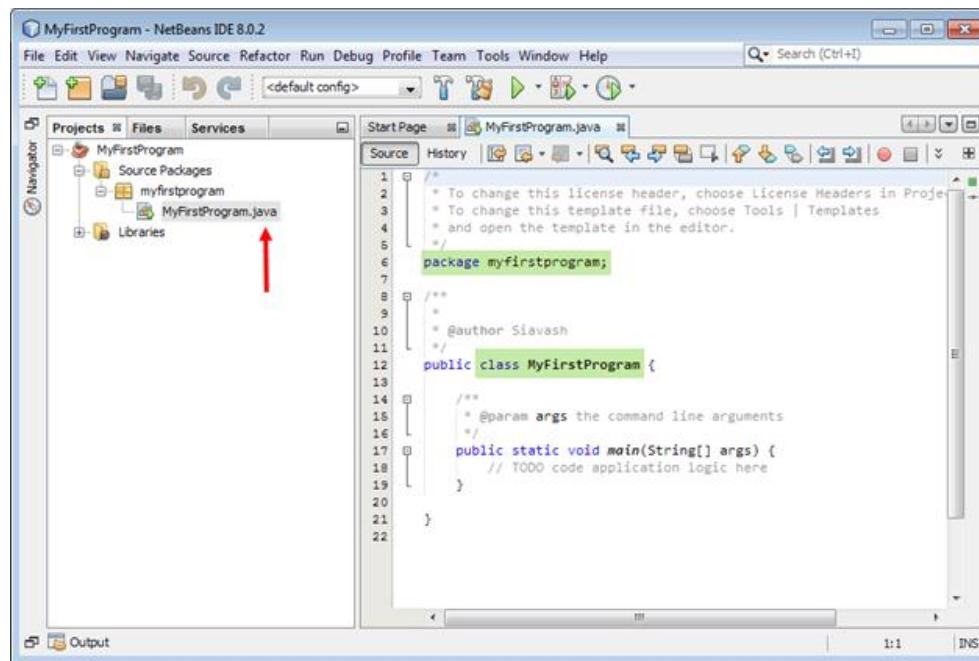
بعد از کلیک بر روی گزینه New Project و یا زدن دکمه های ترکیبی Ctrl+Shift+N پنجره ای به صورت زیر به نمایش در می آید که بر طبق شکل گزینه ها را انتخاب کنید:



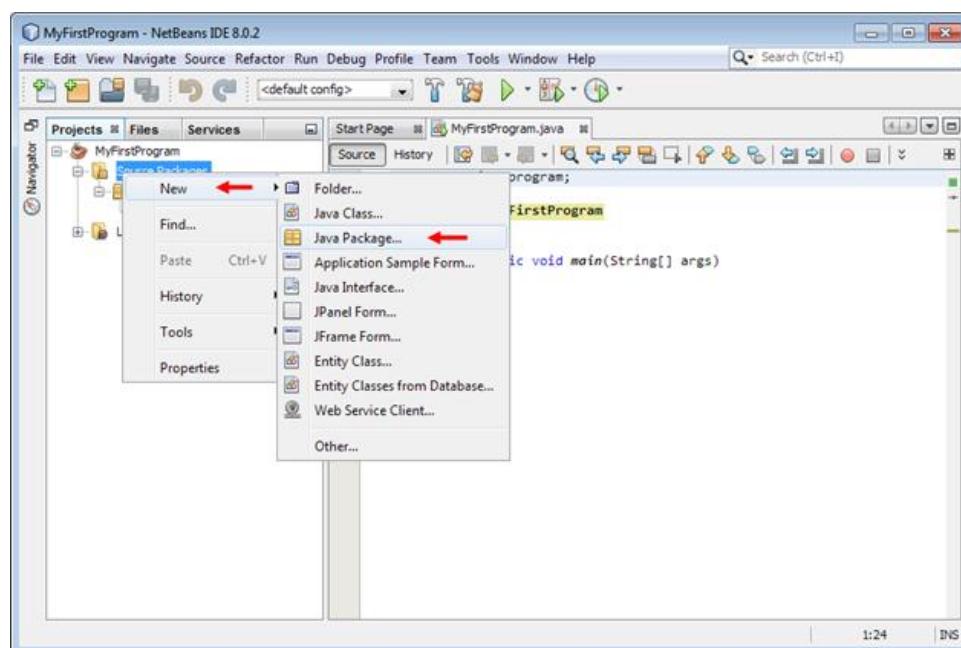
بعد از طی مراحل شکل بالا صفحه زیر به نمایش در می آید. در این صفحه و در قسمت Project Name نام پروژه تان را انتخاب کنید. مشاهده می کنید که در کادری پایین تراز آن بسته به نام پروژه یک Package به همراه نام کلاس ایجاد می کند:

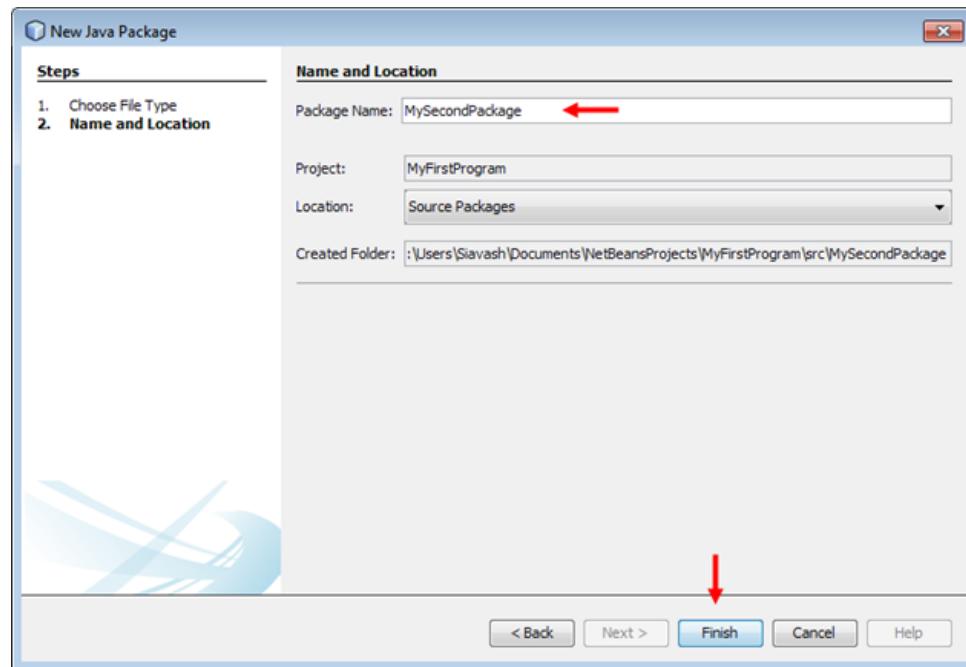


بعد از زدن دکمه finish در شکل بالا، یک class به صورت زیر ایجاد می شود:

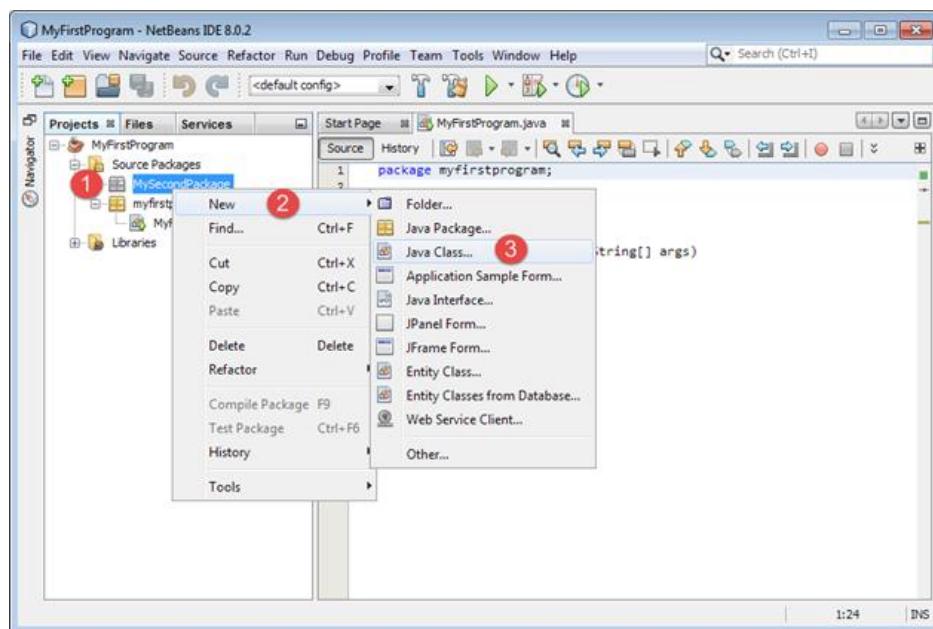


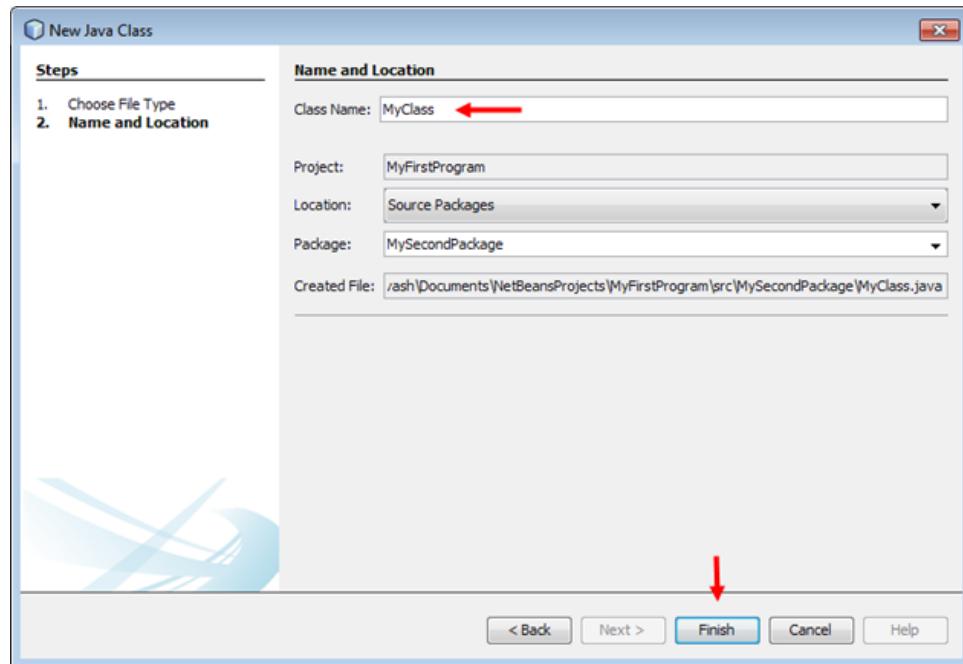
توجه کنید که پسوند کلاس در جاوا به صورت `.java` می باشد. پس تا اینجا ما یک `Package` و یک کلاس و یک متاداریم. حال می خواهیم یک پکیج دیگر ایجاد و از کلاس ها و متدهای آن در داخل این پکیج استفاده کنیم. برای این کار بر روی گزینه `Source Package` مانند شکل زیر راست کلیک کرده و یک پکیج جدید به نام `MySecondPackage` ایجاد می کنیم:



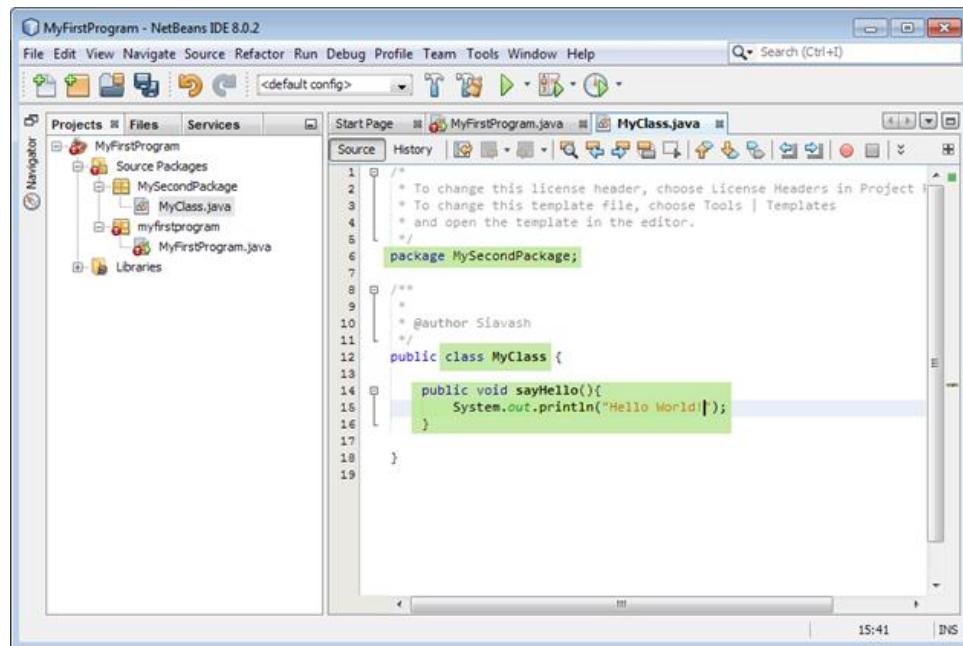


بعد از ایجاد این Package یک کلاس به نام MyClass به آن، به روش زیر اضافه می‌کنیم:



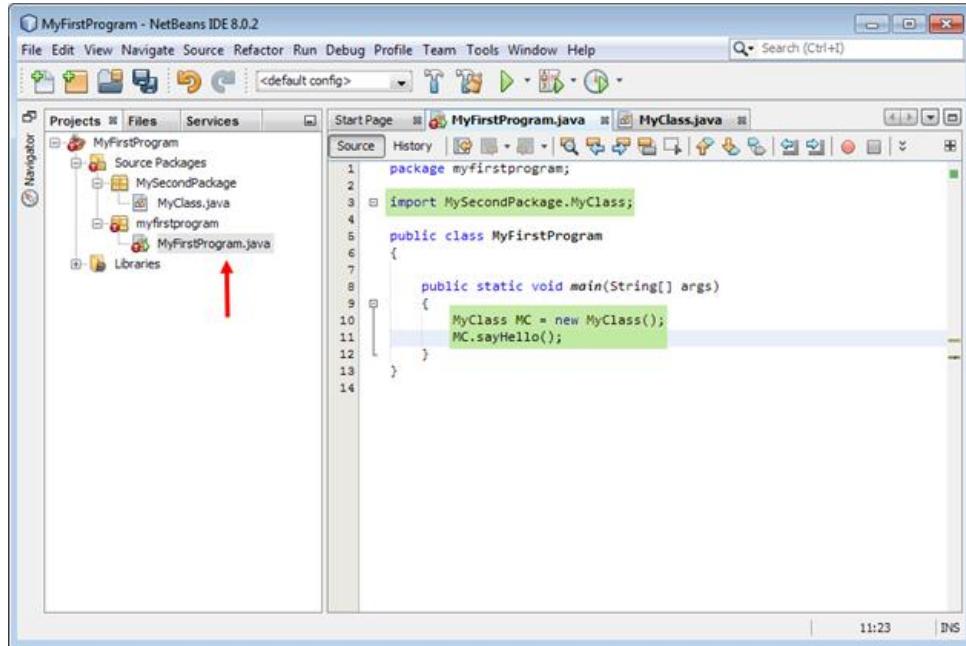


بعد از اضافه کردن کلاس یک متده به نام `(sayHello)` به شکل زیر به کلاس اضافه نمایید:



حال فرض کنید که می خواهید از این کلاس و متده در کلاس `MyFirstProgram` استفاده کنید. برای این کار بر روی کلاس مذکور دو بار کلیک کرده و سپس مانند شکل زیر و با استفاده از کلمه `import` کلاس را در `Package` اولی وارد نمایید و سپس با ایجاد یک شیء از کلاس متده مربوط به آن را

فرآخوانی کنید:



پس در کل می توان نتیجه گرفت که با استفاده از کلمه کلیدی `import` می توان همه محتویات یک پکیج را در داخل پکیج دیگر وارد کرد. اگر قصد وارد کردن فقط یک کلاس از یک پکیج را در داخل پکیج دیگر داشته باشیم به صورت زیر عمل می کنیم:

```
import Package.Class;
```

و اگر بخواهیم تمامی کلاس های یک `Package` را وارد `Package` دیگر کنیم به صورت زیر عمل می نماییم:

```
import Package.*;
```

اگر از کلمه `import` استفاده نکنیم مجبوریم که در ابتدای نام هر کلاس `Package` مربوط به آن را به صورت زیر ذکر کنیم:

```
MySecondPackage.MyClass MC = new MySecondPackage.MyClass();
```

شما محدود به دسته بندی کدهای کلاستان در داخل یک `Package` نیستید. می توانید یک `Package` تو در تو ایجاد کنید و کدهایتان را در درون آن بنویسید. برای دسترسی به کلاس `Sample`, مجبورید اول نام تمام `Package` هایی را که کلاس `Sample` در آنها قرار دارد بنویسید.

```
Package1.Package2.Sample
```

یا می توان از کلمه کلیدی `import` استفاده کرد:

```
import Package1.Package2.Sample
```

وراثت

وراثت به یک کلاس اجازه می دهد که خصوصیات یا متدهایی را از کلاس دیگر به ارث برد. وراثت مانند رابطه پدر و پسری می ماند به طوریکه فرزند خصوصیاتی از قبیل قیافه و رفتار را از پدر خود به ارث برده باشد.

- کلاس پایه یا کلاس والد کلاسی است که بقیه کلاسها از آن ارث می برند.

- کلاس مشتق یا کلاس فرزند کلاسی است که از کلاس پایه ارث بری می کند.

همه متدهای کلاس پایه می توانند در کلاس مشتق مورد استفاده قرار بگیرند به استثنای اعضاء و متدهای با سطح دسترسی `private`. همه کلاس ها در جاوا از کلاس `Object` ارث بری می کنند. مفهوم اصلی وراثت در مثال زیر نشان داده شده است:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Parent
4: {
5:     private String message;
6:
7:     public void setMessage(String message)
8:     {
9:         this.message = message;
10:    }
11:
12:    public String getMessage()
13:    {
14:        return message;
15:    }
16:
17:    public void ShowMessage()
18:    {
19:        System.out.println(message);
20:    }
21:
22:    public Parent(String message)
23:    {
24:        this.message = message;
25:    }
26: }
27:
28: class Child extends Parent
29: {
30:     public Child(String message)
31:     {
32:         super(message);
33:     }
34: }
```

در این مثال دو کلاس با نامهای `Parent` و `Child` تعریف شده است. در این مثال یک فیلد را با سطح دسترسی `private` (خط ۵) و خاصیت مربوط به آن را با سطح دسترسی `public` (خط ۷-۱۵) تعریف کرده ایم. سپس یک متدهای `setMessage` و `getMessage` را برای نمایش پیام تعریف کرده ایم. یک سازنده در کلاس `Parent` تعریف شده است که یک آرگومان از نوع رشته قبول می کند و یک پیغام نمایش می دهد (خطوط ۲۲-۲۵). حال به کلاس `Child` توجه کنید (خط ۲۸-۳۴). این کلاس تمام متدها و خاصیت های کلاس `Parent` را به ارث برده است.

نحوه ارث بری یک کلاس به صورت زیر است:

```
class DerivedClass extends BaseClass
```

براحتی می توان با قرار دادن کلمه کلیدی `extends` بعد از نام کلاس و سپس نوشتن نام کلاسی که از آن ارث بری می شود (کلاس پایه) این کار را انجام داد. در داخل کلاس `Child` هم یک سازنده ساده وجود دارد که یک آرگومان رشته ای قبول می کند. وقتی از وراثت در کلاسها استفاده می کنیم، هم سازنده کلاس مشتق و هم سازنده پیشفرض کلاس پایه هر دو اجرا می شوند. سازنده پیشفرض یک سازنده بدون پارامتر است. اگر برای یک کلاس سازنده ای تعریف نکنیم کامپایلر به صورت خودکار یک سازنده برای آن ایجاد می کند. اگر هنگام صدا زدن سازنده کلاس مشتق بخواهیم سازنده کلاس پایه را صدا بزنیم باید از کلمه کلیدی `super` استفاده کنیم. کلمه کلیدی `super` یک سازنده از کلاس پایه را صدا می زند.

در مثال بالا به وسیله تامین مقدار پارامتر `message` سازنده کلاس مشتق و ارسال آن به داخل پرانتز کلمه کلیدی `super`، سازنده معادل آن در کلاس پایه فراخوانی شده و مقدار `message` را به آن ارسال می کند. سازنده کلاس `Parent` هم این مقدار (مقدار `message`) را در یک عضو داده ای (فیلد) `super` قرار می دهد. می توانید کدهایی را به داخل بدن سازنده `Child` اضافه کنید تا بعد از سازنده `Parent` اجرا شوند. اگر از کلمه کلیدی `private` استفاده نشود به جای کلاس پایه سازنده پیشفرض فراخوانی می شود. اجازه بدھید که اشیایی از کلاسهای `Parent` و `Child` بسازیم تا نشان دهیم که چگونه کلاس `Child` متدها و خواص کلاس `Parent` را به ارث می برد.

```
1: public class MyFirstProgram
2: {
3:
4:     public static void main(String[] args)
5:     {
6:         Parent myParent = new Parent("Message from parent.");
7:         Child myChild = new Child("Message from child.");
8:
9:         myParent.ShowMessage();
10:
11:        myChild.ShowMessage();
12:
13:        myParent.setMessage("Modified message of the parent.");
14:        myParent.ShowMessage();
15:
16:        myChild.setMessage("Modified message of the child.");
17:        myChild.ShowMessage();
18:
19:        //myChild.message; ERROR: can't access private members of base class
20:    }
21: }
```

```
Message from parent.
Message from child.
Modified message of the parent.
Modified message of the child.
```

هر دو شیء را با استفاده از سازنده های مربوط به خودشان مقدار دهی می کنیم (خطوط ۶-۷). سپس با استفاده از ارث بری و از طریق شیء `Child` به اعضا و متدهای کلاس `Parent` دسترسی می یابیم. حتی اگر کلاس `Child` از کلاس `Parent` ارث ببرد باز هم اعضای با سطح دسترسی `private` در کلاس `Child` قابل دسترسی نیستند(خط ۱۸). سطح دسترسی `Protect` که در درس آینده توضیح داده خواهد شد به شما اجازه دسترسی به اعضا و

متدهای کلاس پایه را می دهد. به نکته دیگر توجه کنید. اگر کلاس دیگری بخواهد از کلاس Child ارث بری کند، باز هم تمام متدها و خواص کلاس Parent از کلاس Child به ارث برده است را به ارث می برد.

```
class GrandChild extends Child
{
    //Empty Body
}
```

این کلاس هیچ چیزی در داخل بدنه ندارد. وقتی کلاس GrandChild را ایجاد می کنید و یک خاصیت از کلاس Parent را فراخوانی می کنید با خطاب مواجه می شوید. چون هیچ سازنده ای که یک آرگومان رشته ای قبول کند در داخل بدنه GrandChild تعریف نشده است بنابراین شما می توانید فقط از سازنده پیشفرض یا بدون پارامتر استفاده کنید.

```
GrandChild myGrandChild = new GrandChild();
myGrandChild.setMessage("Hello my grandchild!");
myGrandChild.ShowMessage();
```

وقتی یک کلاس ایجاد می کنیم و سازنده GrandChild را فراخوانی می کنیم ابتدا سازنده کلاس Parent فراخوانی می شود و سپس سازنده Child و در نهایت سازنده GrandChild اجرا می شود . برنامه زیر ترتیب اجرای سازنده ها را نشان می دهد. دوباره کلاسها را برای خوانایی بیشتر در داخل کدهای جدا قرار می دهیم.

```
1: package myfirstprogram;
2:
3: class Parent
4: {
5:     public Parent()
6:     {
7:         System.out.println("Parent constructor was called!");
8:     }
9: }
10:
11: class Child extends Parent
12: {
13:     public Child()
14:     {
15:         System.out.println("Child constructor was called!");
16:     }
17: }
18:
19: class GrandChild extends Child
20: {
21:     public GrandChild()
22:     {
23:         System.out.println("GrandChild constructor was called!");
24:     }
25: }
26:
27: public class MyFirstProgram
28: {
29:
30:     public static void main(String[] args)
31:     {
32:         GrandChild myGrandChild = new GrandChild();
33:     }
34: }
```

34: }

```
Parent constructor was called!
Child constructor was called!
GrandChild constructor was called!
```

سطح دسترسی Protect

سطح دسترسی `protect` می دهد که اعضای کلاس، فقط در کلاسهای مشتق شده از کلاس پایه قابل دسترسی باشند. بدیهی است که خود کلاس پایه هم می تواند به این اعضا دسترسی داشته باشد. کلاسهایی که از کلاس پایه ارث بری نکرده اند نمی توانند به اعضای با سطح دسترسی `protect` یابند. در مورد سطوح دسترسی `public` و `private` قبل توضیح دادیم. در جدول زیر نحوه دسترسی به سه سطح ذکر شده نشان داده شده است:

قابل دسترسی در	<code>public</code>	<code>private</code>	<code>protected</code>
داخل کلاس	true	true	true
خارج از کلاس	true	false	false
کلاس مشتق	true	false	true

مشاهده می کنید که `public` بیشترین سطح دسترسی را دارد. صرف نظر از مکان، اعضای `public` در هر جا فراخوانی می شوند و قابل دسترسی هستند. اعضای `private` فقط در داخل کلاسی که به آن تعلق دارند قابل دسترسی هستند. کد زیر رفتار اعضای دارای این سه سطح دسترسی را نشان می دهد:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Parent
4: {
5:     protected int protectedMember = 10;
6:     private  int privateMember = 10;
7:     public   int publicMember = 10;
8: }
9:
10: class Child extends Parent
11: {
12:     public Child()
13:     {
14:         protectedMember = 100;
15:         privateMember = 100;
16:         publicMember = 100;
17:     }
18: }
19:
20: public class MyFirstProgram
21: {
22:     public static void main(String[] args)
23:     {
24:         Parent myParent = new Parent();
25:
26:         myParent.protectedMember = 100;
27:         myParent.privateMember = 100;
28:         myParent.publicMember = 100;
29:     }
30: }
```

کدهایی که با خط قرمز نشان داده شده اند نشان دهنده وجود خطای هستند چون آنها اجازه دسترسی به فیلدهای `protect` کلاس `Parent` را ندارند. همانطور که در خط ۱۵ مشاهده می کنید کلاس `Child` سعی می کند که به عضو `private` کلاس `Parent` دسترسی یابد. از آنجاییکه اعضای `private` در خارج از کلاس قابل دسترسی نیستند، حتی کلاس مشتق در خط ۱۵ نیز ایجاد خطای نیز می کند. اگر شما به خط ۱۴ توجه کنید کلاس `Child` می تواند به عضو `protected` کلاس `Parent` دسترسی یابد چون کلاس `Child` از کلاس `Parent` مشتق شده است.

حال به خط ۲۶ جاییکه می خواهیم در کلاس `Parent` به فیلد `MyFirstProgram` دسترسی یابیم نگاهی بیندازید. می بینید که برنامه پیغام خطای دهد چون کلاس `Parent` مشتق نشده است. همچنین کلاس `MyFirstProgram` به اعضای `private` کلاس `Parent` نیز نمی تواند دسترسی یابد.

اعضای static

اگر بخواهیم عضو داده ای (فیلد) یا خاصیتی ایجاد کنیم که در همه نمونه های کلاس قابل دسترسی باشد از کلمه کلیدی static استفاده می کنیم. کلمه کلیدی static برای اعضای داده ای و خاصیت هایی به کار می رود که می خواهند در همه نمونه های کلاس تقسیم شوند. وقتی که یک متدها یا خاصیت به صورت static تعریف شود، می توانید آنها را بدون ساختن نمونه ای از شی، فراخوانی کنید. به چند مثال توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class SampleClass
4: {
5:     public static String StaticMessage = "This is the static message!";
6: }
7:
8: public class MyFirstProgram
9: {
10:    public static void main(String[] args)
11:    {
12:        System.out.println(SampleClass.StaticMessage );
13:    }
14: }
```

This is the static message!

در مثال بالا یک شیء استاتیک به نام StaticMessage (خط ۵) تعریف کرده ایم. مقدار شیء StaticMessage در همه نمونه های کلاس قابل دسترسی است. برای فراخوانی یک متدها یا خاصیت یا یک متغیر استاتیک ، به سادگی می توان نام کلاس و بعد از آن علامت دات (.) و در آخر نام متدها یا خاصیت را نوشت. این موضوع را می توان در خط (۱۲) مشاهده کرد. مشاهده می کنید که لازم نیست هیچ نمونه ای از کلاس ایجاد شود. یکی دیگر از کاربردهای این کلمه کلیدی در شمارش اشیاء است. به مثال زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class SampleClass
4: {
5:     public static int number = 1;
6:
7:     public SampleClass()
8:     {
9:         System.out.println("Number is : " + number++);
10:    }
11:
12:
13: public class MyFirstProgram
14: {
15:     public static void main(String[] args)
16:     {
17:         SampleClass Sample1 = new SampleClass ();
18:         SampleClass Sample2 = new SampleClass ();
19:         SampleClass Sample3 = new SampleClass ();
20:     }
21: }
```

Number is : 1
Number is : 2
Number is : 3

همانطور که در خط ۵ کد بالا مشاهده می کنید یک متغیر استاتیک با مقدار اولیه ۱ ایجاد کرده ایم و در داخل سازنده کلاس در خط ۹ ابتدا مقدار آن را چاپ و سپس یک واحد به آن اضافه کرده ایم. حال در خطوط ۱۷-۱۹ سه شیء از روی کلاس SampleClass ایجاد می کنیم. همانطور که در خروجی مشاهده می کنید با هر بار ایجاد شیء یک بار سازنده کلاس فراخوانی و در نتیجه مقدار متغیر چاپ می شود. یکی از خواص متغیر های استاتیک این است که مقدار قبلی خود را حفظ می کند. و از این خاصیت در مثال بالا برای شمارش اشیاء ساخته شده از کلاس استفاده کرده ایم.

عملگر instanceof

عملگر instanceof در جاوا به شما اجازه می دهد که تست کنید که آیا یک شیء یک نمونه از یک نوع خاص (کلاس، زیر کلاس، اینترفیس) است یا نه. عملگر instanceof به دو عملوند نیاز دارد و یک مقدار بولی را بر می گرداند. به عنوان مثال، فرض کنید یک کلاس به نام Animal داریم، سپس یک نمونه از آن ایجاد می کنیم:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Animal
4: {
5:
6: }
7:
8: public class MyFirstProgram
9: {
10:     public static void main(String[] args)
11:     {
12:         Animal myAnimal = new Animal();
13:
14:         if (myAnimal instanceof Animal)
15:         {
16:             System.out.println("myAnimal is an Animal!");
17:         }
18:     }
19: }
```

```
myAnimal is an Animal
```

رفتار عملگر instanceof را در این مثال مشاهده کردید. همانطور که می بینید از آن به عنوان شرط در عبارت if استفاده شده است. کاربرد آن در مثال بالا این است که چک می کند که آیا شیء myAnimal یک نمونه از Animal است و چون نتیجه درست است کدهای داخل دستور if اجرا می شود. این عملگر همچنین می تواند چک کند که آیا یک شیء خاص در سلسله مراتب وراثت یک نوع خاص است. به این مثال توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Animal
4: {
5:
6: }
7:
8: class Dog extends Animal
9: {
10:
11: }
12:
13: public class MyFirstProgram
14: {
15:     public static void main(String[] args)
16:     {
17:         Dog myDog = new Dog();
18:
19:         if (myDog instanceof Animal)
20:         {
21:             System.out.println("myDog is an Animal!");
22:         }
23:     }
24: }
```

24: }

myDog is an Animal!

همانطور که در مثال بالا می بینید ما یک کلاس به نام Dog ایجاد کرده ایم که از کلاس Animal ارث می برد. سپس یک نمونه از این کلاس (Dog) ایجاد می کنیم و سپس با استفاده از عملگر instanceof تست می کنیم که آیا نمونه ایجاد شده جز کلاس Animal است یا یک کلاس مشتق شده از کلاس Animal می باشد. از آنجاییکه کلاس Dog از کلاس Animal ارث می برد (سگ من یک حیوان است). نتیجه عبارت درست (true) است. حال جمله بالا را تغییر دهیم : " حیوان من یک سگ است" . وقتی جمله برعکس می شود چه اتفاقی می افتد؟

```
Animal myAnimal = new Animal();
if (myAnimal instanceof Dog)
{
    System.out.println("myAnimal is a Dog!");
}
```

این باعث خطا نمی شود و عبارت فقط نتیجه false را بر می گرداند. می توان از کد بالا این را درک کرد که همه حیوانات سگ نیستند ولی همه سگها حیوان هستند .

Override

فرض کنید شما متند A را در کلاس A دارید و کلاس B از کلاس A ارث بری می کند، در این صورت متند A در کلاس B در دسترس خواهد بود. اما متند A دقیقاً همان متند است که از کلاس A به ارث برده شده است. حال اگر بخواهید که این متند رفتار متفاوتی از خود نشان دهد چکار می کنید؟ برای حل این مشکل باید متند کلاس پایه را **Override** کنید. به تکه کد زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Parent
4: {
5:     public void ShowMessage()
6:     {
7:         System.out.println("Message from Parent.");
8:     }
9: }
10:
11: class Child extends Parent
12: {
13:     public void ShowMessage()
14:     {
15:         System.out.println("Message from Child.");
16:     }
17: }
18:
19: public class MyFirstProgram
20: {
21:     public static void main(String[] args)
22:     {
23:         Parent myParent = new Parent();
24:         Child myChild = new Child();
25:
26:         myParent.ShowMessage();
27:         myChild.ShowMessage();
28:     }
29: }
```

```
Message from Parent.
Message from Child.
```

همانطور که در کد بالا مشاهده می کنید دو کلاس یه نام Parent (خطوط ۳-۹) و Child (خطوط ۱۰-۱۷) تعریف کرده ایم. کلاس Child که از کلاس Parent ارث می برد شامل متند است که متند ShowMessage() از کلاس پایه را **override** یا به صورت دیگر پیاده سازی می کند. همانطور که مشاهده می کنید این دو متند دقیقاً شبیه به هم هستند و تنها اختلاف آنها در پیامی است که نشان می دهند. برای **Override** کردن یک متند قواعدی وجود دارد که در زیر به آنها اشاره شده است:

- تابع **override** شده یکی باشد.
- نوع مقدار بازگشتی تابع باید همانند یا فرزندی از نوع مقدار بازگشتی تابع **override** شده کلاس پدر باشد.
- سطح دسترسی تابع نمی تواند محدودتر از سطح دسترسی تابع **override** شده باشد. برای مثال: اگر تابع کلاس پدر به صورت **public** تعریف شده باشد، در این صورت تابع کلاس فرزند نمی تواند **private** یا **protected** باشد.
- تنها توابعی از کلاس پدر که توسط کلاس فرزند ارث بری شده اند می توانند **override** شوند.

- توابع static نمی‌توانند override شوند، ولی می‌توانند دوباره در کلاس فرزند تعریف شوند.
- اگر تابعی نمی‌تواند ارث برد شود، همانطور هم نمی‌تواند override شود.
- کلاس فرزند موجود در پکیج یکسان با کلاس پدر، می‌تواند تمامی توابعی از کلاس پدر را که به صورت private یا final تعریف نشده باشند را override کند.
- کلاس فرزند در یک پکیج دیگر از کلاس پدر تنها می‌تواند توابع public یا protected کلاس پدر را که final نیستند را override کند.
- سازنده‌ها نمی‌توانند override شوند.

با استفاده از کلمه کلیدی super (خط ۱۵) می‌توانید متدهای کلاس پایه را در داخل متدهای override شده فراخوانی کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Parent
4: {
5:     public void ShowMessage()
6:     {
7:         System.out.println("Message from Parent.");
8:     }
9: }
10:
11: class Child extends Parent
12: {
13:     public void ShowMessage()
14:     {
15:         super.ShowMessage();
16:         System.out.println("Message from Child.");
17:     }
18: }
19:
20: public class MyFirstProgram
21: {
22:     public static void main(String[] args)
23:     {
24:         Parent myParent = new Parent();
25:         Child myChild = new Child();
26:
27:         myParent.ShowMessage();
28:         myChild.ShowMessage();
29:     }
30: }
```

```

Message from Parent.
Message from Parent.
Message from Child.
```

می‌توان یک کلاس دیگر که از کلاس Child ارث می‌کند ایجاد کرده و دوباره متدهای ShowMessage() را override کرده و آنرا به صورت دیگر پیاده سازی کنیم. اگر بخواهید متدهای را که ایجاد کرده اید به وسیله سایر کلاسها override نشود کافیست که از کلمه کلیدی final به صورت زیر استفاده کنید:

```
public final void ShowMessage()
```

حال اگر کلاس دیگری از کلاس Child ارث ببرد نمی‌تواند متدهای ShowMessage() را override کند.

رابط (Interface)

اینترفیس ها شبیه به کلاسها هستند اما فقط شامل تعاریفی برای متدها و خواص (Property) می باشند. اینترفیس ها را می توان به عنوان پلاگین های کلاس ها در نظر گرفت. کلاسی که یک اینترفیس خاص را پیاده سازی می کند لازم است که کدهایی برای اجرا توسط اعضا و متدهای آن فراهم کند چون اعضا و متدهای اینترفیس هیچ کد اجرایی در بدنه خود ندارند. اجازه دهید که نحوه تعریف و استفاده از یک اینترفیس در کلاس را توضیح دهیم:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: interface ISample
4: {
5:     public void ShowMessage(String message);
6: }
7:
8: class Sample implements ISample
9: {
10:    public void ShowMessage(String message)
11:    {
12:        System.out.println(message);
13:    }
14: }
15:
16: public class MyFirstProgram
17: {
18:     public static void main(String[] args)
19:     {
20:         Sample sample = new Sample();
21:
22:         sample.ShowMessage("Implemented the ISample Interface!");
23:     }
24: }
```

Implemented the ISample Interface!

در خطوط ۱-۳ یک اینترفیس به نام `ISample` تعریف کرده ایم. بر طبق قراردادهای نامگذاری، اینترفیس ها به شیوه پاسکال نامگذاری می شوند و همه آنها باید با حرف `I` شروع شوند. همچنین در تعریف آنها باید از کلمه کلیدی `interface` استفاده شود. یک متدهای اینترفیس تعریف می کنیم (خط ۵). به این نکته توجه کنید که متدهای تعریف شده فاقد بدنه است و در آخر آن باید از سیمیکولون استفاده شود. وقتی که متدهای خود را در داخل اینترفیس تعریف می کنیم فقط لازم است که عنوان متدهای (نوع، نام و پارامترهای آن) را بنویسیم. به این نکته نیز توجه کنید که متدهای خواص تعریف شده در داخل اینترفیس سطح دسترسی ندارند چون باید همیشه هنگام اجرای کلاسها در دسترس باشند. برای پیاده سازی یک `interface` توسط یک کلاس از کلمه کلیدی `implements` استفاده می شود. کلاسی که اینترفیس را اجرا می کند کدهای واقعی را برای اعضای آن فراهم می کند. همانطور که در مثال بالا می بینید کلاس `Sample` اینترفیس `ISample` را اجرا و تغذیه می کند. می توان چند اینترفیس را در کلاس اجرا کرد.

```

class Sample implements ISample1, ISample2, ISample3
{
    //Implement all interfaces
}
```

به مثال زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: interface IFirstinterface
4: {
5:     public void FirstMessage(String message);
6: }
7:
8: interface ISecondinterface
9: {
10:    public void SecondMessage(String message);
11: }
12:
13:
14: class Sample implements IFirstinterface , ISecondinterface
15: {
16:     @Override
17:     public void FirstMessage(String message)
18:     {
19:         System.out.println(message);
20:     }
21:
22:     @Override
23:     public void SecondMessage(String message)
24:     {
25:         System.out.println(message);
26:     }
27: }
28:
29: public class MyFirstProgram
30: {
31:     public static void main(String[] args)
32:     {
33:         Sample sample = new Sample();
34:
35:         sample.FirstMessage("Implemented the IFirstinterface Interface!");
36:         sample.SecondMessage("Implemented the ISecondinterface Interface!");
37:     }
38: }
```

```
Implemented the IFirstinterface Interface!
Implemented the ISecondinterface Interface!
```

درست است که می توان از چند اینترفیس در کلاس استفاده کرد ولی باید مطمئن شد که کلاس می تواند همه اعضای اینترفیسها را تغذیه کند. همانطور که در کد بالا مشاهده می کنید دو اینترفیس به نام های `IFirstinterface` و `ISecondinterface` در خطوط ۱۱-۳۶ تعریف شده اند که به ترتیب دارای دو متده با نام های `FirstMessage()` و `SecondMessage()` می باشند. در خط ۱۴ کلاس `Sample` این دو اینترفیس را پیاده سازی کرده است و در نتیجه همانطور که اشاره شد لازم است که کدهای بدنه دو متده موجود در این دو رابط را تغذیه کند. که این کار در خطوط ۲۶-۲۷ انجام شده است. عبارت `@Override` موجود در خطوط ۱۶ و ۲۲ به این دلیل قرار داده شده است که به کامپایلر اعلام کند که این دو متده `Override` شده اند و به نوعی یک اخطار به کامپایلر هست که می گوید این تابع مربوط به کلاس یا اینترفیسی است که کلاس جاری از آن مشتق شده و یا پیاده سازی کرده است. وجود `@` هم به خاطر قرار داد خود زبان می باشد. اگر یک کلاس از کلاس پایه ارث ببرد و در عین حال از اینترفیس ها هم استفاده کند، در این صورت باید نام کلاس پایه قبل از نام اینترفیس ها ذکر شود. به شکل زیر:

```
class Sample extends BaseClass, ISample1, ISample2
{}
```

نکته دیگر اینکه نمی توان از یک اینترفیس نمونه ای ایجاد کرد چون اینترفیس ها دارای سازنده نیستند، مثلاً کد زیر اشتباه است:

```
ISample sample = new ISample();
```

اینترفیسها حتی می توانند از اینترفیسها دیگر با استفاده از کلمه کلیدی extends ارث بری کنند. به مثال زیر توجه کنید:

```
1: package myfirstprogram;
2:
3: interface IBase
4: {
5:     void BaseMethod();
6:
7:
8: interface ISample extends IBase
9: {
10:    void ShowMessage(String message);
11:
12:
13: class Sample implements ISample
14: {
15:     @Override
16:     public void ShowMessage(String message)
17:     {
18:         System.out.println(message);
19:     }
20:
21:     @Override
22:     public void BaseMethod()
23:     {
24:         System.out.println("Method from base interface!");
25:     }
26: }
27:
28: public class MyFirstProgram
29: {
30:     public static void main(String[] args)
31:     {
32:         Sample sample = new Sample();
33:
34:         sample.ShowMessage("Implemented the ISample Interface!");
35:         sample.BaseMethod();
36:     }
37: }
```

```
Implemented the ISample Interface!
Method from base interface!
```

همانطور که در خط ۸ کد بالا مشاهده می کنید رابط ISample از رابط IBase ارث بری کرده است پس حتی اگر کلاس Sample فقط اینترفیس ISample را پیاده سازی کند، لازم است که همه اعضای Ibase را هم پیاده سازی کند چون ISample از آن ارث بری می کند.

کلاسهای انتزاعی (Abstract Class)

کلاسهای مجرد (abstract) کلاسهایی هستند که کلاس پایه سایر کلاسهای انتزاعی استفاده نمی‌کنند. این نوع کلاسهایی می‌تواند کلاسهای عادی دارای سازنده باشند. شما نمی‌توانید از کلاسهای انتزاعی نمونه ایجاد کنید چون که هدف اصلی از به کار بردن کلاسهای انتزاعی استفاده از آنها به عنوان کلاس پایه برای کلاسهای مشتق است. برای تعریف یک کلاس انتزاعی از کلمه کلیدی abstract استفاده می‌شود. به مثال زیر در مورد استفاده از کلاسهای انتزاعی توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: abstract class Base
4: {
5:     protected int number;
6:     protected String name;
7:
8:     public abstract void ShowMessage();
9:
10:    public Base(int number, String name)
11:    {
12:        this.number = number;
13:        this.name = name;
14:    }
15: }
16:
17: class Derived extends Base
18: {
19:     @Override
20:     public void ShowMessage()
21:     {
22:         System.out.println("Hello World!");
23:     }
24:
25:     public Derived(int number, String name)
26:     {
27:         super(number, name);
28:     }
29: }
```

در داخل کلاس انتزاعی دو فیلد محافظت شده (protected) تعریف کرده ایم (خطوط ۵-۶) که می‌خواهیم آنها را توسط سازنده کلاس مقدار دهی کنیم (خطوط ۱۰-۱۴). یک متدهم را به صورت انتزاعی (abstract) تعریف کرده ایم (خط ۸). به این نکته توجه کنید که برای تعریف این متدهم کلمه کلیدی abstract را به کار برده ایم.

این متدهم باید به وسیله کلاسهایی که از این کلاس ارث می‌برند override یا به صورت دیگر پیاده سازی شود، ولی از آن جاییکه به صورت abstract تعریف شده است فاقد بدنه می‌باشد. می‌بینید که کلاسهای abstract می‌توانند شامل property های معمولی مانند Name، property باشند. کلاسهای abstract حداقل باید یک عضو abstract داشته باشند.

یک کلاس دیگر تعریف می کنید که از کلاس Base ارث بری کند. سپس در خطوط ۱۹-۲۳ متد abstract را به صورت دیگر بیاده سازی می کنیم (همچنین یک سازنده تعریف می کنیم (خطوط ۲۵-۲۸) و با استفاده از کلمه کلیدی super مقادیر پارامترها را به سازنده پایه ارسال می کنیم). نمی توان از یک کلاس abstract نمونه ایجاد کرد ولی از کلاس هایی که از این نوع کلاس ها مشتق می شوند، می توان نمونه ایجاد کرد.

کلاس final و متدهای final

کلاس final (کلاس نهایی)، کلاسی است که دیگر کلاس‌ها نمی‌توانند از آن ارث بری کنند و چون قابلیت ارث بری ندارد نمی‌تواند مجرد هم باشد. مثال زیر یک کلاس final را نشان می‌دهد:

```
final class Base
{
    private int someField;

    public void SomeMethod()
    {
        //Do something here
    }

    //Constructor
    public Base()
    {
        //Do something here
    }
}

class Derived extends Base
{
    //This class cannot inherit the Base class
}
```

برای تعریف این کلاس‌ها از کلمه کلیدی final استفاده می‌شود. مشاهده می‌کنید که کلاس نهایی مانند کلاس‌های عادی، دارای فیلد، خواص، و متدهایی باشند. کلاس مشتق (Derived) در مثال بالا با خط قرمز نشان داده شده است چون نمی‌تواند از کلاس نهایی (Base) ارث بری کند. وقتی یک کلاس را نهایی می‌کنیم، تمام متدهای آن نیز نهایی می‌شوند. استفاده از این کلاسها همانطور که ذکر شد زمانی مفید است که بخواهید کلاسی ایجاد کنید که دیگر کلاسها نتوانند از آن ارث بری کنند.

Final متدهای

متدهای final به متدهایی گفته می‌شود که هیچ زیرکلاسی نتواند آن را بازنویسی یاOverride کند. به مثال زیر توجه کنید:

```
package program;

class Parent
{
    final void ShowMessage()
    {
        System.out.println("This is a final method!");
    }
}

class Child extends Parent
{
    @Override
    void ShowMessage()
    {
        System.out.println("This is a final method that Overridden!");
```

```
    }  
}  
  
public class Program  
{  
    public static void main(String[] args)  
    {  
    }  
}
```

اگر به کدهای بالا توجه کنید و آن را در محیط NetBeans بنویسید مشاهده می کنید که در خط قرمز بالا خطای وجود می آید. چون کلاس Child از کلاس Parent ارث بری کرده است و زیر کلاس محسوب می شود و طبق تعریف هیچ زیر کلاسی نمی تواند متدهای final را بازنویسی کند.

چند ریختی (Polymorphism)

چند ریختی به کلاسهایی که در یک سلسله مراتب وراثت مشابه هستند اجازه تغییر شکل و سازگاری مناسب می دهد و همچنین به برنامه نویس این امکان را می دهد که به جای ایجاد برنامه های خاص، برنامه های کلی و عمومی تری ایجاد کند. به عنوان مثال در دنیای واقعی همه حیوانات غذا می خورند، اما روش های غذا خوردن آنها متفاوت است. در یک برنامه برای مثال، یک کلاس به نام Animal ایجاد می کنید. بعد از ایجاد این کلاس می توانید آن را چند ریخت (تبديل) به کلاس Bird کنید و متده Fly را فراخوانی کنید. به مثالی درباره چند ریختی توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Animal
4: {
5:     public void Eat()
6:     {
7:         System.out.println("The animal ate
8:     }
9: }
10:
11: class Dog extends Animal
12: {
13:     @Override
14:     public void Eat()
15:     {
16:         System.out.println("The dog ate!")
17:     }
18: }
19:
20: class Bird extends Animal
21: {
22:     @Override
23:     public void Eat()
24:     {
25:         System.out.println("The bird ate!")
26:     }
27: }
28:
29: class Fish extends Animal
30: {
31:     @Override
32:     public void Eat()
33:     {
34:         System.out.println("The fish ate!")
35:     }
36: }
37:
38: public class MyFirstProgram
39: {
40:     public static void main(String[] args)
41:     {
42:         Dog myDog = new Dog();
43:         Bird myBird = new Bird();
44:         Fish myFish = new Fish();
45:         Animal myAnimal = new Animal();
46:
47:         myAnimal.Eat();
48:
49:         myAnimal = myDog;
50:         myAnimal.Eat();
51:         myAnimal = myBird;
52:         myAnimal.Eat();
}

```

```

53:         myAnimal = myFish;
54:         myAnimal.Eat();
55:     }
56: }
```

```

The animal ate!
The dog ate!
The bird ate!
The fish ate!
```

همانطور که مشاهده می کنید ۴ کلاس مختلف تعریف کرده ایم. Animal کلاس پایه است و سه کلاس دیگر از آن مشتق می شوند. هر کلاس متده Eat() را به وسیله نمونه ایجاد شده از کلاس Animal به صورت زیر

فراخوانی می کنیم:

```

Animal myAnimal = new Animal();
myAnimal.Eat();
```

در مرحله بعد چند ریختی روی می دهد. همانطور که در مثال بالا مشاهده می کنید شیء Dog را برابر نمونه ایجاد شده از کلاس Animal قرار می دهیم (خط ۵۰). حال با وجود اینکه ما از نمونه کلاس Animal استفاده کرده ایم ولی متده Eat() کلاس Dog فراخوانی می شود. این به دلیل تاثیر چند ریختی است.

سپس دو شیء دیگر (Bird و Fish) را برابر نمونه ایجاد شده از کلاس Animal قرار می دهیم و متده Eat() را برابر نمونه ایجاد شده از کلاس Animal قرار می دهیم از عمل Cast استفاده نکرده ایم چون این خطوط (۵۱-۵۴) به این نکته توجه نکنید که وقتی در مثال بالا اشیاء را برابر نمونه کلاس Animal قرار می دهیم از عمل Cast استفاده نکرده ایم چون این کار (cast) وقتی که بخواهیم یک شیء از کلاس مشتق (مثلا Dog) را در شیء از کلاس پایه (Animal) ذخیره کنیم لازم نیست. همچنین می توان کلاس Animal را با سازنده هر کلاس مشتق دیگر مقدار دهی اولیه کرد:

```

Animal myDog = new Dog();
Animal myBird = new Bird();
Animal myFish = new Fish();

myDog.Eat();
myBird.Eat();
myFish.Eat();
```

اجازه دهید که برنامه بالا را اصلاح کنیم تا مفهوم چند ریختی را بهتر متوجه شوید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: class Animal
4: {
5:     public void Eat()
6:     {
7:         System.out.println("The animal ate!")
8:     }
9: }
10: class Dog extends Animal
```

```

12: {
13:     @Override
14:     public void Eat()
15:     {
16:         System.out.println("The dog ate!");
17:     }
18:
19:     public void Run()
20:     {
21:         System.out.println("The dog ran!");
22:     }
23: }
24:
25: class Bird extends Animal
26: {
27:     @Override
28:     public void Eat()
29:     {
30:         System.out.println("The bird ate!");
31:     }
32:
33:     public void Fly()
34:     {
35:         System.out.println("The bird flew!");
36:     }
37: }
38:
39: class Fish extends Animal
40: {
41:     @Override
42:     public void Eat()
43:     {
44:         System.out.println("The fish ate!");
45:     }
46:
47:     public void Swim()
48:     {
49:         System.out.println("The fish swam!");
50:     }
51: }
52:
53: public class MyFirstProgram
54: {
55:     public static void main(String[] args)
56:     {
57:         Animal animal1 = new Dog();
58:         Animal animal2 = new Bird();
59:         Animal animal3 = new Fish();
60:
61:         Dog myDog = (Dog)animal1;
62:         Bird myBird = (Bird)animal2;
63:         Fish myFish = (Fish)animal3;
64:
65:         myDog.Run();
66:         myBird.Fly();
67:         myFish.Swim();
68:     }
69: }

```

The dog ran!
The bird flew!
The fish swam!

در بالا سه شیء از کلاس Animal ایجادو آنها را بوسیله سه سازنده از کلاسهای مشتق مقدار دهی اولیه کرده ایم (خطوط ۵۷-۵۹). سپس با استفاده از عمل cast اشیا ایجاد شده از کلاس Animal را در نمونه هایی از کلاس های مشتق ذخیره می کنیم (خطوط ۶۱-۶۳). وقتی این کار را انجام دادیم می توانیم متدهای مخصوص به هر یک از کلاسهای مشتق را فراخوانی کنیم (خطوط ۶۵-۶۷). یک را میانبر دیگر به وسیله کد زیر مشخص شده است ولی در این روش شما نمی توانید اشیا ایجاد شده از کلاس Animal را در نمونه هایی از کلاس های مشتق ذخیره می کنید.

```
((Dog)animal1).Run();
((Bird)animal2).Fly();
((Fish)animal3).Swim();
```

از چند ریختی می توان در رابط ها هم استفاده کرد. به کد زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: interface IAnimal
4: {
5:     public void Eat();
6: }
7:
8: class Dog implements IAnimal
9: {
10:    @Override
11:    public void Eat()
12:    {
13:        System.out.println("The dog ate!");
14:    }
15: }
16:
17: class Bird implements IAnimal
18: {
19:    @Override
20:    public void Eat()
21:    {
22:        System.out.println("The bird ate!");
23:    }
24: }
25:
26: class Fish implements IAnimal
27: {
28:    @Override
29:    public void Eat()
30:    {
31:        System.out.println("The fish ate!");
32:    }
33: }
34:
35: public class MyFirstProgram
36: {
37:     public static void main(String[] args)
38:     {
39:         IAnimal myDog = new Dog();
40:         IAnimal myBird = new Bird();
41:         IAnimal myFish = new Fish();
42:
43:         myDog.Eat();
44:         myBird.Eat();
45:         myFish.Eat();
46:     }
47: }
```

The dog ate!
The bird ate!
The fish ate!

تسلط کامل بر چند ریختی و وراثت برای درک بهتر شیء گرایی ضروری است.

مدیریت استثناءها و خطایابی

بهترین برنامه نویسان در هنگام برنامه نویسی با خطاهای و باگ ها در برنامه شان مواجه می شوند. درصد زیادی از برنامه ها هنگام تست برنامه با خطا مواجه می شوند. بهتر است برای از بین بردن یا به حداقل رساندن این خطاهای، به کاربر در مورد دلایل به وجود آمدن آنها اخطار داده شود. خوشبختانه جاوا برای این مشکل راه حلی ارائه داده است. جاوا دارای مجموعه بزرگی از کلاسهایی است که برای برطرف کردن خطاهای خاص از آنها استفاده می کند. استثناء ها در جاوا راهی برای نشان دادن دلیل وقوع خطا در هنگام اجرای برنامه است.

جاوا دارای مجموعه بزرگی از کلاسهای استثناء است که شما می توانید با استفاده از آنها خطاهایی که در موقعیتهای مختلف روی می دهند را برطرف کنید. حتی می توانید یک کلاس استثناء شخصی ایجاد کنید. استثناء ها توسط برنامه به وجود می آیند و شما لازم است که آنها را اداره کنید. به عنوان مثال در دنیای کامپیوتر یک عدد صحیح هرگز نمی تواند بر صفر تقسیم شود. اگر بخواهید این کار را انجام دهید (یک عدد صحیح را بر صفر تقسیم کنید)، با خطا مواجه می شوید. اگر یک برنامه در جاوا با چنین خطایی مواجه شود پیغام خطای "java.lang.ArithmaticException: / by zero" نشان داده می شود که بدین معنا است که عدد را نمی توان بر صفر تقسیم کرد.

باگ (Bug) صطلحاً خطایاً یا کدی است که رفتارهای ناخواسته ای در برنامه ایجاد می کند. خطایابی فرایند برطرف کردن باگها است، بدین معنی که خطاهای را از برنامه پاک کنیم. Netbeans دارای ابزارهایی برای خطایابی هستند، که خطاهای را یافته و به شما اجازه می دهند آنها را برطرف کنید. در درسها آینده خواهید آموخت که چگونه از این ابزارهای کارآمد جهت برطرف کردن باگها استفاده کنید. قبل از اینکه برنامه را به پایان برسانید لازم است که برنامه تان را اشکال زدایی کنید.

استثناء های اداره نشده

استثناء های اداره نشده، استثناء هایی هستند که به درستی توسط برنامه اداره نشده اند و باعث می شوند که برنامه به پایان برسد. در اینجا می خواهیم به شما نشان دهیم که وقتی یک برنامه در زمان اجرا با یک استثناء مواجه می شود و آن را اداره نمی کند چه اتفاقی می افتد. در آینده خواهید دید که یک استثناء چگونه به صورت بالقوه باعث نابودی جریان و اجرای برنامه شما می شود. به برنامه زیر توجه کنید:

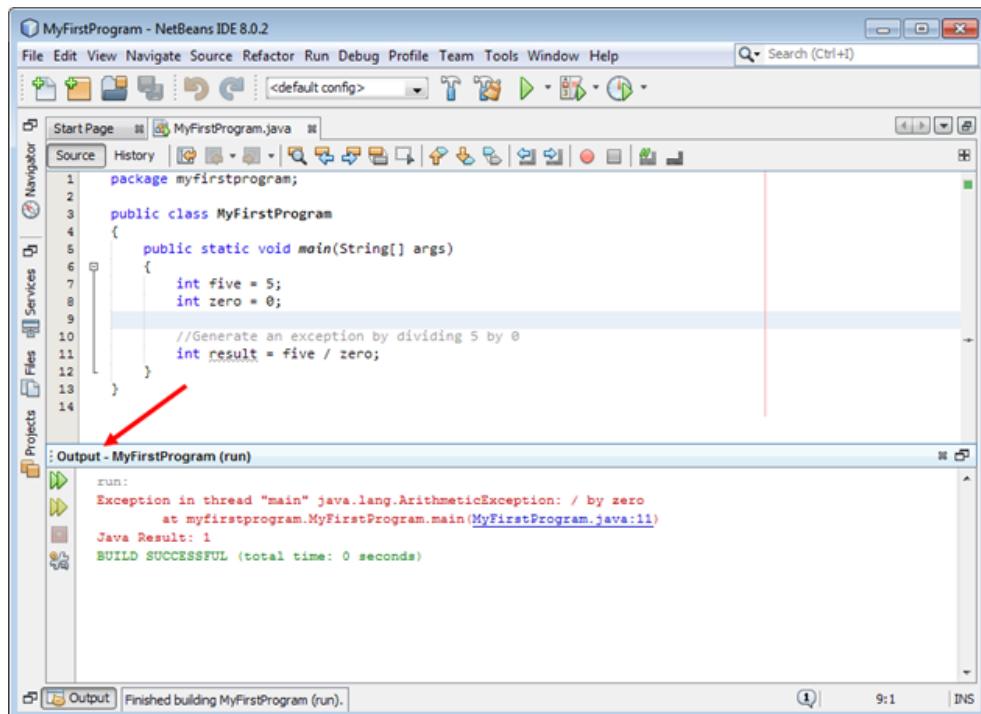
```

1: package myfirstprogram;
2:
3: public class MyFirstProgram
4: {
5:     public static void main(String[] args)
6:     {
7:         int five = 5;
8:         int zero = 0;
9:
10:        //Generate an exception by dividing 5 by 0
11:        int result = five / zero;
12:    }
13: }
```

همانطور که در مثال بالا مشاهده می کنید تقسیم یک عدد صحیح بر صفر غیر مجاز است و باعث ایجاد خطای java.lang.ArithemeticException: / by zero می شود. برنامه را با زدن دکمه F6 اجرا می کنیم. برنامه با موفقیت اجرا شده ولی با پیغام خطای زیر مواجه می شود:

```
Exception in thread "main" java.lang.ArithemeticException: / by zero
at myfirstprogram.MyFirstProgram.main(MyFirstProgram.java:11)
```

همانطور که مشاهده می کنید با اجرای برنامه اطلاعاتی درباره خروجی ها و یا خطاهای آن در پنجره Output نمایش داده می شود:



پنجره Output پنجره‌ای مفید است که در مورد استثناء اطلاعاتی در اختیار شما می‌گذارد و معمولاً محل دقیق خطأ را به شما نشان می‌دهد که در شکل بالا خط ۱۱ (MyFirstProgram.java:11) نشان داده شده است.

دستور try...catch و catch

می‌توان خطاهای را با استفاده از دستور try...catch اداره کرد. بدین صورت که کدی را که احتمال می‌دهید ایجاد خطا کند در داخل بلوک try قرار می‌دهیم. بلوک catch هم شامل کدهایی است که وقتی اجرا می‌شوند که برنامه با خطا مواجه شود. تعریف ساده‌ی این دو بلوک به این صورت است که بلوک try سعی می‌کند که دستورات را اجرا کند و اگر در بین دستورات خطایی وجود داشته باشد برنامه دستورات مربوط به بخش catch را انجام می‌دهد. برنامه زیر نحوه استفاده از دستور try...catch را نمایش می‌دهد:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: public class MyFirstProgram
4: {
5:     public static void main(String[] args)
6:     {
7:         int result;
8:         int x = 5;
9:         int y = 0;
10:
11:        try
12:        {
13:            result = x / y; //ERROR
14:        }
15:        catch(ArithmaticException e)
16:        {
17:            System.out.println("An attempt to divide by 0 was detected.");
18:        }
19:    }
20: }
```

An attempt to divide by 0 was detected.

در داخل بلوک try، مقدار x را که ۵ است بر y که مقدار آن ۰ است تقسیم کرده‌ایم. نتیجه محاسبه به وجود آمدن خطای zero / (عدد تقسیم بر صفر) است. از آنجاییکه در برنامه بالا خطایی به وجود آمده است کدهای داخل بلوک catch اجرا می‌شوند. بنابراین:

```

try
{
    result = x / y; //Error: Jump to catch block
    System.out.println("This line will not be executed.");
}
catch(ArithmaticException e)
{
    System.out.println("An attempt to divide by 0 was detected.");
}
```

همانطور که در مثال بالا مشاهده می‌کنید از یک نوع استثناء مخصوص به یک خطای در داخل بلوک catch که کلاس ArithmaticException است استفاده کرده‌ایم. همچنین می‌توانید مقدار استثنای را در داخل یک متغیر قرار داده و سپس آن را نمایش دهید:

```

try
{
    result = x / y; //ERROR
}
catch(ArithmaticException error)
```

```
{
    System.out.println(error.getMessage());
}

/ by zero
```

متغیر دارای اطلاعات مفیدی در مورد استثناء به وجود آمده است. برای نمایش اطلاعاتی در مورد استثناء هم از متند `getMessage()` استفاده می کنیم. همه کلاسهای استثناء توضیحاتی در مورد خطاهای می دهند. در درسها آینده در مورد خصوصیات استثناء ها بیشتر توضیح می دهیم. اگر فکر می کنید که در بلوک `try` ممکن است با چندین خطای مواجه شوید می توانید از چندین بلوک `catch` استفاده نمایید ولی به یاد داشته باشید که برای هر کدام از آن خطاهای از کلاس استثناء مربوط به هر یک استفاده کنید:

```
int result;
int x = 5;
int y;

try
{
    y = input.nextInt();
    result = x / y; //ERROR
}
catch(ArithmetricException error)
{
    System.out.println(error.getMessage());
}
catch(InputMismatchException error)
{
    System.out.println(error.getMessage());
}
```

از انجاییکه مقدار `y` به وسیله ورودی که از کاربر گرفته می شود، تعیین می شود، مقدار آن باید با توجه به مثال بالا غیر صفر باشد (عدد تقسیم بر صفر تعریف نشده است). اما یک مشکل وجود دارد. چون ممکن است که کاربر یک مقدار غیر عددی وارد کند (مثلا یک حرف) که در این صورت برنامه نمی تواند حرف را به عدد تبدیل کند و خطای نوع (`InputMismatchException`) اتفاق می افتد. وقتی استثناء اتفاق افتاد بلوک `catch` مربوط به این خطای اجرا می شود و محاسبه خارج قسمت تقسیم `x` بر `y` نادیده گرفته می شود. قسمت `catch` کد بالا را به صورت زیر هم می توان نوشت:

```
catch(ArithmetricException | InputMismatchException error)
{
    System.out.println(error.getMessage());
}
```

حال فرض کنید شما می خواهید تمام خطاهای احتمالی که ممکن است در داخل بلوک `try` اتفاق می افتد را فهمیده و اداره کنید این کار چگونه امکانپذیر است؟ به راحتی و با استفاده از کلاس عمومی `Exception` می توانید این کار را انجام داد. هر کلاس استثناء در جاوا از این کلاس ارث بری می کند بنابراین شما می توانید هر نوع استثنایی را در شئی از کلاس `Exception` ذخیره نمایید.

```
try
{
    //Put your codes to test here
}
catch (Exception error)
```

```
{
    System.out.println(error.Message);
}
```

با استفاده از این روش دیگر لازم نیست نگران اتفاق خطاهاي احتمالي باشید چون بلوك catch برای هر گونه خطای که در داخل بلوك try تشخیص داده شود پیغام مناسبی نشان می دهد. به این نکته توجه کنید که اگر بخواهید از کلاس پایه Exception همراه با سایر کلاسهاي استثناء دیگر که از آن مشتق می شوند در برنامه استفاده کنید باید کلاس پایه Exception در آخرین بلوك catch قرار گیرد.

```
try
{
    //Put your codes to test here
}
catch (ArithmetricException e)
{
    System.out.println("Division by zero is not allowed.");
}
catch (InputMismatchException e)
{
    System.out.println("Error on converting the data to proper type.");
}
catch (Exception e)
{
    System.out.println("An error occured.");
}
```

اگر کلاس پایه Exception را در اولین بلوك catch قرار دهیم و خطای در برنامه رخ دهد چون تمام کلاسهاي استثناء از این کلاس مشتق می شوند در نتیجه اولین بلوك catch اجرا شده و سایر بلوك ها حتی با وجود اینکه خطای مورد نظر به آنها مربوط باشد اجرا نمی شوند .

بلوک finally

گاهی اوقات می خواهید برخی کدها همیشه اجرا شوند خواه استثنای خود را در این صورت از بلوک `finally` استفاده می شود. قبل از این که این بلوک `try` یک استثنای خود را در این بلوک نادیده گرفته شده و برنامه به قسمت `catch` می رود. کدهای نادیده گرفته شده ممکن است در برنامه نقش حیاتی داشته باشند.

هدف بلوک `finally` هم حفظ نقش این کدها به صورت غیر مستقیم است. کدهایی را که فکر می کنید کدهای پایه ای هستند و برای اجرای برنامه لازم هستند را در داخل بلوک `finally` قرار دهید. برنامه زیر نحوه استفاده از این بلوک را نشان می دهد:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: public class MyFirstProgram
4: {
5:     public static void main(String[] args)
6:     {
7:         int result;
8:         int x = 5;
9:         int y = 0;
10:
11:        try
12:        {
13:            result = x / y; //ERROR
14:        }
15:        catch(ArithmetricException error)
16:        {
17:            System.out.println(error.getMessage());
18:        }
19:        finally
20:        {
21:            System.out.println("finally blocked was reached.");
22:        }
23:    }
24: }
```

```
\ by zero.
finally blocked was reached.
```

بلوک `finally` بعد از بلوک `catch` نوشته می شود. اگر از چندین بلوک `catch` در برنامه استفاده می کنید بلوک `finally` باید بعد از همه آنها قرار گیرد. می توان از بلوک `try` و `finally` در صورتی که بلوک `catch` نداشته باشیم به صورت زیر استفاده کرد.

```

try
{
    //some code
}
finally
{
    //some code
}
```

از این بلوک معمولا برای بستن یک اتصال پایگاه داده یا بستن یک فایل استفاده می شود.

ایجاد استثناء

شما می توانید در هر جای برنامه یک خطای ساختگی ایجاد کنید. همچنین اگر پیغام پیشفرض استثناءها را دوست ندارید می توانید به دلخواه خودتان یک پیغام برای نمایش ایجاد کنید. به مثال زیر 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 firstNumber, secondNumber, result;
12:
13:        System.out.print("Enter the first number: ");
14:        firstNumber = input.nextInt();
15:
16:        System.out.print("Enter the second number: ");
17:        secondNumber = input.nextInt();
18:
19:        try
20:        {
21:            if (secondNumber == 0)
22:            {
23:                throw new ArithmeticException();
24:            }
25:            else
26:            {
27:                result = firstNumber / secondNumber;
28:            }
29:        }
30:        catch (ArithmeticException error)
31:        {
32:            System.out.println(error.getMessage());
33:        }
34:    }
35: }
36: }
```

```

Enter the first number: 10
Enter the second number: 0
null
```

در خط ۲۳ و درست قبل از یک نمونه ایجاد شده از کلاس exception از کلمه کلیدی throw استفاده کرده ایم. می توان مستقیماً یک نمونه از کلاس

exception ایجاد و یک خط را به دام انداخت. به مثال زیر توجه کنید:

```

ArithmeticException error = new ArithmeticException();

throw error;
```

همچنین می توان یک پیغام خطای سفارشی را به وسیله یکی دیگر از سربارگذاری های کلاس Exception که یک رشته را دریافت و آن را به عنوان پیغام خطای نمایش می دهد، نمایش داد.

```
throw new ArithmeticException("Cannot divide by zero!");
```

در این حالت پیغام خطای پیشفرض تغییر کرده و در متده `getMessag()` ذخیره می شود. ایجاد استثناء بیشتر در موقعی به کار می رود که یک کد در حالت عادی خطأ ندارد ولی شما می خواهید در هر صورت به عنوان یک خطأ در نظر گرفته شود.

تعريف یک استثناء توسط کاربر

در جاوا می توان یک استثناء سفارشی ایجاد کرد. استثناء سفارشی استثنایی است که توسط کاربر تعریف می شود و باید از کلاس پایه Exception ارث بری کند. برای این کار یک کلاس جداگانه که از کلاس پایه Exception ارث می برد ایجاد می کنیم. به کد زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.util.Scanner;
4:
5:
6: class NegativeNumberException extends Exception
7: {
8:     public NegativeNumberException()
9:     {
10:         super("The operation will result to a negative number.");
11:     }
12:
13:     public NegativeNumberException(String message)
14:     {
15:         super(message);
16:     }
17:
18:     public NegativeNumberException(String message, Exception inner)
19:     {
20:         super(message, inner);
21:     }
22: }
23:
24: public class MyFirstProgram
25: {
26:
27:     public static void main(String[] args)
28:     {
29:         Scanner input = new Scanner(System.in);
30:
31:         int firstNumber, secondNumber, difference;
32:
33:         System.out.print("Enter the first number: ");
34:         firstNumber = input.nextInt();
35:
36:         System.out.print("Enter the second number: ");
37:         secondNumber = input.nextInt();
38:
39:         difference = firstNumber - secondNumber;
40:
41:         try
42:         {
43:             if (difference < 0)
44:             {
45:                 throw new NegativeNumberException();
46:             }
47:         }
48:         catch (NegativeNumberException error)
49:         {
50:             System.out.println(error.getMessage());
51:         }
52:     }
53: }
```

```
Enter the first number: 10
Enter the second number: 11
```

The operation will result to a negative number.

در خط ۶ مشاهده می کنید کلاس ایجاد شده توسط ما از کلاس Exception ارث بری کرده است. به عنوان یک قرارداد باید به آخر نام کلاس های استثنایی که توسط کاربر تعریف می شوند کلمه Exception اضافه شده و ۳ سازنده برای آنها تعریف شود.

- اولین سازنده بدون پارامتر می باشد.
- دومین سازنده یک آرگومان از نوع رشته برای نمایش پیغام خطا قبول می کند.
- سومین سازنده که دو آرگومان قبول می کند، یکی پیغام خطا را نمایش داده و یکی بخش inner است آن برای نشان دادن علت وقوع استثناء می باشد.

حال می خواهیم یک کلاس استثناء خیلی سفارشی ایجاد کنیم. به خطوط ۲۹-۵۱ توجه کنید. چون که قرار است که از کاربر ورودی دریافت کنیم از کلاس Scanner در خط ۲۹ استفاده کرده ایم. از آنجاییکه تولید یک عدد منفی در هیچ برنامه ای یک استثناء محسوب نمی شود، ما به صورت دستی و برای خودمان یک استثناء ایجاد کرده ایم. ابتدا از کاربر می خواهیم که دو مقدار را وارد کند (خطوط ۳۳-۳۷). سپس تفاوت دو عدد را محاسبه می کنیم (خط ۳۹). در داخل بلوک try تست می کنیم که آیا حاصل تفیریق دو عدد، یک عدد منفی است (خط ۴۱-۴۷). اگر یک عدد منفی بود سپس یک نمونه از کلاس NegativeNumberException ایجاد می کنیم (خط ۴۵). بعد از ایجاد نمونه به وسیله بلوک catch و برای نشان داده پیغام خطا آن را اداره می کنیم (خط ۴۸-۵۱).

کلکسیون ها (Collections)

قبلایاد گرفتیم که آرایه ها به ما اجازه ذخیره چندین مقدار از یک نوع را می دهند. آرایه ها از کلاس `java.util.Arrays` ارث بری می کنند که این کلاس دارای خواص و متدهایی برای کار با داده های ساده ای مانند طول آرایه می باشد. آرایه های ساده در جاوا دارای طول ثابتی هستند که یک بار تعریف و مقدار دهی می شوند و شما نمی توانید طول یک آرایه خاص را افزایش یا کاهش دهید. جاوا گزینه بهتری برای جایگزین کردن با آرایه ها پیشنهاد می دهد و بیشتر آنها کلاسها و رابطهایی هستند که در پکیج و کلاس `java.util.ArrayList` قرار دارند. به عنوان مثال کلاس `ArrayList` رفتاری شبیه به یک آرایه معمولی دارد با این تفاوت که به شما اجازه می دهد که طول آن را به صورت پویا تغییر داده یا یک عنصر را در طول اجرای برنامه به آن اضافه کرده و یا از آن حذف نمایید. در درس بعد پی می برد که چگونه یک کلاس که شامل مجموعه ای از اشیاء است را به وسیله اجرا کردن و یا ارث بری از رابط ها و متدها ایجاد کنیم.

کلاس ArrayList

کلاس `ArrayList` به شما اجازه ذخیره مقادیر انواع داده ای مختلف، و توانایی حذف و اضافه عناصر آرایه در هر لحظه را می دهد. در مثال زیر به سادگی کاربرد کلاس `ArrayList` آمده است.

```
package myfirstprogram;

import java.util.ArrayList;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ArrayList myArray = new ArrayList();

        myArray.add("John");
        myArray.add(5);
        myArray.add(true);
        myArray.add(3.65);
        myArray.add('R');

        for (Object element : myArray)
        {
            System.out.println(element);
        }
    }
}
```

```
John
5
true
3.65
R
```

برای استفاده از این کلاس ابتدا باید در قسمت فضاهای نامی ، فضای نام `java.util.ArrayList` را وارد کنیم (خط ۳). همانطور که در مثال مشاهده می کنید یک نمونه از کلاس `ArrayList` ایجاد می کنیم. برای اضافه کردن یک عنصر به آرایه باید از متده `add()` استفاده کنیم. از آنجاییکه شاء ایجاد شده از کلاس `ArrayList` آرگومانی از نوع `Object` قبول می کند بنابراین می توان مقادیری از هر نوع داده ای به آن ارسال کرد چون هر چیز در سی شارپ از `Object` ارث بری می کند.

حال برای نمایش توانایی این کلاس در نگهداری انواع داده ای مختلف پنج مقدار از پنج نوع مختلف داده را به آن اضافه می کنیم. سپس همه مقادیر را با استفاده از دستور `foreach` می خوانیم. چون کلاس `ArrayList` دارای انواع داده ای مختلفی است نمی توانیم از یک نوع داده ای خاص برای خواندن مقادیر استفاده کنیم. لذا برای این کار باید از نوع `Object` که می تواند هر نوع داده ای در خود ذخیره کند استفاده نمود. به این نکته توجه کنید که برای دسترسی به هر عنصر می توانید از طریق اندیس آن اقدام نمایید. کد زیر نحوه استفاده از حلقه `for` برای دسترسی به هر یک از اعضاء را نشان می دهد.

```
for (int i = 0; i < myArray.size(); i++)
{
```

```

        System.out.println(myArray.get(i));
    }
}

```

به متدها size() در کد بالا توجه کنید. این متدها درست شبیه به خاصیت length آرایه معمولی است و کار آن شمارش تعداد عناصر شیء ArrayList می باشد. در کد بالا همانطور که نشان داده شده است می توان به هر یک از عناصر با استفاده از اندیس شان دست یافت (i). نکته دیگر این است که شما می توانید به کلاس ArrayList یک طرفیت ابتدایی بدهید. به عنوان مثال شما می توانید با استفاده از یک سازنده سربارگذاری شده نشان دهید که یک شیء ArrayList می تواند دارای ۵ عنصر باشد.

```

ArrayList myArray = new ArrayList(5);

```

کد بالا ۵ مکان خالی به وجود می آورد و شما می توانید با استفاده از متدها add() یکی دیگر به آنها اضافه کنید. می توان با استفاده از متدها remove() یک شیء که مطابق مقدار یک عنصر در آرایه است را قبول می کند. این متدها به محض رسیدن کلاس ArrayList عناصر را پاک کرد. متدهای remove() یک شیء که مکانی غیر از مکان آخر آرایه باشد حذف کنید بقیه عناصر بعد از آن عنصر مکان خود را تنظیم می کنند به این معنی که فرض کنید آرایه ای دارای ۵ عنصر است و شما عنصر ۳ را حذف می کنید، در این صورت جای خالی این عنصر توسط عنصر ۴ و جای عنصر ۴ توسط عنصر ۵ پر می شود. به تکه کد زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.util.ArrayList;
4: import java.text.MessageFormat;
5:
6: public class MyFirstProgram
7: {
8:     public static void main(String[] args)
9:     {
10:         ArrayList myArray = new ArrayList();
11:
12:         myArray.add("John");
13:         myArray.add(5);
14:         myArray.add(true);
15:         myArray.add(3.65);
16:         myArray.add('R');
17:
18:         for (int i = 0; i < myArray.size(); i++)
19:         {
20:             System.out.println(MessageFormat.format("myArray[{0}] = {1}", i, myArray.get(i)));
21:         }
22:
23:         myArray.remove(2);
24:
25:         System.out.println("\nAfter removing myArray[1] (The value true)... \n");
26:
27:         for (int i = 0; i < myArray.size(); i++)
28:         {
29:             System.out.println(MessageFormat.format("myArray[{0}] = {1}", i, myArray.get(i)));
30:         }
31:     }
32: }
33:
34:

```

```

myArray[0] = John
myArray[1] = 5
myArray[2] = true
myArray[3] = 3.65
myArray[4] = R

After removing myArray[2] (The value 5)...

myArray[0] = John
myArray[1] = 5
myArray[2] = 3.65
myArray[3] = R

```

از آنجاییکه در مثال بالا مقدار عنصر `myArray[2]` را حذف کرده ایم (خط ۲۳) همه عناصر متوالی در آرایه بالا مکان خود را تغییر می دهند. بنابراین عنصر

`myArray[2]` جای `myArray[3]`، عنصر `myArray[3]` جای `myArray[2]` و ... را می گیرد.

جستجو، جایگزینی و به دست آوردن اندیس مقادیر

با استفاده از متدهای `contains()` می توان چک کرد که آیا یک مقدار خاص در داخل آرایه وجود دارد یا خیر. این متدهای آرگومان از نوع شیء را قبول کرده و اگر یک مقدار را در داخل لیست عناصر پیدا کند `true` را بر می گرداند، از متدهای `lastIndexOf()` و `indexOf()` برای تشخیص اندیس یک مقدار خاص استفاده می شود.

متدهای `indexOf()` اندیس اولین محل وقوع یک مقدار خاص را بر می گرداند.

متدهای `lastIndexOf()` اندیس آخرین محل وقوع یک مقدار خاص را بر می گرداند.

هر دو متدهای صورتیکه مقدار مورد نظر را پیدا نکنند مقدار `-1` را بر می گردانند.

برای جایگزین کردن یک مقدار با یک مقدار موجود در `ArrayList` از متدهای `set()` استفاده می شود. فرض کنید که می خواهید عدد `15` را جایگزین عدد `5` در مثال بالا کنید برای اینکار باید به صورت زیر عمل کنید:

```
myArray.set(2,15);
```

عدد `2` در مثال بالا نشان دهنده اندیس مقادیر از `ArrayList` است که ما می خواهیم مقادیر دیگر را جایگزین آن کنیم. در این مثال اندیس `2` نشان دهنده مقدار `5` است. برای به دست آوردن تعداد عناصر در یک `ArrayList` از متدهای `size()` استفاده می شود:

```
myArray.size()
```

و برای پاک کردن همه عناصر از متدهای `clear()` استفاده می شود:

```
myArray.clear();
```

مرتب سازی مقادیر ArrayList

مرتب سازی در `ArrayList` زمانی معنا دارد که همه آیتم‌ها از یک نوع مثلاً عدد صحیح باشند. برای ایجاد یک کلاس `ArrayList` از یک نوع خاص

به صورت زیر عمل می‌شود:

```
ArrayList <type> CollectionName = new ArrayList();
```

که در آن `type` نوع داده‌ای مجموعه و `CollectionName` نامی است که برای مجموعه انتخاب کرده‌ایم. فرض کنید که می‌خواهیم یک مجموعه از نوع اعداد صحیح ایجاد و مرتب کنیم. به مثال زیر توجه کنید:

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.util.ArrayList;
4: import java.util.Collections;
5: import java.text.MessageFormat;
6:
7: public class MyFirstProgram
8: {
9:     public static void main(String[] args)
10:    {
11:        ArrayList <Integer> myArray = new ArrayList();
12:
13:        myArray.add(1);
14:        myArray.add(5);
15:        myArray.add(3);
16:        myArray.add(2);
17:
18:        Collections.sort(myArray);
19:
20:        for (int i = 0; i < myArray.size(); i++)
21:        {
22:            System.out.println(MessageFormat.format("myArray[{0}] = {1}", i, myArray.get(i)));
23:        }
24:    }
25: }
```

```
myArray[0] = 1
myArray[1] = 2
myArray[2] = 3
myArray[3] = 5
```

همانطور که در مثال بال مشاهده می‌کنید در خط ۴ پکیج `Collections` را وارد برنامه کرده‌ایم. وجود این پکیج برای مرتب سازی الزامی است. در خط ۱۱ یک مجموعه از نوع اعداد صحیح ایجاد و در خطوط ۱۷-۱۹ به صورت نامرتب چند آیتم به آن اضافه کرده‌ایم. سپس در خط ۱۸ با استفاده از متدهای `sort()` کلاس `Collections` مجموعه را مرتب نموده‌ایم.

با استفاده از متدهای sort() می‌توان مقادیر یک آرایه را مرتب نمود. اعداد از بزرگ به کوچک و رشته بر اساس حروف الفبا مرتب می‌شوند. اگر از این متده استفاده کنید همه اجزا با هم مقایسه می‌شوند. به عنوان مثال نمی‌توان یک رشته و یک عدد از نوع int را در داخل ArrayList قرار داد و آنها را با متدهای sort() مرتب نمود. در درس آینده یاد خواهید گرفت که چگونه از یک مقایسه گر سفارشی برای مرتب کردن عناصر استفاده نمود.

جنریک ها (Generics)

جنریک ها، کلاسها، متدها را رابطه هایی هستند که بسته به نوع داده ای که به آنها اختصاص داده می شود رفتارشان را سازگار می کنند. به عنوان مثال می توان یک متدهای جنریک تعریف کرد که هر نوع داده ای را قبول کند. همچنین می توان یک متدهای جنریک که بسته به نوع دریافتی، مقادیری از انواع داده ای مانند int، double یا String را نشان دهد. اگر از جنریک ها استفاده نکنید باید چند متدهای چندین متد سربارگذاری شده برای نمایش هر نوع ممکن ایجاد کنید.

```
public void Show(int number)
{
    System.out.println(number);
}

public void Show(double number)
{
    System.out.println(number);
}

public void Show(String message)
{
    System.out.println(message);
}
```

با استفاده از جنریک ها می توان متدهای جنریکی ایجاد کرد که هر نوع داده ای را قبول کند.

```
public <E> void Show(E item)
{
    System.out.println(item);
}
```

متدهای جنریک را در درس‌های آینده توضیح خواهیم داد. حتماً این سوال را از خودتان می پرسید که چرا نباید از نوع آبجکت که هر نوع داده ای را قبول می کند استفاده کنیم؟ در آینده مشاهده می کنید که با استفاده از جنریک ها نیاز به عمل cast (تبديل صريح) ندارید. درباره جنریک ها در درس‌های بعد مطالب بیشتری توضیح می دهیم.

متدهای جنریک

اگر بخواهید چندین متدهای متشابه ایجاد کنید و فقط تفاوت آنها در نوع داده ای باشد که قبول می کنند (مثلاً یکی نوع int و دیگری نوع double را قبول کند) می توان از متدهای جنریک برای صرفه جویی در کدنویسی استفاده کرد. ساختار عمومی یک متدهای جنریک به شکل زیر است:

```
<type> returnType methodName(type argument1)
{
    type someVariable;
}
```

مشاهده می کنید که قبل از نوع برگشتی متدهای جنریک دو علامت بزرگتر و کوچکتر آمده است (<type>) که همه انواع در جاوا می توانند جایگزین آن شوند. برنامه زیر مثالی از نحوه استفاده از متدهای جنریک می باشد:

```
package myfirstprogram;

public class MyFirstProgram
{
    public static <X> void Show(X val)
    {
        System.out.println(val);
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int intValue = 5;
        double doubleValue = 10.54;
        String stringValue = "Hello";
        boolean boolValue = true;

        Show(intValue);
        Show(doubleValue);
        Show(stringValue);
        Show(boolValue);
    }
}
```

```
5
10.54
Hello
true
```

یک متدهای جنریک ایجاد کرده ایم که هر نوع داده ای را قبول کرده و مقادیر آنها را نمایش می دهد (خطوط ۵-۸). سپس داده های مختلفی با وظایف یکسان به آن ارسال می کنیم. متدهای نیز نوع X را بسته به نوع داده ای که به عنوان آرگومان ارسال شده است تغییر می دهد. به عنوان مثال وقتی یک داده از نوع int ارسال می کنیم، همه مکانهایی که X در آنها وجود دارد به int تبدیل می شوند و متدهای صورت زیر در می آید:

```
public static void Show (int val)
{
    System.out.println(val);
}
```

به یک نکته در مورد استفاده از متدهای جنریک توجه کنید و آن این است که شما نمی توانید در داخل کدهای مربوط به متدهای محاسبات انجام دهید مثلاً دو عدد را با هم جمع کنید چون کامپایلر نمی تواند نوع واقعی عملوندها را تشخیص دهد، ولی به سادگی می توان مقادیر را در داخل متدهای نشان داد چون کامپایلر هر نوع داده ای را که توسط متدهای `System.out.println()` استفاده می شود را می تواند تشخیص دهد.

```
public static <X> void Show(X val1, X val2)
{
    System.out.println(val1 + val2);
}
```

شما می توانید چندین نوع خاص را برای متدهای جنریک ارسال کنید، برای این کار هر نوع را به وسیله کاما از دیگری جدا کنید:

```
public static <X, Y> void Show(X val1, Y val2)
{
    System.out.println(val1);
    System.out.println(val2);
}
```

به مثال زیر که در آن دو مقدار مختلف به متدهای ارسال شده است توجه کنید:

```
Show(5, true);
```

مشاهده می کنید که `X` با نوع `int` و `Y` با نوع `bool` جایگزین می شود. این نکته را نیز پادآور شویم که شما می توانید دو آرگومان هم نوع را هم به متدهای ارسال کنید:

```
Show(5, 10);
```

کلاس جنریک

تعریف یک کلاس جنریک بسیار شبیه به تعریف یک متدهای جنریک است. کلاس جنریک دارای یک علامت بزرگتر و کوچک تر و یک نوع پارامتر خاص می باشد. برنامه زیر مثالی از یک کلاس جنریک می باشد :

```

1: package myfirstprogram;
2:
3: import java.text.MessageFormat;
4:
5: class GenericClass
6: {
7:     private T someField;
8:
9:     public GenericClass(T someVariable)
10:    {
11:        someField = someVariable;
12:    }
13:
14:    public void SetSomeProperty(T value)
15:    {
16:        this.someField = value;
17:    }
18:
19:    public T GetSomeProperty()
20:    {
21:        return someField;
22:    }
23: }
24:
25: public class MyFirstProgram
26: {
27:     public static void main(String[] args)
28:     {
29:         GenericClass genericDouble = new GenericClass(30.50);
30:         GenericClass genericString = new GenericClass("Hello World!");
31:
32:         System.out.println(MessageFormat.format("Double Value : {0}",
33:             genericDouble.GetSomeProperty()));
34:         System.out.println(MessageFormat.format("String Value : {0}",
35:             genericString.GetSomeProperty()));
36:     }
37: }
```

```
Double Value : 30.5
String Value : Hello World!
```

در مثال بالا یک کلاس جنریک (خطوط ۵-۲۳) که دارای یک فیلد (خط ۷)، یک خاصیت (خطوط ۱۴-۲۲) و یک سازنده (خطوط ۹-۱۲) است را ایجاد می کنیم. تمام مکانهایی که ورودی T در آنها قرار دارد بعداً توسعه انواعی که مد نظر شما است جایگزین می شوند. وقتی یک نمونه از کلاس جنریک تان ایجاد می کنید، یک نوع هم برای آن در نظر بگیرید (`<int>`). مانند متدهای جنریک می توانید چندین نوع پارامتر به کلاسهای جنریک اختصاص دهید.

```

public class GenericClass<T1, T2, T3>
{
    private T1 someField1;
    private T2 someField2;
    private T3 someField3;
}
```

چون نمی دانید T1، T2 و T3 از چه نوعی هستند نمی توانید مانند مثال زیر از آنها نمونه جدید ایجاد کنید.

```
public GenericClass //Constructor
{
    someField1 = new T1();
    someField2 = new T2();
    someField3 = new T3();
}
```

کلاسهای غیر جنریک می توانند از کلاسهای جنریک ارث بروند، اما باید یک نوع برای پارامتر کلاس پایه جنریک تعریف کنید.

```
public class MyClass extends GenericClass<Integer>
{
}
```

یک کلاس جنریک هم می تواند از یک کلاس غیر جنریک ارث بروند.

ListIterator و Iterator

برای دسترسی، ویرایش و حذف هر یک از عناصر یک کلکسیون ابتدا باید عنصر مورد نظر را پیدا کنیم. برای این کار لازم است که در میان عناصر بگردیم.

سه راه برای گردش در میان عناصر یک کلکسیون یا مجموعه وجود دارد:

- با استفاده از `Iterator`
- با استفاده از `ListIterator`
- با استفاده از `foreach`

دسترسی به عناصر مجموعه با استفاده از رابط Iterator

رابط `Iterator` یک مجموعه یا کلکسیون را رو به جلو پیمایش کرده و شما را قادر می سازد که عناصر را حذف و ویرایش کنید. هر کلکسیون برای ایجاد یک پیمایشگر دارای متدهای `Iterator()` و `next()` می باشد. وقتی یک شیء از `Iterator` می سازیم می توانیم به متدهای آن که در جدول زیر آمده اند نیز دست یابیم:

متده	توضیح
<code>hasNext()</code>	چک می کند که آیا عنصری بعد از عنصر فعلی وجود دارد یا نه؟
<code>next()</code>	عنصر بعدی را بر می گرداند.

به مثال زیر توجه کنید:

```
package myfirstprogram;

import java.util.*;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ArrayList<String> arraylist = new ArrayList<>();

        arraylist.add("A");
        arraylist.add("B");
        arraylist.add("C");
        arraylist.add("D");

        Iterator iterator = arraylist.iterator();      //Declaring Iterator

        while(iterator.hasNext())
        {
            System.out.println(iterator.next());
        }
    }
}
```

A
B
C
D

مهترین خط کد بالا خط زیر است:

```
Iterator iterator = arraylist.iterator();
```

در کد بالا با فراخوانی متد () iterator از کلسیونمان که در اینجا arraylist است آن را به مجموعه ای قابل پیمایش توسط Iterator می کنیم و سپس با استفاده از متدهای این رابط آن را پیمایش می کنیم.

دسترسی به عناصر مجموعه با استفاده از رابط ListIterator

رابط ListIterator یک مجموعه را با استفاده از متدهایی که در جدول زیر آمده اند، هم رو به جلو و هم رو به عقب پیمایش می کند:

متدها	توضیح
hasNext	چک می کند که آیا عنصری بعد از عنصر فعلی وجود دارد یا نه؟
next	عنصر بعد از عنصر فعلی را برمی گرداند.
hasPrevious	چک می کند که آیا عنصری قبل از عنصر فعلی وجود دارد یا نه؟
previous	عنصر قبل از عنصر فعلی را برمی گرداند.

این رابط فقط در مجموعه هایی قابل دسترسی است که رابط List را پیاده سازی کرده باشد:

```
package myfirstprogram;

import java.util.*;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ArrayList<String> arraylist = new ArrayList<>();

        arraylist.add("A");
        arraylist.add("B");
        arraylist.add("C");
        arraylist.add("D");

        ListIterator listiterator = arraylist.listIterator();

        while(listiterator.hasNext()) //In forward direction
        {
            System.out.println(listiterator.next());
        }
    }
}
```

```

System.out.println("\n\n");
while(listIterator.hasPrevious())           //In backward direction
{
    System.out.println(listIterator.previous());
}
}

```

A
B
C
D

D
C
B
A

دسترسی به عناصر مجموعه با استفاده از حلقه foreach

Foreach نسخه ای از حلقه for است که می تواند در میان عناصر یک مجموعه گردش کند. از این حلقه نمی توان برای ویرایش عناصر یک مجموعه استفاده کرد. حلقه foreach می تواند در میان هر مجموعه ای از اشیاء که رابط Iterable را پیاده سازی کرده باشد گردش کند:

```

package myfirstprogram;

import java.util.*;

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ArrayList<String> arraylist = new ArrayList<>();

        arraylist.add("A");
        arraylist.add("B");
        arraylist.add("C");
        arraylist.add("D");

        for(String str : arraylist)
        {
            System.out.println(str);
        }
    }
}

```

A
B
C
D

شمارش (Enumeration)

شمارش راهی برای تعریف داده هایی است که می توانند مقادیر محدودی که شما از قبل تعریف کرده اید را بیذیرند. به عنوان مثال شما می خواهید یک متغیر تعریف کنید که فقط مقادیر جهت (جغرافیایی) مانند north، east، south و west را در خود ذخیره کند. ابتدا یک enumeration تعریف می کنید و برای آن یک اسم انتخاب کرده و بعد از آن تمام مقادیر ممکن که می توانند در داخل بدنہ آن قرار بگیرند تعریف می کنید. به نحوه تعریف یک

توجه کنید :

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

ابتدا کلمه کلیدی enum و سپس نام آن را به کار می بریم. در جاوا برای نامگذاری enumeration از روش پاسکال استفاده کنید. در بدنہ enum مقادیری وجود دارند که برای هر کدام یک نام در نظر گرفته شده است و به وسیله کاما از هم جدا شده اند. 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: }
24:

```

Direction: North

ابتدا enumeration را در خطوط ۵-۱۱ تعریف می کنیم. توجه کنید که enumeration را خارج از کلاس قرار داده ایم. این کار باعث می شود که در سراسر برنامه در دسترس باشد. می توان 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 می دهیم. 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 می کند. نحوه تعریف آن به صورت زیر است:

```
enumType variableName;
```

در اینجا enumType نوع داده شمارشی (مثلا Direction یا مسیر) می باشد و variableName نیز نامی است که برای آن انتخاب کرده ایم که در مثال قبل myDirection است. سپس یک مقدار به متغیر myDirection اختصاص می دهیم (خط ۱۹). برای احتساب یک مقدار به صورت زیر عمل می کنیم:

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

ابدا نوع Enumeration سپس علامت نقطه و بعد مقدار آن (مثلا North) را می نویسیم. می توان یک متغیر را فورا، به روش زیر مقدار دهی کرد:

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

حال در خط ۲۱ با استفاده از () مقدار myDirection را چاپ م کنیم. enum ها مانند کلاس ها و اینترفیس ها از انواع ارجاعی به حساب می آیند و بنابر این می توانند دارای سازنده و فیلد و متود باشند. به هر عضو از یک enum می توان 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 می کنید یک نوع شمارشی با نام `Direction` در خطوط ۲۱-۳۰ تعریف کرده ایم. به مقادیر این نوع شمارشی در خطوط ۵-۸ مقادیر را اختصاص داده ایم. در خط ۱۰ یک فیلد با نام `directionindex` تعریف کرده ایم تا مقدار هر یک از عناصر شمارشی را که می خواهیم `GetDirectionIndex()` به وسیله سازنده ای که در خطوط ۱۴-۱۵ تعریف شده است در آن قرار دهیم. برای به دست آوردن این مقادیر هم از متدهای `GetDirectionIndex()` استفاده می کنیم. حال فرض کنید می خواهیم مقدار عددی که به `East` اختصاص داده شده است را به دست آوریم. برای این کار (خطوط ۱۷-۲۰) استفاده می کنیم. همانطور که در خط ۲۷ مشاهده می کنید ابتدا یک نمونه از `Direction` ایجاد کرده و `Direction.East` را به آن اختصاص می دهیم، سپس در خط ۲۸ با فراخوانی متدهای `GetDirectionIndex()` و `directionindex` به دست آوریم. از همین عدد ۵ به دست آمده در مثال بالا می توان 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;
}

```

کلاس های تو در تو(nested classes)

به کلاسی که در داخل کلاس دیگر تعریف شود کلاس تو در تو گفته می شود. از کلاس های تو در تو برای گروه بندی منطقی کلاس ها در یک مکان استفاده می شود، با این کار خوانایی کدها بیشتر و دستکاری آنها راحت تر می شود. کلاس تو در تو عضوی از کلاسی است که در داخل آن قرار دارد، بنابراین می تواند به صورت `private`, `public` و `protect` تعریف شود. این کلاس ها می توانند توسط زیر کلاس (subclass) هم به ارث برده شوند. نحوه ایجاد یک کلاس تو در تو به صورت زیر می باشد.

```
class OuterClass
{
    class InnerClass
    {
    }
}
```

در جاوا چند نوع کلاس تو در تو وجود دارد که در زیر به آنها اشاره شده است:

- کلاس های داخلی استاتیک
- کلاس های داخلی غیر استاتیک
- کلاس های محلی
- کلاس های بی نام

در درس های آینده درباره این کلاس ها توضیح می دهیم.

کلاس داخلی استاتیک و غیر استاتیک

همانطور که در درس قبل اشاره شده در جاوا ۴ نوع کلاس تو در تو وجود دارد که در این درس به دو نوع از آنها می پردازیم.

کلاس های داخلی استاتیک

این نوع کلاس ها به صورت زیر تعریف می شوند:

```
public class Outer
{
    public static class Nested
    {
    }
}
```

برای ایجاد شیء از این نوع کلاس ها ابتدا باید نام کلاس بیرونی و سپس علامت نقطه و بعد نام کلاس داخلی استاتیک را بنویسید. به کد زیر توجه کنید :

```
Outer.Nested instance = new Outer.Nested();
```

یک کلاس داخلی استاتیک یک کلاس عادی است که در داخل یک کلاس دیگر قرار دارد. کلاس های استاتیک داخلی فقط به اعضای استاتیک کلاسی که

در آن قرار دارند ، دسترسی دارند. به مثال زیر توجه کنید :

```
package myfirstprogram;

class Outer
{
    static String message = "Hello World!";

    public static class Nested
    {
        void ShowMessage()
        {
            System.out.println(message);
        }
    }
}

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Outer.Nested instance = new Outer.Nested();

        instance.ShowMessage();
    }
}
```

```
Hello World!
```

همانطور که در مثال بالا متغیر message یک عضو استاتیک از کلاس Outer است و برای دسترسی به آن باید به صورتی که در خطوط مشاهده می کنید، عمل نمایید.

کلاس های داخلی غیر استاتیک یا Inner Classes

کلاس های داخلی غیر استاتیک در جاوا به نام inner classes معروفند. برای ایجاد یک نمونه از این کلاس ها ابتدا باید یک نمونه از کلاس خارجی ایجاد کنید. نحوه تعریف این نوع کلاس ها به صورت زیر است:

```
public class Outer
{
    public class Inner
    {
    }
}
```

در زیر نحوه ایجاد نمونه از یک کلاس داخلی آمده است:

```
Outer outer = new Outer();
Outer.Inner inner = outer.new Inner();
```

به نحوه قرار داده کلمه new بعد از شیء ایجاد شده از کلاس خارجی در کد بالا توجه کنید. کلاس داخلی غیر استاتیک به فیلدهای کلاس خارجی دسترسی دارد، حتی اگر این فیلدها به صورت private تعریف شده باشند. به کد زیر توجه کنید:

```
package myfirstprogram;

class Outer
{
    private String text = "I am private!";

    public class Inner
    {
        public void ShowMessage()
        {
            System.out.println(text);
        }
    }
}

public class MyFirstProgram
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Outer outerClass = new Outer();
        Outer.Inner innerClass = outerClass.new Inner();

        innerClass.ShowMessage();
    }
}

I am private!
```

کلاس های محلی (Local Classes)

کلاس های محلی در جاوا شبیه به کلاس های داخلی غیر استاتیک (inner class) هستند. این نوع کلاس ها در داخل یک متاد یا محدوده (...) در داخل متاد تعریف می شوند. به مثال زیر توجه کنید:

```
class Outer
{
    public void printText()
    {
        class Local
        {

        }

        Local local = new Local();
    }
}
```

کلاس های محلی تنها در داخل متاد و یا بلوکی که در آن تعریف شده اند قابل دسترسی هستند. این کلاس ها همانند کلاس های غیر استاتیک می توانند به فیلدها و متدهای کلاسی که در داخل آن قرار دارند دسترسی داشته باشند. از نسخه ۸ جاوا این کلاس ها می توانند به متغیرهای محلی و پارامترهای متدى که در آن تعریف شده اند دسترسی داشته باشند. پارامترها باید به صورت final تعریف شده باشند. کلاس های محلی می توانند در داخل متدهای استاتیک تعریف شوند که در این صورت فقط به قسمت های استاتیک کلاسی که در آن تعریف شده اند دسترسی خواهند داشت. این کلاس ها نمی توانند دارای انواع استاتیک باشند (می توانند شامل ثابت ها باشند و متغیرهای آنها به صورت static final تعریف می شوند)، چون کلاس های محلی در حالت عادی غیر استاتیک هستند حتی اگر در داخل متاد استاتیک تعریف شوند.