

Введение в программирование на Java

Лекция 1. Введение.

Виталий Олегович Афанасьев

05/12 ноября 2025

О содержании курса

18 лекций и 18 семинаров:

1. Введение.
2. Прimitives типы данных. Базовые операции.
3. Условные операции. Циклы.
4. Ссылочные типы данных. Строки. Массивы.
5. Процедурное программирование. Методы.
6. ООП (часть 1). Базовые понятия.
7. ООП (часть 2). Отношения между классами.
8. ООП (часть 3). Интерфейсы. Абстрактные классы.
9. ООП (часть 4). Принципы SOLID.
10. Организация проектов. Пакеты и модули.
11. Верификация ПО. Модульное тестирование.
12. Обработка ошибок. Исключения.
13. Дженирики (часть 1). Базовые коллекции.
14. Дженирики (часть 2). Вариантность.
15. Начала функционального программирования.
16. Stream API.
17. Работа с файлами.
18. Метапрограммирование. Reflection API.

Элементы контроля (1)

- Контесты (не менее 12 штук, срок выполнения ≈ 1 неделя)
 - Небольшие задачи на пройденные темы
 - (Почти) после каждого семинара
 - Каждый контест оценивается по 10-бальной шкале как $10 \cdot \frac{\text{кол-во решённых задач}}{\text{кол-во задач в контесте}}$
 - $O_{\text{КонтЗ}}$ = средняя оценка за **5 лучших** контестов
 - $O_{\text{КонтИтог}}$ = средняя оценка за **10 лучших** контестов
- Активность на семинарах
 - Именно активность, а не простое присутствие!
 - $O_{\text{Сем}} = \min(10, \text{кол-во семинаров с активностью})$
- 3 больших домашних задания (срок выполнения ≈ 2 -3 недели)
 1. Процедурное программирование
 2. Объектно-ориентированное программирование
 3. Объектно-ориентированное и функциональное программирование
- 2 экзаменационных теста (в 3-м модуле и в 4-м модуле)
 - Теоретические вопросы
 - Вопросы на понимание кода

Элементы контроля (2)

Все оценки (кроме оценок за модули и итоговой) округляются до 1 знака после запятой.

Формула оценки за 3-й модуль:

$$0.25 \cdot O_{\text{КонтЗ}} + 0.25 \cdot O_{\text{ДЗ1}} + 0.5 \cdot O_{\text{ЭкЗ3}}$$

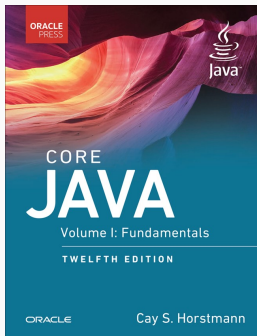
Формула итоговой оценки:

$$\begin{aligned} &0.1 \cdot O_{\text{Сем}} \\ &+ \\ &0.15 \cdot O_{\text{КонтИтог}} \\ &+ \\ &0.15 \cdot O_{\text{ДЗ1}} + 0.15 \cdot O_{\text{ДЗ2}} + 0.15 \cdot O_{\text{ДЗ3}} \\ &+ \\ &0.3 \cdot O_{\text{ЭкЗ4}} \end{aligned}$$

Элементы контроля (3)

- Использование любых ИИ-помощников наказуемо!
 - Курс нужен, чтобы вы натренировали свою "думательную машинку", а не очередную модель от OpenAI.
- При любом подозрении в несамостоятельном выполнении предусматриваются защиты (либо обнуление ДЗ/контеста при грубом нарушении).

- Не бойтесь задавать вопросы (какими бы глупыми они вам не казались).
- Нужно практиковаться. **Много.**
- **Крайне** рекомендуется читать рекомендованную литературу и разбирать примеры оттуда с компьютером.
- Все информация о курсе будет публиковаться в Telegram-канале.

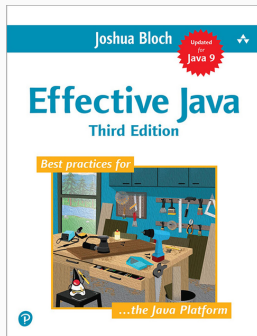


Core Java, Volume I: Fundamentals
12th edition
by Cay Horstmann

Полезная дополнительная литература



Java Notes for Professionals



Effective Java
3rd edition
by Joshua Bloch

Важные понятия в языках программирования

Компиляция и интерпретация (1)

Интерпретация — код выполняется "на лету", без предварительной обработки.

Компиляция — код предварительно обрабатывается компилятором для получения исполняемого файла (либо промежуточного представления, которое можно обработать в дальнейшем).

Компиляция и интерпретация (2)

Но!:

- Программу на "компилируемом" языке можно интерпретировать (например, для языка C существуют такие инструменты как Ch, TCC, PicoC)
- Программу на "интерпретируемом" языке можно скомпилировать (например, функция `compile` в стандартной библиотеке языка Python)

Тем не менее, языки обычно проектируют так, чтобы они были более предназначены либо для компиляции, либо интерпретации (хотя существуют и "средние" варианты).

Виды типизации

Статическая — тип связывается с переменными (функциями, полями, etc) при объявлении и не может быть изменён.

```
int x = 42;  
x = "Hello"; // Error!
```

Динамическая — тип определяется на основе значения (т.е. одна переменная может иметь разные типы во время выполнения).

```
x = 42          # typeof(x) -> int  
x = "Hello"    # typeof(x) -> str
```

О языке Java



- Компилируемый
(но также и интерпретируемый; об этом дальше)
- Множество парадигм (процедурная, объектно-ориентированная, функциональная и т.д.)
- Статическая типизация
- Платформонезависимый
- Управление памятью при помощи сборщика мусора

Мы будем использовать версию **Java 21**. На данный момент это последняя LTS версия.

Платформонезависимость (1)

Вопрос к программирующим на C/C++:

Что нужно сделать, чтобы программа заработала на Windows, Linux, MacOS для процессоров с разными архитектурами (ARM, x86 и т.д.)?

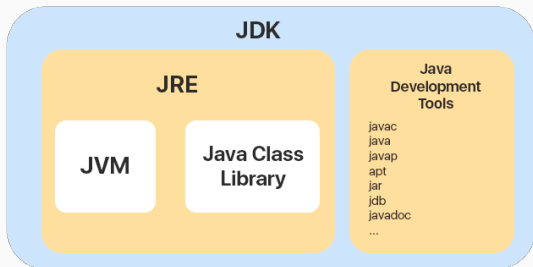
Платформонезависимость (2)

Java использует концепцию **виртуальной машины** (JVM, **J**ava **V**irtual **M**achine):

- Код компилируется в **байткод**, который одинаков для любого hardware и операционных систем
- Реализация JVM под конкретную платформу исполняет (интерпретирует) байткод с учётом особенностей платформы
- "Write once, run everywhere"



JVM, JRE, JDK



JVM (Java Virtual Machine) — виртуальная машина, исполняющая скомпилированные программы.

JRE (Java Runtime Environment) — компонент, достаточный для выполнения любой программы на Java. Состоит из JVM и стандартной библиотеки.

JDK (Java Development Kit) — компонент для разработки программ на Java. Состоит из JRE и "программистских" утилит (компилятора, отладчика и т.п.).

В языках с ручным управлением памятью необходимо следить за каждым объектом и освобождать выделенную память:

```
int* array = new int[42];  
...  
delete[] array;
```

Java же использует т.н. **"сборку мусора"** — программист создаёт объекты в своём коде, а виртуальная машина автоматически освобождает неиспользуемую память.

Что пишут на Java?



Серверные приложения



Десктопные приложения



Мобильные приложения



Видеоигры



Сервисы
Деплоинг
Сборка
Диагностика
Короче говоря — что угодно
Язык — всего лишь инструмент



Мобильные приложения



Видеоигры

Всё не ограничивается одним языком.

Популярность языка Java, его платформонезависимость и обширность стандартной библиотеки послужило началом и для других языков:

- Kotlin
- Scala
- Groovy
- Clojure
- Ceylon
- Jython
- и ещё много-много-много...

Простейшая программа на Java

Файл: Main.java

```
1 public class Main {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         System.out.println("Hello, World!");  
4     }  
5 }
```