* 結構:

**public class Myclass**

{

**public static void main(String[] argas)**

{

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

}

}

一、**Main**

1. 直接輸出

System.out.println(“Hello World”);

2. 變數(加static可用於不同class之間的使用)

final int 變數: const value

long 變數: 可輸入其他種類的變數值(long value = IO.inputBarcode();

(Math.sqrt 可計算square root；其他可利用Math.計算)

String 變數

Array: datatype[] name

name = new datatype[] or { , }

boolean 變數

3. IO(要在第一行寫 import comp102x.IO)

IO.outputln(“文字”+變數) //有換行 IO.output(“文字”+變數) //無換行

變數=IO.inputDouble(); //輸入數字

變數=IO.inputInteger(); //輸入數字

IO.outputBarcode(); //輸出圖片

Long 變數=IO.inputBarcode(); //可以輸入圖片

二、**Class**

1. 定義變數

private int x;

2. Constructor: 直接定義在class裡

public class\_name()

{

x=0;

}

🡪在main中的設定為

class\_name object\_name = new class\_name(); // 看constructor的形式

呼叫變數(function)

object\_name.變數(function)

3. Method

類似c的function

public return\_type method\_name(變數)

{}

4. public static void main(String[] args)

三、Method

用method前面要加static

* 有用的class(輸入圖片)

1. Canvas(要在第一行寫import comp102x.Canvas)

(1)可以建立Output的畫面

Canvas canvas\_name(int width, int height)

(2)將圖片放在上面

add(object\_name,x\_position,y\_position)

2. ColorImage(要在第一行寫import comp102x.ColorImage)

(1)可以輸入圖片

ColorImage name = new ColorImage(“圖片名”);

(2)裡面有function

createRedImage, CreateCyanImage,

getWidth, getHeight //得到圖片的寬度和高度

add,multiply //加乘兩張圖片

increaseRed,increaseBlue,increaseGreen //增加圖片色彩

3. Random(要在第一行輸入import java.util.Random;

Random object = new Random();

亂數選擇0-x的數字

Int value = object.nextInt(x);

* 運算子

If, else: else會去找最近的if，而不是用縮排的方式區分

switch一定要打break;才會有效

floating number不能用來做boolean判斷