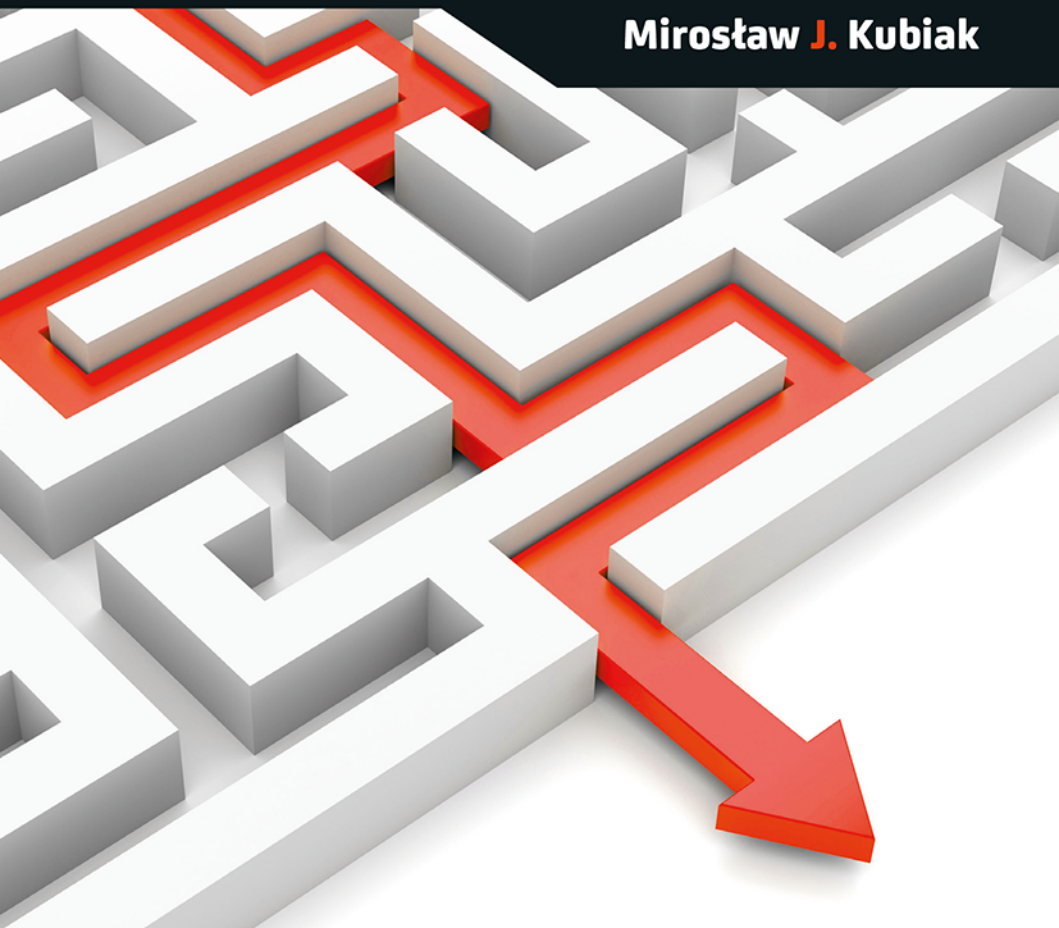


Mirośław J. Kubiak



Java

**Zadania z programowania
z przykładowymi rozwiązaniami**

WYDANIE III

Helion 

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Małgorzata Kulik

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/javaz3>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-6956-6

Copyright © Helion 2020

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

	Od autora o trzecim wydaniu	5
Rozdział 1.	Proste operacje wejścia-wyjścia	9
	Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne	9
	Obsługa sytuacji wyjątkowych	18
Rozdział 2.	Podajemy decyzje w programie	21
	Instrukcje warunkowe w języku Java	21
Rozdział 3.	Iteracje	33
	Iteracje — informacje ogólne	33
	Pętla for	34
	Pętla do ... while	35
	Pętla while	35
Rozdział 4.	Tablice	59
	Deklarowanie tablic jednowymiarowych	59
	Dostęp do elementów tablicy	60
	Tablice dwuwymiarowe	63
	Działania na macierzach	79
	Sortowanie bąbelkowe	87
	Łańcuchy tekstowe	90
	Konkatenacja	92
Rozdział 5.	Programowanie obiektowe	95
	Programowanie obiektowe — informacje ogólne	95
	Rekurencja	108
	Klasa osoba	113
	Dziedziczenie	114

Rozdział 6. Pliki	119
Pliki tekstowe — informacje ogólne	119
Pliki o dostępie swobodnym — informacje ogólne	130
Rozdział 7. Wątki	135
Podstawy wielowątkowości w Javie	135
Tworzymy pierwszy wątek	136
Tworzymy wiele wątków	140
Badamy, kiedy wątek się zakończy	143
Priorytety wątków	145
Synchronizacja	149
Korzystamy z synchronizowanych metod	150
Instrukcja synchronized	152
Komunikacja między wątkami	154
Zawieszanie, wznawianie oraz zatrzymywanie wątków	159
Rozdział 8. Rozszerzona pętla for i kolekcje	163
Rozszerzona pętla for	163
Programowanie uogólnione — wprowadzenie	166
Kolekcje	167
Rozdział 9. Podążając w kierunku funkcyjnego paradygmatu programowania	179
Wstęp	179
Co to jest paradygmat programowania?	180
Co to jest programowanie funkcyjne?	181
Bibliografia	183

Rozdział 1.

Proste operacje wejścia-wyjścia

W tym rozdziale zamieszczono proste zadania wraz z przykładowymi rozwiązaniami ilustrujące, w jaki sposób komputer komunikuje się z użytkownikiem w języku Java. Omówiono też obsługę sytuacji wyjątkowych.

Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne

Każda aplikacja powinna mieć możliwość komunikowania się z użytkownikiem. Wykorzystując proste przykłady, pokażemy, w jaki sposób program napisany w języku Java komunikuje się z nim poprzez standardowe operacje wejścia-wyjścia.

Operacje wejścia-wyjścia w Javie są realizowane za pośrednictwem strumieni. **Strumień** jest pojęciem abstrakcyjnym. Może on wysyłać i pobierać informacje i jest połączony z fizycznym urządzeniem (np. klawiaturą, ekranem) poprzez system wejścia-wyjścia. W języku tym zdefiniowano dwa typy strumieni: bajtowe i znakowe. Standardowy strumień wyjściowy w Javie jest reprezentowany przez obiekt¹ `out` znajdujący się w klasie `System`. Jest to obiekt statyczny klasy `PrintStream` zawierający metody `print()` i `println()`.

Metoda `println()` wyświetla argumenty podane w nawiasach `()`, a następnie przechodzi do początku nowej linii. Pewną jej odmianą jest metoda `print()`.

¹ Obiekty zostaną omówione w rozdziale 5.

Jej działanie polega na wyświetlaniu argumentów podanych w nawiasach () bez przemieszczania kursora do nowego wiersza.

Zadanie

1.1 Napisz program, który oblicza pole prostokąta. Wartości boków a i b wprowadzamy z klawiatury. W programie należy przyjąć, że zmienne a, b oraz pole są typu double (rzeczywistego).

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.1

```
package zadanie_11; // Zadanie 1.1
import java.io.*;

public class Zadanie_11
{
    public static void main(String[] args)
        throws IOException
    {
        double a, b, pole;

        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader
            ↪(System.in));

        System.out.println("Program oblicza pole prostokąta.");
        System.out.println("Podaj bok a.");
        a = Double.parseDouble(br.readLine());
        System.out.println("Podaj bok b.");
        b = Double.parseDouble(br.readLine());

        pole = a*b;

        System.out.print("Pole prostokąta o boku a = " + a + " i boku b =
            ↪" + b);
        System.out.println(" wynosi " + pole + ".");
    }
}
```

Klasy w Javie grupowane są w jednostki zwane pakietami (ang. *package*)². **Pakiet** to zestaw powiązanych ze sobą tematycznie klas. Do jego utworzenia służy słowo kluczowe `package`, po którym następuje nazwa pakietu zakończona średnikiem, co ilustruje linijka kodu poniżej:

```
package zadanie11; // Zadanie 1.13
```

² Zobacz rozdział 5.

³ Komentarze w programie oznaczamy dwoma ukośnikami `//`: `// to jest komentarz`.

Linijka kodu

```
double a, b, pole;
```

umożliwia deklarację zmiennych `a`, `b` i `pole` (wszystkie są typu rzeczywistego — `double`) w programie. Instrukcja

```
System.out.println("Program oblicza pole prostokąta.");
```

wyświetla na ekranie komputera komunikat *Program oblicza pole prostokąta*.

W celu czytania z klawiatury liter i cyfr należy skorzystać z dwóch klas: `InputStreamReader` oraz `BufferedReader`. Najpierw tworzymy nowy obiekt klasy `InputStreamReader`, przekazując jej konstruktorowi obiekt `System.in`. Można go następnie wykorzystać w konstruktorze klasy `BufferedReader`. Tak opisana konstrukcja ma następujący zapis:

```
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
```

Powstały obiekt klasy `BufferedReader` możemy przypisać do zmiennej referencyjnej `br` i dalej, poprzez metodę `readLine()`, możemy wykorzystać go do wczytywania zmiennej `a` typu `double` ze strumienia wejściowego. Ilustruje to poniższa linijka kodu:

```
a = Double.parseDouble(br.readLine());
```

Wczytywanie liczb odbywa się tak samo jak wczytywanie tekstu, musimy jednak dokonać odpowiedniej konwersji, tzn. zamiany ciągu znaków na odpowiadającą mu wartość liczbową. Służy do tego jedna z poniższych metod statycznych:

- ♦ `parseByte` z klasy `Byte` do odczytu bajtów,
- ♦ `parseDouble` z klasy `Double` do odczytu liczb typu `double`,
- ♦ `parseFloat` z klasy `Float` do odczytu liczb typu `float`,
- ♦ `parseInt` z klasy `Int` do odczytu liczb typu `int`,
- ♦ `parseLong` z klasy `Long` do odczytu liczb typu `long`.

Aby nasz program mógł zostać skompilowany, musimy do niego dodać następujące dwie linijki kodu:

```
import java.io.*;
```

oraz

```
throws IOException
```

Są one niezbędne do obsługi błędów wejścia-wyjścia. Słowo kluczowe `import` oznacza, że do programu zaimportowano wszystkie (po kropce `*`) pakiety `java.io`.

Pole prostokąta zostaje obliczone w instrukcji

```
pole = a*b;
```

Za wyświetlenie wartości zmiennych `a` i `b` oraz `pole` wraz z odpowiednim opisem są odpowiedzialne następujące linijki kodu:

```
System.out.print("Pole prostokąta o boku a = " + a + " i boku b = " + b);  
System.out.println(" wynosi " + pole + ".");
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.1.

Rysunek 1.1.

*Efekt działania
programu
Zadanie 1.1*

```
Program oblicza pole prostokąta.  
Podaj bok a.  
1  
Podaj bok b.  
2  
Pole prostokąta o boku a = 1.0 i boku b = 2.0 wynosi 2.0.
```

Zadanie

1.2

Napisz program, który wyświetla na ekranie komputera wartość zdefiniowanej stałej $\pi = 3,14\dots$ Należy przyjąć format wyświetlania tej stałej z dokładnością do pięciu miejsc po przecinku.



Wskazówka

Język Java umożliwia formatowanie wyświetlanych danych w podobny sposób jak w języku C. Służy do tego metoda `printf`. Jej składnia ma taką postać:

```
String format;  
System.out.printf(format, arg_1, arg_2, ..., arg_n);
```

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.2

```
package zadanie_12; // Zadanie 1.2  
  
public class Zadanie_12  
{  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        System.out.println("Program wyświetla liczbę pi z zadaną  
        ↳dokładnością.");  
    }  
}
```

```
        System.out.printf("Pi = " + "%.5f\n", Math.PI);
    }
}
```

Specyfikatory typów mogą być następujące:

- ♦ %d — integer,
- ♦ %e — double,
- ♦ %f — float.

Pomiędzy znakiem % i literą przyporządkowaną danemu typowi można określić, na ilu polach ma zostać wyświetlona liczba, np.:

%7.2f — oznacza przyznanie siedmiu pól na liczbę typu float, w tym dwóch pól na jej część ułamkową;

%4d — oznacza przyznanie czterech pól na liczbę typu całkowitego.

W programie zapis

```
System.out.printf("Pi = " + "%.5f\n", Math.PI);
```

powoduje, że na wydruk liczby π przeznaczonych zostaje sześć pól, w tym pięć na część ułamkową. Znak specjalny "... \n" (ang. *new line*) oznacza przejście na początek nowego wiersza. Math jest standardową klasą Javy, która umożliwia obliczenia matematyczne.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.2.

Rysunek 1.2.

Efekt działania programu
Zadanie 1.2

Program wyświetla liczbę pi zadaną dokładnością.
Pi = 3,14159

Zadanie

1.3

Napisz program, który wyświetla na ekranie komputera pierwiastek kwadratowy z wartości predefiniowanej $\pi = 3,14\dots$. Należy przyjąć format wyświetlania pierwiastka kwadratowego ze stałej π z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.3

```
package zadanie_13; // Zadanie 1.3

public class Zadanie_13
{
```

```
public static void main(String[] args)
{
    System.out.println("Program wyświetla pierwiastek kwadratowy");
    System.out.println("z liczby pi z dokładnością do dwóch miejsc
↳ po przecinku.");
    System.out.printf("Sqrt(Pi) = " + "%2.2f\n", Math.sqrt(Math.PI));
}
}
```

Metoda `sqrt()` pozwala na obliczenie pierwiastka kwadratowego. Jest ona metodą standardowej klasy `Math`.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.3.

Rysunek 1.3.

Efekt działania programu
Zadanie 1.3

Program wyświetla pierwiastek kwadratowy
z liczby pi z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
`Sqrt(Pi) = 1,77`

Zadanie

1.4

Napisz program, który oblicza objętość kuli o promieniu `r`. Wartość promienia wprowadzamy z klawiatury. W programie należy przyjąć, że zmienne: promień `r` i objętość są typu `double` (rzeczywiste). Dla tych zmiennych należy przyjąć format wyświetlania na ekranie z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.4

```
package zadanie_14; // Zadanie 1.4
import java.io.*;

public class Zadanie_14
{
    public static void main(String[] args)
        throws IOException
    {
        double r, objętość;

        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader
↳ (System.in));

        System.out.println("Program oblicza objętość kuli.");
        System.out.println("Podaj promień r. ");
        r = Double.parseDouble(br.readLine());

        objętość = 4*Math.PI*r*r*r/3;
    }
}
```

```
        System.out.print("Objętość kuli o promieniu r = ");
        System.out.printf("%2.2f", r);
        System.out.print(" wynosi ");
        System.out.printf("%2.2f.", objętość);
        System.out.println();
    }
}
```

Objętość kuli o promieniu r oblicza następująca linijka kodu:

$\text{objętość} = 4.0 * \text{Math.PI} * r * r * r / 3;$

gdzie potęgowanie zamieniono na mnożenie.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.4.

Rysunek 1.4.

*Efekt działania
programu
Zadanie 1.4*

Program oblicza objętość kuli.
Podaj promień r .
1
Objętość kuli o promieniu $r = 1,00$ wynosi 4,19.

Zadanie

1.5

Napisz program, który oblicza wynik dzielenia całkowitego bez reszty dwóch liczb całkowitych: $a = 37$ i $b = 11$.



W języku Java w przypadku zastosowania operatora dzielenia $/$ dla liczb całkowitych reszta wyniku jest pomijana (tak samo jest w C i C++).

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.5

```
package zadanie_15; // Zadanie 1.5

public class Zadanie_15
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int a = 37;
        int b = 11;

        System.out.println("Program wyświetla wynik dzielenia  
↪ całkowitego");
        System.out.println("bez reszty dla dwóch liczb całkowitych.");
        System.out.println("Dla liczb: a = " + a + " b = " + b);
        System.out.println(a + "/" + b + " = " + a/b + ".");
    }
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.5.

Rysunek 1.5.

*Efekt działania
programu
Zadanie 1.5*

Program wyświetla wynik dzielenia całkowitego
bez reszty dla dwóch liczb całkowitych.
Dla liczb: a = 37, b = 11
 $37/11 = 3$.

Zadanie**1.6**

Napisz program, który oblicza resztę z dzielenia całkowitego dwóch liczb całkowitych: a = 37 i b = 11.



Wskazówka

Należy zastosować operator reszty z dzielenia całkowitego modulo, który oznaczamy w języku Java symbolem %. Podobnie jak w językach C i C++, operator ten umożliwia uzyskanie tylko reszty z dzielenia, natomiast wartość całkowita jest odrzucana.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.6

```
package zadanie_16; // Zadanie 1.6

public class Zadanie_16
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int a = 37;
        int b = 11;

        System.out.println("Program oblicza resztę z dzielenia  
↳ całkowitego");
        System.out.println("dla dwóch liczb całkowitych.");
        System.out.println("Dla liczb: a = " + a + " b = " + b);
        System.out.println(a + "%" + b + " = " + a%b + ".");
    }
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.6.

Rysunek 1.6.

*Efekt działania
programu
Zadanie 1.6*

Program oblicza resztę z dzielenia całkowitego
dla dwóch liczb całkowitych.
Dla liczb: a = 37, b = 11
 $37\%11 = 4$.

Zadanie**1.7**

Napisz program, który oblicza sumę, różnicę, iloczyn i iloraz dla dwóch liczb x i y wprowadzanych z klawiatury. W programie należy założyć, że zmienne x i y są typu `float` (rzeczywistego). Dla zmiennych x , y , suma, różnica, iloczyn i iloraz należy przyjąć format ich wyświetlania na ekranie z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.7

```
package zadanie_17; // Zadanie 1.7
import java.io.*;

public class Zadanie_17
{
    public static void main(String[] args)
        throws IOException
    {
        float x, y, suma, różnica, iloczyn, iloraz;

        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader
            ↪(System.in));

        System.out.println("Program oblicza sumę, różnicę, iloczyn
            ↪i iloraz ");
        System.out.println("dla dwóch liczb x i y wprowadzonych
            ↪z klawiatury.");
        System.out.println("Podaj x. ");
        x=Float.parseFloat(br.readLine());
        System.out.println("Podaj y. ");
        y=Float.parseFloat(br.readLine());

        suma = x+y;
        różnica = x-y;
        iloczyn = x*y;
        iloraz = x/y;

        System.out.printf("Dla liczb: x = " + "%.2f", x);
        System.out.printf(" i y = " + "%.2f", y);
        System.out.println(""); // wyświetlenie pustej linii
        System.out.printf("Suma = " + "%.2f, \n", + suma);
        System.out.printf("Różnica = " + "%.2f, \n", + różnica);
        System.out.printf("Iloczyn = " + "%.2f, \n", + iloczyn);
        System.out.printf("Iloraz = " + "%.2f. \n", + iloraz);
    }
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.7.

Rysunek 1.7.

Efekt działania programu
Zadanie 1.7

```
Program oblicza sumę, różnicę, iloczyn i iloraz  
dla dwóch liczb x i y wprowadzonych z klawiatury.  
Podaj x.  
3  
Podaj y.  
2  
Dla liczb: x = 3,00 i y = 2,00  
Suma = 5,00,  
Różnica = 1,00,  
Iloczyn = 6,00,  
Iloraz = 1,50.
```

Obsługa sytuacji wyjątkowych

Jeśli do programu Zadanie 1.1 wprowadzimy z klawiatury poprawne dane, to jego działanie polegające na wprowadzeniu liczb dla dwóch boków i obliczeniu pola prostokąta się zakończy. Natomiast kiedy zamiast oczekiwanych liczb wprowadzimy dowolny znak, to program „wyłoży się” i pojawią się błędy związane z jego wykonaniem.

W celu uzyskania większej odporności programów na wszelkiego rodzaju awarie programowe i sprzętowe język Java oferuje wbudowaną **obsługę sytuacji wyjątkowych** (ang. *exception handling*). Wyjątki (ang. *exceptions*) definiują jednolity mechanizm komunikowania o błędach, które pojawiają się podczas wykonywania programu.

W Javie wszystkie wyjątki są reprezentowane przez klasy⁴. Każda klasa wyjątków jest wyprowadzona z wbudowanej klasy `Throwable`. Zarządzanie wyjątkami w Javie obsługiwane jest przez następujące słowa kluczowe: `try`, `catch`, `throw`, `throws` i `finally`.

W naszych rozważaniach obsługę wyjątków omówimy tylko pobieżnie (odsyłamy czytelników do bibliografii znajdującej się na końcu książki). Do przechwytywania wyjątku posłużymy się blokiem instrukcji `try ... catch` o następującej, schematycznej budowie:

⁴ Zobacz rozdział 5.

```
try
{
    ..... // instrukcja niebezpieczna, mogąca powodować wyjątek
}

catch (TypWyjątku identyfikatorWyjątku)
{
    ..... // instrukcja obsługi wyjątku
}
```

Przykładową obsługę sytuacji wyjątkowych zilustrujemy w zadaniu poniżej, które jest modyfikacją zadania 1.1.

Zadanie

1.8

Napisz program, który oblicza pole prostokąta. Wartości boków *a* i *b* wprowadzamy z klawiatury. W programie należy przyjąć, że zmienne *a*, *b* oraz pole są typu *double* (rzeczywistego). Dodatkowo w program wbuduj obsługę sytuacji wyjątkowych⁵.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.8

```
package zadanie_18; // Zadanie 1.8
import java.io.*;

public class Zadanie_18
{
    public static void main(String[] args)
        throws IOException
    {
        double a, b, pole;

        BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader
↳(System.in));

        try
        {
            System.out.println("Program oblicza pole prostokąta.");
            System.out.println("Podaj bok a.");
            a = Double.parseDouble(br.readLine());
            System.out.println("Podaj bok b.");
            b = Double.parseDouble(br.readLine());

            pole = a*b;

            System.out.print("Pole prostokąta o boku a = " + a + " i boku
↳b = " + b);
        }
    }
}
```

⁵ Zachęcamy czytelnika, żeby w ramach dodatkowych ćwiczeń utrwalających wszystkie pozostałe programy w książce wyposażył w obsługę sytuacji wyjątkowych.

```

        System.out.println(" wynosi " + pole + ".");
    }
    catch (NumberFormatException exc)
    {
        System.out.println("Nie wczytano liczby. Koniec programu.");
    }
}

```

Obsłużenie sytuacji krytycznej, związanej z wprowadzeniem do programu błędnych danych, zawarto w następujących liniach kodu:

```

try
{
    System.out.println("Program oblicza pole prostokąta.");
    System.out.println("Podaj bok a.");
    a = Double.parseDouble(br.readLine());
    System.out.println("Podaj bok b.");
    b = Double.parseDouble(br.readLine());

    pole = a*b;

    System.out.print("Pole prostokąta o boku a = " + a + " i boku
↳ b = " + b);
    System.out.println(" wynosi " + pole + ".");
}
catch (NumberFormatException exc)
{
    System.out.println("Nie wczytano liczby. Koniec programu.");
}

```

Wyjątek `NumberFormatException exc` znajdujący się w liniach kodu

```

catch (NumberFormatException exc)
{
    System.out.println("Nie wczytano liczby. Koniec programu.");
}

```

jest uruchamiany z chwilą, kiedy zamiast oczekiwanej dowolnej liczby typu `double` wprowadzimy dowolny znak, np. `a`. Wyjątek nie jest uruchamiany, jeśli do działającego programu wprowadzimy poprawne dane.

Rezultat działania programu, w którym wygenerowano sytuację wyjątkową, możemy zobaczyć na rysunku 1.8.

Rysunek 1.8.
Efekt działania
programu
Zadanie 1.8

```

Program oblicza pole prostokąta.
Podaj bok a.
a
Nie wczytano liczby. Koniec programu.

```

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

Poznaj Javę w praktyce

Java to nowoczesny, współbieżny, obiektowy język programowania, który zdobył uznanie tysięcy programistów na całym świecie. Ogromne możliwości, niezależność od platformy, niezawodność i bezpieczeństwo, a także łatwość tworzenia i przejrzystość kodu powodują, że Java od lat cieszy się niestąbną popularnością. Na programistów posługujących się tym językiem czekają setki atrakcyjnych ofert pracy. Java znajduje zastosowanie w najróżniejszych dziedzinach i branżach, co sprawia, że opracowane za jej pomocą programy można spotkać niemal wszędzie — wiele popularnych aplikacji sieciowych i mobilnych zostało napisanych właśnie w Javie.

Teoretyczna nauka programowania jest jak czytanie o lataniu — można się w ten sposób dużo dowiedzieć, ale z pewnością nie zapewni to doświadczenia niezbędnego, żeby naprawdę wystartować. Dlatego z językiem programowania warto zapoznać się od strony praktycznej: pisać kod, wykonywać ćwiczenia programistyczne, wykorzystywać kolejne techniki i konstrukcje języka, a przede wszystkim mierzyć się z coraz trudniejszymi zadaniami. Doskonałym wsparciem w tym działaniu będzie najnowsze wydanie książki *Java. Zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami*. Dzięki niej dowiesz się, jak wykorzystać otwarte, bezpłatne środowisko NetBeans IDE 8.2 do tworzenia aplikacji o prostym i przejrzystym kodzie, i szybko opanujesz Javę!

- Proste operacje wejścia-wyjścia
- Instrukcje warunkowe i iteracje
- Tablice, macierze i łańcuchy tekstowe
- Programowanie obiektowe
- Przetwarzanie plików tekstowych
- Zastosowanie wielowątkowości
- Kolekcje i ich możliwości

Spraw, aby Java nie miała przed Tobą tajemnic!

	Sprawdź nasze szkolenia! SZKOLENIA  AKADEMIA IT & BUSINESS HELIONSZKOLENIA.PL	KOD KORZYŚCI Sięgnij po więcej! ► 
 helion.pl  HELION SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl		
ISBN 978-83-283-6956-6  9 788328 369566		
INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU		Cena: 37,00 zł