

Zdobądź wiedzę i umiejętności, które pomogą Ci tworzyć efektywne aplikacje dla systemu Android!



Java

Przygotowanie do programowania na platformę Android

Jeff Friesen

Odkryj Javę — od podstaw po zaawansowane mechanizmy tego języka

Dowiedz się, jak wykorzystać potencjał API platformy

Poznaj wszystkie aspekty programowania niezbędne do tworzenia aplikacji na urządzenia przenośne

Apress®



Tytuł oryginału: Learn Java for Android Development

Tłumaczenie: Daniel Kaczmarek (wstęp, rozdz. 1 – 7, dod. A)
Aleksander Lamża (rozdz. 8 – 10, dod. A)

ISBN: 978-83-246-3372-2

Original edition copyright © 2010 by Jeff “JavaJeff” Friesen.
All rights reserved.

Polish edition copyright © 2012 by Helion S.A.
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

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 Wydawnictwo HELION 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 Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/jappan.zip>

Wydawnictwo HELION
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/jappan>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorze	11
O recenzencie technicznym	12
Wprowadzenie	13
Rozdział 1. Pierwsze kroki w języku Java	17
Czym jest Java?	17
Java jest językiem programowania	18
Java jest platformą	19
Java SE, Java EE, Java ME i Android	21
Instalacja i poznawanie możliwości JDK	22
Instalacja i poznawanie możliwości dwóch najpopularniejszych środowisk IDE	27
Zintegrowane środowisko programistyczne NetBeans	28
Zintegrowane środowisko programistyczne Eclipse	32
Gra karciana Karetą	35
Reguły gry w Karetę	36
Model gry Karetą w pseudokodzie	36
Przekształcenie pseudokodu na kod języka Java	38
Kompilowanie, uruchamianie i udostępnianie aplikacji FourOfAKind	51
Podsumowanie	55
Rozdział 2. Podstawy języka Java	57
Klasy	57
Deklarowanie klas	58
Pola	59
Metody	73
Konstruktory	91
Inne konstrukcje inicjalizujące	93
Interfejs a implementacja	98
Obiekty	102
Tworzenie obiektów i tablic	102
Uzyskiwanie dostępu do pól	104
Wywoływanie metod	106
Odśmianie	109
Podsumowanie	111

Rozdział 3.	Mechanizmy języka zorientowane obiektowo	115
	Dziedziczenie	115
	Rozszerzanie klas	116
	Najwyższa klasa przodka	121
	Kompozycja	130
	Problemy z dziedziczeniem implementacji	130
	Wielopostaciowość	134
	Rzutowanie w górę i późne wiązanie	135
	Klasy i metody abstrakcyjne	138
	Rzutowanie w dół i identyfikacja typów w fazie wykonania	140
	Kowariantne typy zwracanych wartości	142
	Interfejsy	144
	Deklarowanie interfejsów	144
	Implementowanie interfejsów	145
	Rozszerzanie interfejsów	149
	Po co używać interfejsów?	150
	Podsumowanie	156
Rozdział 4.	Zaawansowane mechanizmy języka — część I	157
	Typy zagnieźdzone	157
	Styczne klasy składowe	157
	Niestyczne klasy składowe	160
	Klasy anonimowe	164
	Klasy lokalne	166
	Interfejsy wewnątrz klas	168
	Pakiety	169
	Czym są pakiety?	169
	Instrukcja pakietu	171
	Instrukcja importu	171
	Wyszukiwanie pakietów i typów	172
	Korzystanie z pakietów	174
	Pakiety i pliki JAR	178
	Importy statyczne	178
	Wyjątki	180
	Czym są wyjątki?	181
	Reprezentowanie wyjątków w kodzie źródłowym	181
	Rzucanie wyjątków	185
	Obsługa wyjątków	188
	Wykonywanie czynności sprzątających	192
	Podsumowanie	198
Rozdział 5.	Zaawansowane mechanizmy języka — część II	199
	Asercje	199
	Deklarowanie asercji	200
	Korzystanie z asercji	201
	Unikanie korzystania z asercji	207
	Włączanie i wyłączanie asercji	207

Adnotacje	208
Działanie adnotacji	209
Deklarowanie typów adnotacji i wstawianie adnotacji do kodu źródłowego	212
Przetwarzanie adnotacji	216
Mechanizmy ogólne	218
Kolekcje i potrzeba bezpieczeństwa typologicznego	219
Typy ogólne	221
Metody ogólne	232
Typy wyliczeniowe	233
Problem z tradycyjnymi typami wyliczeniowymi	234
Enum — alternatywa dla tradycyjnego typu wyliczeniowego	235
Klasa Enum	240
Podsumowanie	244
Rozdział 6. Podstawowe interfejsy API — część I	247
Interfejsy API do wykonywania obliczeń matematycznych	247
Klasy Math i StrictMath	247
Klasa BigDecimal	254
Klasa BigInteger	259
Informacje na temat pakietów	263
Podstawowe klasy opakowujące	267
Klasa Boolean	268
Klasa Character	270
Klasy Float i Double	271
Klasy Integer, Long, Short i Byte	275
Klasa Number	277
API References	277
Podstawowe pojęcia	277
Klasy Reference i ReferenceQueue	279
Klasa SoftReference	280
Klasa WeakReference	283
Klasa PhantomReference	284
Podsumowanie	288
Rozdział 7. Podstawowe interfejsy API — część II	289
API Reflection	289
Zarządzanie ciągami znaków	297
Klasa String	298
Klasa StringBuffer	301
Klasa System	304
API Threading	307
Interfejs Runnable i klasa Thread	307
Synchronizacja wątków	317
Podsumowanie	333
Rozdział 8. Biblioteka kolekcji	335
Przegląd biblioteki	335
Interfejs Comparable kontra Comparator	336

Interfejsy Iterable i Collection	338
Iterator i nowa pętla for	341
Automatyczne pakowanie i rozpakowywanie	342
Interfejs List	344
Klasa ArrayList	348
Klasa LinkedList	349
Interfejs Set	351
Klasa TreeSet	351
Klasa HashSet	353
Klasa EnumSet	356
Interfejs SortedSet	358
Interfejs Queue	365
Klasa PriorityQueue	366
Interfejs Map	369
Klasa TreeMap	373
HashMap	374
Klasa IdentityHashMap	380
Klasa WeakHashMap	382
Klasa EnumMap	383
Interfejs SortedMap	384
Narzędzia	387
Klasyczne klasy kolekcji	389
Podsumowanie	396
Rozdział 9. Dodatkowe biblioteki klas narzędziowych	397
Narzędzia wspomagające współbieżność	397
Wykonawcy	397
Synchronizatory	406
Współbieżne kolekcje	408
Blokady	410
Zmienne atomowe	413
Internacjonalizacja	414
Lokalizatory	414
Paczki zasobów	416
Iteratory operujące na tekście	425
Porównywanie tekstów — klasa Collator	429
Daty, strefy czasowe i kalendarze	430
Formatery	436
Biblioteka klas preferencji	443
Generowanie liczb pseudolosowych	446
Wyrażenia regularne	449
Podsumowanie	460
Rozdział 10. Operacje wejścia-wyjścia	463
Klasa File	463
Klasa RandomAccessFile	474
Strumienie	485
Przegląd klas strumieni	485
Klasy OutputStream i InputStream	487

Klasy ByteArrayOutputStream i ByteArrayInputStream	489
Klasy FileOutputStream i FileInputStream	491
Klasy PipedOutputStream i PipedInputStream	494
Klasy FilterOutputStream i FilterInputStream	497
Klasy BufferedOutputStream i BufferedInputStream	504
Klasy DataOutputStream i DataInputStream	505
Serializacja i deserializacja obiektów	508
Klasa PrintStream	519
Klasy Writer i Reader	523
Przegląd klas Writer i Reader	524
Klasy bazowe Writer i Reader	524
Klasy OutputStreamWriter i InputStreamReader	525
Klasy FileWriter i FileReader	529
Podsumowanie	540
Na tym nie koniec	541
Dodatek A	
Odpowiedzi do ćwiczeń	543
Rozdział 1. Pierwsze kroki w języku Java	543
Rozdział 2. Podstawy języka Java	548
Rozdział 3. Mechanizmy języka zorientowane obiektowo	551
Rozdział 4. Zaawansowane mechanizmy języka — część I	558
Rozdział 5. Zaawansowane mechanizmy języka — część II	564
Rozdział 6. Podstawowe interfejsy API — część I	569
Rozdział 7. Podstawowe interfejsy API — część II	572
Rozdział 8. Biblioteka kolekcji	578
Rozdział 9. Dodatkowe biblioteki klas narzędziowych	583
Rozdział 10. Operacje wejścia-wyjścia	589
Skorowidz	601

ROZDZIAŁ 6

Podstawowe interfejsy API — część I

Poważni programiści aplikacji dla systemu Android muszą gruntownie znać najważniejsze interfejsy API języka Java. Z kilkoma API mieliśmy już do czynienia, dość wspomnieć klasy `Object` i `String` oraz hierarchię klas `Throwable`. W tym rozdziale przedstawimy kolejne podstawowe interfejsy API przeznaczone do wykonywania obliczeń matematycznych, operowania na pakietach i typach podstawowych, a także mechanizm odśmiecania.

■ **Uwaga** • W rozdziale 6. zostaną opisane podstawowe klasy i interfejsy API zlokalizowane w pakietach `java.lang`, `java.lang.ref` i `java.math`.

Interfejsy API do wykonywania obliczeń matematycznych

W rozdziale 2. zaprezentowano operatory `+`, `-`, `*`, `/` i `%` języka Java przeznaczone do wykonywania najważniejszych operacji matematycznych na wartościach typów podstawowych. Java udostępnia także klasy przeznaczone do wykonywania operacji trygonometrycznych i innych zaawansowanych działań, precyzyjnej prezentacji wartości pieniężnych oraz obsługi bardzo długich liczb całkowitych wykorzystywanych do szyfrowania algorytmem RSA ([http://pl.wikipedia.org/wiki/RSA_\(kryptografia\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/RSA_(kryptografia))) i w innych kontekstach.

Klasy `Math` i `StrictMath`

Klasa `java.lang.Math` deklaruje stałe typu `double` o nazwach `E` i `PI`, które reprezentują odpowiednio podstawę logarytmu naturalnego (2,71828...) oraz stosunek obwodu okręgu do jego średnicy (3,141519...). Stała `E` jest inicjalizowana wartością 2,718281828459045, natomiast stała `PI` ma wartość 3,141592653589793. W klasie `Math` zadeklarowane są także wybrane metody klasy, przeznaczone do wykonywania różnego rodzaju działań matematycznych. W tabeli 6.1 opisano większość dostępnych metod.

Tabela 6.1. Metody klasy *Math*

Metoda	Opis
<code>double abs(double d)</code>	Zwraca wartość bezwzględną liczby <i>d</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\text{abs}(-0.0) = +0.0$, $\text{abs}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{abs}(-\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$ oraz $\text{abs}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>float abs(float f)</code>	Zwraca wartość bezwzględną liczby <i>f</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\text{abs}(-0.0) = +0.0$, $\text{abs}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{abs}(-\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$ oraz $\text{abs}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>int abs(int i)</code>	Zwraca wartość bezwzględną liczby <i>i</i> . Istnieje jeden przypadek szczególny: wartością bezwzględną <code>Integer.MIN_VALUE</code> jest <code>Integer.MIN_VALUE</code> .
<code>long abs(long l)</code>	Zwraca wartość bezwzględną liczby <i>l</i> . Istnieje jeden przypadek szczególny: wartością bezwzględną <code>Long.MIN_VALUE</code> jest <code>Long.MIN_VALUE</code> .
<code>double acos(double d)</code>	Zwraca arcus cosinus kąta <i>d</i> z przedziału od 0 do π . Istnieją trzy przypadki szczególne: $\text{acos}(\text{wartość} > 1) = \text{NaN}$, $\text{acos}(\text{wartość} < -1) = \text{NaN}$ oraz $\text{acos}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double asin(double d)</code>	Zwraca arcus sinus kąta <i>d</i> z przedziału od $-\pi/2$ do $\pi/2$. Istnieją trzy przypadki szczególne: $\text{asin}(\text{wartość} > 1) = \text{NaN}$, $\text{asin}(\text{wartość} < -1) = \text{NaN}$ oraz $\text{asin}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double atan(double d)</code>	Zwraca arcus tangens kąta <i>d</i> z przedziału $-\pi/2$ do $\pi/2$. Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{atan}(+0.0) = +0.0$, $\text{atan}(-0.0) = -0.0$, $\text{atan}(+\text{nieskończoność}) = +\pi/2$, $\text{atan}(-\text{nieskończoność}) = -\pi/2$ oraz $\text{atan}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double ceil(double d)</code>	Zwraca najmniejszą wartość (najbliższą minus nieskończoności), która nie jest mniejsza od <i>d</i> i jest liczbą całkowitą. Istnieje sześć przypadków szczególnych: $\text{ceil}(+0.0) = +0.0$, $\text{ceil}(-0.0) = -0.0$, $\text{ceil}(\text{wartość} > -1.0 \text{ oraz } < 0.0) = -0.0$, $\text{ceil}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{ceil}(-\text{nieskończoność}) = -\text{nieskończoność}$ oraz $\text{ceil}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double cos(double d)</code>	Zwraca cosinus kąta <i>d</i> (wyrażonego w radianach). Istnieją trzy przypadki szczególne: $\text{cos}(+\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$, $\text{cos}(-\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$ oraz $\text{cos}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double exp(double d)</code>	Zwraca liczbę Eulera <i>e</i> podniesioną do potęgi <i>d</i> . Istnieją trzy przypadki szczególne: $\text{exp}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{exp}(-\text{nieskończoność}) = +0.0$ oraz $\text{exp}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double floor(double d)</code>	Zwraca największą wartość (najbliższą plus nieskończoności), która nie jest większa od <i>d</i> i jest liczbą całkowitą. Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{floor}(+0.0) = +0.0$, $\text{floor}(-0.0) = -0.0$, $\text{floor}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{floor}(-\text{nieskończoność}) = -\text{nieskończoność}$ oraz $\text{floor}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double log(double d)</code>	Zwraca logarytm naturalny (przy podstawie <i>e</i>) z liczby <i>d</i> . Istnieje sześć przypadków szczególnych: $\text{log}(+0.0) = -\text{nieskończoność}$, $\text{log}(-0.0) = -\text{nieskończoność}$, $\text{log}(\text{wartość} < 0) = \text{NaN}$, $\text{log}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{log}(-\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$ oraz $\text{log}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.

Tabela 6.1. Metody klasy *Math* — ciąg dalszy

Metoda	Opis
<code>double log10(double d)</code>	Zwraca logarytm przy podstawie 10 z liczby <i>d</i> . Istnieje sześć przypadków szczególnych: $\log_{10}(+0.0) = -\text{nieskończoność}$, $\log_{10}(-0.0) = -\text{nieskończoność}$, $\log_{10}(\text{wartość} < 0) = \text{NaN}$, $\log_{10}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\log_{10}(-\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$ oraz $\log_{10}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double max(double d1, double d2)</code>	Zwraca największą (najbliższą plus nieskończoności) spośród liczb <i>d1</i> i <i>d2</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\max(\text{NaN}, \text{wartość}) = \text{NaN}$, $\max(\text{wartość}, \text{NaN}) = \text{NaN}$, $\max(+0.0, -0.0) = +0.0$ oraz $\max(-0.0, +0.0) = +0.0$.
<code>float max(double f1, double f2)</code>	Zwraca największą (najbliższą plus nieskończoności) spośród liczb <i>f1</i> i <i>f2</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\max(\text{NaN}, \text{wartość}) = \text{NaN}$, $\max(\text{wartość}, \text{NaN}) = \text{NaN}$, $\max(+0.0, -0.0) = +0.0$ oraz $\max(-0.0, +0.0) = +0.0$.
<code>int max(int i1, int i2)</code>	Zwraca największą (najbliższą plus nieskończoności) spośród liczb <i>i1</i> i <i>i2</i> .
<code>long max(long l1, long l2)</code>	Zwraca największą (najbliższą plus nieskończoności) spośród liczb <i>l1</i> i <i>l2</i> .
<code>double min(double d1, double d2)</code>	Zwraca najmniejszą (najbliższą minus nieskończoności) spośród liczb <i>d1</i> i <i>d2</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\min(\text{NaN}, \text{wartość}) = \text{NaN}$, $\min(\text{wartość}, \text{NaN}) = \text{NaN}$, $\min(+0.0, -0.0) = -0.0$ oraz $\min(-0.0, +0.0) = -0.0$.
<code>float min(float f1, float f2)</code>	Zwraca najmniejszą (najbliższą minus nieskończoności) spośród liczb <i>f1</i> i <i>f2</i> . Istnieją cztery przypadki szczególne: $\min(\text{NaN}, \text{wartość}) = \text{NaN}$, $\min(\text{wartość}, \text{NaN}) = \text{NaN}$, $\min(+0.0, -0.0) = -0.0$ oraz $\min(-0.0, +0.0) = -0.0$.
<code>int min(int i1, int i2)</code>	Zwraca najmniejszą (najbliższą minus nieskończoności) spośród liczb <i>i1</i> i <i>i2</i> .
<code>long min(long l1, long l2)</code>	Zwraca najmniejszą (najbliższą minus nieskończoności) spośród liczb <i>l1</i> i <i>l2</i> .
<code>double random()</code>	Zwraca liczbę pseudolosową z przedziału prawostronnie otwartego od 0,0 (włącznie) do 1,0.
<code>long round(double d)</code>	Zwraca wynik zaokrąglenia liczby <i>d</i> do długiej liczby całkowitej. Wynik jest równoważny wynikowi wyrażenia $(\text{long}) \text{Math.floor}(d+0.5)$. Istnieje siedem przypadków szczególnych: $\text{round}(+0.0) = +0.0$, $\text{round}(-0.0) = +0.0$, $\text{round}(\text{wartość} > \text{Long.MAX_VALUE}) = \text{Long.MAX_VALUE}$, $\text{round}(\text{wartość} < \text{Long.MIN_VALUE}) = \text{Long.MIN_VALUE}$, $\text{round}(+\text{nieskończoność}) = \text{Long.MAX_VALUE}$, $\text{round}(-\text{nieskończoność}) = \text{Long.MIN_VALUE}$ oraz $\text{round}(\text{NaN}) = +0.0$.
<code>int round(float f)</code>	Zwraca wynik zaokrąglenia liczby <i>f</i> do liczby całkowitej. Wynik jest równoważny wynikowi wyrażenia $(\text{long}) \text{Math.floor}(f+0.5)$. Istnieje siedem przypadków szczególnych: $\text{round}(+0.0) = +0.0$, $\text{round}(-0.0) = +0.0$, $\text{round}(\text{wartość} > \text{Integer.MAX_VALUE}) = \text{Integer.MAX_VALUE}$, $\text{round}(\text{wartość} < \text{Integer.MIN_VALUE}) = \text{Integer.MIN_VALUE}$, $\text{round}(+\text{nieskończoność}) = \text{Integer.MAX_VALUE}$, $\text{round}(-\text{nieskończoność}) = \text{Integer.MIN_VALUE}$ oraz $\text{round}(\text{NaN}) = +0.0$.
<code>double signum(double d)</code>	Zwraca znak liczby <i>d</i> jako liczbę -1.0 (jeżeli <i>d</i> jest mniejsze od 0,0), liczbę 0.0 (jeżeli <i>d</i> jest równe 0,0) lub 1.0 (jeżeli <i>d</i> jest większe niż 0,0). Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{signum}(+0.0) = +0.0$, $\text{signum}(-0.0) = -0.0$, $\text{signum}(+\text{nieskończoność}) = +1.0$, $\text{signum}(-\text{nieskończoność}) = -1.0$ oraz $\text{signum}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.

Tabela 6.1. Metody klasy *Math* — ciąg dalszy

Metoda	Opis
<code>float signum(float f)</code>	Zwraca znak liczby <i>f</i> jako liczbę $-1,0$ (jeżeli <i>f</i> jest mniejsze od $0,0$), liczbę $0,0$ (jeżeli <i>f</i> jest równe $0,0$) lub $1,0$ (jeżeli <i>f</i> jest większe niż $0,0$). Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{signum}(+0.0) = +0.0$, $\text{signum}(-0.0) = -0.0$, $\text{signum}(+\text{nieskończoność}) = +1.0$, $\text{signum}(-\text{nieskończoność}) = -1.0$ oraz $\text{signum}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double sin(double d)</code>	Zwraca sinus kąta <i>d</i> (wyrażonego w radianach). Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{sin}(+0.0) = +0.0$, $\text{sin}(-0.0) = -0.0$, $\text{sin}(+\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$, $\text{sin}(-\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$ oraz $\text{sin}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double sqrt(double d)</code>	Zwraca pierwiastek kwadratowy liczby <i>d</i> . Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{sqrt}(+0.0) = +0.0$, $\text{sqrt}(-0.0) = -0.0$, $\text{sqrt}(\text{wartość} < 0) = \text{NaN}$, $\text{sqrt}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$ oraz $\text{sqrt}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double tan(double d)</code>	Zwraca tangens kąta <i>d</i> (wyrażonego w radianach). Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{tan}(+0.0) = +0.0$, $\text{tan}(-0.0) = -0.0$, $\text{tan}(+\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$, $\text{tan}(-\text{nieskończoność}) = \text{NaN}$ oraz $\text{tan}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double toDegrees (double angrad)</code>	Przekształca miarę kąta <i>angrad</i> z radianów na stopnie za pomocą wyrażenia $\text{angrad} * 180 / \text{PI}$. Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{toDegrees}(+0.0) = +0.0$, $\text{toDegrees}(-0.0) = -0.0$, $\text{toDegrees}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{toDegrees}(-\text{nieskończoność}) = -\text{nieskończoność}$ oraz $\text{toDegrees}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.
<code>double toRadians (angdeg)</code>	Przekształca miarę kąta <i>angdeg</i> ze stopni na radiany za pomocą wyrażenia $\text{angdeg} / 180 * \text{PI}$. Istnieje pięć przypadków szczególnych: $\text{toRadians}(+0.0) = +0.0$, $\text{toRadians}(-0.0) = -0.0$, $\text{toRadians}(+\text{nieskończoność}) = +\text{nieskończoność}$, $\text{toRadians}(-\text{nieskończoność}) = -\text{nieskończoność}$ oraz $\text{toRadians}(\text{NaN}) = \text{NaN}$.

W tabeli 6.1 przedstawiono obszerny zbiór metod przydatnych do wykonywania działań matematycznych. Na przykład każda metoda *abs* zwraca **wartość bezwzględna** (czyli liczbę bez względu na znak) przekazanego do niej argumentu.

Metody *abs(double)* oraz *abs(float)* przydają się do bezpiecznego porównywania liczb zmiennopozycyjnych o podwójnej precyzji oraz liczb zmiennopozycyjnych. Na przykład wyrażenie $0.3 == 0.1+0.1+0.1$ ma wartość *false*, ponieważ liczba $0,1$ nie ma dokładnej reprezentacji. Wyrażenia te można jednak ze sobą porównać przy użyciu metody *abs()* i wartości tolerancji, która wskazuje akceptowalny poziom błędu. Na przykład wyrażenie $\text{Math.abs}(0.3 - (0.1 + 0.1 + 0.1)) < 0.1$ będzie już mieć wartość *true*, ponieważ bezwzględna różnica między 0.3 i $0.1 + 0.1 + 0.1$ jest mniejsza niż wartość tolerancji $0,1$.

We wcześniejszych rozdziałach przedstawiono inne metody klasy *Math*. Na przykład w rozdziale 2. zostały wykorzystane metody *sin()*, *toRadians()*, *cos()*, *round(double)* i *random()* tej klasy.

Jak widać na przykładzie aplikacji *Lotto649* z rozdziału 5., funkcja *random()* (która zwraca liczbę wyglądającą na losową, choć w rzeczywistości jest wyznaczana przez określoną funkcję matematyczną i dlatego jest tak naprawdę **liczbą pseudolosową**) przydaje się do symulacji, gier i w innych zastosowaniach, w których potrzeba losowości. Najpierw jednak

liczbę zwracaną przez `random()`, która należy do przedziału od 0,0 do prawie 1,0, trzeba ją coś przekształcić do wartości bardziej przydatnej, na przykład należącej do przedziału od 0 do 49 albo od -100 do 100. Na listingu 6.1 znajduje się metoda `rnd()`, przydatna do wykonywania tego typu przekształceń.

Listing 6.1. Przekształcanie wartości zwracanej przez `random()` do bardziej przydatnej wartości

```
public static int rnd(int limit)
{
    return (int) (Math.random()*limit);
}
```

Metoda `rnd()` przekształca zwracaną przez `random()` liczbę zmiennopozycyjną o podwójnej precyzji z przedziału od 0,0 do 1,0 do liczby całkowitej z przedziału od 0 do `limit - 1`. Na przykład `rnd(50)` zwróci liczbę całkowitą z przedziału od 0 do 49. Z kolei instrukcja `-100+rnd(201)` przekształci przedział od 0,0 do prawie 1,0 do przedziału od -100 do 100 przez dodanie odpowiedniej wartości przesunięcia i wykorzystanie odpowiedniej wartości `limit`.

■ **Ostrzeżenie** • Nie należy wykonywać instrukcji `(int) Math.random()*limit`, ponieważ wyrażenie to zawsze będzie mieć wartość 0. W wyrażeniu ułamkowa liczba zmiennopozycyjna o podwójnej precyzji z przedziału od 0,0 do 0,99999... najpierw jest rzutowana na liczbę całkowitą 0 przez ucięcie części ułamkowej, a następnie 0 jest mnożone przez `limit`, co w efekcie daje również 0.

W tabeli 6.1 opisano także przypadki szczególne, dotyczące najczęściej wartości +nieskończoność, -nieskończoność, +0.0, -0.0 i NaN (ang. *Not a Number* — wartość, która nie jest liczbą).

Wynikiem obliczeń zmiennopozycyjnych wykonywanych w języku Java mogą być wartości +nieskończoność, -nieskończoność, +0.0, -0.0 i NaN, ponieważ Java w dużej mierze jest zgodna ze standardem IEEE 754 (http://pl.wikipedia.org/wiki/IEEE_754), który opisuje sposób wykonywania obliczeń zmiennopozycyjnych. Poniżej przedstawiono okoliczności, w których pojawiają się wspomniane wartości specjalne:

- +nieskończoność jest zwracana jako wynik dzielenia liczby dodatniej przez 0,0. Na przykład instrukcja `System.out.println(1.0/0.0)`; zwróci wartość `Infinity`.
- -nieskończoność jest zwracana jako wynik dzielenia liczby ujemnej przez 0,0. Na przykład instrukcja `System.out.println(-1.0/0.0)`; zwróci wartość `-Infinity`.
- NaN jest zwracana jako wynik dzielenia 0,0 przez 0,0, wartość pierwiastka kwadratowego liczby ujemnej oraz wynik innych dziwnych operacji. Na przykład instrukcje `System.out.println(0.0/0.0)`; oraz `System.out.println(Math.sqrt(-1.0))`; zwracają wynik `NaN`.
- +0.0 jest zwracana jako wynik dzielenia liczby całkowitej przez +nieskończoność. Na przykład instrukcja `System.out.println(1.0/(1.0/0.0))`; zwróci wartość +0.0.
- -0.0 jest zwracana jako wynik dzielenia liczby ujemnej przez +nieskończoność. Na przykład instrukcja `System.out.println(-1.0/(1.0/0.0))`; zwróci wartość -0.0.

Jeżeli wynikiem jakiegoś działania jest wartość specjalna +nieskończoność, -nieskończoność lub NaN, wówczas całe wyrażenie ma zwykle taki sam wynik równy wartości specjalnej. Na przykład wynikiem instrukcji `System.out.println(1.0/0.0*20.0)`; jest `Infinity`. Jednak wyrażenie, w którym pojawia się wartość +nieskończoność lub -nieskończoność, może też zwrócić wartość NaN. Na przykład w wyrażeniu `1.0/0.0*0.0` najpierw pojawia się +nieskończoność (jako wynik wyrażenia `1.0/0.0`), a następnie NaN (jako wynik wyrażenia +nieskończoność*0, 0).

Kolejna ciekawostka wiąże się z wartościami `Integer.MAX_VALUE`, `Integer.MIN_VALUE`, `Long.MAX_VALUE` oraz `Long.MIN_VALUE`. Każda z tych wartości jest klasą opakowującą typu podstawowego, która identyfikuje wartość maksymalną lub minimalną, jaka może być reprezentowana przez typ podstawowy skojarzony z klasą.

Można się także zastanawiać, dlaczego nie istnieją przeciążone wersje metod `abs()`, `max()` i `min()`, które obsługują argumenty typu `byte` i `short`, czyli `abs(byte b)` oraz `abs(short s)`. Wersje takie nie są jednak potrzebne, ponieważ ograniczone przedziały liczb całkowitych typu `byte` i `short` sprawiają, że są one mało przydatne do wykonywania obliczeń. Jeżeli jednak metody takie są potrzebne, można skorzystać z implementacji przedstawionej na listingu 6.2.

Listing 6.2. *Przeciążone metody `byte abs(byte b)` i `short abs(short s)`*

```
public static byte abs(byte b)
{
    return (b < 0) ? (byte) -b : b;
}
public static short abs(short s)
{
    return (s < 0) ? (short) -s : s;
}
public static void main(String[] args)
{
    byte b = -2;
    System.out.println(abs(b)); // Wynik: 2
    short s = -3;
    System.out.println(abs(s)); // Wynik: 3
}
```

Rzutowania (`byte`) i (`short`) trzeba wykonać, ponieważ wyrażenie `-b` przekształca wartość zmiennej `b` z typu `byte` na typ `int`, a wyrażenie `-s` przekształca wartość zmiennej `s` z typu `short` na typ `int`. Z kolei rzutowania nie są potrzebne w wyrażeniach `(b < 0)` i `(s < 0)`, ponieważ w tych przypadkach wartości `b` i `s` są automatycznie rzutowane do typu `int` przed porównaniem ich z wartością 0 typu `int`.

-
- **Wskazówka** • Brak wspomnianych wersji metod w klasie `Math` mógłby sugerować, że typy `byte` i `short` nie są zbyt przydatne w deklaracjach metod. Jednak typy te przydają się wówczas, gdy deklaruje się tablice, których elementy przechowują małe wartości (na przykład wartości bajtowe w pliku binarnym). Gdyby tablica do przechowywania takich wartości została zadeklarowana jako typu `int` lub `long`, zmarnowałyby się w ten sposób znaczną ilość miejsca na stercie (a w skrajnym przypadku mogłoby to doprowadzić do wyczerpania się pamięci).
-

Gdy w dokumentacji języka Java analizuje się informacje na temat pakietu `java.lang`, można natknąć się na klasę o nazwie `StrictMath`. Oprócz dłuższej nazwy, klasa wydaje się identyczna z klasą `Math`. Różnice między dwiema klasami można podsumować następująco:

- Metody klasy `StrictMath` zwracają identyczne wyniki na wszystkich platformach. Natomiast metody klasy `Math` mogą zwracać nieco odmienne wartości, zależnie od platformy.
- Ponieważ `StrictMath` nie może używać elementów charakterystycznych dla konkretnych platform, takich jak choćby koprocesor obliczeń matematycznych o zwiększonej precyzji, implementacja klasy `StrictMath` może być mniej wydajna od implementacji klasy `Math`.

W większości przypadków metody klasy `Math` mogą wywoływać swoje odpowiedniczki z klasy `StrictMath`. Dwoma wyjątkami od tej reguły są metody `toDegrees()` i `toRadians()`. Wprawdzie w obydwóch klasach obie metody mają taką samą implementację, lecz w nagłówkach tych metod w klasie `StrictMath` występuje zastrzeżone słowo `strictfp`:

```
public static strictfp double toDegrees(double angrad)
public static strictfp double toRadians(double angdeg)
```

Według Wikipedii (<http://en.wikipedia.org/wiki/Strictfp>) słowo zastrzeżone `strictfp` ogranicza obliczenia zmiennopozycyjne w taki sposób, aby zapewnić przenośność. Słowo umożliwia przenośność dzięki zapewnieniu jednolitej pośredniej reprezentacji liczb zmiennopozycyjnych oraz w zakresie nadmiarów i niedomiarów (czyli generowania wartości zbyt dużej lub zbyt małej w stosunku do ograniczeń reprezentacji).

■ **Uwaga** • Zgodnie ze wspomnianym przed chwilą artykułem z Wikipedii na temat słowa zastrzeżonego `strictfp` klasa `Math` zawiera metodę `public static strictfp double abs(double)`; oraz inne metody `strictfp`. Jednak gdy w Javie 6 update 16 przeanalizuje się kod źródłowy tej klasy, okaże się, że nie ma w nim żadnego wystąpienia słowa `strictfp`. Jednak wiele metod klasy `Math` (na przykład metoda `sin()`) wywołuje swoje odpowiedniczki z klasy `StrictMath`, które są już zaimplementowane w bibliotece dla odpowiedniej platformy, a implementacje metod w tej bibliotece bazują już na `strictfp`.

Jeżeli słowo zastrzeżone `strictfp` nie jest obecne, wówczas obliczenia pośrednie nie są ograniczone do 32-bitowych i 64-bitowych reprezentacji zmiennopozycyjnych obsługiwanych przez Javę. W zamian w obliczeniach można korzystać z szerszych reprezentacji (w szczególności 128-bitowych) na tych platformach, które takie reprezentacje obsługują.

W przypadku reprezentacji wartości na 32 lub 64 bitach w trakcie obliczeń pośrednich może dojść do nadmiaru lub niedomiaru. Natomiast jeśli reprezentacja bazuje na większej liczbie bitów, prawdopodobieństwo wystąpienia nadmiaru lub niedomiaru się zmniejsza.

Ze względu na te różnice zapewnienie pełnej przenośności nie jest możliwe. Dlatego słowo zastrzeżone `strictfp` do pewnego stopnia wyrównuje te niespójności przez nałożenie wymagania, by na wszystkich platformach obliczenia pośrednie były wykonywane na reprezentacji 32-bitowej lub 64-bitowej.

Gdy w deklaracji metody zostanie zawarte słowo zastrzeżone `strictfp`, będzie ono gwarantować, że wszystkie wykonywane w metodzie obliczenia zmiennopozycyjne zostaną wykonane zgodnie z regułami zapewnienia precyzji. Słowo zastrzeżone `strictfp` można umieścić

również w deklaracji klasy (na przykład `public strictfp class FourierTransform`), aby zapewnić, że wszystkie obliczenia zmiennopozycyjne wykonywane w ramach tej klasy będą przeprowadzane z zapewnieniem właściwej precyzji.

-
- **Uwaga** • Klasy `Math` i `StrictMath` są zadeklarowane jako `final` i dlatego nie można ich rozszerzać. Ponadto w klasach tych znajdują się deklaracje prywatnych, pustych i bezargumentowych konstruktorów, co powoduje, że nie można tworzyć ich instancji.

Klasy `Math` i `StrictMath` to przykłady tak zwanych **klas narzędziowych** (ang. *utility classes*), ponieważ wyznaczają one obszar zarezerwowany dla stałych narzędziowych oraz metod narzędziowych (`static`).

Klasa `BigDecimal`

W rozdziale 2. zdefiniowano klasę `CheckingAccount` z polem o nazwie `balance`. Zgodnie z deklaracją pole `balance` jest typu `int`, a dodatkowo w kodzie źródłowym został umieszczony komentarz, według którego pole `balance` reprezentuje liczbę złotych, jaką można wypłacić z konta. Alternatywnie można było wskazać, że pole `balance` zawiera liczbę groszy dostępnych do wypłaty.

Można zadać pytanie, dlaczego pole `balance` nie zostało zadeklarowane jako pole typu `double` lub `float`. Dzięki temu w polu `balance` można by przechowywać na przykład wartość 18,26 (18 złotych w części całkowitoliczbowej i 26 groszy w części ułamkowej). Pole `balance` nie zostało zadeklarowane jako typu `float` lub `double` z następujących względów:

- Nie wszystkie wartości zmiennopozycyjne, które mogą reprezentować kwoty pieniężne (w złotych i groszach), mogą być przechowywane w pamięci z odpowiednią precyzją. Na przykład liczba 0.1 (która może oznaczać 10 groszy) nie posiada precyzyjnej reprezentacji w pamięci. Gdyby wykonano wyrażenie `double total = 0.1; for (int i = 0; i < 50; i++) total += 0.1; System.out.println(total);`, jego wynikiem byłaby wartość 5.099999999999998, a nie prawidłowa wartość 5.1.
- Wynik każdego obliczenia zmiennopozycyjnego musi zostać zaokrąglony do jednego grosza. Jeżeli tak się nie stanie, w obliczeniach pojawią się drobne niedokładności, które w efekcie mogą spowodować, że ostateczny wynik będzie się znacznie różnił od prawidłowego. Wprawdzie klasa `Math` udostępnia dwie metody `round()`, za pomocą których można próbować zaokrąglać wyniki obliczeń do jednego grosza, lecz metody te zaokrąglają wartości do najbliższych liczb całkowitych (czyli złotych).

Aplikacja `InvoiceCalc` z listingu 6.3 ilustruje obydwa wspomniane problemy. Jednak pierwszy z tych problemów nie jest aż tak poważny, ponieważ nie wpływa znacząco na dokładność ostatecznego wyniku. Zdecydowanie bardziej istotny jest drugi problem, przez który wyniki obliczeń nie są zaokrąglane do jednego grosza.

Listing 6.3. *Obliczanie zmiennopozycyjnej wartości faktury, które prowadzi do powstania błędów*

```
import java.text.NumberFormat;

class InvoiceCalc
{
```



```

final static double DISCOUNT_PERCENT = 0.1; // 10%
final static double TAX_PERCENT = 0.05; // 5%
public static void main(String[] args)
{
    double invoiceSubtotal = 285.36;
    double discount = invoiceSubtotal*DISCOUNT_PERCENT;
    double subtotalBeforeTax = invoiceSubtotal-discount;
    double salesTax = subtotalBeforeTax*TAX_PERCENT;
    double invoiceTotal = subtotalBeforeTax+salesTax;
    NumberFormat currencyFormat = NumberFormat.getCurrencyInstance();
    System.out.println("Suma: " + currencyFormat.format(invoiceSubtotal));
    System.out.println("Rabat: " + currencyFormat.format(discount));
    System.out.println("Suma po uwzględnieniu rabatu: " +
        currencyFormat.format(subtotalBeforeTax));
    System.out.println("Podatek: " + currencyFormat.format(salesTax));
    System.out.println("Łącznie: " + currencyFormat.format(invoiceTotal));
}
}

```

Na listingu 6.3 wykorzystano klasę `NumberFormat` (z pakietu `java.text`) i jej metodę `format()`, aby sformatować wartość zmiennopozycyjną o podwójnej precyzji na postać wartości walutowej. Więcej na temat klasy `NumberFormat` powiemy w rozdziale 9. Gdy uruchomi się aplikacja `InvoiceCalc`, zwróci ona następujący wynik:

```

Suma: 285,36 zł
Rabat: 28,54 zł
Suma po uwzględnieniu rabatu: 256,82 zł
Podatek: 12,84 zł
Łącznie: 269,67 zł

```

W wynikach działania aplikacji prawidłowo obliczone zostały kwoty sumy, rabatu, sumy po uwzględnieniu rabatu i podatku. Nieprawidłowo natomiast wskazana jest kwota łączna, której wartość wynosi 269,67 zamiast 269,66. Klient nie będzie skłonny zapłacić dodatkowego grosza, mimo że zgodnie z regułami obliczeń zmiennopozycyjnych to właśnie kwota 269,67 jest wartością prawidłową:

```

Suma: 285,36
Rabat: 28,536
Suma po uwzględnieniu rabatu: 256,824
Podatek: 12,8412
Łącznie: 269,6652

```

Źródłem problemu jest to, że po wykonaniu każdej operacji, a przed wykonaniem operacji następnej uzyskany wynik nie jest zaokrąglany do najbliższego grosza. W efekcie 0,024 w liczbie 256,824 oraz 0,012 w liczbie 12,84 są uwzględniane także w kwocie końcowej, przez co metoda `format()` klasy `NumberFormat` zaokrągliła kwotę końcową do wartości 269,67.

Java udostępnia rozwiązanie obydwóch problemów w postaci klasy `java.math.BigDecimal`. Jest to klasa niezmienna (to znaczy instancja klasy `BigDecimal` nie może być zmieniona), która reprezentuje liczbę dziesiętną o określonym znaku (na przykład 23,653) ze wskazaną **precyzją** (liczbą cyfr) i odpowiednią **skalą** (czyli z uwzględnieniem liczby całkowitej wyznaczającej liczbę cyfr po przecinku).

W klasie `BigDecimal` zadeklarowano trzy wygodne stałe: `ONE`, `TEN` i `ZERO`. Każda z tych stałych jest odpowiednikiem wartości 1, 10 i 0 ze skalą zerową.

■ **Ostrzeżenie** • W klasie `BigDecimal` zadeklarowano kilka stałych, których nazwy zaczynają się od słowa `ROUND_`. Stałe te są w większości przestarzałe i powinno się ich unikać. To samo dotyczy metod `public BigDecimal divide(BigDecimal divisor, int scale, int roundingMode)` oraz `public BigDecimal setScale(int newScale, int roundingMode)`, które są nadal obecne w klasie, aby zagwarantować prawidłową kompilację starszego kodu.

Klasa `BigDecimal` deklaruje ponadto kilka przydatnych konstruktorów i metod. Wybrane konstruktory i metody zostały opisane w tabeli 6.2.

Tabela 6.2. Konstruktory i metody klasy `BigDecimal`

Metoda	Opis
<code>BigDecimal(int val)</code>	Inicjalizuje instancję klasy <code>BigDecimal</code> liczbą cyfr wskazywaną przez <code>val</code> i skalą 0.
<code>BigDecimal(String val)</code>	Inicjalizuje instancję klasy <code>BigDecimal</code> dziesiętnym odpowiednikiem <code>val</code> . Jako skalę ustawia liczbę cyfr po przecinku lub 0, jeżeli przecinek nie występuje. Jeśli <code>val</code> będzie <code>null</code> , konstruktor rzuci wyjątek <code>java.lang.NullPointerException</code> . Jeżeli reprezentacja <code>val</code> w postaci ciągu znaków będzie nieprawidłowa (na przykład będzie zawierała litery), konstruktor rzuci wyjątek <code>java.lang.NumberFormatException</code> .
<code>BigDecimal abs()</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera bezwzględną wartość wartości instancji bieżącej. Skala nowej instancji jest taka sama jak skala instancji bieżącej.
<code>BigDecimal add(BigDecimal augend)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera sumę wartości bieżącej oraz argumentu przekazanego do konstruktora. Skala w nowej instancji jest wyznaczana przez wartość większą spośród skali instancji bieżącej i skali instancji przekazanej jako argument. Jeżeli <code>augend</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigDecimal divide(BigDecimal divisor)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera iloraz wartości bieżącej podzielonej i wartości argumentu. Skala nowej instancji to różnica między skalą instancji bieżącej i skalą instancji przekazanej jako argument. Skala ta może zostać odpowiednio dostosowana, jeżeli do przedstawienia wyniku dzielenia potrzebna będzie większa liczba cyfr. Jeżeli <code>divisor</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> , a jeżeli <code>divisor</code> będzie reprezentować wartość 0 lub wyniku dzielenia nie będzie można zaprezentować precyzyjnie, metoda rzuci wyjątek <code>java.lang.ArithmeticException</code> .
<code>BigDecimal max(BigDecimal val)</code>	Zwraca <code>this</code> lub <code>val</code> , zależnie od tego, która z tych instancji posiada większą wartość. Jeżeli <code>val</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigDecimal min(BigDecimal val)</code>	Zwraca <code>this</code> lub <code>val</code> , zależnie od tego, która z tych instancji posiada mniejszą wartość. Jeżeli <code>val</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .

Tabela 6.2. Konstruktory i metody klasy `BigDecimal` — ciąg dalszy

Metoda	Opis
<code>BigDecimal multiply(BigDecimal multiplicand)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera iloczyn wartości bieżącej i wartości instancji podanej jako argument. Skala nowej instancji jest sumą skali instancji bieżącej i instancji przekazanej jako argument. Jeżeli <code>multiplicand</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigDecimal negate()</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera wartość przeciwną do wartości bieżącej. Skala nowej instancji jest taka sama jak skala instancji bieżącej.
<code>int precision()</code>	Zwraca precyzję bieżącej instancji klasy <code>BigDecimal</code> .
<code>BigDecimal remainder(BigDecimal divisor)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera resztę z dzielenia wartości instancji bieżącej przez wartość instancji przekazanej jako argument. Skala nowej instancji to różnica między skalą bieżącą a skalą argumentu. Skala ta może zostać odpowiednio dostosowana, jeżeli do wyświetlenia wyniku potrzeba będzie większej liczby cyfr. Jeżeli <code>divisor</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> , a jeśli <code>divisor</code> będzie mieć wartość 0, metoda rzuci wyjątek <code>ArithmeticException</code> .
<code>int scale()</code>	Zwraca skalę bieżącej instancji klasy <code>BigDecimal</code> .
<code>BigDecimal setScale(int newScale, RoundingMode roundingMode)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> o wskazanej skali i trybie zaokrąglania. Jeżeli nowa skala jest większa niż skala dotychczasowa, wówczas do wartości, które były niewyskalowane, dodawane są zera. W takiej sytuacji nie potrzeba wykonywać zaokrąglania. Jeżeli nowa skala jest mniejsza niż skala dotychczasowa, wówczas usuwane są ostatnie cyfry. Jeżeli usuwane cyfry są inne niż zero, uzyskana w ten sposób liczba niewyskalowana musi zostać zaokrąglona. Zaokrąglenie wykonuje się w trybie zaokrąglania wskazanym jako argument. Jeżeli <code>roundingMode</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> . Jeżeli natomiast <code>roundingMode</code> będzie mieć wartość <code>RoundingMode.ROUND_UNNECESSARY</code> , a ze względu na bieżącą skalę zaokrąglenie będzie potrzebne, metoda rzuci wyjątek <code>ArithmeticException</code> .
<code>BigDecimal subtract(BigDecimal subtrahend)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigDecimal</code> , która zawiera wartość bieżącą pomniejszoną o wartość argumentu. Skala nowej instancji jest większą spośród skali bieżącej i skali argumentu. Jeżeli <code>subtrahend</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>String toString()</code>	Zwraca ciąg znaków, który stanowi reprezentację bieżącej instancji <code>BigDecimal</code> . Jeżeli to konieczne, zostanie użyta notacja naukowa.

W tabeli 6.2 wspomniano o typie `RoundingMode` wyznaczającym tryb zaokrąglania. `RoundingMode` to typ wyliczeniowy enum, który zawiera stałe odpowiadające różnorodnym trybom zaokrąglania. Stałe te opisano w tabeli 6.3.

Najlepszym sposobem oswojenia się z klasą `BigDecimal` jest zastosowanie jej w praktyce. Na listingu 6.4 wykorzystano tę klasę do wykonania prawidłowych obliczeń wartości na fakturze, którą przedstawiono wcześniej na listingu 6.3.

Tabela 6.3. Stałe typu *RoundingMode*

Stała	Opis
CEILING	Zaokrąga w kierunku plus nieskończoności.
DOWN	Zaokrąga w kierunku zera.
FLOOR	Zaokrąga w kierunku minus nieskończoności.
HALF_DOWN	Zaokrąga w kierunku „bliższej liczby sąsiedniej”, chyba że odległość do liczb sąsiednich jest taka sama — wówczas zaokrąga w dół.
HALF_EVEN	Zaokrąga w kierunku „bliższej liczby sąsiedniej”, chyba że odległość do liczb sąsiednich jest taka sama — wówczas zaokrąga w stronę tej liczby sąsiedniej, która jest parzysta.
HALF_UP	Zaokrąga w kierunku „bliższej liczby sąsiedniej”, chyba że odległość do liczb sąsiednich jest taka sama — wówczas zaokrąga w górę (o tym trybie zaokrąglania najczęściej uczy się w szkole).
UNNECESSARY	Zaokrąglanie nie jest potrzebne, ponieważ wynik działania jest zawsze dokładny.
UP	Liczby dodatnie są zaokrąglane w kierunku plus nieskończoności, a liczby ujemne są zaokrąglane w kierunku minus nieskończoności.

Listing 6.4. Obliczenia wartości na fakturze przy użyciu klasy *BigDecimal*, dzięki której unika się błędów zaokrągleń

```
class InvoiceCalc
{
    public static void main(String[] args)
    {
        BigDecimal invoiceSubtotal = new BigDecimal("285.36");
        BigDecimal discountPercent = new BigDecimal("0.10");
        BigDecimal discount = invoiceSubtotal.multiply(discountPercent);
        discount = discount.setScale(2, RoundingMode.HALF_UP);
        BigDecimal subtotalBeforeTax = invoiceSubtotal.subtract(discount);
        subtotalBeforeTax = subtotalBeforeTax.setScale(2, RoundingMode.HALF_UP);
        BigDecimal salesTaxPercent = new BigDecimal("0.05");
        BigDecimal salesTax = subtotalBeforeTax.multiply(salesTaxPercent);
        salesTax = salesTax.setScale(2, RoundingMode.HALF_UP);
        BigDecimal invoiceTotal = subtotalBeforeTax.add(salesTax);
        invoiceTotal = invoiceTotal.setScale(2, RoundingMode.HALF_UP);
        System.out.println("Suma: " + invoiceSubtotal);
        System.out.println("Rabat: " + discount);
        System.out.println("Suma po uwzględnieniu rabatu: " + subtotalBeforeTax);
        System.out.println("Podatek: " + salesTax);
        System.out.println("Łącznie: " + invoiceTotal);
    }
}
```

W metodzie `main()` z listingu 6.4 najpierw tworzone są obiekty `BigDecimal` o nazwach `invoiceSubtotal` i `discountPercent`, inicjalizowane wartościami odpowiednio 285.36 i 0.10. Wartość `invoiceSubtotal` jest mnożona przez `discountPercent`, a wynikowa instancja klasy `BigDecimal` tego mnożenia jest przypisywana zmiennej `discount`.

Na tym etapie zmienna `discount` ma wartość 28.5360. Jeśli nie liczyć ostatniego zera, wartość ta jest taka sama jak wartość wyrażenia `invoiceSubtotal*DISCOUNT_PERCENT`

z listingu 6.3. Wartością, która powinna zostać przypisana zmiennej `discount`, jest 28.54. Aby rozwiązać ten problem jeszcze przed wykonaniem kolejnego obliczenia, w metodzie `main()` jest wywoływana metoda `setScale()` z następującymi argumentami:

- 2 — dwie cyfry po przecinku.
- `RoundingMode.HALF_UP` — standardowy sposób zaokrąglania.

Gdy określona jest już odpowiednia skala i tryb zaokrąglania, metoda `main()` odejmuje `discount` od `invoiceSubtotal`, a instancję `BigDecimal` stanowiącą reprezentację uzyskanej różnicy przypisuje zmiennej `subtotalBeforeTax`. Następnie na zmiennej `subtotalBeforeTax` jest wywoływana metoda `setScale()`, aby odpowiednio zaokrąglić jej wartość przed wykonaniem kolejnego obliczenia.

W kolejnym kroku `main()` tworzy obiekt klasy `BigDecimal` o nazwie `salesTaxPercent`, który zostaje zainicjalizowany wartością 0.05. Dalej `subtotalBeforeTax` zostaje przemnożona przez `salesTaxPercent`, a iloczyn jest przypisywany zmiennej `salesTax`. Na tej zmiennej, której typem jest `BigDecimal`, jest wywoływana metoda `setScale()`, aby odpowiednio zaokrąglić wartość reprezentowaną przez ten obiekt.

Po wykonaniu tej czynności `main()` dodaje `salesTax` do `subtotalBeforeTax`. Suma zostaje przypisana zmiennej `invoiceTotal`, na której metoda `setScale()` dokonuje odpowiedniego zaokrąglania. Na koniec wartości wszystkich obiektów klasy `BigDecimal` zostają przekazane do standardowego wyjścia za pomocą metody `System.out.println()`, która wywołuje na każdym obiekcie ich metody `toString()`, aby uzyskać ciąg znaków reprezentujący wartości poszczególnych instancji `BigDecimal`.

Gdy tak zmodyfikowana wersja aplikacji `InvoiceCalc` zostanie uruchomiona, uzyskamy następujący wynik:

```
Suma: 285,36
Rabat: 28,54
Suma po uwzględnieniu rabatu: 256,82
Podatek: 12,84
Łącznie: 269,66
```

-
- **Ostrzeżenie** • Klasa `BigDecimal` deklaruje konstruktor `BigDecimal(double val)`, którego w miarę możliwości powinno się unikać. Konstruktor ten inicjalizuje instancję klasy `BigDecimal` wartością przekazaną jako `val`, przez co w sytuacji gdy wartość typu `double` nie może zostać przedstawiona jako wartość dokładna, tak utworzona instancja może odzwierciedlać nieprawidłową reprezentację wartości. Na przykład wynikiem wywołania `BigDecimal(0.1)` jest instancja z wartością 0.10000000000000000555111512↵31257827021181583404541015625. Z kolei wywołanie `BigDecimal("0.1")` daje w wyniku instancję z prawidłową wartością 0.1.
-

Klasa `BigInteger`

Klasa `BigDecimal` przechowuje liczbę dziesiętną ze znakiem w postaci niewyskalowanej wartości ze skalą określoną przez 32-bitową liczbę całkowitą. Wartość niewyskalowana jest przechowywana w instancji klasy `java.math.BigInteger`.

Klasa `BigInteger` jest klasą niezmienną, która reprezentuje liczbę całkowitą ze znakiem o określonej precyzji. Wartość jest w tej klasie przechowywana w **kodzie uzupełnień do dwóch** (inaczej mówiąc, wszystkie bity są zamienione — jedynki na zera, a zera na jedynki — a do wyniku dodawana jest wartość 1, aby wynik był zgodny z kodem uzupełnień do dwóch używanym w typach języka Java: całkowitoliczbowym bajtowym, krótkim całkowitoliczbowym, całkowitoliczbowym i długim całkowitoliczbowym).

■ **Uwaga** • Więcej informacji na temat zapisu w kodzie uzupełnień do dwóch można znaleźć w Wikipedii, na stronie pod adresem http://pl.wikipedia.org/wiki/Kod_uzupe%C5%82nie%C5%84_do_dw%C3%B3ch.

W klasie `BigInteger` są zadeklarowane trzy przydatne stałe o nazwach `ONE`, `TEN` i `ZERO`. Każda z tych stałych odpowiada instancji klasy `BigInteger` reprezentującej wartości odpowiednio 1, 10 i 0.

W klasie `BigInteger` jest zadeklarowana całkiem pokaźna liczba przydatnych konstruktorów i metod. Kilka wybranych konstruktorów i metod przedstawiono w tabeli 6.4.

Najlepszym sposobem, aby ośwoić się z klasą `BigInteger`, jest wypróbowanie jej w praktyce. Na listingu 6.5 wykorzystano klasę `BigInteger` do zaimplementowania metod `factorial`, aby porównać sposób ich działania.

Listing 6.5. *Porównanie metod `factorial()`*

```
class FactComp
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println(factorial(12));
        System.out.println();
        System.out.println(factorial(20L));
        System.out.println();
        System.out.println(factorial(170.0));
        System.out.println();
        System.out.println(factorial(new BigInteger("170")));
        System.out.println();
        System.out.println(factorial(25.0));
        System.out.println();
        System.out.println(factorial(new BigInteger("25")));
    }
    public static int factorial(int n)
    {
        if (n == 0)
            return 1;
        else
            return n*factorial(n-1);
    }
    public static long factorial(long n)
    {
        if (n == 0)
            return 1;
        else
            return n*factorial(n-1);
    }
    public static double factorial(double n)
```

Tabela 6.4. Konstruktory i metody klasy *BigInteger*

Metoda	Opis
<code>BigInteger(byte[] val)</code>	Inicjalizuje instancję klasy <code>BigInteger</code> liczbą całkowitą przechowywaną w tablicy <code>val</code> . Element <code>val[0]</code> tej tablicy zawiera osiem najbardziej znaczących (lewych) bitów. Jeżeli <code>val</code> będzie <code>null</code> , konstruktor rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> , natomiast jeśli <code>val.length</code> będzie mieć wartość 0, konstruktor rzuci wyjątek <code>NumberFormatException</code> .
<code>BigInteger(String val)</code>	Inicjalizuje instancję klasy <code>BigInteger</code> liczbą całkowitą odpowiadającą <code>val</code> . Jeżeli <code>val</code> będzie <code>null</code> , konstruktor rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> , a jeśli ciąg znaków reprezentujący <code>val</code> będzie nieprawidłowy (na przykład będzie zawierać litery), wówczas konstruktor rzuci wyjątek <code>NumberFormatException</code> .
<code>BigInteger abs()</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera wartość bezwzględną wartości instancji bieżącej.
<code>BigInteger add(BigInteger augend)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera sumę wartości bieżącej oraz wartości przekazanej jako argument. Jeżeli <code>augend</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigInteger divide(BigInteger divisor)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera ilorz wartości bieżącej podzielonej przez wartość przekazaną jako argument. Jeżeli <code>divisor</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci <code>NullPointerException</code> , natomiast jeśli <code>divisor</code> reprezentuje wartość 0 lub wynik dzielenia nie jest wartością dokładną, metoda rzuci wyjątek <code>ArithmeticException</code> .
<code>BigInteger max(BigInteger val)</code>	Zwraca <code>this</code> lub <code>val</code> zależnie od tego, która instancja klasy <code>BigInteger</code> zawiera większą wartość. Jeżeli <code>val</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigInteger min(BigInteger val)</code>	Zwraca <code>this</code> lub <code>val</code> zależnie od tego, która instancja klasy <code>BigInteger</code> zawiera mniejszą wartość. Jeżeli <code>val</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>BigInteger multiply(BigInteger multiplicand)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera iloczyn wartości bieżącej oraz wartości argumentu. Jeżeli <code>multiplicand</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci <code>NullPointerException</code> .
<code>BigInteger negate()</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera wartość przeciwną do wartości bieżącej.
<code>BigInteger remainder(BigInteger divisor)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera resztę z podzielenia wartości bieżącej przez wartość argumentu. Jeżeli <code>divisor</code> jest <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> , natomiast jeżeli <code>divisor</code> reprezentuje wartość 0, metoda rzuci wyjątek <code>ArithmeticException</code> .
<code>BigInteger subtract(BigInteger subtrahend)</code>	Zwraca nową instancję klasy <code>BigInteger</code> , która zawiera wartość bieżącą pomniejszoną o wartość argumentu. Jeżeli <code>subtrahend</code> będzie <code>null</code> , metoda rzuci wyjątek <code>NullPointerException</code> .
<code>String toString()</code>	Zwraca ciąg znaków stanowiący reprezentację instancji <code>BigInteger</code> .

```

{
    if (n == 1.0)
        return 1.0;
    else
        return n*factorial(n-1);
}
public static BigInteger factorial(BigInteger n)
{
    if (n.equals(BigInteger.ZERO))
        return BigInteger.ONE;
    else
        return n.multiply(factorial(n.subtract(BigInteger.ONE)));
}
}

```

Na listingu 6.5 porównano cztery wersje rekurencyjnej metody `factorial()`, której zadaniem jest wyliczenie silni. Porównanie to pozwala zidentyfikować największą wartość argumentu, jaką można przekazać do pierwszych trzech metod, zanim metody te zaczną zwracać nieprawidłowe wartości spowodowane przekroczeniem przedziału wartości poprawnie reprezentowanych przez dany typ liczbowy.

W pierwszej wersji metody wykorzystywany jest argument typu `int`, a przedział wartości przekazywanego argumentu wynosi od 0 do 12. Jeżeli do metody zostanie przekazany dowolny argument większy od 12, wartości silni tego argumentu nie będzie już można zaprezentować prawidłowo jako liczby typu `int`.

Przedział, do jakiego może należeć argument metody `factorial()`, można poszerzyć przez zmianę typu parametru na `long`. Przedział ten nie zwiększy się jednak znacząco. Po wprowadzeniu zmiany typu argumentu do metody będzie można przekazać wartość nie większą niż 20.

Aby jeszcze bardziej zwiększyć zakres obsługiwanych wartości, można zaimplementować metodę `factorial()`, której parametr i zwracana wartość będą typu `double`. Jest to możliwe, ponieważ za pomocą typu `double` można precyzyjnie reprezentować liczby całkowite. Jednak w takim przypadku największym argumentem, jaki można przekazać do metody, jest 170.0. Każda wartość większa niż 170.0 spowoduje, że metoda `factorial()` zwróci plus nieskończoność.

Może się zdarzyć sytuacja, że konieczne będzie wyliczenie silni wartości większej niż 170 — na przykład gdy będą wykonywane pewne obliczenia statystyczne uwzględniające kombinacje lub permutacje. Jedyny sposób, który pozwoli na obliczanie takiej silni, polega na użyciu wersji metody `factorial()` wykorzystującej typ `BigInteger`.

Gdy aplikacja z listingu 6.5 zostanie uruchomiona, zwróci następujące wyniki:

479001600

2432902008176640000

7.257415615307994E306

72574156153079989673967282111292631147169916812964513765435777989005618434017061578523507492
42617459511490991237838520776666022565442753025328900773207510902400430280058295603966612599
65825710439855829425756896631343961226257109494680671120556888045719334021266145280000000000
00

1.5511210043330986E25

15511210043330985984000000

Pierwsze trzy wartości to najwyższe wartości silni zwracane przez metody `factorial()`, w których wykorzystano odpowiednio typy `int`, `long` i `double`. Czwarta wartość reprezentuje wartość typu `BigInteger`, która odpowiada najwyższej wartości silni typu `double`.

Warto zauważyć, że metoda z typem `double` nie jest w stanie dokładnie zaprezentować wartości 170! (! to matematyczny symbol silni). Precyzja tej metody jest po prostu zbyt mała. Wprawdzie metoda próbuje zaokrąglić najmniejszą cyfrę, lecz takie zaokrąglenie nie zawsze się udaje — liczba kończy się cyframi 7994 zamiast 7998. Zaokrąglenie sprawdza się jedynie w przypadkach argumentów nie większych niż 25.0, o czym świadczą dwa ostatnie wiersze danych wyników.

-
- **Uwaga** • Algorytm szyfrowania RSA, klasa `BigDecimal` i obliczanie silni to praktyczne przykłady zastosowania klasy `BigInteger`. Klasy tej można używać jednak także w zastosowaniach niestandardowych. Na przykład w artykule opublikowanym w magazynie „JavaWorld” z lutego 2006 pod tytułem *Travel Through Time with Java* (<http://www.javaworld.com/javaworld/jw-02-2006/jw-0213-funandgames.html>), który stanowił kolejną część serii *Java Fun and Games*, została wykorzystana klasa `BigInteger` do przechowywania obrazka w postaci bardzo dużej liczby całkowitej. Pomysł polegał na tym, by poeksperymentować z klasą `BigInteger` i sprawdzić, jak za jej pomocą można wyszukiwać zdjęcia ludzi i miejsc, które istniały w przeszłości, będą istnieć w przyszłości lub nigdy nie istniały. Artykuł można polecić zwłaszcza programistom, którzy lubią trochę poszaleć.
-

Informacje na temat pakietów

Klasa `java.lang.Package` udostępnia informacje na temat pakietu (wstępne informacje na temat pakietów zostały przedstawione w rozdziale 4.). Informacje te dotyczą wersji implementacji i specyfikacji pakietu języka Java, nazwy pakietu, a także wskazują, czy pakiet został **upakowany** (ang. *sealed*), czyli czy wszystkie klasy wchodzące w skład pakietu zostały zarchiwizowane w tym samym pliku JAR.

-
- **Uwaga** • Pliki JAR zostały opisane w rozdziale 1.
-

W tabeli 6.5 opisano wybrane metody klasy `Package`.

Na listingu 6.6 znajduje się kod źródłowy aplikacji `PackageInfo`, którą zaimplementowano, aby zaprezentować działanie większości metod klasy `Package` z tabeli 6.5.

Listing 6.6. *Uzyskiwanie informacji na temat pakietu*

```
public class PackageInfo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        if (args.length == 0)
        {
            System.err.println("użycie: java PackageInfo nazwaPakietu [wersja]");
            return;
        }
        Package pkg = Package.getPackage(args[0]);
        if (pkg == null)
```

Tabela 6.5. *Metody klasy Package*

Metoda	Opis
<code>String getImplementationTitle()</code>	Zwraca tytuł implementacji pakietu, który może być <code>null</code> . Format tytułu jest nieokreślony.
<code>String getImplementationVendor()</code>	Zwraca nazwę sprzedawcy lub organizacji, która dostarczyła implementację pakietu. Nazwa ta może być <code>null</code> . Format nazwy jest nieokreślony.
<code>String getImplementationVersion()</code>	Zwraca numer wersji implementacji pakietu, który może być <code>null</code> . Ciąg reprezentujący numer wersji musi być sekwencją dodatnich dziesiętnych liczb całkowitych, oddzielonych od siebie znakami kropki. Liczby te mogą mieć poprzedzające zera.
<code>String getName()</code>	Zwraca nazwę pakietu w standardowym zapisie z kropkami, na przykład <code>java.lang</code> .
<code>static Package getPackage(String packageName)</code>	Zwraca obiekt klasy <code>Package</code> , który jest skojarzony z pakietem wskazywanym przez <code>packageName</code> . Jeżeli pakietu wskazywanego przez <code>packageName</code> nie można znaleźć, zwraca <code>null</code> . Jeżeli <code>packageName</code> jest <code>null</code> , metoda zwraca <code>NullPointerException</code> .
<code>static Package[] getPackages()</code>	Zwraca tablicę wszystkich obiektów klasy <code>Package</code> , które są dostępne dla kodu wywołującego.
<code>String getSpecificationTitle()</code>	Zwraca tytuł specyfikacji pakietu, który może być <code>null</code> . Format tytułu jest nieokreślony.
<code>String getSpecificationVendor()</code>	Zwraca nazwę sprzedawcy lub organizacji, która dostarczyła specyfikację zaimplementowaną w ramach pakietu. Nazwa ta może być <code>null</code> . Format nazwy jest nieokreślony.
<code>String getSpecificationVersion()</code>	Zwraca numer wersji specyfikacji implementacji pakietu, który może być <code>null</code> . Ciąg wskazujący numer wersji musi być sekwencją dodatnich dziesiętnych liczb całkowitych oddzielonych od siebie znakami kropki. Liczby te mogą mieć poprzedzające zera.
<code>boolean isCompatibleWith(String desired)</code>	Sprawdza, czy pakiet jest zgodny z podanym ciągiem wersji. W tym celu wersja specyfikacji pakietu jest porównywana z wersją <code>desired</code> . Jeżeli numer wersji specyfikacji pakietu jest wyższy od pożądanego numeru wersji <code>desired</code> lub mu równy, metoda zwraca wartość <code>true</code> (co oznacza, że pakiet jest zgodny); w przeciwnym razie metoda zwraca wartość <code>false</code> . Jeżeli <code>desired</code> jest <code>null</code> , metoda rzuca wyjątek <code>NullPointerException</code> , a jeżeli numer wersji pakietu lub numer wersji <code>desired</code> nie ma formatu z kropkami, metoda rzuca wyjątek <code>NumberFormatException</code> .
<code>boolean isSealed()</code>	Zwraca wartość <code>true</code> , jeżeli pakiet jest upakowany. W przeciwnym razie zwracana jest wartość <code>false</code> .

```

    {
        System.err.println("Nie znaleziono pakietu " + args[0]);
        return;
    }
    System.out.println("Nazwa: " + pkg.getName());
    System.out.println("Tytuł implementacji: " +
        pkg.getImplementationTitle());
    System.out.println("Dostawca implementacji: " +
        pkg.getImplementationVendor());
    System.out.println("Wersja implementacji: " +
        pkg.getImplementationVersion());
    System.out.println("Tytuł specyfikacji: " +
        pkg.getSpecificationTitle());
    System.out.println("Dostawca specyfikacji: " +
        pkg.getSpecificationVendor());
    System.out.println("Wersja specyfikacji: " +
        pkg.getSpecificationVersion());
    System.out.println("Upakowany: " + pkg.isSealed());
    if (args.length > 1)
        System.out.println("Zgodny z wersją " + args[1] + ": " +
            pkg.isCompatibleWith(args[1]));
    }
}

```

Aby skorzystać z aplikacji, w wierszu poleceń należy podać przynajmniej nazwę pakietu. Na przykład polecenie `java PackageInfo java.lang` zwraca w wersji 6 języka Java następujące dane wynikowe:

```

Nazwa: java.lang
Tytuł implementacji: Java Runtime Environment
Dostawca implementacji: Sun Microsystems, Inc.
Wersja implementacji: 1.6.0_16
Tytuł specyfikacji: Java Platform API Specification
Dostawca specyfikacji: Sun Microsystems, Inc.
Wersja specyfikacji: 1.6
Upakowany: false

```

Aplikacja `PackageInfo` pozwala ustalić, czy specyfikacja pakietu jest zgodna z określonym numerem wersji. Pakiet jest zgodny ze swoimi poprzednikami.

Na przykład jeżeli aplikację wywoła się poleceniem `java PackageInfo java.lang 1.6`, zwróci ona wynik `Zgodny z wersją 1.6: true`, podczas gdy aplikacja wywołana poleceniem `java PackageInfo java.lang 1.8` zwróci wynik `Zgodny z wersją 1.6: false`.

Za pomocą aplikacji `PackageInfo` można także analizować pakiety utworzone samodzielnie. O tym, jak tworzy się własne pakiety, była już mowa w rozdziale 4. W przykładzie 4. zaprezentowano przykładowy pakiet `logging`.

Plik `PackageInfo.class` należy skopiować do katalogu, w którym znajduje się katalog pakietu `logging` (w którym z kolei znajdują się skompilowane pliki klas). Następnie należy wykonać polecenie `java PackageInfo logging`.

Aplikacja `PackageInfo` zwróci wówczas następujący wynik:

```

Nie znaleziono pakietu logging

```

Komunikat błędu jest zwracany dlatego, że metoda `getPackage()` wymaga załadowania z pakietu co najmniej jednego pliku klasy, zanim będzie mogła zwrócić obiekt klasy `Package` z opisem pakietu.

Jedynym sposobem, w jaki można wyeliminować powyższy komunikat błędu, jest załadowanie klasy z pakietu. W tym celu kod z listingu 6.7 należy uwzględnić w kodzie z listingu 6.6.

Listing 6.7. *Dynamiczne ładowanie klasy z pliku klasy*

```
if (args.length == 3)
try
{
    Class.forName(args[2]);
}
catch (ClassNotFoundException cnfe)
{
    System.err.println("nie można załadować " + args[2]);
    return;
}
```

Powyższy fragment kodu należy wstawić przed instrukcją `Package pkg = Package.getPackage(args[0]);`. Kod ten ładuje plik klasy o nazwie wskazanej przez trzeci argument wiersza poleceń aplikacji `PackageInfo`.

Gdy nową wersję aplikacji `PackageInfo` uruchomi się poleceniem `java PackageInfo logging 1.5 logging.File`, zwróci ona dane wynikowe przedstawione poniżej. W poleceniu wywołującym jako klasę, którą aplikacja ma załadować, wskazano klasę `File` pakietu `logging`.

```
Nazwa: logging
Tytuł implementacji: null
Dostawca implementacji: null
Wersja implementacji: null
Tytuł specyfikacji: null
Dostawca specyfikacji: null
Wersja specyfikacji: null
Upakowany: false
Exception in thread "main" java.lang.NumberFormatException: Empty version string
    at java.lang.Package.isCompatibleWith(Unknown Source)
    at PackageInfo.main(PackageInfo.java:43)
```

Tak wiele wartości `null` w danych wynikowych nie powinno dziwić, ponieważ do pakietu `logging` nie dodano żadnych informacji. Dodatkowo metoda `isCompatibleWith()` rzuca wyjątek `NumberFormatException`, ponieważ pakiet `logging` nie zawiera numeru wersji specyfikacji w zapisie z kropką (numer ten jest `null`).

Zapewne najprostszym sposobem umieszczenia informacji na temat pakietu w pakiecie `logging` jest utworzenie pliku `logging.jar` w sposób podobny do opisanego w rozdziale 4. Najpierw jednak trzeba utworzyć niewielki plik tekstowy, który będzie zawierał te informacje o pakiecie. Plik można nazwać dowolnie. Na listingu 6.8 została przedstawiona wersja pliku o nazwie `manifest.mf`.

Listing 6.8. *Zawartość pliku `manifest.mf` z informacjami o pakiecie*

```
Implementation-Title: Implementacja mechanizmu rejestracji
Implementation-Vendor: Jeff Friesen
Implementation-Version: 1.0a
Specification-Title: Specyfikacja mechanizmu rejestracji
Specification-Vendor: Jeff "JavaJeff" Friesen
Specification-Version: 1.0
Sealed: true
```

-
- **Uwaga** • Należy pamiętać o tym, by ostatni wiersz pliku (`Sealed: true`) zakończyć naciśnięciem klawisza *Return* lub *Enter*. W przeciwnym razie aplikacja zwróci prawdopodobnie wartość `Upakowany: false`, ponieważ narzędzie *jar* pakietu JDK może nie zapisać w pakiecie `logging` odpowiadającego temu parametrowi wiersza z pliku manifestu. Potwierdza to powszechną opinię, że narzędzie *jar* jest dość kapryśne.
-

Aby utworzyć plik JAR, który będzie zawierał pakiet `logging` i składające się na niego pliki oraz którego **manifest**, czyli specjalny plik *MANIFEST.MF*, będzie zawierał informacje na temat zawartości pliku JAR przedstawione na listingu 6.8, należy wykonać następujące polecenie:

```
jar cfm logging.jar manifest.mf logging
```

Powyższe polecenie utworzy plik JAR o nazwie *logging.jar* (o czym decyduje opcja `c` odpowiedzialna za utworzenie i opcja `f`, która mówi o pliku). Polecenie włączy także zawartość pliku *manifest.mf* (dzięki opcji `m` jak `manifest`) do pliku *MANIFEST.MF*, który znajduje się w katalogu *META-INF* pakietu.

-
- **Uwaga** • Aby dowiedzieć się więcej na temat manifestu pliku JAR, warto zapoznać się z punktem „Jar Manifest” na stronie „JAR File Specification” dokumentacji JDK (<http://java.sun.com/javase/6/docs/technotes/guides/jar/jar.html#JAR%20Manifest>).
-

Jeżeli narzędzie *jar* nie zwróci żadnych komunikatów o błędach, należy wykonać przedstawione poniżej polecenie wiersza poleceń systemu Windows (lub wiersza systemu operacyjnego, który akurat jest używany). Polecenie to wykona aplikację `PackageInfo` i odczyta informacje na temat pakietu `logging`:

```
java -cp logging.jar;. PackageInfo logging 1.0 logging.File
```

Tym razem wynik działania aplikacji będzie następujący:

```
Nazwa: logging
Tytuł implementacji: Implementacja mechanizmu rejestracji
Dostawca implementacji: Jeff Friesen
Wersja implementacji: 1.0a
Tytuł specyfikacji: Specyfikacja mechanizmu rejestracji
Dostawca specyfikacji: Jeff "JavaJeff" Friesen
Wersja specyfikacji: 1.0
Upakowany: false
Zgodny z wersją 1.0: true
```

Podstawowe klasy opakowujące

Pakiet `java.lang` zawiera klasy `Boolean`, `Byte`, `Character`, `Double`, `Float`, `Integer`, `Long` i `Short`. Są to tak zwane **podstawowe klasy opakowujące** (ang. *primitive wrapper classes*), ponieważ opakowują one wartości typów podstawowych.

-
- **Uwaga** • Podstawowe klasy opakowujące są również znane jako **klasy wartości** (ang. *value classes*).
-

Java udostępnia osiem wspomnianych podstawowych klas opakowujących z dwóch powodów:

- Platforma kolekcji (o której więcej powiemy w rozdziale 8.) udostępnia listy, zbiory i mapy, które mogą przechowywać jedynie obiekty, natomiast nie można w nich umieszczać wartości typów podstawowych. Wartość typu podstawowego umieszcza się w instancji podstawowej klasy opakowującej, a następnie tę instancję można umieścić w kolekcji.
- Podstawowe klasy opakowujące są kontenerami, w których można wygodnie skojarzyć stałe (na przykład `MAX_VALUE` i `MIN_VALUE`) i metody klas (takie jak metody `parseInt()` klasy `Integer` i metody `isDigit()`, `isLetter()` i `toUpperCase()` klasy `Character`) z typami podstawowymi.

W tym punkcie opiszemy wszystkie podstawowe klasy opakowujące, a także klasę o nazwie `Number`.

Klasa `Boolean`

Klasa `Boolean` to najmniejsza spośród podstawowych klas opakowujących. Klasa ta deklaruje trzy stałe, z których dwie to stałe `TRUE` i `FALSE`, oznaczające predefiniowane obiekty klasy `Boolean`.

Klasa `Boolean` deklaruje także dwa konstruktory, które inicjalizują obiekty klasy:

- `Boolean(boolean value)` inicjalizuje obiekt klasy `Boolean` wartością `value`.
- `Boolean(String s)` przekształca tekst przypisany parametrowi `s` na wartość `true` lub `false`, a następnie umieszcza tę wartość w obiekcie klasy `Boolean`.

Drugi konstruktor porównuje wartość parametru `s` z wartością `true`. Ponieważ w porównaniu tym nie bierze się pod uwagę wielkości liter, dowolna kombinacja czterech liter składających się na wartość `true` (czyli `true`, `TRUE`, `tRue` i tak dalej) zostanie umieszczona w obiekcie. W przeciwnym razie w obiekcie zostanie umieszczona wartość `false`.

Uzupełnieniem dla konstruktorów klasy `Boolean` jest metoda `boolean booleanValue()`, która zwraca opakowaną wartość klasy `Boolean`.

Klasa `Boolean` deklaruje także lub pokrywa następujące metody:

- `int compareTo(Boolean b)`, która porównuje bieżący obiekt klasy `Boolean` z parametrem `b`, aby ustalić ich kolejność. Metoda zwraca wartość 0, jeżeli bieżący obiekt zawiera tę samą wartość logiczną co parametr `b`, wartość dodatnią, jeżeli bieżący obiekt zawiera wartość `true`, a parametr `b` ma wartość `false`, oraz wartość ujemną, jeżeli bieżący obiekt zawiera wartość `false`, a parametr `b` wartość `true`.
- `boolean equals(Object o)`, która porównuje bieżący obiekt klasy `Boolean` z parametrem `o` i zwraca `true`, jeżeli `o` nie jest `null`, `o` jest typu `Boolean` i obydwa obiekty zawierają tę samą wartość logiczną.
- `static boolean getBoolean(String name)`, która zwraca `true`, jeżeli właściwość systemowa (o których powiemy w rozdziale 7.) identyfikowana przez `name` istnieje i jest równa `true`.

- `int hashCode()`, zwracająca odpowiedni kod skrótu, dzięki któremu możliwe jest wykorzystanie obiektów klasy `Boolean` w kolekcjach opartych na skrótach (powiemy o nich w rozdziale 8.).
- `static boolean parseBoolean(String s)`, która parsuje wartość parametru `s` i zwraca `true`, jeżeli `s` równa się `"true"`, `"TRUE"`, `"True"` lub dowolnej innej kombinacji tych liter. W przeciwnym razie metoda zwraca `false`. (**Parsowanie** to czynność, w trakcie której sekwencja znaków jest rozkładana na komponenty o określonym znaczeniu, tak zwane **tokeny**).
- `String toString()`, która zwraca `"true"`, jeżeli bieżąca instancja klasy `Boolean` zawiera `true`. W przeciwnym razie metoda zwraca `"false"`.
- `static String toString(boolean b)`, która zwraca `"true"`, jeżeli `b` zawiera `true`. W przeciwnym razie metoda zwraca wartość `"false"`.
- `static Boolean valueOf(boolean b)`, która zwraca `TRUE`, jeżeli `b` zawiera `true` lub `FALSE`, jeżeli `b` zawiera `false`.
- `static Boolean valueOf(String s)`, która zwraca `TRUE`, jeżeli `s` równa się `"true"`, `"TRUE"`, `"True"` lub dowolnej innej kombinacji tych liter. W przeciwnym razie metoda zwraca `FALSE`.

■ **Ostrzeżenie** • Programiści, którzy dopiero poznają klasę `Boolean`, często spodziewają się, że metoda `getBoolean()` zwróci wartość `true` lub `false` obiektu klasy `Boolean`. Jednak metoda `getBoolean()` zwraca wartość właściwości systemowej opartej na klasie `Boolean` (więcej na temat właściwości systemowych powiemy w rozdziale 7.). Aby uzyskać wartość `true` lub `false`, należy skorzystać z metody `booleanValue()`.

W większości przypadków lepiej jest użyć stałych `TRUE` lub `FALSE`, zamiast tworzyć obiekty klasy `Boolean`. Załóżmy na przykład, że trzeba zaimplementować metodę, która zwróci obiekt klasy `Boolean` z wartością `true`, jeżeli argument typu `double` tej metody będzie miał wartość ujemną, lub `false`, jeżeli argument ten będzie mieć wartość dodatnią lub będzie równy zero. Potrzebną metodę można zadeklarować w sposób analogiczny jak w przypadku metody `isNegative()` z listingu 6.9.

Listing 6.9. *Metoda `isNegative()`, w której tworzy się obiekt klasy `Boolean`, choć nie jest to konieczne*

```
public Boolean isNegative(double d)
{
    return new Boolean(d < 0);
}
```

Kod metody jest zwarty, lecz niepotrzebnie tworzy się w niej obiekt klasy `Boolean`. Jeśli metoda będzie często wywoływana, zostanie utworzonych wiele obiektów `Boolean`, które zajmą przestrzeń na stercie. Gdy na stercie zaczyna brakować miejsca, włączany jest proces odświeżania, który spowalnia działanie aplikacji i obniża w ten sposób jej wydajność.

Na listingu 6.10 przedstawiono ulepszoną wersję metody `isNegative()`.

Listing 6.10. Zrefaktoryzowana metoda `isNegative()`, w której nie tworzy się obiektów klasy `Boolean`

```
public Boolean isNegative(double d)
{
    return (d < 0) ? Boolean.TRUE : Boolean.FALSE;
}
```

W nowej wersji metody nie trzeba już tworzyć obiektów klasy `Boolean`, ponieważ metoda zwraca predefiniowany obiekt `TRUE` lub `FALSE`.

-
- **Wskazówka** • Należy dążyć do tego, by liczba tworzonych obiektów klasy `Boolean` była jak najmniejsza. Dzięki temu mniejsza będzie ilość pamięci zużywanej przez aplikację, a wydajność samej aplikacji będzie wyższa, ponieważ proces odśmiecania nie będzie musiał być uruchamiany zbyt często.
-

Klasa `Character`

Klasa `Character` jest największą spośród podstawowych klas opakowujących. Zawiera znaczną liczbę stałych, konstruktor, wiele metod oraz dwie klasy zagnieżdżone (`Subset` i `UnicodeBlock`).

-
- **Uwaga** • Wysoki stopień złożoności klasy `Character` ma swoje źródło w tym, że Java obsługuje `Unicode` (<http://pl.wikipedia.org/wiki/Unicode>). Dla uproszczenia pominięto większość mechanizmów klasy związanych z obsługą `Unicode`, ponieważ wykraczają one poza zakres tego rozdziału.
-

Klasa `Character` deklaruje jeden konstruktor `Character(char value)`, za pomocą którego obiekt klasy `Character` inicjalizuje się wartością `value`. Uzupełnieniem konstruktora jest metoda `charValue()`, która zwraca wartość opakowanego znaku.

Programiści, którzy implementują swoje pierwsze aplikacje, często używają wyrażeń w postaci `ch >= '0' && ch <= '9'` (aby sprawdzić, czy `ch` zawiera cyfry) oraz `ch >= 'A' && ch <= 'Z'` (aby sprawdzić, czy `ch` zawiera wielką literę). Takiej praktyki powinno się jednak unikać z następujących względów:

- Bardzo łatwo jest popełnić błąd w wyrażeniu. Na przykład wyrażenie `ch > '0' && ch <= '9'` zawiera drobny błąd, który powoduje, że wartość `'0'` nie spełnia warunku wyrażenia.
- Na podstawie wyrażeń stosunkowo trudno jest ustalić, co tak naprawdę jest w nich sprawdzane.
- W wyrażeniach można używać jedynie cyfr łacińskich (0 – 9) oraz łacińskich liter (A – Z i a – z). W wyrażeniach nie są natomiast uwzględniane cyfry i litery, które są poprawne w innych językach. Na przykład `'\u094d'` to literał znakowy, który reprezentuje jedną z cyfr w języku tamilskim.

Klasa `Character` deklaruje kilka metod narzędziowych, które służą do porównywania oraz przekształcania i w ten sposób rozwiązują przytoczone przed chwilą problemy. Metodami tymi są:

- `static boolean isDigit(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera cyfrę (standardowo z przedziału od 0 do 9, ale również cyfry z innych języków).
- `static boolean isLetter(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera literę (standardowo `A – Z` lub `a – z`, ale również litery z innych języków).
- `static boolean isLetterOrDigit(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera literę lub cyfrę (standardowo `A – Z`, `a – z` lub `0 – 9`, ale również litery lub cyfry z innych języków).
- `static boolean isLowerCase(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera małą literę.
- `static boolean isUpperCase(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera wielką literę.
- `static boolean isWhitespace(char ch)`, która zwraca `true`, jeśli `ch` zawiera znak niewidoczny (zazwyczaj znak spacji, tabulacji poziomej, powrotu karetki lub nowego wiersza).
- `static char toLowerCase(char ch)`, która zwraca małą literę odpowiadającą wielkiej literze zawartej w `ch`. Jeżeli `ch` nie zawiera wielkiej litery, metoda zwraca wartość `ch`.
- `static char toUpperCase(char ch)`, która zwraca wielką literę odpowiadającą małej literze zawartej w `ch`. Jeżeli `ch` nie zawiera małej litery, metoda zwraca wartość `ch`.

Na przykład zamiast `ch >= '0' && ch <= '9'` zdecydowanie lepiej jest wykonać metodę `isDigit(ch)`, ponieważ w ten sposób unika się ryzyka popełnienia błędów, sama metoda jest zdecydowanie bardziej czytelna, a poza tym zwraca ona wartość `true` nie tylko dla cyfr łańcuchowych, ale także cyfr z innych języków (na przykład `'\u094d'`).

Klasy `Float` i `Double`

Klasy `Float` i `Double` przechowują w obiektach typu `Float` i `Double` odpowiednio wartości zmiennopozycyjne i wartości zmiennopozycyjne o podwójnej precyzji. Klasy te deklarują następujące stałe:

- `MAX_VALUE` identyfikuje maksymalną wartość, którą można reprezentować jako wartość typu `float` lub `double`.
- `MIN_VALUE` identyfikuje minimalną wartość, którą można reprezentować jako wartość typu `float` lub `double`.
- `NaN` reprezentuje `0.0F/0.0F` jako typu `float` oraz `0.0/0.0` jako typu `double`.
- `NEGATIVE_INFINITY` reprezentuje minus nieskończoność jako typu `float` lub `double`.
- `POSITIVE_INFINITY` reprezentuje plus nieskończoność jako typu `float` lub `double`.

Klasy `Float` i `Double` deklarują także następujące konstruktory, które inicjalizują obiekty tych klas:

- `Float(float value)` inicjalizuje obiekt klasy `Float` wartością `value`.
- `Float(double value)` inicjalizuje obiekt klasy `Float` odpowiednikiem wartości `value` typu `float`.

- `Float(String s)` przekształca tekst ze zmiennej `s` w wartość zmiennopozycyjną i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy `Float`.
- `Double(double value)` inicjalizuje obiekt klasy `Double` wartością `value`.
- `Double(String s)` przekształca tekst ze zmiennej `s` w wartość zmiennopozycyjną o podwójnej precyzji i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy `Double`.

Uzupełnieniem dla konstruktorów klasy `Float` jest metoda `float floatValue()`, która zwraca opakowaną wartość zmiennopozycyjną. Analogicznie uzupełnieniem dla konstruktorów klasy `Double` jest metoda `double doubleValue()`, która zwraca opakowaną wartość zmiennopozycyjną o podwójnej precyzji.

Oprócz metody `floatValue()` klasa `Float` deklaruje kilka metod narzędziowych. Są to następujące metody:

- `static int floatToIntBits(float value)` przekształca `value` w 32-bitową liczbę całkowitą.
- `static boolean isInfinite(float f)` zwraca `true`, jeśli wartością `f` jest plus nieskończoność lub minus nieskończoność. Podobna do niej metoda `public boolean isInfinite()` zwraca `true`, jeśli wartością bieżącego obiektu klasy `Float` jest plus nieskończoność lub minus nieskończoność.
- `static boolean isNaN(float f)` zwraca `true`, jeśli wartością `f` jest `NaN`. Podobna do niej metoda `public boolean isNaN()` zwraca `true`, jeśli wartością bieżącego obiektu klasy `Float` jest `NaN`.
- `static float parseFloat(String s)` parsuje `s` i zwraca wartość zmiennopozycyjną, która odpowiada zawartej w `s` tekstowej reprezentacji wartości zmiennopozycyjnej lub rzuca wyjątek `NumberFormatException`, jeżeli reprezentacja ta jest nieprawidłowa (na przykład zawiera litery).

Oprócz metody `doubleValue()` klasa `Double` deklaruje kilka metod narzędziowych. Są to następujące metody:

- `static long doubleToLongBits(double value)` przekształca `value` na długą liczbę całkowitą.
- `static boolean isInfinite(double d)` zwraca `true`, jeśli wartością `d` jest plus nieskończoność lub minus nieskończoność. Podobna do niej metoda `boolean isInfinite()` zwraca `true`, jeśli wartością bieżącego obiektu klasy `Double` jest plus nieskończoność lub minus nieskończoność.
- `static boolean isNaN(double d)` zwraca `true`, jeśli wartością `d` jest `NaN`. Podobna do niej metoda `public boolean isNaN()` zwraca `true`, jeśli wartością bieżącego obiektu klasy `Double` jest `NaN`.
- `static double parseDouble(String s)` parsuje `s` i zwraca wartość zmiennopozycyjną o podwójnej precyzji, która odpowiada zawartej w `s` tekstowej reprezentacji wartości zmiennopozycyjnej o podwójnej precyzji lub rzuca wyjątek `NumberFormatException`, jeżeli reprezentacja ta jest nieprawidłowa.

Za pomocą metod `floatToIntBits()` i `doubleToIntBits()` implementuje się metody `equals()` i `hashCode()`, które mają dotyczyć pól typu `float` i `double`. Dzięki metodom `floatToIntBits()` i `doubleToIntBits()` metody `equals()` i `hashCode()` działają prawidłowo w opisanych poniżej sytuacjach.

- `equals()` musi zwrócić `true`, jeśli `f1` i `f2` zawierają `Float.NaN` (lub jeśli `d1` i `d2` zawierają `Double.NaN`). Gdyby metoda `equals()` była zaimplementowana w sposób analogiczny do `f1.floatValue() == f2.floatValue()` (albo `d1.doubleValue() == d2.doubleValue()`), metoda zwróciłaby `false`, ponieważ `NaN` nie jest równa żadnej innej wartości oprócz samej siebie.
- `equals()` musi zwrócić `false`, jeśli `f1` zawiera `+0.0` i `f2` zawiera `-0.0` (albo odwrotnie) lub jeśli `d1` zawiera `+0.0` i `d2` zawiera `-0.0` (albo odwrotnie). Gdyby metoda `equals()` była zaimplementowana w sposób analogiczny do `f1.floatValue() == f2.floatValue()` (lub `d1.doubleValue() == d2.doubleValue()`), metoda zwróciłaby `true`, ponieważ wyrażenie `+0.0 == -0.0` zwraca `true`.

Spełnienie tych wymagań jest niezbędne, aby kolekcje bazujące na skrótach (o których więcej powiemy w rozdziale 8.) funkcjonowały prawidłowo. Na listingu 6.11 widać, w jaki sposób opisane wymagania wpływają na działanie metod `equals()` klas `Float` i `Double`.

Listing 6.11. Ilustracja działania metody `equals()` klasy `Float` w kontekście wartości `NaN` oraz metody `equals()` klasy `Double` w kontekście wartości `+0.0` i `-0.0`

```
public static void main(String[] args)
{
    Float f1 = new Float(Float.NaN);
    System.out.println(f1.floatValue());
    Float f2 = new Float(Float.NaN);
    System.out.println(f2.floatValue());
    System.out.println(f1.equals(f2));
    System.out.println(Float.NaN == Float.NaN);
    System.out.println();
    Double d1 = new Double(+0.0);
    System.out.println(d1.doubleValue());
    Double d2 = new Double(-0.0);
    System.out.println(d2.doubleValue());
    System.out.println(d1.equals(d2));
    System.out.println(+0.0 == -0.0);
}
```

Gdy aplikacja zostanie uruchomiona, zwróci przedstawione poniżej dane wynikowe. Dowodzą one, że metoda `equals()` klasy `Float` odpowiednio obsługuje wartość `NaN`, a metoda `equals()` klasy `Double` odpowiednio uwzględnia wartości `+0.0` i `-0.0`:

```
NaN
NaN
true
false
```

```
0.0
-0.0
false
true
```

-
- **Wskazówka** • Aby sprawdzić, czy wartości typu `float` lub `double` są równe plus nieskończoności lub minus nieskończoności (ale nie obydwóm tym wartościom), nie należy do tego celu używać metody `isInfinite()`. Zamiast niej wartość należy porównać za pomocą operatora `==` ze stałą `NEGATIVE_INFINITY` lub `POSITIVE_INFINITY`, na przykład `f == Float.NEGATIVE_INFINITY`.
-

Metody `parseFloat()` i `parseDouble()` okażą się przydatne w wielu sytuacjach. Na przykład na listingu 6.12 wykorzystano metodę `parseDouble()`, aby wykonać parsowanie argumentów wiersza poleceń do wartości typu `double`.

Listing 6.12. Parsowanie argumentów wiersza poleceń do wartości zmiennopozycyjnych o podwójnej precyzji

```
public static void main(String[] args)
{
    if (args.length != 3)
    {
        System.err.println("użycie: java Calc wartość1 operator wartość2");
        System.err.println("operatorem może być +, -, * lub /");
        return;
    }
    try
    {
        double value1 = Double.parseDouble(args[0]);
        double value2 = Double.parseDouble(args[2]);
        if (args[1].equals("+"))
            System.out.println(value1+value2);
        else
            if (args[1].equals("-"))
                System.out.println(value1-value2);
            else
                if (args[1].equals("*"))
                    System.out.println(value1*value2);
                else
                    if (args[1].equals("/"))
                        System.out.println(value1/value2);
                    else
                        System.err.println("nieprawidłowy operator: " + args[1]);
    }
    catch (NumberFormatException nfe)
    {
        System.err.println("Nieprawidłowy format liczby: " + nfe.getMessage());
    }
}
```

Aby wypróbować powyższą aplikację, można wywołać ją poleceniem `java Calc 10E+3 + 66.0`. Wynikiem zwróconym przez aplikację będzie `10066.0`. Gdyby natomiast wywołać ją poleceniem `java Calc 10E+3 + A`, aplikacja zwróciłaby następujący komunikat błędu: Nieprawidłowy format liczby: "A". Komunikat ten jest spowodowany rzuceniem wyjątku `NumberFormatException` → `Exception`, co zachodzi w wyniku drugiego wywołania metody `parseDouble()`.

Choć klasa `NumberFormatException` opisuje wyjątki niekontrolowane, a wyjątków niekontrolowanych zwykle się nie obsługuje, ponieważ reprezentują one błędy w kodzie źródłowym, to jednak w tym przykładzie `NumberFormatException` nie pasuje do tego schematu. Wyjątek jest rzucany nie w wyniku błędu w kodzie źródłowym, lecz z powodu przekazania do aplikacji nieprawidłowego argumentu liczbowego, na co jakość kodu źródłowego nie ma żadnego wpływu.

Klasy Integer, Long, Short i Byte

Klasy Integer, Long, Short i Byte przechowują wartości całkowitoliczbowe odpowiednio 32-, 64-, 16- i 8-bitowe w obiektach typów odpowiednio Integer, Long, Short i Byte.

Każda z tych klas deklaruje stałe `MAX_VALUE` i `MIN_VALUE` identyfikujące wartości maksymalną i minimalną, które może reprezentować typ podstawowy powiązany z daną klasą.

Klasy deklarują także konstruktory, które inicjalizują ich obiekty.

- `Integer(int value)` inicjalizuje obiekt klasy Integer wartością `value`.
- `Integer(String s)` przekształca tekst w argumencie `s` na 32-bitową wartość całkowitoliczbową i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy Integer.
- `Long(long value)` inicjalizuje obiekt klasy Long wartością `value`.
- `Long(String s)` przekształca tekst w argumencie `s` na 64-bitową wartość całkowitoliczbową i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy Long.
- `Short(short value)` inicjalizuje obiekt klasy Short wartością `value`.
- `Short(String s)` przekształca tekst w argumencie `s` na 16-bitową wartość całkowitoliczbową i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy Short.
- `Byte(byte value)` inicjalizuje obiekt klasy Byte wartością `value`.
- `Byte(String s)` przekształca tekst w argumencie `s` na 8-bitową wartość całkowitoliczbową i inicjalizuje tą wartością obiekt klasy Byte.

Uzupełnieniem dla konstruktorów klasy Integer jest metoda `int intValue()`, dla konstruktorów klasy Long takim uzupełnieniem jest metoda `long longValue()`, dla konstruktorów klasy Short — metoda `short shortValue()`, zaś dla konstruktorów klasy Byte — metoda `byte byteValue()`. Wszystkie wspomniane metody zwracają opakowane liczby całkowite.

Wszystkie cztery klasy deklarują różnorodne przydatne metody do przetwarzania liczb całkowitych. Na przykład klasa Integer deklaruje wymienione poniżej metody klas, które przeprowadzają konwersję 32-bitowej liczby całkowitej na ciąg znaków String zgodnie ze wskazaną reprezentacją (binarną, szesnastkową, ósemkową i dziesiętkową):

- `static String toBinaryString(int i)` zwraca obiekt klasy String, który zawiera binarną reprezentację argumentu `i`. Na przykład `Integer.toBinaryString(255)` zwróci obiekt klasy String, który będzie zawierać ciąg `11111111`.
- `static String toHexString(int i)` zwraca obiekt klasy String, który zawiera szesnastkową reprezentację argumentu `i`. Na przykład `Integer.toHexString(255)` zwróci obiekt klasy String, który będzie zawierać ciąg `ff`.
- `static String toOctalString(int i)` zwraca obiekt klasy String, który zawiera ósemkową reprezentację argumentu `i`. Na przykład `toOctalString(64)` zwróci obiekt klasy String, który będzie zawierać ciąg `377`.
- `static String toString(int i)` zwraca obiekt klasy String, który zawiera dziesiętkową reprezentację argumentu `i`. Na przykład `toString(255)` zwróci obiekt klasy String, który będzie zawierać ciąg `255`.

Często wygodnie jest poprzedzać ciąg binarny zerami, tak aby ciągi te móc umieszczać w kolumnach o takiej samej szerokości. Na przykład można zaimplementować aplikację, która będzie wyświetlać następujący, obustronnie wyrównany zbiór danych wynikowych:

```
11110001
+
00000111
-----
11111000
```

Niestety, metoda `toBinaryString()` nie ułatwia wykonania tego zadania. Na przykład metoda `Integer.toBinaryString(7)` zwróci obiekt klasy `String`, który będzie zawierał ciąg 111, a nie 00000111. Na listingu 6.13 przedstawiono metodę `toAlignedBinaryString()`, która wyświetla ciąg binarny w pożądanym, obustronnie wyrównanym formacie.

Listing 6.13. Wyrównywanie binarnego ciągu znaków

```
public static void main(String[] args)
{
    System.out.println(toAlignedBinaryString(7, 8));
    System.out.println(toAlignedBinaryString(255, 16));
    System.out.println(toAlignedBinaryString(255, 7));
}
static String toAlignedBinaryString(int i, int numBits)
{
    String result = Integer.toBinaryString(i);
    if (result.length() > numBits)
        return null; // nie można zmieścić wyniku w numBits kolumnach
    int numLeadingZeros = numBits - result.length();
    String zerosPrefix = "";
    for (int j = 0; j < numLeadingZeros; j++)
        zerosPrefix += "0";
    return zerosPrefix + result;
}
```

Metoda `toAlignedBinaryString()` przyjmuje dwa argumenty. Pierwszy zawiera 32-bitową liczbę całkowitą, którą należy przekształcić na binarny ciąg znaków, zaś drugi argument wskazuje liczbę kolumn bitów, w których należy wyświetlić ten ciąg znaków.

Najpierw jest wywoływana metoda `toBinaryString()`, która zwraca binarny ciąg znaków stanowiący odpowiednik wartości `i`, lecz bez poprzedzających zer. Następująca po nim metoda `toAlignedBinaryString()` sprawdza, czy wszystkie cyfry binarnego ciągu znaków zmieszczą się w kolumnach bitów, których liczbę wyznacza `numBits`. Jeżeli cyfr będzie więcej niż kolumn, metoda zwróci `null`. (Więcej informacji na temat metody `length()` oraz innych metod klasy `String` przedstawimy w rozdziale 7.).

W dalszej kolejności metoda `toAlignedBinaryString()` oblicza, iloma zerami należy poprzedzić wartość `result`, po czym w pętli tworzy ciąg znaków złożony z takiej liczby zer. Na koniec metoda zwraca ciąg zer, które mają poprzedzić wynikowy ciąg znaków.

Złożona operacja połączenia ciągów znaków za pomocą operatora przypisania (`+=`) na pierwszy rzut oka nie budzi wątpliwości, jednak tak naprawdę jest to rozwiązanie mało wydajne, ponieważ pośrednie obiekty tworzone w trakcie tej operacji są najpierw tworzone, a następnie niszczone. Zastosowaliśmy jednak tak niewydajny kod, aby w rozdziale 7. przeciwstawić mu rozwiązanie zdecydowanie lepsze pod względem wydajności.

Gdy aplikacja zostanie uruchomiona, zwróci następujące dane wynikowe:

```
00000111
0000000011111111
null
```

Klasa Number

Wszystkie spośród klas `Float`, `Double`, `Integer`, `Long`, `Short` i `Byte` udostępniają nie tylko metodę `xValue()` odnoszącą się do samej klasy, ale również metody `xValue()` odnoszące się do wszystkich pozostałych klas. Na przykład w klasie `Float` dostępne są, oprócz `floatValue()`, również metody `doubleValue()`, `intValue()`, `longValue()`, `shortValue()` oraz `byteValue()`.

Wszystkie sześć metod to składowe klasy `java.lang.Number`, która jest abstrakcyjną klasą bazową dla klas `Float`, `Double`, `Integer`, `Long`, `Short` i `Byte`. Metody `floatValue()`, `doubleValue()`, `intValue()` i `longValue()` klasy `Number` są więc metodami abstrakcyjnymi. Klasa `Number` jest również klasą bazową dla klas `BigDecimal` i `BigInteger` (a także dla niektórych klas przeznaczonych do pracy współbieżnej, o czym więcej powiemy w rozdziale 9.).

Klasa `Number` istnieje po to, by uprościć iterowanie przez kolekcję obiektów klas potomnych po `Number`. Na przykład można zadeklarować zmienną typu `List<Number>` i zainicjalizować ją instancją klasy `ArrayList<Number>`. W tak utworzonej kolekcji można przechowywać różne klasy potomne po `Number` i iterować przez kolekcję, wykorzystując do tego wielopostaciowość wywołań metod klas podrzędnych.

API References

W rozdziale 2. opisano mechanizm odśmiecania, który usuwa obiekt ze sterty, jeśli nie istnieją już żadne odwołania do tego obiektu.

W rozdziale 3. z kolei przedstawiono metodę `finalize()` klasy `Object`. Jest to metoda, którą wywołuje proces odśmiecania, zanim usunie obiekt ze sterty. Metoda `finalize()` pozwala obiektowi na wykonanie czynności sprzątających.

W tym punkcie będzie kontynuowany wątek zapoczątkowany w rozdziałach 2. oraz 3. Zostanie też zaprezentowane API References. Interfejs ten umożliwia aplikacji komunikowanie się, w ograniczonym zakresie, z procesem odśmiecania.

Na początek przedstawimy podstawowe pojęcia związane z API References. Następnie opiszemy klasy `Reference` i `ReferenceQueue` interfejsu, po czym zakończymy prezentacją klas `SoftReference`, `WeakReference` i `PhantomReference`.

Podstawowe pojęcia

Gdy uruchamia się aplikację, tworzony jest dla niej **główny zbiór odwołań** (ang. *root set of references*). Zbiór ten jest kolekcją zmiennych lokalnych, parametrów, pól klas i pól instancji, które aktualnie istnieją i zawierają — potencjalnie puste — odwołania do obiektów. Zbiór główny zmienia się z upływem czasu i w miarę wykonywania przez aplikację kolejnych zadań. Na przykład po powrocie z metody ze zbioru znikają jej parametry.

Wiele procesów odśmiecania odczytuje główny zbiór odwołań w momencie, gdy zostają uruchomione. Na podstawie głównego zbioru odwołań proces odśmiecania sprawdza, czy obiekt jest **osiągalny** (albo czy obiekt **żyje**, to znaczy czy istnieją jakieś odwołania do niego), czy też jest **nieosiągalny** (czyli nie istnieją żadne odwołania do niego). Proces odśmiecania nie może niszczyć obiektów, które są osiągalne — proces ten może usuwać ze sterty jedynie te obiekty, które, począwszy od głównego zbioru odwołań, nie są osiągalne.

■ **Uwaga** • Obiektami osiągalnymi są także te obiekty, które są osiągalne pośrednio za pośrednictwem zmiennych ze zbioru głównego. Inaczej mówiąc, chodzi o obiekty, które są osiągalne za pośrednictwem żywych obiektów osiągalnych bezpośrednio za pomocą tych zmiennych. Obiekt, który pozostaje nieosiągalny na żadnej ścieżce, bez względu na to, którą zmienną z głównego zbioru odwołań się wybierze, podlega przetworzeniu przez mechanizm odśmiecania.

Począwszy od wersji 1.2 języka Java, obiekty osiągalne dzieli się na obiekty silnie osiągalne, miękko osiągalne, słabo osiągalne i złudnie osiągalne. W odróżnieniu od obiektów silnie osiągalnych, obiekty osiągalne miękko, słabo i złudnie mogą podlegać przetwarzaniu przez mechanizm odśmiecania.

W poniższych punktach scharakteryzowano cztery wspomniane typy osiągalności zależnie od mocy odwołania — od najsilniejszego do najsłabszego.

- Obiekt jest **silnie osiągalny** (ang. *strongly reachable*), jeżeli jest osiągalny dla wątku i wątek ten nie musi przechodzić przez obiekty API Reference — wątek korzysta z **silnego odwołania** (ang. *strong reference*) przypisanego zmiennej z głównego zbioru odwołań. Nowo utworzony obiekt (na przykład obiekt, do którego odwołuje się zmienna `d` z instrukcji `Double d = new Double(1.0);`) jest silnie osiągalny dla wątku, który ten obiekt stworzył. (Więcej na temat wątków powiemy w rozdziale 7.).
- Obiekt jest **miękko osiągalny** (ang. *softly reachable*), jeżeli nie jest silnie osiągalny, lecz staje się osiągalny za pośrednictwem **odwołania miękkiego** (ang. *soft reference*), czyli odwołania do obiektu, które jest przechowywane w obiekcie klasy `SoftReference`. Najsilniejszym odwołaniem do takiego obiektu jest odwołanie miękkie. Gdy ilość miejsca na stercie jest już niewielka, proces odśmiecania zwykle usuwa miękkie odwołania do najstarszych miękko osiągalnych obiektów, po czym finalizuje te obiekty (przez wywołanie metody `finalize()`) i je usuwa.
- Obiekt jest **słabo osiągalny** (ang. *weakly reachable*), jeżeli nie jest silnie ani miękko osiągalny, natomiast staje się osiągalny za pośrednictwem **odwołania słabego** (ang. *weak reference*), czyli odwołania do obiektu, które jest przechowywane w obiekcie klasy `WeakReference`. Najsilniejszym odwołaniem do takiego obiektu jest odwołanie słabe. Proces odśmiecania usuwa słabe odwołania do słabo osiągalnych obiektów i niszczy je (a wcześniej finalizuje) przy następnym uruchomieniu procesu, nawet jeśli w pamięci jest dużo wolnego miejsca.
- Obiekt jest **złudnie osiągalny** (ang. *phantom reachable*), jeżeli nie jest silnie, miękko ani słabo osiągalny, został sfinalizowany i proces odśmiecania jest gotowy na odzyskanie zajmowanej przez niego pamięci. Dodatkowo do obiektu złudnie osiągalnego

wiedzie **złudne odwołanie** (ang. *phantom reference*), czyli odwołanie do obiektu przechowywane w obiekcie klasy `PhantomReference`. Najsilniejszym odwołaniem do obiektu złudnie osiągalnego jest odwołanie **złudne**.

-
- **Uwaga** • Jedyna różnica między odwołaniem miękkim a słabym sprowadza się do tego, że prawdopodobieństwo usunięcia obiektu miękko osiągalnego przez proces odświeżania jest niższe niż w przypadku obiektu słabo osiągalnego. Poza tym odwołanie słabe nie ma wystarczającej mocy, by utrzymać obiekt w pamięci.
-

Obiekty, do których odwołanie jest przechowywane w obiektach klas `SoftReference`, `WeakReference` lub `PhantomReference`, to tak zwane **referenty**.

Klasy `Reference` i `ReferenceQueue`

API `Reference` zawiera pięć klas, które wchodzą w skład pakietu `java.lang.ref`. Jądrzem tego pakietu są klasy `Reference` i `ReferenceQueue`.

Klasa `Reference` jest abstrakcyjną klasą główną dla wchodzących w skład pakietu klas potomnych `SoftReference`, `WeakReference` i `PhantomReference`.

Klasa `ReferenceQueue` to klasa, której instancje opisują strukturę kolejek danych. Jeśli instancja klasy `ReferenceQueue` zostanie skojarzona z obiektem klasy potomnej `Reference` (czyli, krócej mówiąc, z obiektem `Reference`), wówczas w momencie gdy referent, do którego wiedzie odwołanie enkapsulowane w obiekcie `Reference`, zostanie zniszczony przez proces odświeżania, obiekt `Reference` zostanie dodany do kolejki.

-
- **Uwaga** • Obiekt klasy `ReferenceQueue` kojarzy się z obiektem `Reference` w ten sposób, że obiekt klasy `ReferenceQueue` przekazuje się do konstruktora odpowiedniej klasy potomnej po klasie `Reference`.
-

Klasa `Reference` jest zadeklarowana jako ogólny typ `Reference<T>`, w którym `T` oznacza typ referenta. Klasa udostępnia następujące metody:

- `void clear()` przypisuje odwołaniu `null`. Obiekt klasy `Reference`, na którym jest wywoływana ta metoda, nie jest kolejgowany (wstawiany) do skojarzonej z nim kolejki odwołań (jeżeli oczywiście taka kolejka odwołań jest skojarzona z obiektem). (Proces odświeżania części odwołania w sposób bezpośredni, a nie przez wywołanie metody `clear()`. Metoda `clear()` jest wywoływana przez aplikację).
- `boolean enqueue()` dodaje obiekt klasy `Reference`, na którym metoda została wywołana, do skojarzonej z nią kolejki odwołań. Metoda zwraca `true`, gdy obiekt klasy `Reference` został zakolejkowany, lub `false` w przeciwnym wypadku — wówczas jest to znak, że obiekt został zakolejkowany już wcześniej albo w momencie jego tworzenia nie został skojarzony z żadną kolejką. (Proces odświeżania kolejkuje obiekty klasy `Reference` w sposób bezpośredni, a nie przez wywołanie metody `enqueue()`. Metoda `enqueue()` jest wywoływana przez aplikację).

- `T get()` zwraca odwołanie przechowywane w obiekcie klasy `Reference`. Jeżeli przechowywane odwołanie zostało wcześniej wyczyszczone czy to przez aplikację, czy to przez proces odśmiecania, zwracaną wartością jest `null`.
- `boolean isEnqueued()` zwraca `true`, jeśli obiekt klasy `Reference` został zakolejkowany przez aplikację lub przez proces odśmiecania. W przeciwnym razie metoda zwraca wartość `false`, co oznacza, że obiekt klasy `Reference` nie został w momencie jego utworzenia skojarzony z żadną kolejką.

■ **Uwaga** • Klasa `Reference` deklaruje także konstruktory. Ponieważ konstruktory te są prywatne w ramach pakietu, klasami potomnymi po `Reference` mogą być wyłącznie klasy z pakietu `java.lang.ref`. Nałożenie takiego ograniczenia było konieczne dlatego, że instancje klas potomnych po `Reference` muszą ściśle współpracować z procesem odśmiecania.

Klasa `ReferenceQueue` jest zadeklarowana jako ogólny typ `ReferenceQueue<T>`, w którym `T` wskazuje typ referenta. Klasa `ReferenceQueue` deklaruje konstruktor i metody opisane poniżej.

- `ReferenceQueue()` inicjalizuje nową instrukcję klasy `ReferenceQueue`.
- `Reference<? extends T> poll()` sprawdza, czy w kolejce jest dostępny obiekt klasy `Reference`. Jeżeli taki obiekt jest dostępny, zostaje on usunięty z kolejki i zwrócony przez metodę. W przeciwnym razie następuje natychmiastowy powrót z metody z wartością wynikową `null`.
- `Reference<? extends T> remove()` usuwa z kolejki następny obiekt klasy `Reference` i go zwraca. Przez nieokreślony czas metoda czeka na to, by obiekt klasy `Reference` stał się dostępny, a gdy to oczekiwanie zostanie przerwane, rzuca wyjątek klasy `java.lang.InterruptedException`.
- `Reference<? extends T> remove(long timeout)` usuwa z kolejki następny obiekt klasy `Reference` i go zwraca. Metoda czeka, aż obiekt klasy `Reference` stanie się dostępny lub upłynie tyle milisekund, ile wskazuje parametr `timeout`. Wywołanie metody z argumentem `0` spowoduje, że metoda będzie oczekiwać bez końca. Jeżeli upłynie czas wskazywany przez `timeout`, metoda zwróci `null`. Jeżeli wartość `timeout` będzie ujemna, metoda rzuci wyjątek `java.lang.IllegalArgumentException`, a jeżeli jej oczekiwanie zostanie przerwane, zostanie rzucony wyjątek klasy `InterruptedException`.

Klasa `SoftReference`

Klasa `SoftReference` opisuje obiekt klasy `Reference`, którego referent jest miękko osiągalny. Jest to klasa ogólna, która oprócz tego, że dziedziczy metody klasy `Reference` i pokrywa jej metodę `get()`, udostępnia także opisane poniżej konstruktory przeznaczone do inicjalizowania obiektów klasy `SoftReference`.

- `SoftReference(T r)` umieszcza w obiekcie odwołanie przekazane jako argument `r`. Obiekt klasy `SoftReference` zachowuje się jak miękkie odwołanie do `r`. Żaden obiekt klasy `ReferenceQueue` nie jest skojarzony z obiektem klasy `SoftReference`.

- `SoftReference(T r, ReferenceQueue<? super T> q)` umieszcza w obiekcie odwołanie przekazane jako argument `r`. Obiekt klasy `SoftReference` zachowuje się jak miękkie odwołanie do `r`. Z obiektem klasy `SoftReference` zostaje skojarzona kolejka `SoftReference` wskazywana przez `q`. Jeżeli przekazany do metody argument `q` będzie `null`, będzie to oznaczać, że z miękkim odwołaniem nie jest skojarzona żadna kolejka.

Klasa `SoftReference` przydaje się do implementowania buforów pamięci podręcznej, na przykład do przechowywania obrazków. Bufor obrazków przechowuje w pamięci obrazki (ponieważ ich załadowanie z dysku zabiera czas), a także zapewnia, że do pamięci nie trafiają duplikaty obrazków, które potencjalnie mogą mieć duże rozmiary.

Bufor obrazków zawiera odwołania do obiektów obrazków, które znajdują się już w pamięci. Gdyby były to silne odwołania, obrazki pozostawałyby w pamięci. Trzeba by wówczas ustalać, które z tych obrazków nie są już więcej potrzebne, i usuwać je z pamięci, aby mogły zostać przetworzone przez proces odświeżania.

Gdyby konieczne było ręczne usuwanie obrazków, oznaczałoby to tak naprawdę powielanie zadań wykonywanych przez proces odświeżania. Jeżeli jednak odwołania do obiektów obrazków opakuje się w obiektach klasy `SoftReference`, proces odświeżania sam ustali, kiedy obiekty te należy usunąć (zazwyczaj będzie to wówczas, gdy na sterckie będzie już mało wolnego miejsca), a także sam je usunie.

Na listingu 6.14 pokazano, w jaki sposób za pomocą klasy `SoftReference` można utrzymać podręczny bufor obrazków.

Listing 6.14. *Utrzymywanie podręcznego bufora obrazków*

```
class Image
{
    private byte[] image;
    private Image(String name)
    {
        image = new byte[1024*100];
    }
    static Image getImage(String name)
    {
        return new Image(name);
    }
}
public class ImageCache
{
    final static int NUM_IMAGES = 200;
    @SuppressWarnings("unchecked")
    public static void main(String[] args)
    {
        String[] imageNames = new String[NUM_IMAGES];
        for (int i = 0; i < imageNames.length; i++)
            imageNames[i] = new String("obrazek" + i + ".gif");

        SoftReference<Image>[] cache = new SoftReference[imageNames.length];
        for (int i = 0; i < cache.length; i++)
            cache[i] = new SoftReference<Image>(Image.getImage(imageNames[i]));

        for (int i = 0; i < cache.length; i++)
        {
            Image im = cache[i].get();

```

```

        if (im == null)
        {
            System.out.println(imageNames[i] + " nie znajduje się w buforze");
            im = Image.getImage(imageNames[i]);
            cache[i] = new SoftReference<Image>(im);
        }
        System.out.println("Rysowanie obrazka");
        im = null; // Usunięcie silnego odwołania do obrazka.
    }
}
}

```

Na listingu zadeklarowano klasę Image, która symuluje ładowanie obrazka. Każda instancja obrazka jest tworzona przez wywołanie metody klasy getImage(). Prywatna tablica image instancji zajmuje 100 KB pamięci.

Metoda main() najpierw tworzy tablicę obiektów klasy String, które zawierają nazwy plików obrazków. Sposób tworzenia tej tablicy jest daleki od wydajnego, a rozwiązanie alternatywne o odpowiedniej wydajności zostanie przedstawione w rozdziale 7.

Metoda main() tworzy następnie tablicę obiektów klasy SoftReference, która odgrywa rolę podręcznego bufora dla obiektów klasy Image. Tablica jest inicjalizowana obiektami klasy SoftReference, z których każdy jest inicjalizowany odwołaniem do obiektu klasy Image.

Na tym etapie metoda main() rozpoczyna wykonanie głównej pętli aplikacji. Pętla iteruje przez bufor i odczytuje kolejne obiekty klasy Image lub null, jeśli proces odświeżania wyczerpał miękkie odwołanie do obiektu obrazka (aby zwolnić miejsce zajmowane przez niego na sterckie).

Jeżeli odwołaniem przypisanym im nie jest null, oznacza to, że obiekt nie stał się nieosiągalny — następujący zaraz potem kod może więc wyrysować obrazek na ekranie. Instrukcja przypisania im = null; usuwa silne odwołanie do obiektu klasy Image ze zmiennej im głównego zbioru odwołań.

-
- **Uwaga** • Wykonanie instrukcji przypisania im = null; nie jest w tej aplikacji konieczne, ponieważ zaraz w następnej iteracji im jest nadpisywane przez wartość zwróconą przez metodę get() albo pętla i aplikacja zostają zakończone. W przykładowym kodzie instrukcja ta została umieszczona po to, aby pokazać, w jaki sposób można się pozbyć wartości zmiennej im. Działanie takie okaże się przydatne, gdy wartość zmiennej pozostanie w pamięci na dłużej, jeśli przykładowa aplikacja zostanie rozbudowana do bardziej złożonej postaci, a proces odświeżania nie będzie mógł usunąć ze sterty obiektu klasy Image wskazywanego przez im ze względu na fakt, że obiekt ten będzie silnie osiągalny.
-

Jeśli odwołanie przypisane zmiennej im będzie null, będzie to oznaczać, że obiekt klasy Image stał się nieosiągalny i prawdopodobnie został usunięty ze sterty. W takiej sytuacji obiekt obrazka trzeba ponownie utworzyć i umieścić w nowym obiekcie klasy SoftReference, który powinien następnie trafić do bufora podręcznego.

Poniżej znajduje się krótki wycinek danych wynikowych zwróconych przez aplikację — jej kod być może trzeba będzie odpowiednio dostosować, aby uzyskać takie same wyniki:

```

obrazek162.gif nie znajduje się w buforze
Rysowanie obrazka
obrazek163.gif nie znajduje się w buforze
Rysowanie obrazka
Rysowanie obrazka

```

Komunikat `Rysowanie obrazka` w ostatnim wierszu przytoczonych danych wynikowych oznacza, że obrazek *obrazek164.gif* nadal znajduje się w buforze. Inaczej mówiąc, obiekt klasy `Image` obrazka nadal jest osiągalny.

-
- **Uwaga** • Jeżeli aplikacja będzie zwracać nieskończoną liczbę komunikatów „Rysowanie obrazka”, może to oznaczać, że przestrzeń na sterce używana przez maszynę wirtualną Javy jest większa niż przestrzeń na sterce wykorzystywana przez aktualnie używaną maszynę wirtualną, gdy aplikacja została uruchomiona w systemie Windows XP. Jeżeli przestrzeń na sterce dostępna dla maszyny wirtualnej będzie odpowiednio duża, miękkie odwołania nie będą czyszczone i aplikacja będzie mogła zwracać wyniki w nieskończoność. Aby rozwiązać ten problem, można zwiększyć rozmiar tablicy obrazków `image` (na przykład z `1024*100` do `1024*500`) i ewentualnie przypisać stałej `NUM_IMAGES` większą wartość (na przykład `500`).
-

Klasa `WeakReference`

Klasa `WeakReference` opisuje obiekt klasy `Reference`, którego referent jest słabo osiągalny. `WeakReference` to klasa ogólna, która dziedziczy metody po klasie `Reference`, a także udostępnia konstruktory opisane poniżej, które inicjalizują obiekty klasy `WeakReference`:

- `WeakReference(T r)` umieszcza w obiekcie odwołanie `r`. Obiekt klasy `WeakReference` zachowuje się jak słabe odwołanie do `r`. Z obiektem tym nie jest skojarzona kolejka `ReferenceQueue`.
- `WeakReference(T r, ReferenceQueue<? super T> q)` umieszcza w obiekcie odwołanie `r`. Obiekt klasy `WeakReference` zachowuje się jak słabe odwołanie do `r`. Z obiektem tym zostanie skojarzony obiekt klasy `ReferenceQueue` wskazywany przez argument `q`. Jeżeli jako `q` zostanie przekazane `null`, będzie to oznaczać, że ze słabym odwołaniem nie jest skojarzona żadna kolejka.

Klasa `WeakReference` przydaje się do zapobiegania wyciekom pamięci, które mogą wystąpić w przypadku korzystania z map skrótów. Wyciek pamięci następuje wtedy, gdy do mapy skrótów są dodawane kolejne obiekty, które nie są nigdy usuwane. Obiekty te pozostają wówczas w pamięci, ponieważ mapa skrótów przechowuje silne odwołania do nich.

Idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby obiekty pozostawały w pamięci jedynie wówczas, gdy w aplikacji występują silne odwołania do nich. Z chwilą zniknięcia ostatniego silnego odwołania do obiektu (nie licząc silnego odwołania w mapie skrótów) obiekt powinien zostać usunięty przez proces odświeżania.

Okolicznościom, w których dochodzi do wycieków pamięci, można zapobiec przez tworzenie słabych odwołań do elementów mapy skrótów. Dzięki temu elementy mapy skrótów zostaną usunięte, jeśli przestaną istnieć jakiegokolwiek silne odwołania do ich kluczy. Do tego celu służy klasa `WeakHashMap` opisywana w rozdziale 8.

Klasa PhantomReference

Klasa `PhantomReference` opisuje obiekt klasy `Reference`, którego referent jest złudnie osiągalny. `PhantomReference` jest klasą ogólną, która dziedziczy metody po klasie `Reference` i pokrywa metodę `get()`, a także udostępnia opisany poniżej konstruktor przeznaczony do inicjalizowania obiektów klasy `PhantomReference`.

- `PhantomReference(T r, ReferenceQueue<? super T> q)` umieszcza w obiekcie odwołanie `r`. Obiekt klasy `PhantomReference` zachowuje się jak złudne odwołanie do `r`. Z obiektem klasy `PhantomReference` jest skojarzony obiekt klasy `ReferenceQueue` wskazywany przez argument `q`. Przekazanie `null` do argumentu `q` nie ma sensu, ponieważ pokrywająca metoda `get()` zwraca `null` i obiekt klasy `PhantomReference` nigdy nie zostanie zakolejkowany.

W odróżnieniu od obiektów klas `WeakReference` i `SoftReference`, które są kolejkowane w ich własnych kolejkach odwołań wówczas, gdy ich referenty stają się słabo osiągalne (przed finalizacją), a czasami także po tym, gdy ich referenty stają się miękko osiągalne (przed finalizacją), obiekty klasy `PhantomReference` są kolejkowane po odzyskaniu pamięci zajmowanej przez ich referenty.

Pomimo że referent obiektu klasy `PhantomReference` jest niedostępny (metoda `get()` zwraca `null`), klasa jest jak najbardziej przydatna, ponieważ zakolejkowanie obiektu klasy `PhantomReference` wskazuje dokładnie moment usunięcia referenta. Można więc na przykład opóźnić utworzenie dużego obiektu do momentu, aż inny duży obiekt zostanie usunięty z pamięci (i uniknąć w ten sposób rzucenia obiektu klasy `java.lang.OutOfMemoryError`).

Klasa `PhantomReference` jest przydatna również dlatego, że może stanowić substytut **wskrzeszenia** (ang. *resurrection*), czyli zjawiska, w którym obiekt nieosiągalny ponownie staje się osiągalny. Jako że referent jest niedostępny (metoda `get()` zwraca `null`) ze względu na fakt, że nie ma go już w pamięci w momencie, gdy obiekt klasy `PhantomReference` jest kolejkowany, obiekt może zostać wyczyszczony w pierwszym cyklu pracy procesu odśmiecania, w którym obiekt ten zostanie zidentyfikowany jako złudnie osiągalny. Po uzyskaniu odpowiedniego powiadomienia za pośrednictwem kolejki odwołań obiektu klasy `PhantomReference` można wyczyścić wszystkie zasoby powiązane z obiektem.

-
- **Uwaga** • Wskrzeszenie zachodzi w metodzie `finalize()`, gdy zmiennej z głównego zbioru odwołań przypisuje się `this`. W metodzie `finalize()` można na przykład wykonać instrukcję `r = this;`, aby obiekt nieosiągalny wskazywany jako `this` przypisać polu klasy o nazwie `r`.
-

Z kolei proces odśmiecania potrzebuje co najmniej dwóch cykli, aby stwierdzić, czy obiekt pokrywający metodę `finalize()` może zostać przez ten proces przetworzony. Jeśli w pierwszym cyklu odśmiecania okaże się, że obiekt może zostać usunięty, zostanie wywołana metoda `finalize()`. Jednak metoda `finalize()` może doprowadzić do wskrzeszenia obiektu, dlatego potrzebny jest jeszcze drugi cykl, w którym proces odśmiecania sprawdzi, czy do wskrzeszenia rzeczywiście doszło.

-
- **Ostrzeżenie** • Zjawisko wskrzeszania wykorzystano w implementacji pul obiektów, które odtwarzają te same obiekty, jeśli ich utworzenie jest kosztowne (czasochłonne). Przykładem takiego obiektu może być choćby połączenie z bazą danych. Jednak wskrzeszanie też jest czynnością czasochłonną, a klasa `PhantomReference` likwiduje wymóg wykonywania tej czynności, a zatem zdecydowanie należy unikać wskrzeszania we własnych aplikacjach.
-

Na listingu 6.15 pokazano, w jaki sposób za pomocą klasy `PhantomReference` można zidentyfikować fakt usunięcia dużego obiektu.

Listing 6.15. *Rozpoznawanie, czy usunięty został duży obiekt*

```
class LargeObject
{
    private byte[] memory = new byte[1024*1024*50]; // 50 megabajtów
}
public class LargeObjectDemo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ReferenceQueue<LargeObject> rq;
        rq = new ReferenceQueue<LargeObject>();
        PhantomReference<LargeObject> pr;
        pr = new PhantomReference<LargeObject>(new LargeObject(), rq);
        int counter = 0;
        int[] x;
        while (rq.poll() == null)
        {
            System.out.println("oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu");
            if (counter++ == 10)
                x = new int[1024*1024];
        }
        System.out.println("duży obiekt został usunięty");
    }
}
```

W kodzie na listingu 6.15 zadeklarowano klasę `LargeObject`, której prywatna tablica memory zajmuje 50 MB. Jeżeli w momencie uruchomienia aplikacji używana implementacja Javy rzuci błąd `OutOfMemoryError`, konieczne będzie zmniejszenie rozmiaru tej tablicy.

Metoda `main()` tworzy najpierw obiekt klasy `ReferenceQueue` opisujący kolejkę, do której zostanie dodany utworzony w kolejnym kroku obiekt klasy `PhantomReference` zawierający odwołanie do `LargeObject`.

Następnie metoda `main()` tworzy obiekt klasy `PhantomReference`. W tym celu do konstruktora zostaje przekazane odwołanie do nowo utworzonego obiektu klasy `LargeObject` oraz odwołanie do wcześniej utworzonego obiektu klasy `ReferenceQueue`.

Po zainicjalizowaniu zmiennej `counter` (która wskazuje liczbę iteracji, jakie wykonano przed utworzeniem kolejnego dużego obiektu) oraz po zadeklarowaniu zmiennej lokalnej o nazwie `x`, przeznaczonej do przechowywania silnego odwołania do kolejnego dużego obiektu, metoda `main()` uruchamia pętlę odpytywania.

Pętla odpytywania rozpoczyna się od wywołania metody `poll()`, która sprawdza, czy obiekt klasy `LargeObject` został usunięty z pamięci. Dopóki metoda będzie zwracać `null`, co

oznacza, że obiekt klasy `LargeObject` nadal znajduje się w pamięci, pętla będzie zwracać komunikat i zwiększać wartość licznika `counter`.

Gdy licznik iteracji `counter` osiągnie wartość 10, zmiennej `x` zostaje przypisana tablica elementów typu `int` z milionem elementów w postaci liczb całkowitych. Tablica nie zostanie wyczyszczona przez proces odśmiecania do momentu zakończenia działania aplikacji, ponieważ odwołanie przypisane zmiennej `x` jest odwołaniem silnym.

Na niektórych platformach przypisanie odwołania do tablicy zmiennej `x` wystarczy do tego, by proces odśmiecania zniszczył obiekt klasy `LargeObject`. Obiekt klasy `PhantomReference` dużego obiektu jest kolejgowany w kolejce `ReferenceQueue`, na którą wskazuje odwołanie `rq`, a metoda `poll()` zwraca obiekt klasy `PhantomReference`.

W zależności od implementacji używanej maszyny wirtualnej aplikacja może zwrócić (choć nie musi) komunikat duży obiekt został usunięty. Jeżeli komunikat ten nie zostanie zwrócony przez aplikację, być może trzeba będzie zwiększyć rozmiar tablicy `x`, aby w ten sposób zapewnić, że nie zostanie rzucony błąd `OutOfMemoryError`.

Po uruchomieniu aplikacji można uzyskać dane wynikowe widoczne poniżej. Aby uzyskać podobny wynik, konieczne może być odpowiednie dostosowanie kodu źródłowego aplikacji.

```
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
oczekiwanie na usunięcie dużego obiektu
duży obiekt został usunięty
```

■ **Uwaga** • Więcej ciekawych przykładów zastosowania klasy `PhantomReference` oraz więcej bardziej szczegółowych informacji na temat procesu odśmiecania można znaleźć we wpisie na blogu Keitha D. Gregory'ego pod tytułem „Java Reference Objects” (<http://www.kdgregory.com/index.php?page=java.refobj>).

Ćwiczenia

Celem poniższych ćwiczeń jest sprawdzenie wiedzy wyniesionej z tego rozdziału, dotyczącej podstawowych API języka Java.

1. Jakie stałe deklaruje `Math`?
2. Dlaczego `Math.abs(Integer.MIN_VALUE)` jest równe `Integer.MIN_VALUE`?
3. Do czego służy metoda `random()` klasy `Math`?
4. Należy wskazać pięć wartości specjalnych, które mogą wystąpić w trakcie wykonywania obliczeń zmiennopozycyjnych.
5. Czym różnią się klasy `Math` i `StrictMath`?
6. Do czego służy słowo `strictfp`?
7. Co to jest `BigDecimal` i do czego się używa tej klasy?

8. Która stała `RoundMode` opisuje tryb zaokrąglania, o którym mówi się w szkole na lekcjach?
9. Co to jest `BigInteger`?
10. Do czego służy metoda `isSealed()` klasy `Package`?
11. Metoda `getPackage()` wymaga, by z pakietu załadowano co najmniej jeden plik klas, zanim zostanie zwrócony obiekt klasy `Package` opisujący ten pakiet. Prawda czy fałsz?
12. Należy wskazać dwa najważniejsze zastosowania podstawowych klas opakowujących.
13. Dlaczego powinno się unikać implementowania wyrażen w stylu `ch >= '0' && ch <= '9'` (do sprawdzenia, czy `ch` zawiera cyfry) albo `ch >= 'A' && ch <= 'Z'` (aby sprawdzić, czy `ch` zawiera wielką literę)?
14. Należy wskazać cztery rodzaje osiągalności.
15. Co to jest referent?
16. Która z klas API `Reference` jest odpowiednikiem metody `finalize()` klasy `Object`?
17. Zanim rozpowszechniły się ekrany graficzne, czasami programiści wyświetlali kształty na ekranach tekstowych. Na przykład okrąg mógł być prezentowany w następujący sposób:

```

      *
    *****
   **      **
  **      **
 *        *
*        *
**       **
*        *
*        *
*        *
**       **
*        *
*        *
*        *
**       **
*        *
*        *
**       **
   **      **
    *****
      *

```

-
- **Uwaga** • Powyższa figura ma kształt eliptyczny, a nie okrągły, ponieważ wyświetlana wysokość każdej gwiazdki jest większa niż jej wyświetlana szerokość. Gdyby wysokość i szerokość były takie same, figura miałaby kształt okręgu.
-

Należy zaimplementować aplikację `Circle`, która będzie generować i wyświetlać przedstawiony powyżej okrąg. Najpierw aplikacja powinna tworzyć dwuwymiarową tablicę `screen` złożoną z 22 wierszy i takiej samej liczby kolumn. Każdy element tablicy trzeba zainicjalizować znakiem spacji (który wskazuje czysty ekran). Dla każdego kąta o mierze całkowitoliczbowej z przedziału od 0 do 360 należy obliczyć współrzędne x i y w ten sposób, że promień o wartości 10 będzie mnożony przez sinus i kosinus kąta. Do wartości x i y należy dodać 11, aby kształt okręgu umieścić w środku tablicy `screen`. Punktowi o wynikowych współrzędnych (x,y) należy przypisać znak gwiazdki. Gdy wykonywanie pętli dobiegnie końca, należy zwrócić zawartość tablicy do standardowego wyjścia.

18. **Liczba pierwsza** to dodatnia liczba całkowita, która jest podzielna tylko przez jeden i przez siebie samą. Należy utworzyć aplikację o nazwie `PrimeNumberTest`, która będzie sprawdzać, czy przekazany do niej pojedynczy argument całkowitoliczbowy wskazuje liczbę pierwszą, czy inną liczbę, i wyświetli stosowny komunikat. Na przykład aplikacja wywołana poleceniem `java PrimeNumberTest 289` powinna zwrócić komunikat „289 nie jest liczbą pierwszą”. Aby w prosty sposób sprawdzić, czy liczba jest liczbą pierwszą, należy przejść w pętli od liczby 2 do pierwiastka kwadratowego argumentu całkowitoliczbowego i wykorzystać w tej pętli operator reszty z dzielenia. Za jego pomocą można sprawdzić, czy argument jest podzielny przez indeks pętli. Na przykład ze względu na to, że wyrażenie $6\%2$ ma wartość 0 (6 jest podzielne przez 2), liczba całkowita 6 nie jest liczbą pierwszą.

Podsumowanie

Klasa `java.lang.Math` uzupełnia standardowe operacje matematyczne (realizowane przez operatory `+`, `-`, `*`, `/` oraz `%`) o możliwość wykonywania zaawansowanych operacji (na przykład obliczeń trygonometrycznych). Towarzysząca jej klasa `java.lang.StrictMath` zapewnia, że wszystkie operacje zaawansowane dadzą ten sam wynik na wszystkich platformach.

Wartości pieniężne nigdy nie powinny być reprezentowane przez wartości zmiennoprzecinkowe ani zmiennoprzecinkowe z podwójną precyzją, ponieważ nie wszystkie wartości pieniężne mają precyzyjną reprezentację. Natomiast klasa `java.math.BigDecimal` zapewnia dokładną prezentację takich wartości oraz wykonywanie na nich precyzyjnych obliczeń.

Klasa `BigDecimal` wykorzystuje klasę `java.math.BigInteger` do reprezentowania swojej wartości niewyskalowanej. Instancja klasy `BigInteger` opisuje wartość całkowitoliczbową, która może być wartością o dowolnej długości (ograniczonej jedynie limitami pamięci dostępnej dla maszyny wirtualnej).

Klasa `java.lang.Package` daje dostęp do informacji na temat pakietów. Informacje te zawierają wersję implementacji i specyfikacji pakietu języka Java, nazwę pakietu, a także wskazanie, czy pakiet jest upakowany, czy nie.

Instancje podstawowych klas opakujących `Boolean`, `Byte`, `Character`, `Double`, `Float`, `Integer`, `Long` i `Short` z pakietu `java.lang` stanowią opakowania dla wartości typów podstawowych. Klasy te przydają się do przechowywania wartości typów podstawowych w kolekcjach.

API `References` pozwala aplikacji na interakcję — w ograniczonym zakresie — z procesem odśmiecania. Pakiet `java.lang.ref` tego API zawiera klasy `Reference`, `ReferenceQueue`, `SoftReference`, `WeakReference` oraz `PhantomReference`.

Klasa `SoftReference` przydaje się do implementowania bufora obrazków, za pomocą klasy `WeakReference` można zapobiegać wyciekowi pamięci potencjalnie zachodzącym w trakcie pracy z mapami skrótów, zaś dzięki `PhantomReference` można sprawdzać, czy obiekt został już zniszczony i czy w związku z tym można wyczyścić powiązane z nim zasoby.

Zakończyliśmy dopiero pierwszy etap poznawania podstawowych interfejsów API języka Java. W rozdziale 7. zapoznamy się z kolejnym podstawowym API — `Reflection API`, interfejsem do zarządzania ciągami znaków, klasą `System`, a także niskopoziomowym API `Threading`.

Skorowidz

A

- abs(), 248, 256, 261
- abstract, 58, 139, 140
- AbstractCollection, 336
- AbstractList, 336
- AbstractMap, 336
- AbstractQueue, 336
- AbstractSequentialList, 336
- AbstractSet, 336
- abstrakcyjna
 - klasa, 139
 - metoda, 140
- accept(), 470, 471
- AccessibleObject, 334
- acos(), 248
- add(), 163, 256, 261, 344
- addAppts(), 132
- adnotacja, 208, 209
 - czas życia, 215
 - Deprecated, 209
 - metody pokrywającej, 209
 - Override, 119, 209
 - przetwarzanie, 217
 - SuppressWarnings, 209, 211
 - typ, 212
 - znacznikowa, 212
- algorytm, 205
 - sortowanie bąbelkowe, 205
 - szeregowania, 311
- allOf(), 358
- alternatywa warunkowa, 66
- AND, 391
- Android, 17, 21, 56
 - aplikacja, 17
 - Platforma, 21
- annotation, 208
- annotationType, 296
- anonimowa klasa, 164, 166
 - potomna, 239
- anonymous class, 164
- API, 289, 335, 397, 415, 463, 540
 - Reference, 279
 - Reflection, 333
 - Threading, 307, 334
- aplet, 21
- aplikacja, 21, 56, 289, 307
 - dla Androida, 17
 - implementowanie, 56
 - współbieżna, 397
 - zinternacjonalizowana, 416
 - zorientowana obiektowo, 57
- append(), 524
- arcus cosinus kąta, 248
- arcus sinus kąta, 248
- arcus tangens kąta, 248
- argument, 74, 112
 - przekazywanie przez wartość, 108, 113
 - typu rzeczywistego, 221, 224
 - ukryty, 75
 - wiersza poleceń, 23
- Array, 296, 334
- arraycopy(), 304, 306, 334
- ArrayList, 336, 348
- Arrays, 387
- ASCII, 523

asercja, 200, 203, 205, 207, 244
 włączanie, 208
 wyłączanie, 208
 asin(), 248
 assert, 58, 200
 assertion, 200
 AssertionError, 200
 atan(), 248
 Atomic, 413
 atomowy, 318
 atrybut, 340
 encji, 59
 klasy, 59
 obiektu, *Patrz* atrybut encji
 automatyczne
 pakowanie, 342
 await(), 406

B

bajt, 60
 bariera
 cykliczna, 406
 wymiany, 406
 baza danych prosta, 479
 bazowa nazwa, 416
 bezpieczeństwo, 327
 typów, 219
 biblioteka
 kolekcji, 335, 396
 preferencji, 444, 461
 standardowa klas, 335
 BigDecimal, 256
 BigDecimal(), 256
 BigInteger, 260
 BigInteger(), 261
 bin, 23
 binarne wyszukiwanie, 388
 binarySearch(), 388
 bit, 60
 wynikowy, 65, 66
 bitowa koniunkcja, 65
 bitowe dopełnienie, 66
 bitowy operator, 66
 BitSet, 356
 BitSet, 390
 blank final, 72
 BlockingQueue, 408
 blok, 76, 112

blokada, 319, 410
 wielowejściowa, 410
 błąd, 181, 199
 standardowy, 23
 boolean, 58, 60
 accept, 471
 accept(), 469
 equals(), 121
 Boolean, 267, 268, 269
 break, 58, 81, 86
 BreakIterator, 425, 461
 BufferedInputStream, 504
 BufferedOutputStream, 504
 bufor, 504
 byte, 58, 60, 252
 Byte, 267
 ByteArrayInputStream, 487, 489
 ByteArrayOutputStream, 489

C

Calendar, 433, 461
 capacity, 303, 376
 case, 58, 80
 catch, 18, 58, 188, 189, 192, 198
 ceil(), 248
 CEILING, 258
 char, 18, 58, 60, 461
 Character, 267, 270, 461
 charset, 528
 charValue(), 270
 checked exception, 184
 CheckingAccount, 58, 90, 109
 ciało
 klasy, 58
 metody, 74
 ciąg
 znaków, 24, 129, 297, 334
 łączenie, 69
 Circle, 226
 class, 18, 20, 58, 112
 invariant, 206
 literal, 296
 Class, 290, 297, 334
 ClassCastException, 219, 245
 classloader, 20, 173
 ClassNotFoundException, 293
 clear(), 279

clone(), 121, 134
 pokrywanie, 240
 close(), 194, 487
 Collator, 461
 Collection, 335, 338, 341
 Collections, 389
 Comparable, 227, 362
 compare(), 337, 364
 compareTo(), 226, 240, 268, 337, 364, 429
 compress(), 491
 ConcurrentLinkedQueue, 408
 ConcurrentMap, 408
 connect(), 174, 495
 const, 58
 constant interface, 179
 Constructor, 334
 continue, 58, 87
 control-flow invariant, 203
 convert(), 188
 copy(), 195
 cos(), 248
 cosinus kąta, 248
 countdown latch, 406
 CountdownLatch, 406
 createTempFile(), 473
 cukierek syntaktyczny, 298
 currentTimeMillis(), 304
 cyclic barrier, 406
 czas życia, 62

D

Dalvik, 22, 56
 data, 430
 DataInputStream, 506
 DataOutputStream, 506
 Date, 430
 deadlock, 327
 deal(), 43
 debugger, 27
 Deck, 38
 default, 58, 81
 defekt, 199
 deklaracja klasy, 58
 deleteOnExit(), 473
 deposit(), 75, 90, 109
 deprecated, 210
 Deprecated, 209
 deprecation, 211

deserializacja obiektu, 508
 domyślna, 508
 własna, 513
 design by contract, 203
 developer(), 213
 Dictionary, 390
 disconnect(), 174
 divide(), 256, 261
 długość, 303
 do, 58, 85
 dodawanie, 65
 domena problemu, 36
 domknięcie, 166
 domyślna lokalizacja, 415
 dopasowanie
 granic, 455
 o zerowej długości, 455
 dopełnienie
 bitowe, 66, 71
 logiczne, 67, 71
 dostęp
 do pola, 104, 113
 do składowej, 68
 double, 18, 59, 247, 254
 Double, 60, 267, 271
 Double(), 272
 doubleValue(), 272
 do-while, 81, 84
 DOWN, 258
 downcasting, 140
 draw(), 138
 drzewo preferencji
 systemowych, 444
 użytkownika, 444
 dueDate(), 213
 dynamiczny język programowania, 21
 dziedziczenie, 19, 115, 116, 121, 156
 implementacji, 115, 120, 130
 wielokrotne, 120
 interfejsu, 115, 147, 149
 jednokrotne, 120
 wielokrotne, 120
 dzielenie, 67

E

ea, 208
 Eclipse, 27, 32, 56
 instalacja, 32

eksternalizacja, 517
 elastyczność kodu, 150, 156
 element, 213, 338
 developer(), 213
 dueDate(), 213
 id(), 213
 tablicy, 61
 else, 59, 78
 enableassertions, 208
 encja, 57, 112
 abstrakcyjna, *Patrz* obiekt
 enkapsulacja, 57, 131
 enqueue(), 279
 entities, *Patrz* encja
 entry, 369
 entrySet(), 371
 enum, 59, 81, 235, 240, 245, 257, 356
 rozszerzenie, 236
 Enum, 240, 242, 245
 enumeracja, 390
 enumerated type, 233
 EnumMap, 336, 383
 EnumSet, 336, 357
 epoka unixowa, 430
 equals(), 125, 268, 337, 344, 364
 pokrywanie, 240
 erasure, 231
 Error, 198
 etykieta, 88, 89
 exception, 181
 Exception, 184, 198
 ExceptionInInitializerError, 293
 exchanger, 406
 Executor, 398, 460
 executors, 398
 ExecutorService, 399, 460
 exp(), 248
 extends, 18, 59, 116, 149, 224
 Externalizable, 517

F

factorial(), 262
 fail-fast, 346
 false, 59, 63, 78, 268
 Field, 334
 FIFO, 365
 File, 463

FileDescriptor, 478
 FileFilter, 471
 FilenameFilter, 469
 FileOutputStream, 491
 FileReader, 531
 FileWriter, 529
 FilterInputStream, 501
 FilterOutputStream, 497
 filtrowany strumień, 497
 wejściowy, 501
 wyjściowy, 497
 final, 59, 72, 73, 116
 finalizacja, 127
 finalize(), 121, 127
 pokrywanie, 240
 finally, 59, 192, 198
 find(), 451
 First In, First Out, *Patrz* FIFO
 float, 18, 59, 254
 Float, 60, 267, 271
 Float(), 271, 272
 floatToIntBits(), 272
 floatValue(), 272
 FLOOR, 258
 floor(), 248
 flush(), 487
 for, 18, 59, 81, 82
 formal type parameter list, 221
 format(), 255
 formater, 436
 daty, 439
 komunikatu, 441
 liczby, 436
 Formatter, 524
 forName(), 217, 292, 297
 fragile base class problem, 132
 free variable, 166
 funkcja
 mieszająca, 374
 pierwszej kategorii, 166
 Future, 401

G

garbage collector, 110, 382
 generator
 liczb pseudolosowych, 446
 liniowy kongruentny, 447

generic
 method, 232
 type, 221
 generics, 218
 get, 100
 get(), 280, 295, 378
 getAnnotation(), 217
 getAnnotations(), 294
 getBoolean(), 268
 getBundle(), 417, 418
 getClass(), 296, 297
 getCause(), 183
 getDateInstance(), 439
 getDeclaredAnnotations(), 294
 getDeclaringClass(), 240
 getDefault(), 415
 getFirstName(), 101
 getImage(), 282
 getImplementationTitle(), 264
 getImplementationVersion(), 264
 getInstance(), 437
 getLastName(), 101
 getMethods(), 217
 getMessage(), 183
 getName(), 101, 264
 getNumberInstance(), 437
 getObject(), 418
 getPackage(), 264
 getPackages(), 264
 getPriority(), 312
 getProperty(), 304
 getSpecificationTitle(), 264
 getSpecificationVendor(), 264
 getSpecificationVersion(), 264
 getter, 100
 getTimeInstance(), 439
 getTopCard(), 44
 głębokie
 klonowanie, 123
 kopiowanie, 123
 głowa kolejki, 223, 365
 główny
 interfejs, 335
 plik klas, 54
 zbiór odwołań, 277
 Google, 17, 22, 56
 Gosling James, 18
 goto, 59, 88

gra kareta, 36
 graf obiektu, 508
 granica dopasowanie, 455
 grep, 531
 Groovy, 21
 grupa przechwytywana, 454

H

HALF_DOWN, 258
 HALF_EVEN, 258
 HALF_UP, 258
 hashCode(), 121, 128, 269, 344
 pokrywanie, 240
 HashMap, 336, 374
 HashSet, 336, 353
 Hashtable, 390
 hasMoreElements(), 163
 hasNext(), 341
 headSet(), 359
 heterogeniczna lista, 220
 hierarchia klas
 Throwables, 183
 wyjątków, 198
 homogeniczna lista, 220

I

id(), 213
 IDE, 27, 28, 32, 56
 IdentityHashMap, 336, 380
 identyczność, 124
 identyfikacja typu w fazie wykonania, *Patrz* RTTI
 identyfikator, 58
 niezlokalizowany, 419
 if, 18, 59, 78
 if-else, 78, 79, 201
 Image, 282
 implementacja, 99, 112
 dziedziczenie, 115, 120, 130
 interfejsu, 145, 156
 implementowanie
 aplikacji, 56
 buforów pamięci podręcznej, 281
 implements, 59, 145
 import, 59, 171, 180, 198
 instrukcja, 171
 statyczny, 179

- indefinite postponement, 312
- indeks, 25, 82
 - tablicy, 65
- Infinity, 251
- informacji ukrywanie, 99
- InheritableThreadLocal, 307, 330, 334
- InheritableThreadLocal(), 331
- inicjalizowanie pola, 62, 113
 - tablicy, 64
- inicjalizująca konstrukcja, 93
- inicjowanie leniwe, 447
- initCause(), 183
- initialValue(), 330
- inner classes, 157
- InputStream, 485, 487, 540
- InputStreamReader, 526
- instanceof, 19, 59, 126, 142
- instancja, 57
 - klasy, 57, 333
 - anonimowej, 166
 - konstrukcja inicjalizująca, 94, 98
 - obiektu, 102
 - rzucenie, 187
- instrukcja, 76, 112
 - do-while, *Patrz* do-while
 - for, *Patrz* for
 - goto, *Patrz* goto
 - if-else, 78
 - importu, 171
 - kontynuacji, 87
 - natywna, 20
 - pakietu, 171
 - prosta, 76, 112
 - przerwania, 86
 - z etykietą, 88
 - przypisania, 77
 - pusta, 76
 - switch, 80
 - while, *Patrz* while
 - złożona, 76, 112
- int, 18, 59, 60
- Integer, 267
- Integrated Development Environment, *Patrz* IDE
- interface, 59, 144, 212
- interfejs, 19, 99, 112, 115, 144, 150, 156, 179, 333
 - ciało, 144
 - Collection, 338
 - dziedziczenie, 147, 149
 - Executor, 398
 - ExecutorService, 399
 - Externalizable, 517
 - FileFilter, 471
 - FilenameFilter, 469
 - główny, 335
 - implementacja, 145, 156
 - Iterable, 338
 - List, 344
 - Lock, 410
 - Map.Entry, 372
 - nagłówek, 144
 - Queue, 365
 - Set, 351
 - SortedSet, 358
 - stałych, 179
 - wewnątrz klasy, 168
 - znacznikowy, 145
 - intern(), 300
 - internacjonalizacja, 414, 461
 - internal invariant, 201
 - interpreter, 20
 - intrpretacja kodu bajtowego, 20
 - invariant, 201
 - is, 100
 - is-a, *Patrz* relacja "jest"
 - isAlive(), 313
 - isAnnotationPresent(), 217
 - isBlank(), 87
 - isCompatibleWith(), 264
 - isDigit(), 271
 - isEmpty(), 38, 43
 - isEnqueued(), 280
 - isInfinite(), 272
 - isLetter(), 271
 - isLetterOrDigit(), 271
 - isLowerCase(), 271
 - isNaN(), 272
 - ISO, 415
 - isSealed(), 264
 - isSorted(), 206
 - isUpperCase(), 271
 - isWhitespace(), 271
 - Iterable, 335, 338, 341
 - iteracja, 82, 83
 - iterator(), 344
 - iterowanie, 82

J

jar, 23
 Jar, *Patrz* plik JAR
 Java, 17, 18, 22, 56, 57
 bezpieczeństwo, 19, 21
 EE, 21, 56
 kompilator, 20
 ME, 21, 56
 Platform
 Enterprise Edition, *Patrz* Java EE
 Micro Edition, *Patrz* Java ME
 Standard Edition, *Patrz* Java SE
 przeñośność, 20
 Runtime Environment, *Patrz* JRE
 SE, 21, 22, 56
 Development Kit, *Patrz* JDK
 składnia, 18
 java program, 23
 java.lang, 334
 javac, 23
 Javadoc, 18, 23
 komentarz, 40, 49
 znacznik, 50
 JDK, 22, 27, 56, 512
 instalacja, 22
 jednostronnie otwarty przedział, 359
 język
 zorientowany obiektowo, 115
 programowania
 dynamiczny, 21
 zorientowany obiektowo, 57
 JIT, 20
 Joda Time, 436
 join(), 313
 jre, 23
 JRE, 22, 56

K

kalendarz, 430
 kanoniczna postać pola, 378
 kareta gra, 36
 katalog główny, 463
 keySet(), 371, 528
 klasa, 19, 57, 73, 111, 333
 abstrakcyjna, 139
 anonimowa, 164, 166
 instancja, 166

bazowa, 116
 kruchość, 132
 ciało, 58, 112
 deklaracja, 58
 deklarowanie, 112
 final, 116
 główna, 157, 198
 implementująca, 335, 336
 instancja, 57
 kolekcji, 390
 kompatybilna zmiana, 512
 konstrukcja inicjalizująca, 93, 98
 literał, 296, 297
 lokalna, 166
 moduł ładowania, 173
 nadrzędna, 116
 nagłówek, 58
 narzędziowa, 254
 nazwa, 58
 niekompatybilna zmiana, 512
 niezmienna, 118, 255, 334
 opakowująca, 134
 podstawowa, 267
 package-private, 99
 podrzędna, 116
 pole, 112
 inicjalizowanie, 62
 pomocnicza, 335
 potomna, 116, 131, 133, 134, 141, 143
 anonimowa, 239
 prywatna w ramach pakietu, 99
 przeglądarka, 289
 przodka, 132, 134, 141, 142, 143
 public, 99
 publiczna, 99
 rodzica, 116
 rozszerzanie, 115, 121, 134
 składowa
 niestatyczna, 160, 164
 statyczna, 157
 strumienia, 485, 486, 519, 541
 Throwables hierarchia, 183
 uogólniona, 218
 wartości, *Patrz* podstawowa klasa
 opakowująca
 wyjątku, 184
 użytkownika, 185
 wywiedziona, 116
 zagnieżdżona, 157, 169, 198

- klasa
 - zakresu znaków, 453
 - znaków, 453
 - część wspólna, 454
 - predefiniowana, 454
 - prosta, 453
 - różnica, 454
 - unia, 454
 - zanegowana, 453
- klient, 144
- klonowanie, 121
 - głębokie, 123
 - plytkie, 121, 123
- klucz, 369, 419
 - zmienny, 380
- klucz-wartość, 419, 443
- kod
 - bajtowy, 20
 - interpretacja, 20
 - weryfikator, 20
 - błędu, 181
 - klienta, 101
 - mieszający, 374, 378
 - natywne, 20
 - sprzątający
 - po rzuceniu wyjątku, 192
 - przed rzuceniem wyjątku, 194
 - uzupełnień do dwóch, 260
 - wariantu, 415
 - współbieżny, 408
 - wywołujący, 74
 - źródłowy, 18
- kodowanie
 - Huffmana, 393
 - znaków, 523
 - standard, 523
- koercja, 134, 135
- kolejka, 223, 365
 - głowa, 223, 365
 - ogon, 223, 365
 - priorytetowa, 365, 366
 - pusta, 223
 - wielopoziomowa ze sprzężeniem
 - zwrotnym, 311
- kolejność bajtów, 506
- kolekcja, 219, 335, 336, 396, 408
 - biblioteka, 335, 396
 - klasa, 390
 - konkretne klasy implementujące, 396
 - metody klasy Collections, 389
 - stała, 340
 - współbieżna, 460
- kolizja, 375
- komentarz
 - Javadoc, 40, 49
 - jednowierszowy, 59
 - wielowierszowy, 75
- komparator, 337
- kompatybilna zmiana klasy, 512
- kompilacja JIT, 20
- kompilator, 20
 - javac, 23
 - JIT, 20
 - Just In Time, *Patrz* kompilator JIT
- kompozycja, 115, 130
- komunikat
 - formater, 441
 - prosty, 440
 - złożony, 440
- koniunkcja
 - bitowa, 65
 - logiczna, 67
 - warunkowa, 66
- konkretne klasy implementujące kolekcje, 396
- konkretny typ, 221
 - parametryzowany, 222
- konstrukcja inicjalizująca, 93, 112
 - instancję, 94, 98
 - klasę, 93, 98
 - kolejność, 94
 - metodę, 98
 - pole
 - instancji, 93, 98
 - klasy, 93
- konstruktor, 91, 112
 - chroniony, 99
 - inicjalizujący obiekt klasy, 275
 - klasy
 - ArrayList, 348
 - BigDecimal, 256–57
 - BigInteger, 261
 - BitSet, 391
 - BufferedOutputStream, 504
 - ByteArrayInputStream, 490
 - ByteArrayOutputStream, 490
 - DataInputStream, 506
 - DataOutputStream, 506
 - Date \r, 431

- EnumMap, 383
 - File, 464, 465
 - FileInputStream, 492
 - HashMap, 376
 - HashSet, 353
 - InputStreamWriter, 526
 - LinkedList, 350
 - Locale, 414
 - MessageFormat, 441
 - OutputStreamWriter, 525
 - PipedInputStream, 494
 - PipedOutputStream, 494
 - PriorityQueue, 367
 - Random, 447
 - RandomAccessFile, 474
 - String, 298–300
 - StringBuffer, 301–3
 - ThreadLocal, 329
 - TreeMap, 373
 - TreeSet, 352
 - package-private, 99
 - private, 99
 - protected, 99
 - prywatny, 99
 - w ramach pakietu, 99
 - przeciążanie, 92, 112
 - public, 99
 - publiczny, 99
 - Throwables, 183
 - kontrakt, 144
 - kontrola dostępu, 99
 - poziom, 99
 - chroniony, 99
 - prywatny, 99
 - prywatny w ramach pakietu, 99
 - publiczny, 99
 - kontrolowany wyjątek, 184, 198
 - kopiowanie
 - głębokie, 123
 - płytkie, 121
 - kowariancja, 230
 - kowariantny typ, 142
 - kursor, 347, 425
 - pozycja, 347
 - wirtualny, 426
 - kwantyfikikator, 456
 - niechętny, 456, 457
 - własnościowy, 456, 457
 - zachłanny, 456
- ## L
- Last In, First Out, *Patrz* LIFO
 - leastDesirableCard(), 49
 - length, 82, 303
 - leniwe inicjowanie, 447
 - lib, 23
 - liczba
 - całkowita, 60
 - bajtowa, 60, 70
 - długa, 60, 70
 - krótka, 60, 70
 - Eulera, 248
 - pseudolosowa, 250
 - zmiennopozycyjna, 60, 70
 - o podwójnej precyzji, 60, 70
 - LIFO, 365
 - liniowe wyszukiwanie, 388
 - liniowy generator kongruentny, 447, 461
 - LinkageError, 293
 - LinkedHashMap, 336
 - LinkedHashSet, 336
 - LinkedList, 336, 349, 350
 - List, 335, 344
 - list(), 469
 - lista, 344
 - heterogeniczna, 220
 - homogeniczna, 220
 - operacja na zakresach, 348
 - parametrów, 74
 - typów formalnych, 221
 - powiązana, 350
 - ListResourceBundle, 421
 - listRoots(), 463
 - litera, 428
 - literał, 62
 - całkowitoliczbowy, 63
 - klasy, 296, 297
 - logiczny, 63
 - typ, 63
 - w postaci ciągu znaków, 63
 - zmiennopozycyjny, 64
 - znakowy, 63
 - load factor, 376
 - local class, 166
 - locale, 433
 - Locale, 414, 425, 461
 - Lock, 410
 - log(), 132, 248

log10(), 249
 logarytm, 249
 naturalny, 248
 logging, 266
 logiczna koniunkcja, 27
 logiczne
 dopełnienie, 67
 wyrażenie, 83
 logiczny operator, 67, 68
 lokalizacja, 414, 416
 domyślna, 415
 lokalizator, 414
 lokalizowanie, 416
 lokalna klasa, 166
 long, 18, 59
 Long, 60, 267
 lookingAt(), 451

Ł

łańcuch
 nadrzędnej paczki zasobów, 418
 wywołań, 109, 113
 znaków porównywanie, 429
 łączyć, 349
 łączenie ciągów znaków, 69
 łączność, 70
 operatorów
 lewostronna, 71
 prawostronna, 71

M

main(), 24, 75, 122
 manifest, 267
 MANIFEST.MF, *Patrz plik manifestu*
 map, 369
 Map, 335, 382
 Map.Entry, 372
 mapa, 369
 mieszająca, 378
 uporządkowana, 384
 mark(), 487
 marker annotations, 212
 markSupported(), 487
 maskowanie zmiennej typu, 227
 maszyna wirtualna, 20, 56
 Matcher, 461
 Math, 247, 461

max(), 249, 256, 261
 MAX_VALUE, 271
 mechanizm ogólny, 218, 220
 Media, 188
 metaadnotacja, 214, 216, 245
 meta-annotations, 214
 metadane, 208, 245, 475
 metaznak, 449
 Method, 334
 metoda, 58, 73, 112, 333
 łańcuch wywołań, 109
 klasy
 Integer, 275
 abs(), 248, 256, 261
 przeciążanie, 252
 abstrakcyjna, 140, 239
 accept(), 469, 470, 471
 acos(), 248
 add(), 163, 256, 261, 344
 addAppts(), 132
 allOf(), 358
 append(), 524
 arraycopy(), 304, 306, 334
 asin(), 248
 atan(), 248
 await(), 406
 BigDecimal(), 256
 BigInteger(), 261
 binarySearch(), 388
 ceil(), 248
 charValue(), 270
 chroniona, 99
 ciało, 74
 clear(), 279
 clone(), 121, 134
 pokrywanie, 240
 close(), 194, 487
 compare(), 337, 364
 compareTo(), 226, 240, 268, 337, 364, 429
 compress(), 491
 connect(), 174, 495
 convert(), 188
 copy(), 195
 cos(), 248
 createTempFile(), 473
 currentTimeMillis(), 304
 deal(), 43
 deklarowanie, 73
 deleteOnExit(), 473

deposit(), 75, 90, 109
 disconnect(), 174
 divide(), 256, 261
 dopasowująca, 449
 doubleValue(), 272
 draw(), 138
 enqueue(), 279
 entrySet(), 371
 equals(), 121, 125, 268, 337, 344, 364
 pokrywanie, 240
 exp(), 248
 fabrykująca klasy
 BreakIterator, 425
 DateFormat, 439
 factorial(), 262
 finalize(), 121, 127
 pokrywanie, 240
 find(), 451
 floatToIntBits(), 272
 floatValue(), 272
 floor(), 248
 flush(), 487
 format(), 255
 forName(), 217, 292, 297
 get(), 280, 295, 378
 getAnnotation(), 217
 getAnnotations(), 294
 getBoolean(), 268
 getBundle(), 417, 418
 getClass(), 121, 296, 297
 getDateInstance(), 439
 getDeclaredAnnotations(), 294
 getDeclaringClass(), 240
 getDefault(), 415
 getFirstName(), 101
 getImage(), 282
 getImplementationTitle(), 264
 getImplementationVendor(), 264
 getImplementationVersion(), 264
 getInstance(), 437
 getLastName(), 101
 getMethods(), 217
 getName(), 101, 264
 getNumberInstance(), 437
 getObject(), 418
 getPackage(), 264
 getPackages(), 264
 getPriority(), 312
 getProperty(), 304
 getSpecificationTitle(), 264
 getSpecificationVendor(), 264
 getSpecificationVersion(), 264
 getTimeInstance(), 439
 getTopCard(), 44
 hashCode(), 128, 269, 344
 pokrywanie, 240
 hasMoreElements(), 163
 hasNext(), 341
 headSet(), 359
 initialValue(), 330
 instancji, 75
 int hashCode(), 121
 interfejsu
 Collection, 338–40
 ExecutorService, 399–401
 Externalizable, 517
 Future, 402
 list, 344–46
 ListIterator, 346–47
 Map, 371
 Map.Entry, 373
 Queue, 366
 SortedMap, 386
 SortedSet, 360
 intern(), 300
 isAlive(), 313
 isAnnotationPresent(), 217
 isBlank(), 87
 isCompatibleWith(), 264
 isDigit(), 271
 isEmpty(), 38, 43
 isEnqueued(), 280
 isInfinite(), 272
 isLetter(), 271
 isLetterOrDigit(), 271
 isLowerCase(), 271
 isNaN(), 272
 isNegative(), 269
 isSealed(), 264
 isSorted(), 206
 isUpperCase(), 271
 isWhitespace(), 271
 iterator(), 344
 join(), 313
 keySet(), 371, 528

metoda

klasy, 75

- Arrays, 388
- BigDecimal, 256–57
- BigInteger, 261
- BitSet, 391
- Boolean, 268, 269
- BreakIterator, 425, 426
- Calendar, 433
- Collator, 429
- Collections, 389
- Date, 431
- File, 466, 468, 470, 473, 475
- FileDescriptor, 478
- InputStream, 488
- InputStream, 489
- Math, 248–50
- OutputStream, 488
- Package, 264
- Pattern, 450
- PatternSyntaxException, 451
- PipedInputStream, 495
- PipedOutputStream, 494
- Random, 448
- RandomAccessFile, 478
- Reference, 279
- ReferenceQueue, 280
- String, 298–300
- StringBuffer, 301–3
- System, 305
- Thread, 308–9
- ThreadLocal, 329
- AccessibleObject, 296
- Class, 290–92
- Constructor, 294–95
- Field, 295
- Method, 295–96
- Object, 121
- konstrukcja inicjalizująca, 98
- leastDesirableCard(), 49
- list(), 469
- listRoots(), 463
- log(), 132, 174, 248
- log10(), 249
- lookingAt(), 451
- main(), 24, 75, 122
- mark(), 487
- markSupported(), 487

- max(), 249, 256, 261
 - przeciążanie, 252
- min(), 249, 256, 261
 - przeciążanie, 252
- multiply(), 257, 261
- name(), 241
- narzędziowa klasy
 - Character, 270
 - Double, 272
 - Float, 272
 - Preferences, 444
- natywna, 504
- nazwa, 73
- negate(), 257, 261
- newLogger(), 175
- next(), 341, 347
- nextElement(), 163
- nextIndex(), 347
- niestatyczna, 232
- notify(), 121, 323
- notifyAll(), 121
- object clone(), 121
- odczytująca, 100
- of(), 358
- offer(), 365
- ogólna, 232
 - parametr typu, 233
- ordinal(), 49, 241
- outputList(), 228
- package-private, 99
- parseBoolean(), 269
- parseFloat(), 272
- pokrywająca, 142
 - adnotacja, 209
- pokrywanie, 118, 124, 130, 132
- pomocnicza, 99
- precision(), 257
- previous(), 347
- previousIndex(), 347
- print(), 520
- printBalance(), 73, 77, 109
- println(), 24, 520
- printReport(), 109
- printStackTrace(), 183
- private, 99
- protected, 99
- prywatna, 99
- prywatna w ramach pakietu, 99

- przeciążanie, 91, 112, 119
 - przeciążona, 469
 - przekazująca, 133
 - public, 99
 - publiczna, 99
 - put(), 378
 - putBack(), 43
 - random(), 249
 - range(), 358
 - rank(), 41
 - read(), 501, 504
 - readLine(), 85
 - ready(), 525
 - remainder(), 257, 261
 - remove(), 341, 344
 - reset(), 487
 - rnd(), 251
 - round(), 249
 - run(), 307, 315
 - scale(), 257
 - set(), 433
 - setFirstName(), 101
 - setLastName(), 101
 - setName(), 101
 - setScale(), 257
 - setText(), 427
 - setTopCard(), 44
 - showUsage(), 83
 - shuffle(), 43, 448
 - signum(), 249
 - sin(), 250
 - sortowania, 364
 - split(), 217
 - sqrt(), 250
 - StackTraceElement[] getStackTrace(), 183
 - statyczna, 232
 - stos wywołań, 107, 113
 - submit(), 402
 - subSet(), 359
 - subtract(), 257, 261
 - sygnatura, 74
 - T childValue(T parentValue), 331
 - tailSet(), 359
 - tan(), 250
 - Throwable getCause(), 183
 - Throwable initCause(Throwable cause), 183
 - Throwable(), 183
 - Throwables, 183
 - toDegrees(), 250, 253
 - toLowerCase(), 271
 - topCard(), 44
 - toRadians(), 250, 253
 - toString(), 121, 129, 132, 238, 257, 261, 269, 301
 - pokrywanie, 240
 - toUpperCase(), 271
 - ustawiająca, 100
 - valueOf(), 241, 269
 - values(), 371
 - void, 89
 - wait(), 121, 323
 - withdraw(), 75
 - write(), 498, 504, 525
 - wyjście, 89
 - wywołanie, 62, 68, 77, 106, 113
 - zwracanie wartości, 90
 - miara kąta przekształcenie, 250
 - MIDlet, 21
 - mieszająca funkcja, 374
 - mieszający kod, 374
 - mieszanie, 128
 - miękkie odwołanie, 278
 - min(), 249, 256, 261
 - MIN_VALUE, 271
 - minus unarny, 70, 71
 - mnożenie, 68
 - moduł, 178
 - ładowania klas, 173
 - monitor, 319
 - multiply(), 257, 261
- ## N
- nadrzędna ścieżka, 465
 - nagłówek klasy, 58
 - najmniejsza wartość, 248
 - największa wartość, 248, 249
 - name(), 241
 - namespaces, 169
 - narzędzia wspomagające współbieżność, 397
 - native, 59
 - naturalne porządkowanie obiektów, 226
 - natywna instrukcja, 20
 - natywny kod, 20
 - Naughton Patrick, 18
 - nazwa
 - bazowa, 416
 - klasy, 58
 - rodziny, 416

- negate(), 257, 261
 - NEGATIVE_INFINITY, 271
 - nested classes, 157
 - NetBeans, 27, 28, 56
 - instalacja, 28
 - obszar
 - edytora, 31
 - nawigatora, 31
 - projektu, 30
 - zadań, 31
 - new, 59, 102, 113
 - newLogger(), 175
 - next(), 341, 347
 - nextElement(), 163
 - nextInt(), 347
 - niedomknięty przedział, 362
 - niekompatybilna zmiana klasy, 512
 - niekontrolowany wyjątek, 184
 - nieosiągalny obiekt, 278
 - nierówność, 67
 - niestaticzna klasa składowa, 160, 164
 - niezmiennik, 201, 203
 - klas, 206
 - sterowania przebiegiem wykonania, 244
 - sterujący przebiegiem wykonania, 203
 - wewnętrzny, 201, 244
 - niszczenie obiektów, 110, 113
 - nonstatic member class, 160
 - normalizowanie ścieżki, 465
 - notify(), 121, 323
 - notifyAll(), 121, 323
 - null, 59
 - NumberFormat, 255, 438
- O**
- Oak, 18
 - obiekt, 19, 57, 73, 110, 111, 115
 - błędu, 182
 - Deck, 38
 - deserializacja, 508
 - instancja, 102
 - naturalne porządkowanie, 226
 - nieosiągalny, 278
 - niszczenie, 110
 - odwołanie, 102
 - osiągalny, 278
 - miętko, 278
 - silnie, 278
 - słabo, 278
 - złudnie, 278
 - rzucany, 182
 - serializacja, 508
 - tworzenie, 68, 102
 - wyjątku, 182
 - Object, 121, 296
 - metody, 121
 - object clone(), 121
 - ObjectOutputStream, 509
 - obsługa wyjątku, 188, 198
 - rzucanego, 188
 - obszar
 - edytora, 31
 - nawigatora, 31
 - projektu, 30
 - zadań, 31
 - obustronnie domknięty przedział, 362
 - odejmowanie, 69
 - odraczanie w nieskończoność, 312
 - odśmiecianie proces, 278
 - odśmiecianie, 110, 113
 - odwołanie, 102
 - do obiektu, 113
 - miękkie, 278
 - silne, 278
 - słabe, 278
 - złudne, 279
 - of(), 358
 - offer(), 365
 - ogon kolejki, 223, 365
 - ogólna metoda, 232
 - ograniczenie
 - argumentów typu rzeczywistego, 224
 - dolne, 226
 - górne, 224
 - typu rekurencyjne, 227
 - ONE, 260
 - opakowująca klasa, 134
 - opakowywanie wartości typu, 342
 - operacja
 - wejścia-wyjścia, 487, 504, 524, 540
 - na zakresach listy, 348
 - operand, 65, 66, 67, 68, 69, 70
 - operator, 62, 65, 66
 - alternatywa warunkowa, 66
 - arytmetyczny, 18
 - binarny, 65
 - bitowa koniunkcja, 65

- bitowe dopełnienie, 66
- bitowy, 66
- dodawanie, 65
- dopełnienie
 - logiczne, 71
 - bitowe, 71
- dostęp do składowej, 68
- dostępu, 105, 113
- dzielenie, 67
- indeks tablicy, 65
- koniunkcja
 - logiczna, 67
 - warunkowa, 66
- logiczna koniunkcja, 67
- logiczne dopełnienie, 67
- logiczny, 67, 68
- łączenie ciągów znaków, 69
- łączność
 - lewostronna, 71
 - prawostronna, 71
- mnożenie, 68
- new, 102, 113
- nierówność, 67
- odejmowanie, 69
- postdekrementacja, 68
- postinkrementacja, 68
- predekrementacja, 68, 71
- preinkrementacja, 68, 71
- priorytet, 70
- przeciążanie, 19
- przedrostkowy, 65
- przesunięcia, 19
 - w lewo, 67
 - w prawo bez znaku, 70
 - w prawo ze znakiem, 69
- przypisanie, 65, 71
 - złożone, 66, 71
- przyrostkowy, 65
- relacyjne sprawdzenie typu, 69
- relacyjny, 68, 69
- reszta z dzielenia, 69
- równość, 67
- rzutowanie, 66, 71
- trójskładnikowy, 65
- tworzenie obiektu, 68, 71
- unarny, 65
 - minus, 70, 71
 - plus, 70, 71
- warunek, 66
- warunkowa
 - alternatywa, 66
 - koniunkcja, 66
- warunkowy, 18, 71
- włączający, 66, 68
- wyłączający, 66, 67
- wywołanie metody, 68
- wzrostkowy, 65
- opróżnienie zawartości buforów, 478
- OR, 391
- Oracle, 18
- ordinal(), 49, 241
- osiągalny obiekt, 278
- outputList(), 228
- OutputStream, 485, 487, 491, 540
- OutputStreamWriter, 525
- Override, 209

P

- package, 59, 169, 171
- package-private, 69
- paczka
 - właściwości, 419
 - zasobów, 416
 - w formie listy, 421
 - nadrzędna łańcuch, 418
- pakiet, 169, 171, 178, 198, 263
 - bez nazwy, 171
 - instrukcja, 171
 - logging, 266
 - nazwa, 170
 - podrzędny, 171
 - upakowany, 263
- pakowanie automatyczne, 342
- parameterized type, 220
- parametr, 74, 112, 135
 - typu, 221, 222
 - metody ogólnej, 233
 - nieograniczony, 224
 - ograniczony, 224
 - widoczność, 226
 - zasięg, 226
- parametryczność, 135
- parent, 465
- parseBoolean(), 269
- parseFloat(), 272

- parsowanie, 269
- partycja, 469
- Pattern, 449, 461
- pętla, 76, 81, 86
 - do-while, 81, 84
 - for, 81, 82
 - nieskończona, 86
 - przerwanie, 86
 - while, 19, 81, 87, 341
 - zagnieżdżona, 88
 - zmienna sterująca, 82
- PhantomReference, 279, 284
- pierwiastek kwadratowy, 250
- PipedInputStream, 494
- PipedOutputStream, 494
- platforma, 17, 19, 20, 56
 - Android, 21
 - kolekcji, 268
 - języka Java, 219
- plik
 - binarny, 492
 - JAR, 54, 178, 263, 267
 - Java ARchive, 54
 - klasy, 20
 - główny, 54
 - manifestu, 54
 - tymczasowy, 473
 - właściwości, 419, 443
 - wyjściowy, 25
- plus unarny, 70, 71
- płytkie
 - klonowanie, 121, 123
 - kopiowanie, 121
- początkowa pojemność, 348
- podrzędny typ, 135
- podstawowa klasa opakowująca, 267
 - Character, 270
- Point, 230
- pojemność, 303, 376
 - początkowa, 348
- pokrywanie metody, 118, 124, 130, 132
- pole, 58, 59, 112, 333, 479
 - chronione, 99
 - deklarowanie, 59
 - dostęp, 104, 113
 - finalne puste, 72
 - identyfikator, 59
 - instancji, 61, 105, 112
 - konstrukcja inicjalizująca, 93, 98
 - klasy, 62, 112
 - inicjalizowanie, 62
 - konstrukcja inicjalizująca, 93
 - package-private, 99
 - postać kanoniczna, 378
 - poziom dostępu, 105
 - private, 99, 105
 - protected, 99
 - prywatne, 99, 105, 117
 - w ramach pakietu, 99
 - public, 99, 105
 - publiczne, 99, 105
 - tablicowe, 61
 - tylko do odczytu, 72
 - typ, 59
 - wartość, 62
 - zaciemnianie, 105, 113
- polimorfizm, *Patrz* wielopostaciowość
- porównywanie
 - łańcuchów znaków, 429
 - tekstów, 429
- porządek, 336
 - alfabetyczny, 336
 - leksykograficzny, 336
 - naturalny, 336
 - słownikowy, *Patrz* porządek alfabetyczny
- porządkowa wartość, 241
- POSITIVE_INFINITY, 271
- posortowana mapa, 528
- postcondition, 205
- postdekrementacja, 68
- postinkrementacja, 68
- poziom dostępu, 105, 112
 - chroniony, 112
 - prywatny, 112
 - prywatny w ramach pakietu, 112
 - publiczny, 112
- pozycja kursora, 347
- późne wiązanie, 138
- precision(), 257
- precondition, 204
- precyzja, 255
- predefiniowana klasa znaków, 454
- predekrementacja, 68, 71
- preemptive scheduling, 311
- preferencja, 443, 461
 - biblioteka, 444
- preinkrementacja, 68, 71

previous(), 347
 previousIndex(), 347
 primitive wrapper classes, 267
 print(), 520
 printBalance(), 73, 77, 109
 println(), 24, 520
 printReport(), 109
 PrintStream, 519, 522
 priority, 312
 PriorityQueue, 336, 366, 367
 priorytet, 311, 312
 operatora, 70
 private, 59, 99, 112
 problem
 bazowy, 108
 kruchości klasy bazowej, 132
 wiszącego else, 79
 profilowanie kodu, 151
 projektowanie zgodnie z kontraktem, 203, 244
 Properties, 390, 443
 property, 419
 protected, 59, 99, 112, 122
 przechwytywana grupa, 454
 przeciążanie, 135
 konstruktora, 92, 112
 metody, 91, 112, 119
 przedział
 czasowy, 311
 jednostronnie otwarty, 359
 niedomknięty, 362
 obustronnie domknięty, 362
 przeglądarka klasy, 289
 przekazująca metoda, 133
 przekazywanie, 133
 przez wartość, 108
 przenośność, 20
 przerwanie, 86
 przestarzały element, 209
 przestrzeń nazw, 169
 przesunięcie
 w lewo, 67
 w prawo
 bez znaku, 70
 ze znakiem, 69
 przetwarzanie adnotacji, 217
 przodek, 121
 przyczyna, 183
 przypisanie, 65, 71
 złożone, 66, 71

pseudokod, 36, 56
 przekształcenie na kod, 38
 public, 18, 59, 99, 112
 pula wątków, 397
 punkt kodowy, 523
 puste pole finalne, 72
 put(), 378
 putBack(), 43

Q

queue, 223, 365
 Queue, 223, 335, 365

R

race condition, 318
 Random, 447, 461
 random(), 249, 251, 461
 RandomAccessFile, 474, 476, 479, 540
 range(), 358
 rank(), 41
 read(), 501, 504
 Reader, 524, 525
 readLine(), 85
 ready(), 525
 ReentrantLock, 410
 refaktoryzacja, 87
 Reference, 279
 ReferenceQueue, 279, 280
 referencja wsteczna, 455
 Reflection API, 289
 refleksja, 142, 289, 333
 regex, 449
 regexp, 449
 reification, 230
 rejestrator, 174
 rekord, 479
 rekurencja, 107, 113
 rekurencyjne ograniczenie typu, 227
 relacja „jest”, 116
 relacyjne sprawdzenie typu, 69
 relacyjny operator, 68, 69
 remainder(), 257, 261
 remove(), 341, 344
 reset(), 487
 ResourceBundle, 418
 reszta z dzielenia, 69
 Retention, 215

return, 59, 89, 90
 this, 109
 rnd(), 251
 rodziny nazwa, 416
 root set of references, 277
 round robin scheduling, 311
 round(), 249
 RoundingMode, 257
 rozgłaszanie zdarzeń, 423
 rozpakowywanie, 343
 rozszerzanie klasy, 115, 121, 134
 równość, 67
 RTTI, 141, 289
 run(), 307, 315
 Runnable, 307, 334
 runtime type identification, *Patrz* RTTI
 RuntimeException, 184, 198
 rzucany obiekt, 182
 rzucenie
 instancji, 187
 wyjątku, 186, 198, 315
 kod sprzątający po, 192
 kod sprzątający przed, 194
 ostatnie, 191
 rzutowanie, 66, 71, 252
 w dół, 140, 143
 w górę, 136, 143

S

scale(), 257
 ScheduledExecutorService, 460
 ScrambledInputStream, 501
 ScrambledOutputStream, 498
 sealed(), 263
 sekcja
 inicjalizacyjna, 82
 test, 82
 uaktualnienia, 82
 sekcja krytyczna, 319
 sekwencja, 344
 ucieczki, 63
 Unicode, 63
 sekwencja znaków, 334
 selektor
 wyrażenie, 80
 semafor, 406
 semaphore, 406

separator, 49, 58, 464, 465
 Serializable, 513
 serializacja obiektu, 508
 domyślna, 508
 nieograniczona, 508
 własna, 513
 serialver, 512
 Servlet API, 21
 serwlet, 21
 set, 100, 351
 Set, 335, 357, 364
 set(), 433
 setFirstName(), 101
 setLastName(), 101
 setName(), 101
 setScale(), 257
 setter, 100
 setText(), 427
 setTopCard(), 44
 Shape, 139
 Sheridan Mike, 18
 short, 18, 59, 60, 252
 Short, 267
 showUsage(), 83
 shuffle(), 43, 448
 signum(), 249
 silne odwołanie, 278
 silnia, 107
 sin(), 250
 sinus kąta, 250
 skala, 255
 składnia, 18, 63
 ucieczki, 63
 składowa dostęp, 68
 skrót, 66
 słabe odwołanie, 278
 słowo zastrzeżone, 58
 SoftReference, 279, 280
 SortedMap, 335, 384
 SortedSet, 335, 358, 364
 sortowanie, 364
 bąbelkowe, 205
 specyfikator formatu, 521
 split(), 217, 301
 sprawdzanie idencyczności, 124
 sprzątający kod, 192, 194
 sqrt(), 250
 Stack, 390

StackTraceElement[] getStackTrace(), 183
 stała, 73

- fazy kompilacji, 73
- typu RoundingMode, 258

 standardowa biblioteka klas, 20, 335

- standardowe
 - wejście, 23, 25, 334
 - wejście-wyjście, 23
 - wyjście, 23, 25, 334

 standardowy błąd, 23, 334

- starvation, 312
- static, 59, 73, 93, 112, 157
- statyczna klasa składowa, 157
- sterta, 102, 113
- stos, 365
 - wyjątków, 315
 - wywołań metod, 107, 113
- strefa czasowa, 430
- strictfp, 18, 59, 253
- StrictMath, 253
- String, 59, 297, 301, 336, 429
- StringBuffer, 125, 301
- struktura danych, 57, 223
- strumień, 485
 - filtrowany, 497, 501
 - klasa, 485, 486
 - wejściowy, 485
 - dekompresujący dane, 486
 - filtrowany, 501
 - wyjściowy, 485
 - filtrowany, 497
 - kompresujący dane, 486
- Stub, 215
- submit(), 402
- Subset, 160
- subSet(), 359
- subtract(), 257, 261
- Sun Microsystems, 17, 18
- super, 59, 117
- super(), 117
- SuppressWarnings, 209, 211
- Swing, 423
- switch, 18, 59, 80, 202
- swobodny dostęp, 474
- sygnatura metody, 74
- symbol wieloznaczny, 222, 228
- synchronizacja, 319, 320, 327, 410

synchronizator, 406, 460

- bariera
 - cykliczna, 406
 - wymiany, 406
- semafor, 406
 - zatrząsk zliczający w dół, 406

 synchronized, 18, 59, 410

- syntetyczna zmienna, 165
- synthetic variable, 165

 System, 304

- System.err, 25
- System.out, 24, 25

 system plików, 463

- szeregowania algorytm, 311
- szeregowanie
 - karuzelowe, 311
 - wyprzedzające, 311

Ś

ścieżka, 464

- bezwzględna, 465
- nadrzędna, 465
- nazwa, 464
- normalizowanie, 465
- względna, 465

 środowisko

- leksykalne, 166
- programistyczne, 56
 - Eclipse, 56, *Patrz Eclipse*
 - IDE, 56, *Patrz IDE*
 - JDK, *Patrz JDK*
 - NetBeans, 56, *Patrz NetBeans*
- wykonawcze, 20, 56

T

T childValue(T parentValue), 331

- tablica, 61, 82
 - dwuwymiarowa, 61, 104, 113
 - inicjalizacja, 104
 - element, 61
 - implementacja, 103
 - indeks, 65, 82
 - inicjalizowanie pól, 64
 - jednowymiarowa, 61, 113
 - kowariancja, 230
 - metoda klasy Arrays, 387

- tablica
 - tworzenie, 103
 - uściślanie, 230
 - wartości, 113
 - wyszukiwanie, 388
 - tablicowy typ, 222
 - tailSet(), 359
 - tan(), 250
 - tangens kąta, 250
 - Target, 214
 - TEN, 260
 - this, 59, 93, 105, 112, 113, 164
 - Thread, 307, 312, 334
 - ThreadGroup, 307, 334
 - Threading, 307
 - ThreadLocal, 307, 329, 334
 - threads, 307
 - throw, 59, 186, 187, 198
 - Throwable, 198
 - Throwable(), 183
 - throwables, 182
 - throws, 59, 186, 187, 189, 198
 - toDegrees(), 250, 253
 - token, 238, 269, 319
 - Token, 238
 - toLowerCase(), 271
 - topCard(), 44
 - top-level classes, 157
 - toRadians(), 250, 253
 - toString(), 121, 129, 132, 238, 257, 261, 269, 301
 - pokrywanie, 240
 - toUpperCase(), 271
 - transient, 18, 59, 510
 - TreeMap, 336, 373, 386
 - TreeSet, 336, 351, 352
 - true, 59, 63, 78
 - TRUE, 268
 - try, 18, 59, 188, 189, 192, 198
 - tworzenie obiektu, 68, 71, 102
 - typ, 58
 - abstrakcyjny, 152
 - adnotacji, 212, 333
 - Retention, 215
 - Stub, 215
 - Target, 214
 - całkowitoliczbowy, 70
 - char, 60
 - konkretny, 221
 - kowariantny, 142
 - liczbowy, 60, 70
 - literału, 63
 - logiczny, 60
 - ogólny, 221, 245
 - surowy, 222
 - własny, 222
 - ograniczenie rekurencyjne, 227
 - parametryzowany, 220, 221, 227
 - konkretny, 222
 - podrzędny, 135, 228
 - podstawowy, 60
 - poła, 59, 62
 - surowy, 222, 228
 - tablicowy, 222
 - wyliczeniowy, 81, 233, 234, 245, 333
 - enum, *Patrz* enum
 - wynikowy, 74
 - znakowy, 60
- U**
- uchwyt, 102, 113, 182, 478
 - ukrywanie
 - implementacji, 102
 - informacji, 99, 112
 - unarny
 - minus, 70, 71
 - plus, 70, 71
 - unchecked, 211
 - exception, 184
 - unia klas znaków, 454
 - Unicode, 60, 414, 429, 461, 523
 - unikalny identyfikator strumienia, 512
 - unnamed package, 171
 - UNNECESSARY, 258
 - UP, 258
 - upakowany pakiet, 263
 - upcasting, 136
 - uporządkowana mapa, 384
 - uporządkowany zbiór, 358
 - ustawienia konfiguracyjne, 443
 - usuwanie, 231
 - nieużytków, 382
 - uściślanie, 230
 - tablica, 230
 - UTF, 523

V

valueOf(), 241, 269
 values(), 371
 variant, 415
 Vector, 390
 void, 59, 74, 89
 volatile, 59, 323

W

wait(), 121, 323
 wartość
 bezwzględna, 248, 250
 pola, 62
 porządkowa, 241
 specjalna, 251
 zlokalizowana, 419
 warunek, 66, 323
 końcowy, 205
 początkowy, 204
 wyścigu, 318
 warunkowa
 alternatywa, 66
 koniunkcja, 66
 warunkowy operator, 71
 wątek, 307, 320, 334
 potomka, 330
 pula, 397
 rodzica, 330
 synchronizacja, 319
 zmienna lokalna, 329
 wczesne wiązanie, 138
 WeakHashMap, 336, 382
 WeakReference, 279, 283
 weryfikator kodu bajtowego, 20
 węzeł, 349
 inode, 393
 klasy Preferences, 444
 węzły powiązane, 349
 while, 18, 19, 59, 81, 83, 85, 87, 341
 wiązanie
 późne, 138
 wczesne, 138
 widoczność parametrów typu, 226
 widok, 348
 wielokrotne dziedziczenie implementacji, 120
 wielopostaciowość, 19, 115, 134, 135, 156, 227
 wieloznaczny symbol, 222

wiersz poleceń, 23
 argument, 23
 wirtualny
 system plików, 463
 kursor, 426
 withdraw(), 75
 własny typ ogólny, 222
 właściwość, 340
 włączający operator, 66, 68
 włączanie asercji, 245
 wolna zmienna, 166
 wpis, 369
 wrapper class, 134
 write(), 498, 504, 525
 Writer, 524
 wskaźnik, 19
 pliku, 476
 wskrzeszenie, 284
 współbieżna aplikacja, 397
 współbieżnie wykonywane wątki, 311
 współbieżność, 460
 narzędzia wspomagające, 397
 współbieżny kod, 408
 współczynnik zapełnienia, 376
 wsteczna referencja, 455
 wyciek pamięci, 110, 113
 wyjątek, 180, 181, 198
 fazy wykonania, 184
 kontrolowany, 184, 189, 198
 niekontrolowany, 184, 198
 rzucenie, 198
 wykonawca, 398
 wyłączający operator, 66, 67
 wyrażenie, 62
 logiczne, 83
 proste, 62, 65
 regularne, 449
 złożone, 65
 wyszukiwanie
 binarne, 388
 liniowe, 388
 w fazie
 kompilacji, 173
 wykonania, 173
 wyścigu warunek, 318
 wywołanie
 metody, 62, 68, 77, 106, 113
 rekurencyjne, 107
 zwrotne, 134

wzajemne wykluczanie, 319
wzorzec, 441, 449, 461
 projektowy Dekorator, 134

X

Xlet, 21
XOR, 391

Z

zaciemnianie pola, 105, 113
zadanie, 398
zagłodzenie wątku, 312
zakleszczenie, 327
zakończenie wiersza, 453
zaokrąglenie, 258
 liczby, 249
zapełnienia współczynnik, 376
zarządzanie zasobami automatyczne, 196
zasięg, 62
 parametrów typu, 226
zatrząsk zliczający w dół, 406
zbiór, 351
 bitowy, 356
 uporządkowany, 358
zdarzenie rozgłaszanie, 423
ZERO, 260

zestaw znaków, 523, 528
 automatycznie wykrywany, 528
ziarno, 447
zintegrowane środowisko programistyczne IDE,
 Patrz IDE
złożone przypisanie, 66
złudne odwołanie, 279
zmienna, 59, 62, 112
 atomowa, 413, 460
 lokalna, 76
 deklaracja, 76
 wątku, 329
 nazwa, 76
 odwołania, 103
 sterująca pętlą, 82
 syntetyczna, 165
 wielowartościowa, 61
 wolna, 166
zmienny klucz, 380
znacznik Javadoc, 50
znak
 dopasowania granic, 455
 liczby, 249, 250
 separatora, 464
zone, 433

Ż

żywołność, 327

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ 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 WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Język Java, obecny na rynku od dobrych piętnastu lat, ugruntował już swoją pozycję w środowisku programistów. Wykorzystywany jest niemal w każdej dziedzinie informatycznego świata, od aplikacji internetowych, poprzez tradycyjne oprogramowanie biurowe, aż po rozwiązania dla urządzeń przenośnych. Został on również wybrany jako główny język platformy Android — aplikacje dla tego systemu pisane są w języku Java i korzystają z różnorodnych standardowych API tego języka. Dzięki temu tysiące programistów niemal z marszu rozpoczęło tworzenie aplikacji przeznaczonych dla systemu Android, właściwie nie ponosząc żadnych dodatkowych kosztów.

Jedną z najlepszych książek wprowadzających do języka Java... trzymasz właśnie w rękach. Dzięki niej błyskawicznie opanujesz język Java oraz zasady programowania obiektowego, skupiając się przede wszystkim na tych aspektach Javy, które pozwolą Ci zrozumieć istotę tworzenia aplikacji. Z tak solidnymi fundamentami zaczniesz odkrywać możliwości i ograniczenia Javy. Na kolejnych stronach znajdziesz szczegółowo omówione API platformy, jej potencjał w zakresie korzystania z kolekcji oraz tworzenia aplikacji wielojęzycznych. Ponadto nauczysz się wykonywać operacje wejścia-wyjścia. Książka ta jest idealną pozycją dla wszystkich osób chcących poznać niuanse języka Java, a następnie wykorzystać je podczas tworzenia aplikacji. Dzięki zawartym w niej ćwiczeniom błyskawicznie zweryfikujesz zdobytą wiedzę.

- **Java — język programowania i platforma**
- **Instalacja i korzystanie ze środowiska programistycznego Eclipse i NetBeans**
- **Elementarz języka JAVA — klasy, interfejsy, dziedziczenie**
- **Zaawansowane elementy języka — wyjątki, adnotacje, typy ogólne i wyczerpieniowe**
- **Zastosowanie wątków**
- **Zarządzanie kolekcjami elementów — Collections Framework**
- **Operacje wejścia-wyjścia — dostęp do plików i strumieni**

Wykorzystaj potencjał Javy i przygotuj się do tworzenia aplikacji na urządzenia przenośne!

helion.pl
księgarnia internetowa

Nr katalogowy: 7115

Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-3372-2



Cena: 89,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu