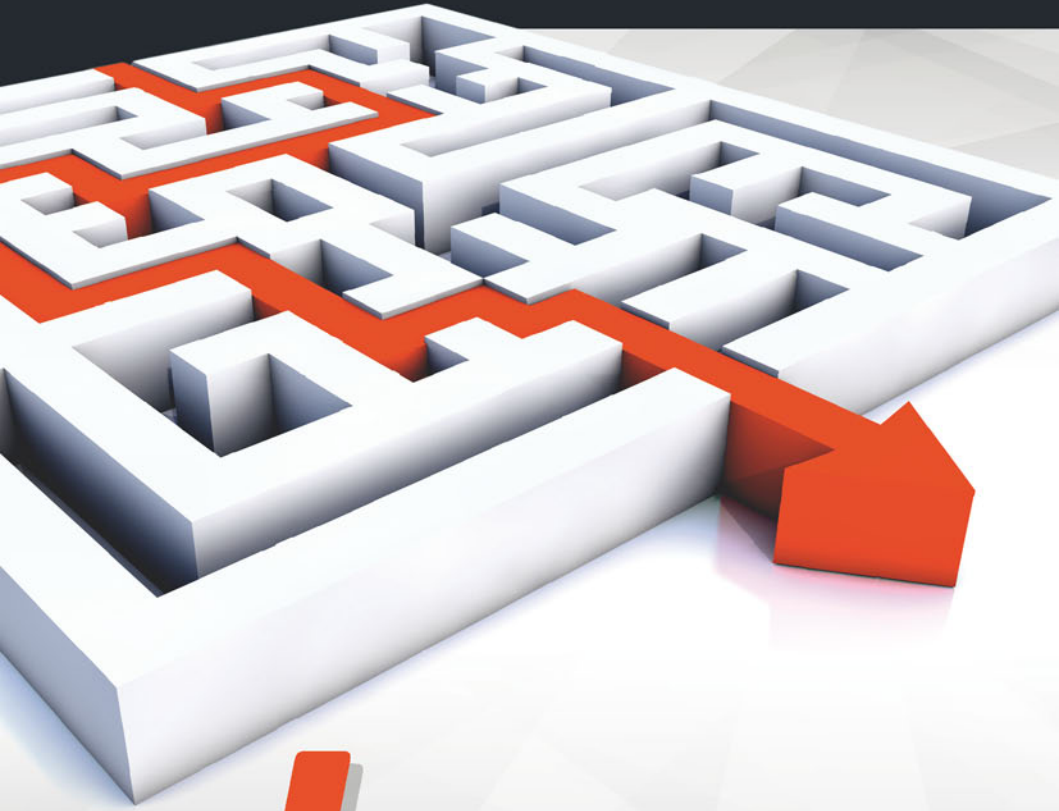


Mirostaw J. Kubiak



Java

**Zadania z programowania
z przykładowymi rozwiązaniami**

WYDANIE II

Helion 

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

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

Autor oraz 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.

Opieka redakcyjna: Ewelina Burska

Projekt okładki: Studio Gravite/Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

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/javaz2>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-4144-9

Copyright © Helion 2018

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

	Od autora o drugim wydaniu	5
Rozdział 1.	Proste operacje wejścia-wyjścia	9
	Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne	9
	Obsługa sytuacji wyjątkowych	18
Rozdział 2.	Podajemy decyzje w programie	23
	Instrukcje warunkowe w języku Java	23
Rozdział 3.	Iteracje	35
	Iteracje — informacje ogólne	35
	Pętla for	36
	Pętla do ... while	37
	Pętla while	37
Rozdział 4.	Tablice	61
	Deklarowanie tablic jednowymiarowych	61
	Dostęp do elementów tablicy	62
	Tablice dwuwymiarowe	65
	Działania na macierzach	81
	Sortowanie bąbelkowe	89
	Łańcuchy tekstowe	92
	Konkatenacja	94
	Pętla for-each	95
	Kolekcje	98
Rozdział 5.	Programowanie obiektowe	103
	Programowanie obiektowe — informacje ogólne	103
	Rekurencja	116
	Klasa osoba	121
	Dziedziczenie	122

Rozdział 6. Pliki	127
Pliki tekstowe — informacje ogólne	127
Pliki o dostępie swobodnym — informacje ogólne	138
Rozdział 7. Wątki	143
Podstawy wielowątkowości w Javie	143
Tworzymy pierwszy wątek	144
Tworzymy wiele wątków	148
Badamy, kiedy wątek się zakończy	151
Priorytety wątków	153
Synchronizacja	157
Korzystamy z synchronizowanych metod	158
Instrukcja synchronized	160
Komunikacja między wątkami	162
Zawieszanie, wznawianie oraz zatrzymywanie wątków	167
Bibliografia	173

Rozdział 1.

Proste operacje wejścia-wyjścia

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

Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne

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

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

¹ Obiekty zostaną omówione w rozdziale 5.

Metoda `println()` wyświetla argumenty podane w nawiasach `()`, a następnie przechodzi do początku nowej linii. Pewną jej odmianą jest metoda `print()`. Jej działanie polega na wyświetlaniu argumentów podanych w nawiasach `()` bez przemieszczania kursora do nowego wiersza.

Zadanie**1.1**

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.1

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

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

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

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

        pole = a*b;

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

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

² Zobacz rozdział 5.

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

Linijka kodu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

oraz

throws IOException

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

Pole prostokąta zostaje obliczone w instrukcji

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

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

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

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.1.

Rysunek 1.1.

Efekt działania programu
Zadanie 1.1

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

Zadanie

1.2

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



Wskazówka

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

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.2

```
package zadanie_12; // Zadanie 1.2

public class Zadanie_12
{
```



```

public static void main(String[] args)
{
    System.out.println("Program wyświetla liczbę pi z zadaną
↳dokładnością.");
    System.out.printf("Pi = " + "%6.5f\n", Math.PI);
}
}

```

Specyfikatory typów mogą być następujące:

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

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

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

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

W programie zapis

```
System.out.printf("Pi = " + "%6.5f\n", Math.PI);
```

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

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.2.

Rysunek 1.2.

Efekt działania programu
Zadanie 1.2

```

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

```

Zadanie

1.3

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.3

```

package zadanie_13; // Zadanie 1.3

public class Zadanie_13
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Program wyświetla pierwiastek kwadratowy");
        System.out.println("z liczby pi z dokładnością do dwóch miejsc
↳po przecinku.");
        System.out.printf("Sqrt(Pi) = " + "%2.2f\n", Math.sqrt(Math.PI));
    }
}

```

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

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.3.

Rysunek 1.3.

Efekt działania programu
Zadanie 1.3

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

Zadanie**1.4**

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.4

```

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

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

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

```

```

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

objętość = 4*Math.PI*r*r*r/3;

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

```

Objętość kuli o promieniu r oblicza następująca linijka kodu:

```
objętość = 4.0*Math.PI*r*r*r/3;
```

gdzie potęgowanie zamieniono na mnożenie.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.4.

Rysunek 1.4.

Efekt działania programu
Zadanie 1.4

```

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

```

Zadanie

1.5

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



Wskazówka

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.5

```

package zadanie_15; // Zadanie 1.5

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

```

```

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

```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.5.

Rysunek 1.5.

*Efekt działania
programu
Zadanie 1.5*

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

Zadanie

1.6

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



Wskazówka

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.6

```

package zadanie_16; // Zadanie 1.6

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

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

```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.6.

Rysunek 1.6.

Efekt działania programu
Zadanie 1.6

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

Zadanie**1.7**

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.7

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

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

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

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

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

        System.out.printf("Dla liczb: x = " + "%2.2f", x);
        System.out.printf(" i y = " + "%2.2f", y);
        System.out.println(""); // wyświetlenie pustej linii
        System.out.printf("Suma = " + "%2.2f, \n", + suma);
        System.out.printf("Różnica = " + "%2.2f, \n", + różnica);
```

```
        System.out.printf("Iloczyn = " + "%.2f, \n", + iloczyn);  
        System.out.printf("Iloraz = " + "%.2f. \n", + iloraz);  
    }  
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.7.

Rysunek 1.7.

Efekt działania programu
Zadanie 1.7

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

Obsługa sytuacji wyjątkowych

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

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

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

⁴ Zobacz rozdział 5.

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

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

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

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

Zadanie

1.8

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.8

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

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

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

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

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

```

System.out.println("Podaj bok b.");
b = Double.parseDouble(br.readLine());

pole = a*b;

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

```

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

```

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

    pole = a*b;

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

```

Wyjątek `NumberFormatException exc` znajdujący się w liniach kodu

```

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

```

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

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

Rysunek 1.8.
Efekt działania programu
Zadanie 1.8

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


PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY 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**

Trudno dziś poważnie myśleć o programowaniu bez porządnej znajomości języka Java. Aplikacje pisane w Javie są wykorzystywane w najróżniejszych okolicznościach, a sam język doskonale nadaje się także do zastosowań sieciowych. Jeśli zetknąłeś się już z tym językiem, znasz jego podstawowe elementy i nie jest Ci całkiem obce środowisko programistyczne NetBeans IDE, pora wziąć się do poważniejszych projektów. Doskonałą okazją do podciągnięcia się w pisaniu programów i wejścia na wyższy poziom wtajemniczenia będzie przerobienie wszystkich zadań z programowania, zaproponowanych w niniejszej książce.

Drugie wydanie tej poczytnej pozycji uwzględni zmiany, jakie zaszły w Javie od 2011 roku, i zawiera mnóstwo zadań projektowych, dzięki którym opanujesz kolejne aspekty programowania w tym języku. Jeśli nie uda Ci się samodzielnie rozwiązać któregoś zadania, zawsze możesz zobaczyć, jak wybrnął z niego autor. Możesz się zainspirować, podchwycić jakiś trik, przeanalizować kod, zorientować się, w którym miejscu popełniłeś błąd. Taka formuła pozwoli Ci się uczyć przy zachowaniu pewnej swobody działania — efektywność tej metody jest ogromna. Zobacz, zaprojektuj, zrealizuj!

- Proste operacje wejścia-wyjścia
- Instrukcje warunkowe
- Iteracje, pętla for, pętla do ... while, pętla while
- Tablice jedno- i wielowymiarowe, macierze oraz kolekcje
- Programowanie obiektowe, rekurencja i dziedziczenie
- Pliki tekstowe i o dostępie swobodnym
- Wątki, wielowątkowość i synchronizacja

Zaprzyjaźnij się z Javą!

	<p><i>Sprawdź nasze szkolenia!</i></p> <p>SZKOLENIA</p>  <p>AKADEMIA IT & BUSINESS</p> <p>WWW.SZKOLENIA.HELION.PL</p>	<p>KOD KORZYŚCI Sięgnij po więcej! ▶</p> 
 helion.pl		<p>ISBN 978-83-283-4144-9</p>  <p>9 788328 341449</p>
<p>INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU</p>		<p>Cena: 24,90 zł</p>