

Objektovo orientované programovanie

1. cvičenie

Vladislav Novák

Dokumentácia k štandard. knižnici

- online
 - <https://docs.oracle.com/en/java/javase/25/>
 - <https://docs.oracle.com/en/java/javase/25/docs/api/index.html>
- vo vývojovom prostredí
 - nad metódu, triedu, premennú
 - nadísať myšou – zobrazí sa okno
 - ak sú stiahnuté zdrojáky, tak CTRL+click_myšou – zobrazia s zdrojáky aj s dokumentáciou

Názov premennej

Dátový typ uvádzať explicitne

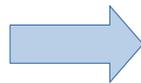
```
var users = getUsers();  
var address = getAddress();  
var height = 1.2;  
var count = 100L;
```

Dátový typ uvádzať explicitne

```
var users = getUsers();  
var address = getAddress();  
var height = 1.2;  
var count = 100L;
```

Dátový typ uvádzať explicitne

~~`var users = getUsers();
var address = getAddress();
var height = 1.2;
var count = 100L;`~~



`String[] users = getUsers();
String address = getAddress();
double height = 1.2;
long count = 100L;`

Dátový typ uvádzať explicitne

~~var users = getUsers();
var address = getAddress();
var height = 1.2;
var count = 100L;~~



String[] users = getUsers();
String address = getAddress();
double height = 1.2;
long count = 100L;

c# (target-typed new)

~~var peter = new Student("Peter")~~
Student peter = new ("Peter")

final (premenná)

```
final int RAZ_NASTAVITELNA_A = 10;
```

```
// RAZ_NASTAVITELNA_A = 20; CHYBA
```

```
final int RAZ_NASTAVITELNA_B;
```

```
RAZ_NASTAVITELNA_B = 10;
```

```
// RAZ_NASTAVITELNA_B = 20; CHYBA
```

Kľúčové slovo `final` má aj iné použitie

Text block

- vždy používa `\n`, bez ohľadu na platformu

Polia

- definícia
- prístup k prvkom
- length
- trieda Arrays

Porovnávanie

- `==`
- `equals()`

Pret'aženie funkcii

For each

break, continue, label

- break – ukončí opakovanie cyklu
- continue – preskočí zvyšok iterácie a ide na ďalšie opakovanie
- label – označenie cyklu

switch

- príkaz
- výraz

Argumenty main-u, konfigurácia IDE

Debugovanie, rekurzia

medzery

```
4      ○○○○*
3      ○○○***
2      ○○*****
1      ○*****
0      *****
```

hviezdičky

```
1 = 1*2-1
3 = 2*2-1
5 = 3*2-1
7 = 4*2-1
9 = 5*2-1
```

assert

- Použitie
 - pre chyby, ktoré by nemali nikdy nastat'
 - neošetrovať vstup od používateľa a podobne
- Nastavenie
 - treba zapnúť pretože bol pridaný neskôr a predtým slovo assert nebolo kľúčovým slovom
 - -enableassertions alebo -ea
 - <https://se-education.org/guides/tutorials/intellijUsefulSettings.html>