



Programozási nyelvek II. (Java)

Dancs Sándor
Nyíregyházi Egyetem
Matematika és Informatika Intézet





1. Konzultáció





Bemutakozás, a tananyag beosztásának áttekintése és a követelmények ismertetése

Kurzusinformáció





Az előző anyag (PIN1101 Programozási nyelvek 1. (C)) rendszerező összefoglalása



Algoritmusok

Programok





A programozás alapjai

- Változók
- Típusok
- Kifejezések



Vezérlési szerkezetek

- Szekvencia
- Elágazás
- Ciklus



Programozási tételek

- Eldöntés
- Keresés
- Kiválasztás
- Kiválogatás
- Másolás



Programozási tételek

- Megszámlálás
- Összegzés
- Rendezés
- Szélsőérték keresés (minimum, maximum)
- Sorozatszámítás



Tömbök

- Inicializálás
- Indexelés (túlindexelés)
- Programozási tételek megvalósítása



Főprogram

Alprogram (függvény)

- Deklarálás, definiálás
- Függvényhívás
- Paraméterek
- Érték és mellékhatás



Struktúrák

- Definíció és példányosítás
- Inicializálás
- Értékadás
- Operátorok



Mutatók (pointerek)

- Indirekció
- Operátorok
- Paraméterátadás
- Címaritmetika
- NULL pointer



Sztringek

- Inicializálás
- Másolás
- Paraméterátadás
- Sztringkezelő függvények



Rendezések

- Buborékrendezés
- Közvetlen kiválasztással
- Kertitörpe-rendezés
- Összefésülés
- Gyorsrendezés



Rekurzió

- Rekurzív hívás (verem)
- Leállási feltétel (báziskritérium)



Operátorok

- Precedencia
- Asszociativitás
- Polimorfizmus (többalakúság)
- Konverzió (cast)
- Érték és mellékhatás
- Rövidzár kiértékelés



Dinamikus memóriakezelés

- Függvények (malloc() és a free())
- Dinamikus tömb
- Memóriaterületek (data, stack, heap)



Fájlkezelés

- Megnyitási módok
- Fájlkezelő függvények



Modulok

- Főprogram és modulok
- Forrásállományok
- Deklarációk és definíciók
- Fejlécfájlok



Programok élelciklusa

- Specifikáció
- Fejlesztés
- Továbbfejlesztés



Dokumentáció

- Fejlesztői
- Forráskód
- Felhasználói
- Tesztelési



Láncolt listák

- Listaműveletek
- Duplán láncolt listák
- Listák alkalmazásai



Bináris fák

- Bejárások
- Műveletek
- Keresőfa
- Fák alkalmazásai
- Kettős indirekció
- Hash táblák



Állapotgépek

- Tervezés
- Leképezések



Reguláris kifejezések

- Szintaxis
- Használat



Generikus algoritmusok

- Függvénytípus
- Predikátum
- Programozási tételek generikus változatai
- Generikus algoritmusok tömbökön



Visszalépő keresés (backtrack)

- Általános megfogalmazása
- Alkalmazási lehetőségek



Objektum-orientált programozás alapfogalmai, elvei, objektum fogalma. Osztály, egységbezárás, láthatóság és információrejtés fogalma





Objektumorientált paradigma

- Objektum
 - Állapot (tulajdonság(ok), azaz változó(k))
 - Viselkedés (metódus(ok), azaz függvény(ek))
- Osztály
 - Hasonló objektumok közös változóit és metódusait leíró sablon

Az objektum egy osztály példánya!

Az osztály az objektum típusa!



Egységbe zárás (encapsulation)

A változók és a metódusok osztályba való becsomagolása

Információrejtés

Az objektum belső működésének elrejtése a
külvilág elől

Ennek megfelelően az osztály két részből áll:

- Publikus interfész (mire jó, hogyan használható)
- Implementáció (hogyan működik)



Felelősség

Minden osztálynak egyetlen felelősséget kell ellátnia (SRP, Single responsibility principle, Egyetlen felelősség elve)

Öröklődés

Osztályok közötti kapcsolat, egy szülő (ős) és gyerek (leszármazott) között

A származtatott osztály mindent örököl az őstől (tulajdonságokat, viselkedést és kapcsolatokat), de az örökölt metódusokat felüldefiniálhatja, illetve kiegészítheti újabbakkal is

(LSP, Liskov Substitution Principle, Liskov helyettesítési elve)

Öröklődés

- Többszörös öröklődés

Egy osztály nem csak egy, hanem több őszosztálytól is örököl

- Egyszeres öröklődés

Egy osztálynak nem lehet több őszosztálya, de több leszármazott osztálya igen

A Java nyelvben csak egyszeres öröklődés van!

Láthatóság

Módosító	Osztály	Csomag	Leszármazott	Mindenki
private	Igen	Nem		
nincs (default)	Igen		Nem	
protected	Igen			Nem
public	Igen			

static	Osztályszintű tulajdonság vagy metódus
final	Változó (egyszer kaphat értéket) Metódus (leszármazott osztály nem definiálhatja felül)
abstract	Metódus (nincs definiálva, azaz nincs törzse) Osztály (abstract, ha abstract metódusokat tartalmaz) Abstract osztály nem példányosítható!



Tagváltozók és tagfüggvények

A Java nyelv kialakulása



Tagváltozók és tagfüggvények

- Osztálytagok
 - Nem az objektumokhoz, hanem az osztályhoz tartoznak
 - Szerepel előttük a static módosító
 - Az osztály példányosítása nélkül is használhatók
- Példánytagok
 - Nem az osztályhoz, hanem az objektumokhoz köthetők
 - Nem szerepel előttük a static módosító



Osztálytagok

- Osztályváltozók
 - Az objektumok egyező tulajdonságait tárolják
 - Egy példányban vannak jelen a memóriában
 - Minden objektum eltudja érni őket
- Osztálymetódusok
 - Az osztály példányosítása nélkül is hívhatók
 - Közvetlenül csak osztálymetódust hívhatnak
 - Közvetlenül csak osztályváltozót érhetnek el

Példánytagok

- Példányváltozók
 - Az objektumok állapotait írják le
 - Minden objektum egyedi, az állapotuk egyezésekor is
 - Minden objektumnak (állapot) külön memóriaterülete van
- Példánymetódusok
 - Az objektumok viselkedéseit írják le
 - Az osztály- és példánytagokat egyaránt elérik
 - Paraméter: this referencia

A Java nyelv kialakulása

- Tisztán objektum orientált nyelv, eredetileg a C++ leváltása tervezték, de a programok lassabban futnak
- Már meglévő nyelvek (C/C++, Smalltalk), jobb tulajdonságait vette át, a rosszabbak mellőzésével
- A komplexitás csökkentése volt a cél
- Nyelvi szinten támogatott lett a hibakezelés
- Szempont volt az egyszerű használat és szintaxis (C)
- Jelenleg az API (Application Programming Interface, Alkalmazásprogramozási Felület) támogatás óriási



A Java nyelv jellemzői

- Objektorientált
- Előfordított
- Értelmezett
- Semleges architektúrájú
- Hordozható
- Egyszerű
- Robusztus
- Biztonságos
- Többszálú
- Dinamikus



Köszönöm a figyelmet!





2. Konzultáció





A Java környezet és technológia alapelemei

Változók, típusok, vezérlési szerkezetek, eljárások





A Java környezet és technológia alapelemei

Alkalmazás létrehozása és futtatása

Forrásállomány -> Fordító -> JVM (Java Virtual Machine, Java Virtuális Gép) -> Operációs rendszerek

Pl.:

```
javac HelloWorld.java -> HelloWorld.class
```

```
java HelloWorld.class
```



Java technológia

A Java technológia egyaránt programozási nyelv és platform

Programok

- Asztali alkalmazások
 - Beágyazott programok: applet, servlet, midlet
- 



Java programozási nyelv

Fordítás és értelmezés:

Forrásállomány -> Fordító (javac) -> Bájtkód -> JVM
(Java Virtual Machine, Java Virtuális Gép) (java) ->
gépi kód -> Operációs rendszer

JIT (Just in time) fordító

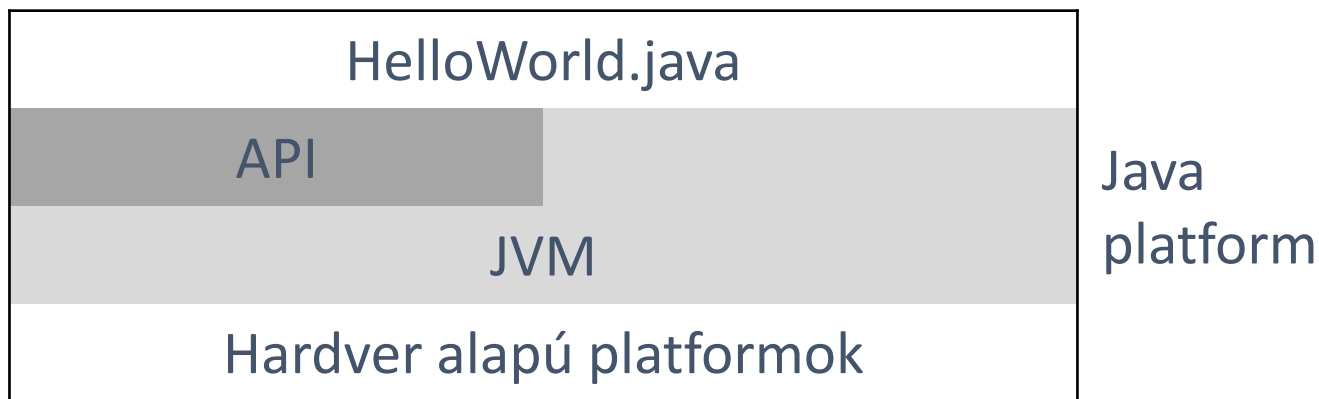


Java platform (teljesen szoftverplatform)

Komponensek:

- Java Virtual Machine
 - Java Application Programming Interface
(csomagokba szervezett osztályok és interfészek)
- 

A Java platform működése



HelloWorld Java program

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World!");  
    }  
}
```

Megjegyzések

`/*megjegyzés*/`

`//megjegyzés`

`/**dokumentáció*/`

`javadoc -> dokumentáció (HTML, XML, RTF, PDF, TeX, ...)`

Osztálydefiníció

```
public class HelloWorld {  
    //Jelenleg nincsenek változóink és csak  
    egyetlen metódusunk (main) van  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World!");  
    }  
}
```



Változók, típusok, vezérlési szerkezetek, eljárások



Objektum orientált programozás Java nyelven

Osztályok, példányok, konstruktorok





A Java objektum orientált
programozási nyelv, nem a kódoláson
van a hangsúly, hanem a tervezésen!



A tervezés során, folyamatosan fejlődő
modell alapján adjuk meg a szoftver
megvalósításának módját!





UML

(Unified Modeling Language,
Egységes Modellezési Nyelv)

uml.org



Adattagok, tagfüggvények

kötőjel: private
pluszjel: public
kettőskereszt: protected
hullámvonal: package private
aláhúzás: static

Osztály neve (dőlt ha, absztrakt)
- <u>adattag: Típus</u> # <u>adattag: Típus</u>
+ <u>függvény(paraméter: Típus, ...): Típus</u> ~ <u>függvény(paraméter: Típus, ...): Típus</u>



Asszociáció



Aggregáció



Kompozíció



Öröklődés

Függőség

Konstruktor

- Megfelelő értékekkel inicializálja az objektumok adattagjait
- Neve mindig megegyezik az osztály nevével
- Mindig meghívásra kerül, amikor az allokáció (new) megtörténik
- Default konstruktor
- Több konstruktor az osztályban (overloading, kiterjesztés)



Köszönöm a figyelmet!

