

Spis zagadnień na ćwiczeniach z Javy

Start

- Organizacja kodu, kompilacja i wykonanie:
- Zgodność nazwy pliku z klasą publiczna.
- Zgodność nazwy pakietu z nazwą katalogu.
- Kompilator javac
- Maszyna wirtualna java
- Metoda `public static void main(String arg)` – pierwszy program.

Podstawy składni:

- Typy podstawowe `int`, `long`, `double`, `boolean`, `char` itd.
- Typy opakowujące `Integer`, `Double`, `Boolean`
- klasy poziomy dostępu: `public`, (pakietowy), `protected`, `private`.
- Pętle `for` (konstrukcja `foreach`), `while`, `do while`
- Instrukcje sterujące `if`, `switch`, `continue`, `break`, `return`

Klasy:

- Słowa kluczowe `this`, `super` (użycie `this()` i `super()`)
- pola statyczne i metody statyczne (`static`) pola stałe (`final`)
- Abstrakcyjne (`abstract`)
- Interfejsy (`interface`)
- Dziedziczenie (`extends`)
- Implementacja interfejsu (`implements`)
 - `Comparable` – sortowanie tablic
 - `Comparator` – sortowanie tablic
- Klasy anonimowe

Grafika w *awt* i *swing*

- Klasy: `JFrame`, `JPanel`, `JButton` i `JLabel`
- Menu interfejsu: `JMenuBar`, `JMenu` i `JMenuItem`.
- Metody układania interfejsu (metoda `setLayout()`)
 - `FlowLayout`
 - `BorderLayout`
 - `GridLayout`
 - `GridBoxLayout`
 - itd.
- Obsługa zdarzeń
 - `addMouseListener()`
 - `addActionListener()`
- Rysowanie po `JPanel`
 - `Graphics`

Wątki

- ???