
Kapitola 1. Informace o charakteru, průběhu a hodnocení předmětu. Úvod do jazyka Java a prostředí BlueJ

Obsah

Informace o průběhu, hodnocení, apod.	2
O předmětu... ..	2
Složky hodnocení předmětu	3
Kritéria hodnocení předmětu	3
Obsah (syllabus) předmětu	4
Cvičení	4
O přednášejícím... ..	4
Konzultační hodiny	5
Informační zdroje	5
Úvod do prostředí Java	6
Java jako programovací jazyk... ..	6
Z toho plyne, že... ..	6
Další charakteristiky	6
Java jako běhové prostředí	7
Java pro programátora (1)	7
Java pro programátora (2)	7
Hlavní domény Javy (1)	7
Hlavní domény Javy (2)	8
Javová platforma	8
Java je tedy dána... ..	8
Vývoj Javy	8
Specifikace a implementace Javy	8
Verze Javy - starší konvence	9
Verze Javy - konvence od verze 5.0 (1.5 postaru)	9
Aktuální verze	9
Co je nového v Javě 5.0	10
Licence k použití (a redistribuci) Javy	10
Stažení distribuce Sun	10
Typy distribucí Javy (Sun)	10
Obsah vývojové distribuce Javy	11
Obsah vývojové distribuce Javy (2)	11
Nástroje ve vývojové distribuci	12
Pomocné nástroje ve vývojové distribuci	12
První kroky javového programování v prostředí BlueJ	12
Struktura javového programu	13
Spuštění a běh javového programu	13

Prostředí BlueJ	13
Stažení BlueJ	13
Instalace BlueJ	14
Spuštění BlueJ	15
Nastavení českého prostředí BlueJ	16
Otevření hotového programu (projektu) v BlueJ	17
Spuštění hotového programu	18
Interaktivní vytvoření objektu (instance)	20
Práce s objektem (instancí)	22
Úprava hotového programu v BlueJ	25
Sestavení a spuštění programu bez BlueJ	26
Základní životní cyklus javového programu - bez BlueJ	27
Demo "Ahoj!"	27
Překlad a spuštění "Ahoj!"	28
Vytvoření zdrojového textu "Ahoj!" ("for dummies")	29
Překlad "Ahoj!" ("for dummies")	29
Spuštění "Ahoj!" ("for dummies")	29
Co znamená spustit program?	30
Praktické informace (aneb co je nutné udělat)	30
Praktické informace (aneb co je vhodné udělat)	30
Odkazy	31

Informace o průběhu, hodnocení, apod.

- Souvislosti, prerekvizity, návaznosti
- Hodnocení a jeho složky
- Kontakty a konzultační hodiny
- Odkazy na informační zdroje

O předmětu...

Prakticky zaměřený bakalářský předmět

Cílem je naučit základním principům objektového programování a algoritmizace

Souvisí s

- IB001 - **Úvod do programování** (předpokládají se znalosti na úrovni IB001)
- IB002 - **Návrh algoritmů I** (v PB162 se prakticky implementují vybrané algoritmy probírané v IB002)

Předpokládají se základní znalosti strukturované algoritmizace a programování (v rozsahu Úvodu do

programování), tj. např.:

- základní příkazy, sestavování jednoduchých výrazů
- základní datové typy (celá a reálná čísla, logické proměnné, řetězce)
- základní řídicí struktury - větvení, cykly, procedury/funkce

Složky hodnocení předmětu

Hodnocení má tři složky:

- **40 bodů - hodnocení úloh** řešených samostatně v průběhu semestru (na cvičeních, ve volném čase...)
- **12 bodů - první písemka** řešení jednoduché praktické úlohy přímo u počítače, v době cvičení, zhruba po prvním měsíci až 5 týdnech výuky (říjen). Čas na písemku: i se zadáním během hodinového cvičení. Bližší info viz ???.
- **18 bodů - druhá písemka** řešení praktické úlohy přímo u počítače, v době cvičení, na konci výuky v semestru (prosinec). Bližší info viz ???.
- **30 bodů - třetí písemka** řešení rozsáhlejší praktické úlohy přímo u počítače, ve zkouškovém období. Čas na písemku: delší než u prvních dvou. Bližší info viz ???.
- **Celkem 100 bodů**



Poznámka

písemky v průběhu semestru (tj. první dvě) i úlohy hodnotí cvičící



Poznámka

docházka do cvičení je povinná, ale netvoří součást bodového hodnocení

Kritéria hodnocení předmětu

Doporučené ukončení je zkouškou. K tomu potřebujete:

- A 94 - 100 bodů
- B 88 - 93 bodů
- C 82 - 87 bodů

- D 76 - 81 bodů
- E 70 - 75 bodů
- F 0 - 69 bodů

K ukončení zápočtem postačí:

- 60 bodů

Obsah (syllabus) předmětu

- viz aktuální informace o předmětu PB162
[<http://is.muni.cz/predmety/predmet.pl?jazyk=cs;id=232608>] na IS MU

Cvičení

Cvičení jsou dvouhodinová, konají se pod vedením příslušných kvalifikovaných cvičících v počítačových učebnách, zpravidla B116, B117 - viz váš rozvrh.

Náplň

- Hlavním obsahem je *konzultovaná samostatná práce* na bodovaných úlohách.
- cvičení jsou *dvouhodinová*, účast na přednáškách je však přesto žádoucí
- předpokládá se i jistý netriviální podíl *práce mimo cvičení*
- odměnou vám, kromě získaných znalostí a dovedností, budou *celkem 4 kr. + za ukončení*

O přednášejícím...

Tomáš Pitner

- kanc. B307 (3. patro budovy B)
- tel. 54949 5940 (z tlf. mimo budovu), kl. 5940 (volání v rámci fakulty i celé MU)
- e-mail: tomp@fi.muni.cz [<mailto:tomp@fi.muni.cz>]
- www TP: <http://www.fi.muni.cz/~tomp>

materiály PB162-Java (IS): <https://is.muni.cz/auth/el/1433/podzim2005/PB162/>
[<https://is.muni.cz/auth/el/1433/podzim2005/PB162/>]

Konzultační hodiny

Primárním konzultačním bodem jsou vaši cvičící. Cvičení jsou vedena mj. právě z důvodu možnosti konzultací.

Konzultace přímo s přednášejícím: vždy v kanc. B307, prosím o dodržování časů:

- **Po 9.00 - 11.00 (preferovaná doba)**
- **Čt 13.00 - 14.00**
- nebo jindy, dle dohody

Informační zdroje

- Studijní materiály předmětu: <https://is.muni.cz/auth/el/1433/podzim2005/PB162/> (budou vystavovány postupně, pro celkový přehled o obsahu lze použít materiály loňské)
- Další zdroje, materiály z minulých let: <http://www.fi.muni.cz/~tomp/java>
- Knihy
 - TP: **Java - začínáme programovat**, Grada Publishing [<http://www.gradapublishing.cz>], 2002, <http://www.fi.muni.cz/~tomp/java/ucebnice>
 - Pavel Herout: **Učebnice jazyka Java**, Kopp [<http://www.kopp.cz>], 2000
 - (Pavel Herout: **Java - grafické uživatelské rozhraní a čeština**, Kopp [<http://www.kopp.cz>], 2001) - pro pokročilé
 - Rudolf Pecinovský: **Myslíme v jazyce Java 5.0**, Grada Publishing [<http://www.gradapublishing.cz>], 2005
 - Bruce Eckel: **Myslíme v jazyce Java - příručka programátora**, Grada Publishing [<http://www.gradapublishing.cz>], 2000
 - (Bruce Eckel: **Myslíme v jazyce Java - příručka zkušeného programátora**, Grada Publishing [<http://www.gradapublishing.cz>], 2000) - pro pokročilé
 - a další, viz např. <http://www.vltava.cz>
 - Joshua Bloch: **Java efektivně 57 zásad softwarového experta**, Grada Publishing [<http://www.gradapublishing.cz>]
 - Bogdan Kiszka: **1001 tipů a triků pro programování v jazyce Java**, Computer Press, 2003, informace na Vltavě [<http://www.vltava.cz/Store/GoodsDetail.asp?c=BogdanKiszka&sCGoodsID=SE00679120>]

Úvod do prostředí Java

- Úvod, srovnání s jinými, oblasti použití Javy
- Distribuce, instalace, použití Java SDK

Java jako programovací jazyk...

- jazyk "3. generace - 3GL" (imperativní jazyk vysoké úrovně)
- *univerzální* (není určen výhradně pro specifickou aplikační oblast)
- *objektově-orientovaný* (výpočet je realizován jako volání metod/zasílání zpráv objektů)
- ideovým předchůdcem je C++ (a evt. Delphi) (C++ zbaveno zbytečností a nepříjemností)
- *jednodušší než C++*
- reálným soupeřem je (Microsoft) C# (zatím převážně na platf. Windows)

Z toho plyne, že...

- co se naučíme v Javě, v C# jako když najdeme...
- ale teď vážně: *Java podporuje vytváření správných návyků v objektovém programování*
- a naopak systematicky brání *přenosu některých špatných návyků z jiných jazyků*

Další charakteristiky

- program v Javě je *meziplatformně přenositelný* na úrovni *zdrojového i přeloženého kódu*
- je to umožněno tím, že přeložený javový program běží v tzv. *Java Virtual Machine* [<http://java.sun.com/docs/books/vmspec/>] (JVM)
- zdrojový i přeložený kód je tedy přenositelný mezi všemi obvyklými platformami (UNIX, Windows, MAC OS X, ale také sálové počítače, minipočítače typu IBM AS/400 apod.)
- tedy všude tam, kde *existuje příslušná JVM*

Java jako běhové prostředí

Kód je při běhu dobře zabezpečen:

- je možné nastavit úroveň přístupu k hostitelskému systému pomocí tzv. Security Manageru [<http://www.securingjava.com/chapter-two/chapter-two-8.html>]
- je možné ověřovat před spuštěním elektronický podpis kódu

Java pro programátora (1)

- jazyk vhodný pro *efektivní (rychlé) psaní přehledných programů* (mj. také díky *dokumentačním* možnostem)
- v průměru *vyšší produktivita* programátorské práce v Javě než v C++
- dnes již stejně aktivních programátorů v Javě jako v C++
- zdarma dostupné nezměrné množství knihoven pro různorodé aplikační oblasti, např. na SourceForge [<http://java.foundries.sourceforge.net/>] a tisících dalších místech
- k dispozici je řada kvalitních vývojových prostředí (i zdarma) - NetBeans [<http://www.netbeans.org/>], JBuilder [<http://www.borland.com/>], Visual Age for Java [<http://www.ibm.com/>], Eclipse [<http://eclipse.org/>], IDEA [<http://www.intellij.com/>]

Java pro programátora (2)

Konkrétní možnosti:

- v Javě se dobře píše *vícevláknové aplikace* (multithreaded applications)
- Java má automatické *odklizení nepoužitelných objektů* (automatic garbage collection)
- Java je jednodušší než C++ (méně syntaktických konstrukcí, méně nejednoznačností v návrhu)

Hlavní domény Javy (1)

- Škálovatelné výkonné *aplikace běžící na serverech* (Java Enterprise Edition [<http://java.sun.com/j2ee/>])
- Aplikace na *přenosných a vestavěných zařízeních* (Java Micro Edition [<http://java.sun.com/j2me/>])
- Přenositelné *desktopové i grafické/okénkové (GUI) aplikace*
- *Výukové účely* (nahrazuje Pascal jako referenční jazyk)


- Další přenositelné aplikace

Hlavní domény Javy (2)

- Webové aplikace (servlety, JSP - konkurence proprietárním ASP, SSI, ... a pomalým CGI)
- Zpracování semistrukturovaných dat (XML)
- Aplikace distribuované po síti (applety nebo Java Web Start)

Javová platforma

Javovou platformu tvoří:

- **Java Virtual Machine**
- **Java Core API** (základní knihovna tříd)
- **překladač** (přístupný např. příkazem `javac` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac>]) a další vývojové nástroje

Java je tedy dána...

- **definicí jazyka** (Java Language Definition) - syntaxe a sémantika jazyka
- **popisem chování JVM**
- **popisem Java Core API**

Vývoj Javy

- *nejrychleji* se vyvíjí Java Core API
- chování JVM se mění např. pokud se objeví bezpečnostní "díra" nebo nelze-li dosáhnout požadované změny chování pomocí modifikace Java Core API
- daleko konzervativnější je samotný *jazyk* - *mění se zřídka*, ale přece: např. Java2, v1.4 přidává nové klíčové slovo *assert*, Java 5.0 (postaru 1.5) obohacuje jazyk o *enum* a další.

Specifikace a implementace Javy

- **Specifikace** Javy (tzv. "Editions") - např.: *Java 2 Standard Edition, 1.4* nebo *Java 2 Standard Edition 5.0*
- **Implementace** Javy ("Development Kits" nebo "Runtime Environments") - např.: *Java 2 Software Development Kit, 5.0* - obsahuje vývojové nástroje
- *Java 2 Runtime Environment, 5.0* - obsahuje jen **běžové prostředí** pro spouštění hotových přeložených pg.

Verze Javy - starší konvence

- Verze Javy byly až do verze 1.5 (ponovu 5.0) děleny na "*Java* (před Java 2)" a "*Java 2*"
- číslování verzí:
 - tzv. major číslo, např. Java 2, v**1.4**
 - tzv. minor číslo, např. Java 2, v1.4.**2**
- změnu minor (třetího) čísla doprovází jen odstraňování chyb
- při změně major (druhého) čísla se může měnit Core API a někdy i jazyk
- ke změně prvního čísla dochází až teď, s verzí 5.0 (postaru 1.5) - tj. s celkovou změnou pojmenovovacího schématu

Verze Javy - konvence od verze 5.0 (1.5 postaru)

Nové schéma číslování verzí počínaje 5.0 (postaru 1.5):

- tzv. major číslo, např. Java 2, **5.0**
- tzv. minor číslo, např. Java 2, 5.**0**

Aktuální verze

Stav k září 2005:

- Java 2 Standard Edition v5.0 je stabilní verzí pro všechny platformy
- Java 2 Enterprise Edition v1.4 je stabilní verzí pro všechny platformy
- Připravována je Java 2 Enterprise Edition v5.0
- aktuální informace najdete vždy na webu <http://java.sun.com>

Co je nového v Javě 5.0

Generics	generika (generické datové typy) technika umožňující silnou typovou kontrolu v době překladu - např. v metodách manipulujících s prvky dynamických datových struktur
Enhanced for Loop	umožňuje snadnou a typově bezpečnou iteraci po prvcích kolekcí a polí
Autoboxing/Unboxing	zajišťuje automatickou konverzi mezi primitivními typy a příslušnými objektovými "obalujícími" typy
Typesafe Enums	typově bezpečné výčtové typy
Varargs	umožňují specifikovat proměnný počet parametrů metod
Static Import	dovoluje odkazovat se na statické prvky bez uvádění jména třídy (rozhraní)
Metadata (Annotations)	dovolují specifikovat u tříd, rozhraní, metod metadata (anotace) dostupná i za běhu

Licence k použití (a redistribuci) Javy

- používání Javy pro běžný vývoj (i komerční) je zdarma
- redistribuce javového **vývojového prostředí** je povolena pouze s **licencí** od Sunu
- redistribuce javového **běžového prostředí** je možná **zdarma**
- distribuce vyvíjí Sun Microsystems Inc. (Javasoft) i další výrobci (např. IBM) a tvůrci Open Source

Stažení distribuce Sun





- java.sun.com [<http://java.sun.com>] (pro Windows, Solaris, Linux)
- lze stáhnout jak samotné vývojové prostředí (JDK), jen běžové prostředí (JRE) nebo JDK v balíčku s IDE (Integrated Development Environment) NetBeans [<http://netbeans.org>].
- dokumentace se stahuje z téhož místa, ale *samostatně* (nebo lze číst z WWW)
- celkově *vývojové prostředí J2SDK 1.4.2 vč. dokumentace* zabere cca **220 MB** na disku
- potřebná *velikost operační paměti* - min 64 MB, doporučeno **128 MB** (i více :-))

Typy distribucí Javy (Sun)




Lze stáhnout:

- samotné vývojové prostředí (JDK),
- jen běhové prostředí (JRE),
- JDK v balíčku s grafickým (okénkovým) integrovaným vývojovým prostředím (IDE, Integrated Development Environment) NetBeans [<http://netbeans.org>].


Obsah vývojové distribuce Javy

- **Vývojové nástroje (Development Tools)** v [bin](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bin)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bin>] -- určené k vývoji, spouštění, ladění a dokumentování programů v Javě.
- **Běhové prostředí Javy (Java Runtime Environment)** se nalézá v [jre](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?jre)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?jre>]. Obsahuje Java Virtual Machine (JVM), knihovnu tříd Java Core API a další soubory potřebné pro běh programů v Javě.
- **Přídavné knihovny (Additional libraries)** v [podadresáři lib](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?lib)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?lib>] jsou další knihovny nutné pro běh vývojových nástrojů.
- **Ukázkové applety a aplikace (Demo Applets and Applications)** v [demo](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?demo)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?demo>]. Příklady zahrnují i zdrojový kód.

Obsah vývojové distribuce Javy (2)



- **Hlavičkové soubory pro C (C header Files)** - v [include](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?include)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?include>] - představují podporu pro psaní tzv. nativních metod přímo v jazyce C.
- **Staré hlavičkové soubory (Old Native Interface Headers)** - totéž, ale pro starší verzi rozhraní.
- **Zdrojový kód (Source Code)** knihoven z Java Core API se nalézá v archivu [src.zip](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?src.zip)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?src.zip>].
- **Dokumentace (Documentation)** - v [podadresáři docs](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?docs)
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?docs>] - obsahuje dokumentaci k dané verzi JDK, k API, nejruznější průvodce vývojem, dokumentaci k nástrojům, ukázkové programy a odkazy na související dokumentaci.

Nástroje ve vývojové distribuci

Pod Windows jsou to `.exe`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.exe>] soubory umístěné v podadresáři `bin`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bin>]

- **java**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java>] - spouštěč (přeloženého bajtkódu)
- **javac**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac>] - překladač (`.java` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.java>] -> `.class` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.class>])
- **javadoc**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javadoc>] - generátor dokumentace API
- **jar**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?jar>] - správce archivů JAR (sbalení, rozbalení, výpis)
- **jdb**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?jdb>] - debugger
- **appletviewer**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?appletviewer>] - referenční prostředí pro spouštění appletů
- **javaws**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javaws>] - referenční prostředí pro spouštění aplikací typu "Java Web Start" prostřednictvím Java Network Launching Protocol (JNLP)

Pomocné nástroje ve vývojové distribuci

- **javah**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javah>] - generátor hlavičkových souborů pro C - používá se při programování tzv. nativních (platformově závislých) metod dostupných přes *Java Native Interface* (JNI)
- **javap**  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javap>] - disassembler bajtkódu (např. pro ruční optimalizace, hledání chyb)

První kroky javového programování v prostředí BlueJ

1. Seznámíme se se strukturou programu v Javě,
2. naučíme se spouštět hotové jednoduché programy ve výukovém prostředí BlueJ

3. a tyto programy upravovat.

Struktura javového programu

- Každý netriviální javový program sestává z *více tříd* (class)
- Třídy jsou členěny do *balíků* (package)
- U běžné "desktopové" aplikace představuje vždy jedna (evt. více) tříd *vstupní bod* do programu - je to třída/y obsahující metodu *main*.

Spuštění a běh javového programu

1. Spuštění programu se zahajuje vstupem do metody *main*.
2. Běh programu spočívá ve vytváření objektů a interakci s nimi, tj. volání jejich metod.
3. Běh končí, jakmile jsou provedeny všechny příkazy aktivované metodou *main*.

Prostředí BlueJ

- Pro výuku v kurzu PB162 budeme převážně používat jednoduché, pro výuku určené, vývojové prostředí BlueJ.
- BlueJ je pro všechny platformy (Win, Linux...) zdarma dostupné na <http://bluej.org>.
- BlueJ je lokalizované pro češtinu vč. základního manuálu.
- Pro BlueJ existuje i jednoduchý animátor běhu programů - vizualizuje spouštění a chod programů.
- Toto prostředí je již předinstalované v síti FI.

Stažení BlueJ

- BlueJ je již v síti FI instalováno, pro vlastní potřebu jej lze zdarma stáhnout z <http://bluej.org>.
- Předtím je třeba mít korektně nainstalováno samotné vývojové prostředí Java.

Obrázek 1.1. Stažení BlueJ



Instalace BlueJ

Po stažení příslušného instalačního balíčku postupujte v závislosti na platformě:

Windows poklepat (double-click) na staženém programu `bluejsetup-verze.exe` [G]
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bluejsetup-205.exe>] (např. `bluejsetup-205.exe`) [G] [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bluejsetup-205.exe>])

následovat pokyny instalačního programu

instalační program přitom nechá vybrat z předem instalovaných běhových prostředí Javy

Unix na konzole (v prostředí shellu) se přepněte (pomocí `cd`) [G]
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?cd>] do adresáře se staženým balíčkem,
např. `bluej-205.jar` [G] [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bluej-205.jar>]


spustíte instalaci příkazem `java -jar bluej-205.jar` [G]
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java-jar-bluej-205.jar>]

při instalaci vyberte vhodný cílový adresář a zvolte z předem instalovaných běhových prostředí Javy

Spuštění BlueJ

Po úspěšné instalaci na:

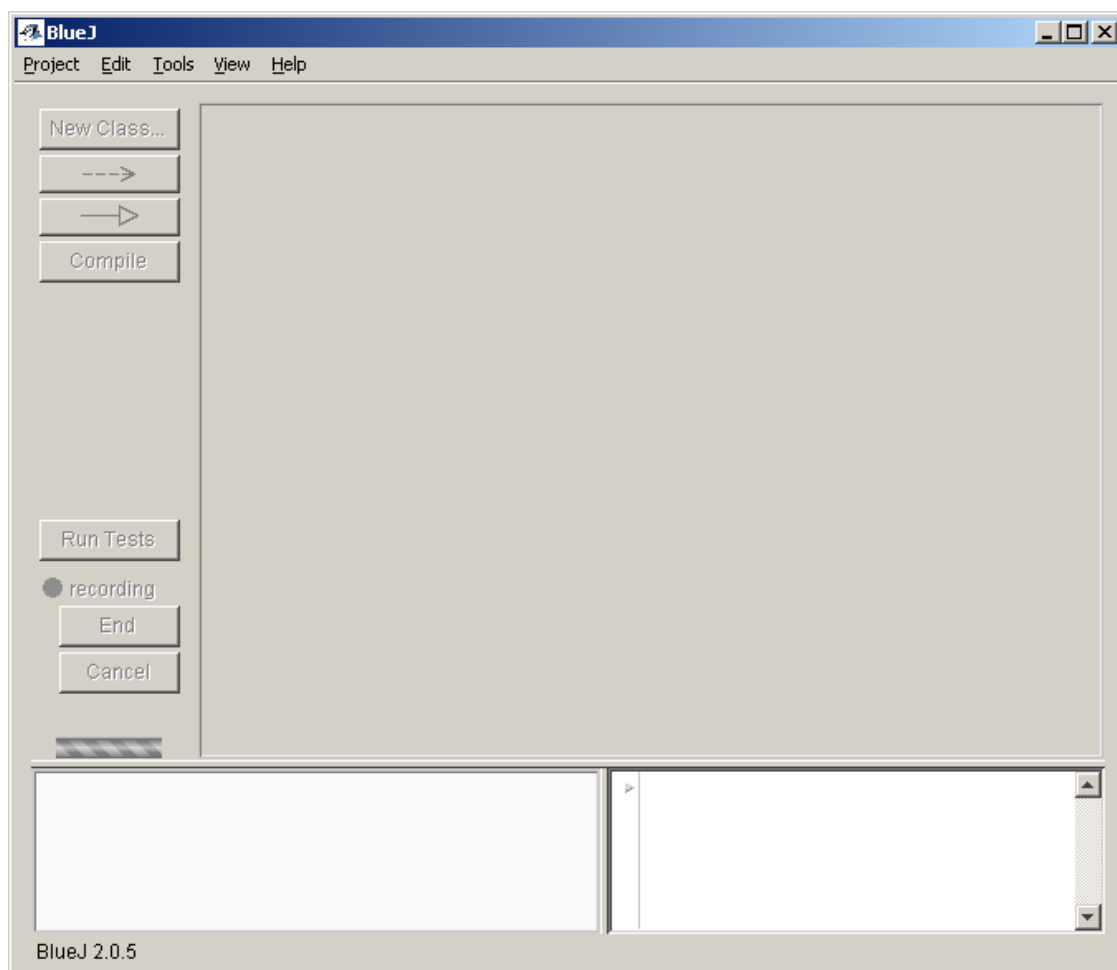
Windows najdete v menu Start systému Windows složku *BlueJ* a zde spouštěcí odkaz *BlueJ* s ikonou ptáka

Unix v adresáři, kam se BlueJ nainstalovalo, najdete spustitelný soubor `bluej` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?bluej>] - tím lze prostředí spustit.

Obrázek 1.2. Spuštění BlueJ



Obrázek 1.3. BlueJ spuštěno

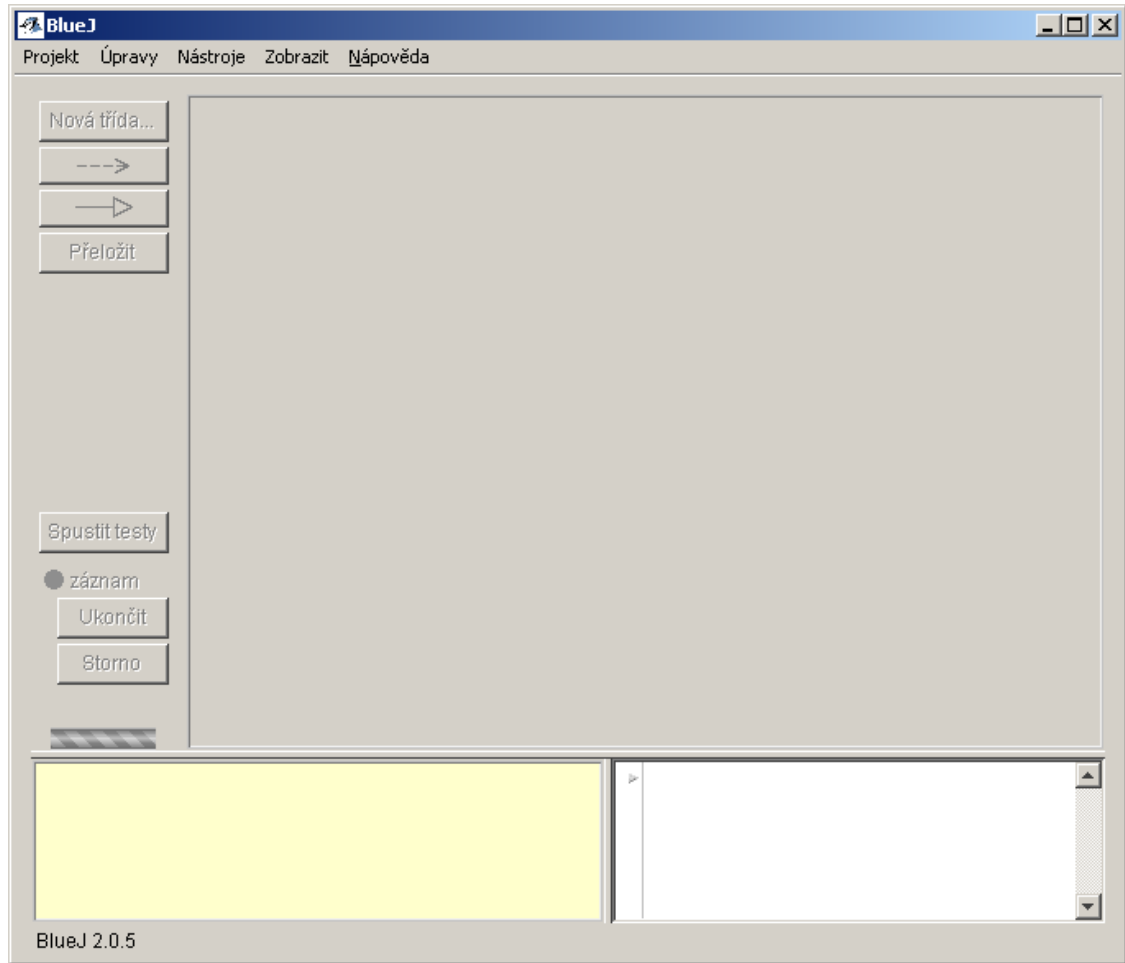


Nastavení českého prostředí BlueJ



Chcete-li, aby nabídky (menu) a hlášky BlueJ byly v češtině, postupuje podle pokynů v Konfigurační doplněk pro prostředí BlueJ [<http://vyuka.pecinovsky.cz/mojj50/index.html#BlueJConfig>] (autor Rudolf Pecinovský).

Takto vypadá počeštěné prostředí:

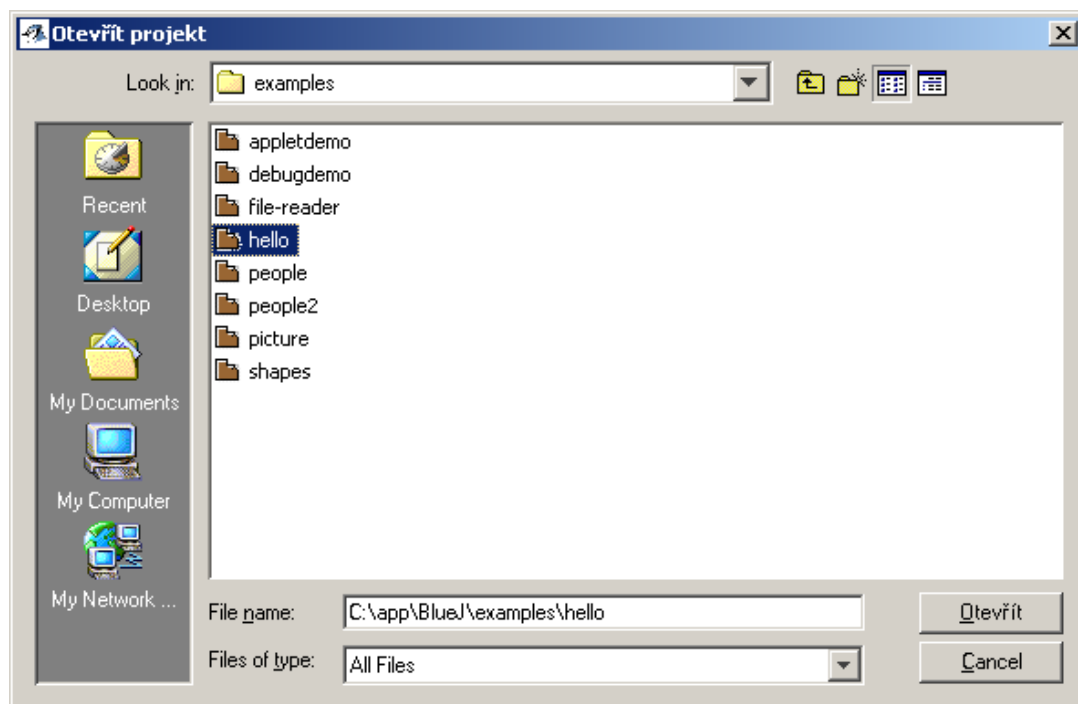
Obrázek 1.4. BlueJ v češtině



Otevření hotového programu (projektu) v BlueJ

- Každý javový program vytvořený v BlueJ představuje jeden *projekt*. Toto je specificky vlastnost BlueJ, ne Javy jako takové.
- Práce s hotovým programem v BlueJ tedy znamená *otevřít projekt* -> menu **Projekt** 
[\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Projekt/\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Projekt/) **Otevřít** 
[\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Otevřít projekt\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Otevřít%20projekt).

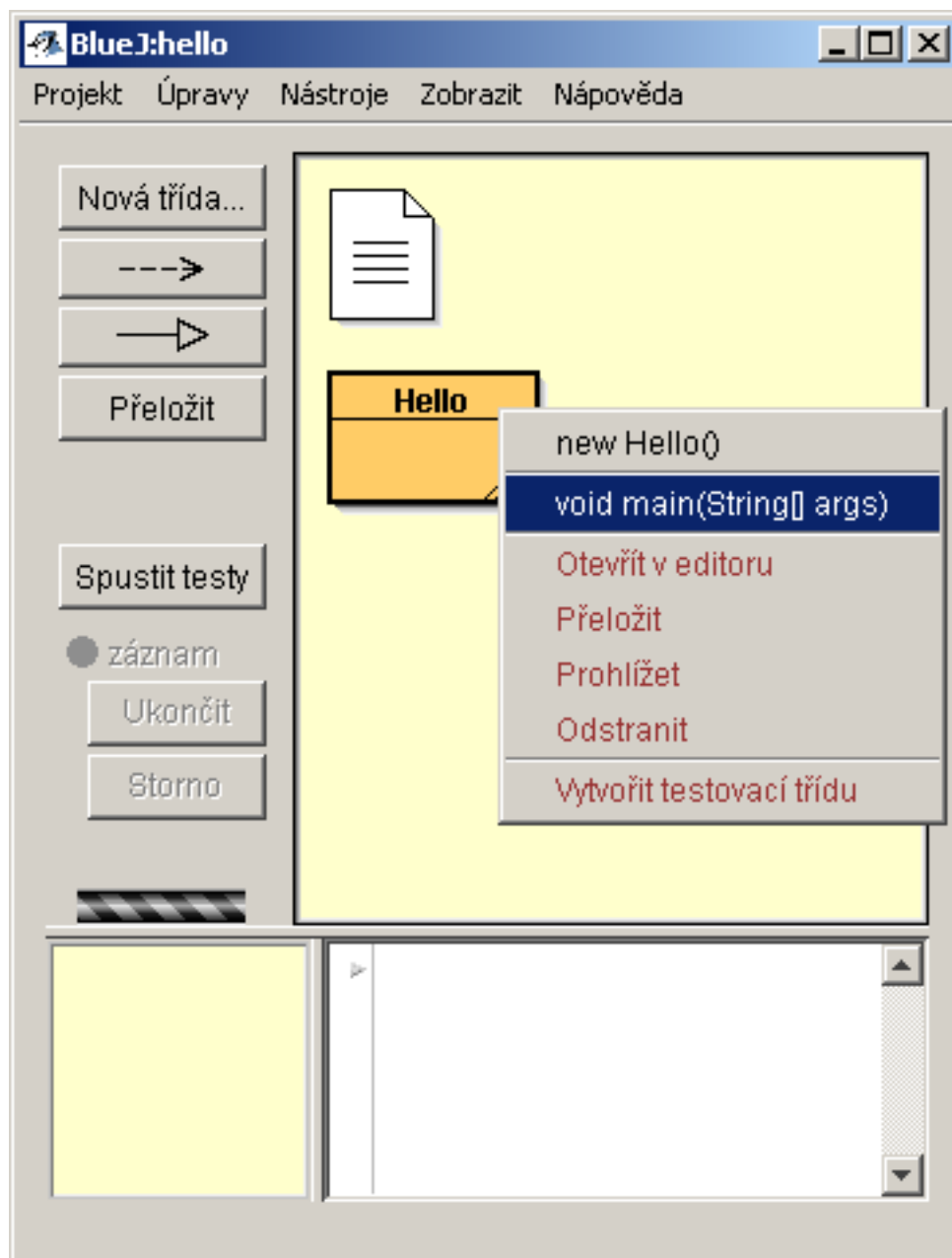
Obrázek 1.5. Otevření hotového projektu v BlueJ



Spuštění hotového programu

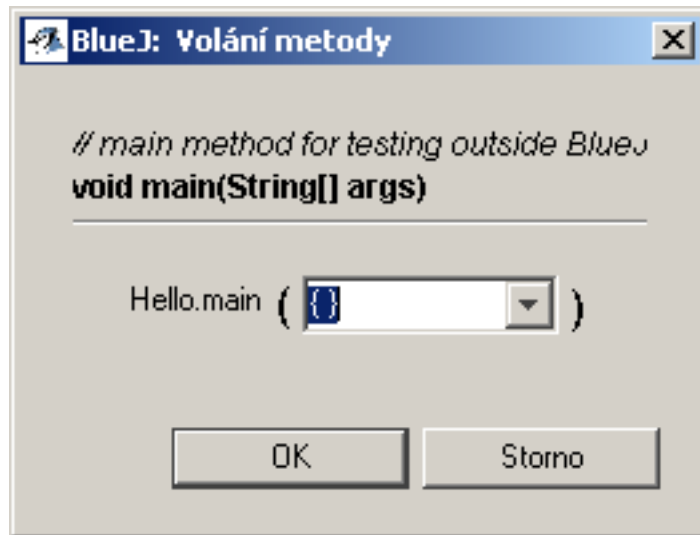
- Každý běžný javový program spouštíme (nejen v BlueJ) aktivací metody `main`.
- V BlueJ to znamená kliknout pravým tlačítkem myši na ikoně příslušné třídy a vybrat `void main(String[] args)`.

Obrázek 1.6. Spuštění hotového projektu v BlueJ



- Při spuštění uvádíme parametry, které metoda main dostane. Jelikož zatím žádné specifikovat nepotřebujeme, ponecháme dialog, jak je a stiskneme Enter (klikneme OK).

Obrázek 1.7. Parametry spuštění



- Výsledek spuštění programu se projeví v tzv. okně terminálu (konzole) BlueJ a vypadá takto:

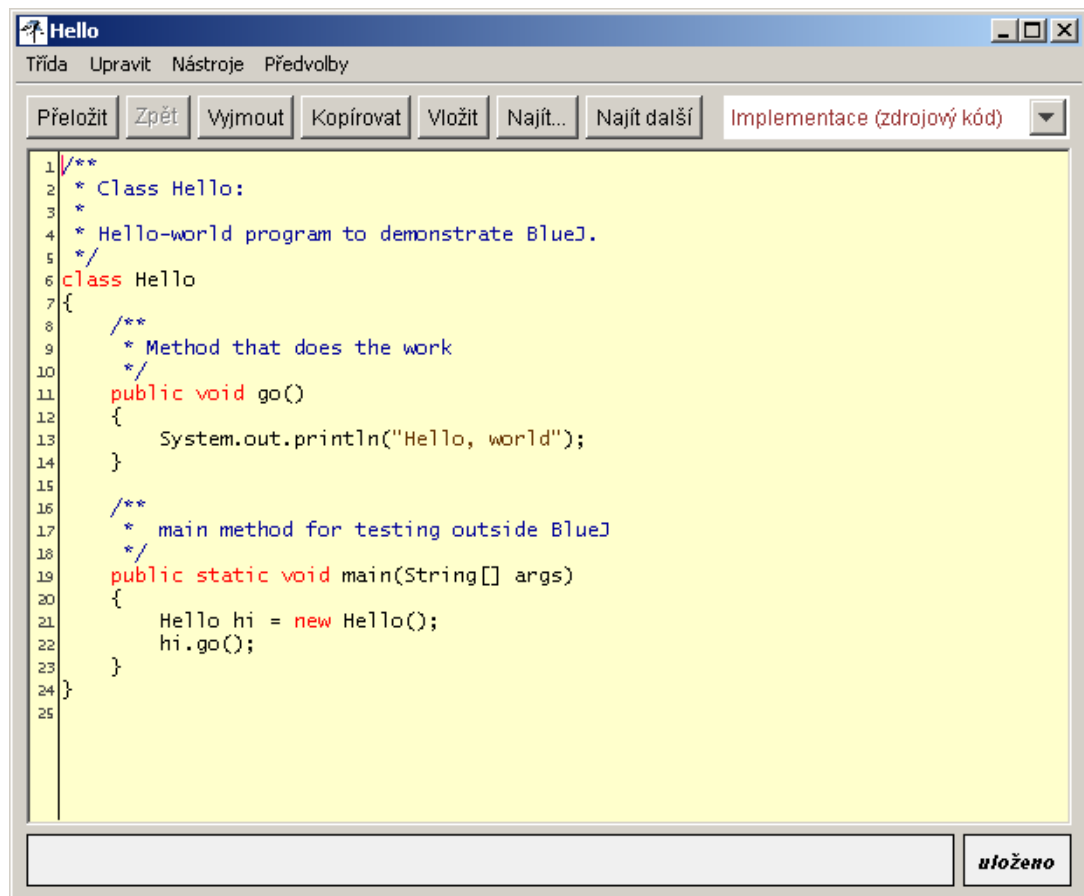
Obrázek 1.8. Výsledek spuštění na konzole BlueJ



Interaktivní vytvoření objektu (instance)

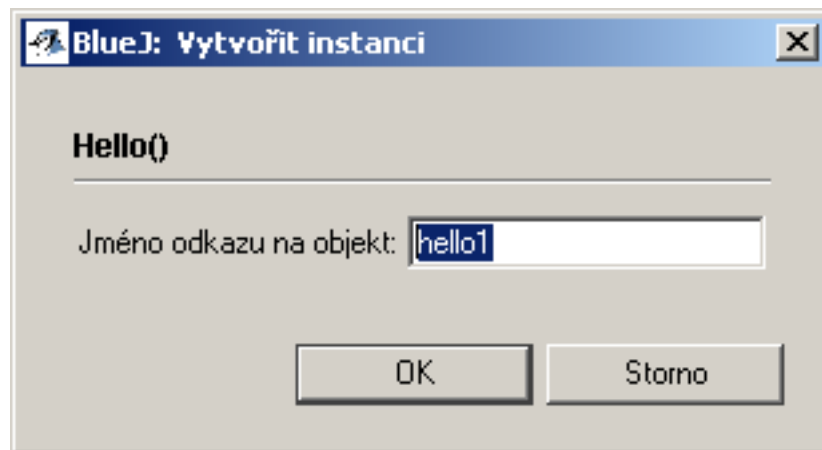
- Objektový přístup znamená především to, že program za běhu vytváří objekty a volá jejich metody. To lze v BlueJ snadno realizovat.
- V demonstračním programu Hello máme jednu třídu (Hello), od níž lze vytvořit objekt (instanci) a na ní volat metody.
- Zdrojový kód třídy Hello (dostupný poklepnutím na její ikonu) prozradí, které metody zde máme k dispozici.

Obrázek 1.9. Editace zdrojového kódu třídy Hello



- Dále postupujeme:
 1. Právým tlačítkem klikneme na ikonu Hello a vybereme *new Hello()*.
 2. do dialogu uvedeme název odkazu na vytvářený objekt typu Hello - můžeme ponechat *hello1*.

Obrázek 1.10. Specifikace jména odkazu na novou instanci Hello

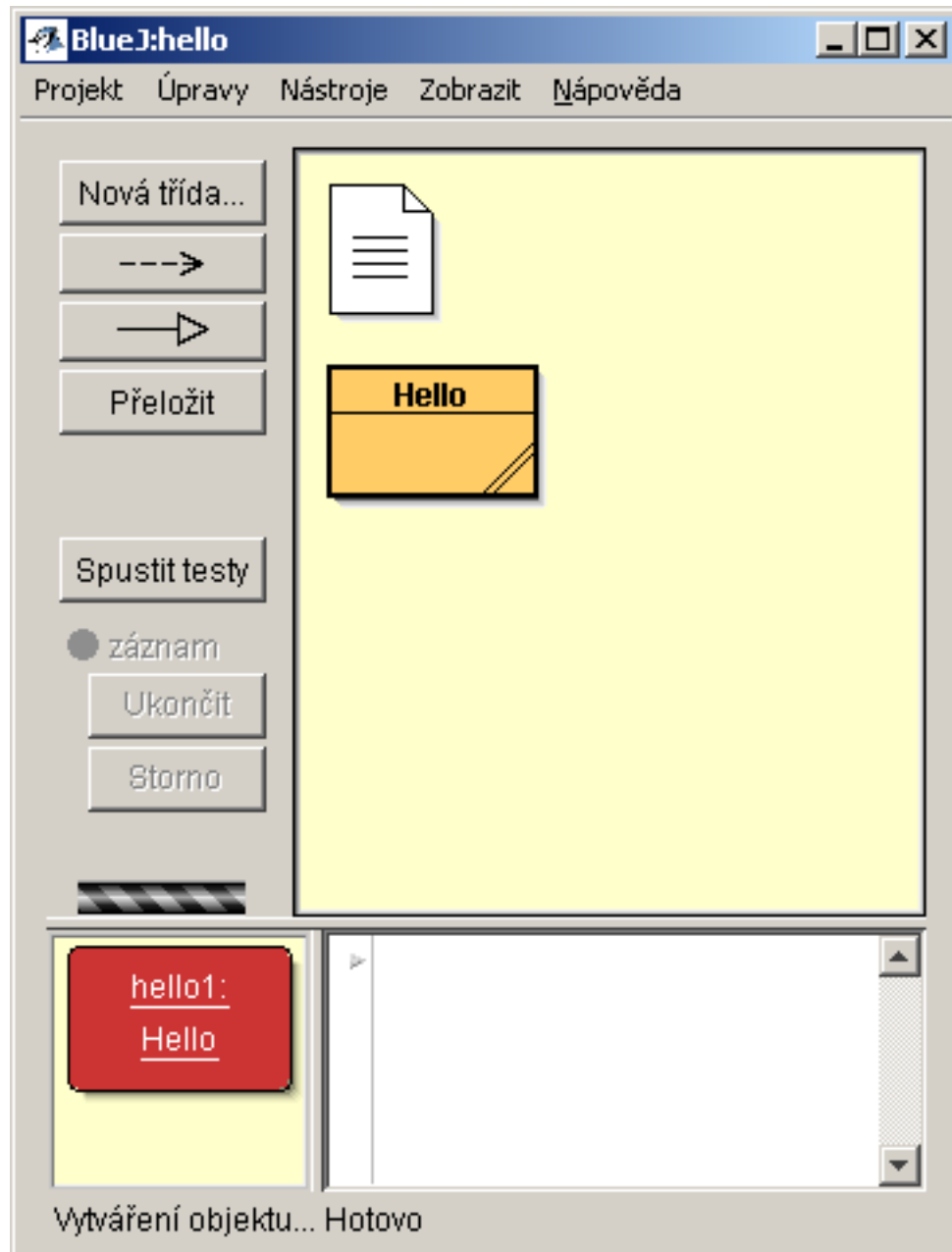


3. Vytvořený objekt (instance třídy `Hello`) je k dispozici jako červená krabička vlevo dole.

Práce s objektem (instancí)

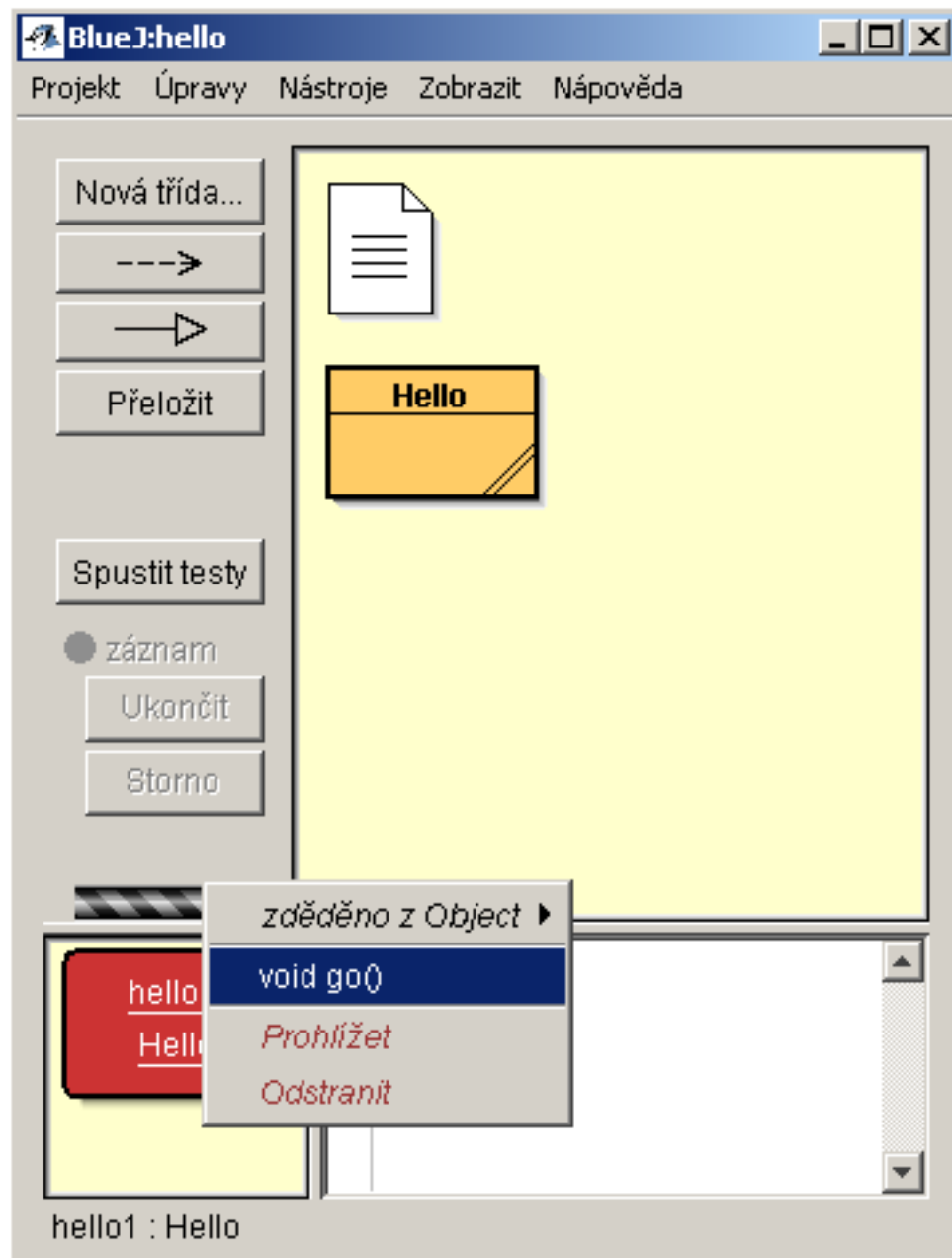
- Vytvořený objekt (instance `hello1` třídy `Hello`) je k dispozici jako červená krabička vlevo dole.

Obrázek 1.11. Vytvořená instance třídy `Hello`



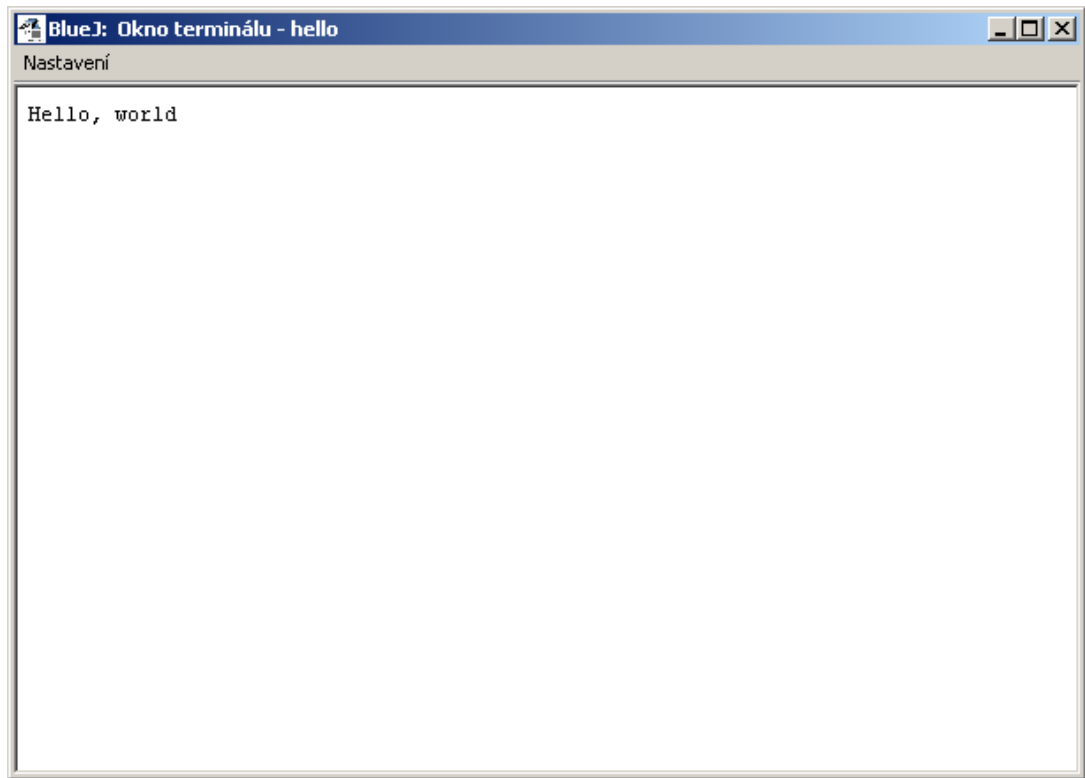
- S instancí je nyní možné komunikovat/interagovat - tj. volat metody.
- Jelikož v úvahu (viz zdrojový kód Hello) připadá jen metoda *void go()*, zavoláme právě ji:

Obrázek 1.12. Volání (spuštění) metody go()



- Metoda proběhne s výsledkem podobným, jako když jsme program spouštěli metodou main.

Obrázek 1.13. Výsledek spuštění go()



Metoda `main` totiž realizovala postupně stejné kroky, jako jsme teď provedli interaktivně (krok po kroku) sami.

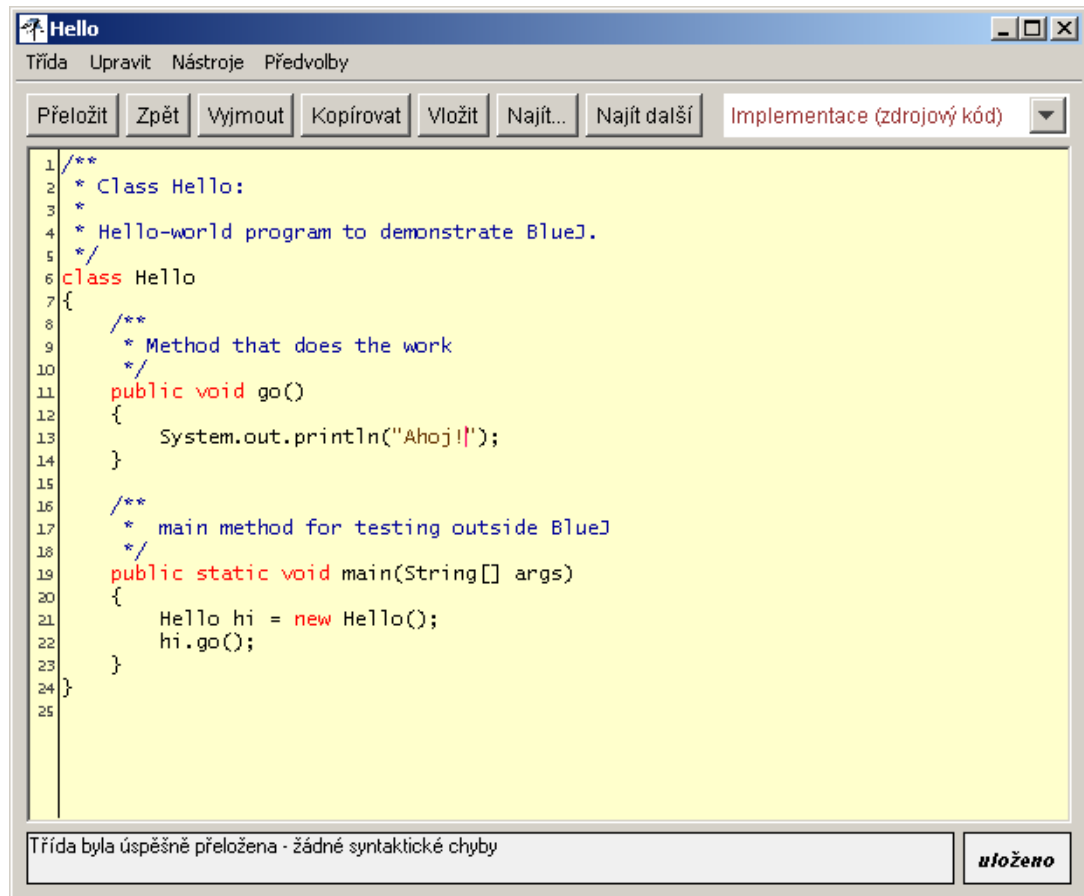
Úprava hotového programu v BlueJ

Nejjednodušší úpravou programu je změna těla některé z metod, v našem případě již známé metody `go()`.

- Editor zdrojového kódu třídy `Hello` aktivujeme pravým tlačítkem - položkou *Otevřít v editoru*.
- Kód metody `go()` změníme přepsáním hlášky "Hello, world" na "Ahoj!".

Po kliknutí na tlačítko Přeložit by se mělo objevit:

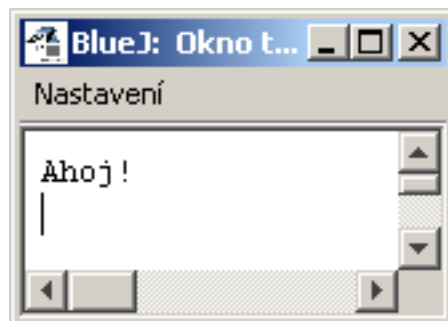
Obrázek 1.14. Metoda `go()` upravena a třída úspěšně přeložena



- Třidu Hello s upravenou metodou spustíme jako v předchozím - např. pravým tlačítkem a metodou main.

Objeví se:


Obrázek 1.15. Výsledek běhu upravené třídy Hello



Sestavení a spuštění programu bez BlueJ

- Cílem je porozumět obecné struktuře javového programu
- a být schopni vytvořit a spustit jej i mimo prostředí BlueJ.

Základní životní cyklus javového programu - bez BlueJ




- Program sestává z jedné (ale obvykle více) **tříd** (class). Ukážeme na příkladu třídy s názvem *NazevTridy*:
- Zdrojový kód každé (veřejně přístupné) třídy je umístěn v jednom souboru (NazevTridy.java  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java))
- Postup:
 - vytvoření zdrojového textu (libovolným editorem čistého textu) -> **NazevTridy.java**  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java)
 - překlad (nástrojem `javac`  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac)) **NazevTridy.java**  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.java) -> **NazevTridy.class**  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.class\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?NazevTridy.class)
 - spuštění, např. `java NazevTridy`  [\http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java **NazevTridy]**
- překládá se `javac NazevTridy.java`  [\http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac `NazevTridy.java]` (název souboru se třídou včetně přípony `.java`  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.java\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.java)!!!)
- spouští se vždy udáním `java NazevTridy`  [\http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java `NazevTridy]` (název třídy bez přípony `.class`  [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.class\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.class)!!!)

Demo "Ahoj!"

- Půjde o podobný jednoduchý demoprogram, jaký jsme spouštěli v BlueJ pod názvem *Hello*.
- Navíc se zde objeví použití *balíků* - třída bude umístěna do balíku `tomp.ucebnice`.
- Zdrojový kód bude vypadat takto:

```
package tomp.ucebnice;  
public class Pozdrav {
```

```
// Program spouštíme aktivací funkce "main"
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Ahoj!");
}
}
```




Pozn: Jelikož třída Pozdrav  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Pozdrav>] je umístěna do `tomp.ucebnice`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?tomp.ucebnice>], její zdrojový soubor musí být uložen v podadresáři `tomp\ucebnice`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?tomp\ucebnice>].

Překlad a spuštění "Ahoj!"

Překlad

1. Máme nainstalován J2SDK 5.0
2. Jsme v adresáři `c:\devel\pb162`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?c:\devel\pb162>], v něm je podadresář `tomp\ucebnice`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?tomp\ucebnice>], v něm je soubor `Pozdrav.java`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?Pozdrav.java>]
3. Spustíme *překlad* `javac tomp\ucebnice\Pozdrav.java`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac tomp\ucebnice\Pozdrav.java>]
4. Je-li program správně napsán, přeloží se "mlčky"
5. (výsledný `.class`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.class>] soubor bude v téže adresáři jako zdroj)

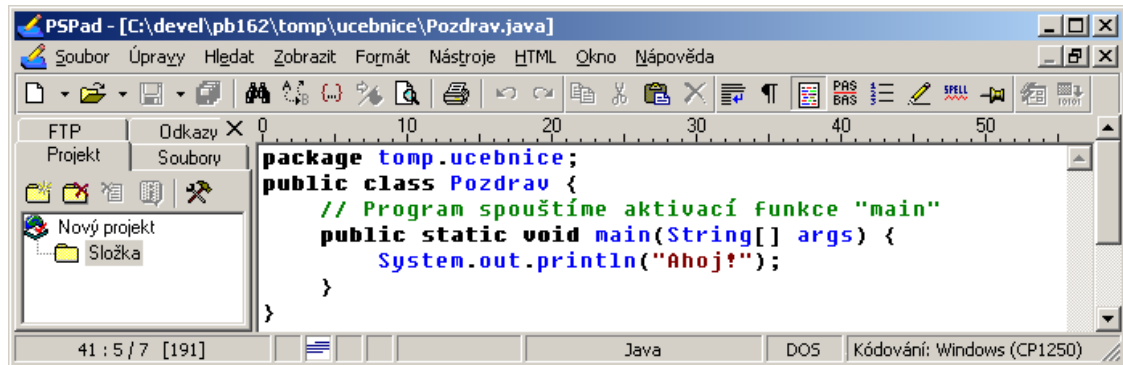
Spuštění

1. Poté spustíme *program* `Pozdrav: java -classpath . tomp.ucebnice.Pozdrav`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java -classpath . tomp.ucebnice.Pozdrav>]
2. Volba překladače `-classpath` *adresář* zajistí, že (dříve přeložené) třídy používané při spuštění této třídy budou přístupné pod adresářem *adresář*.
3. `-classpath .` tedy značí, že třídy (soubory `.class`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.class>]) se budou hledat v odpovídajících podadresářích aktuálního adresáře (adresáře `.`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?.>])

4. Je-li program správně napsán a přeložen, vypíše se Ahoj !

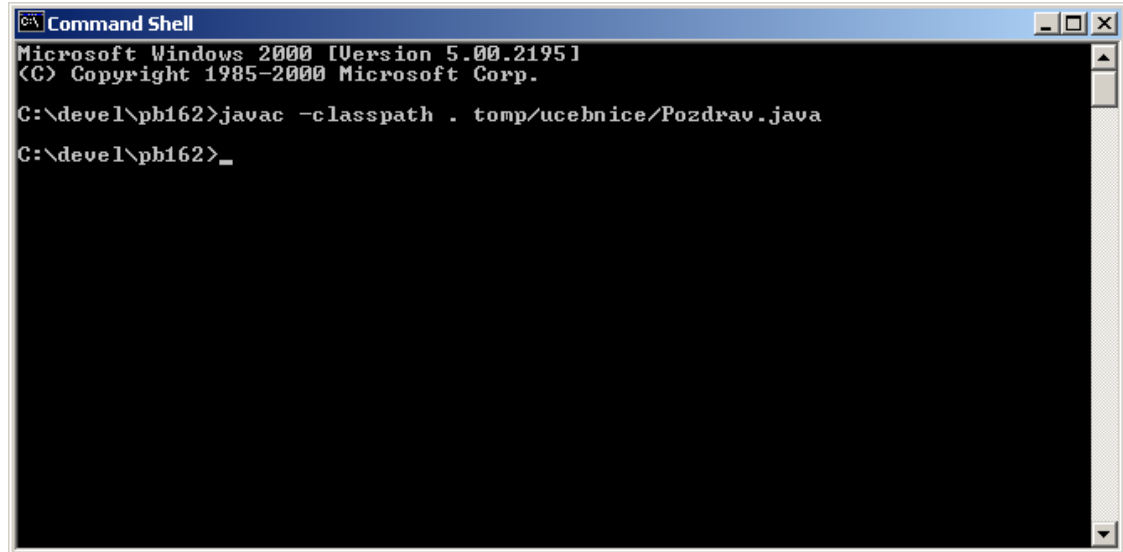
Vytvoření zdrojového textu "Ahoj!" ("for dummies")

Vytvoření a editace zdrojového kódu v editoru PSPad [<http://pspad.zde.cz>] (dostupný zdarma, instalovaný na všech Win strojích v učebnách na FI)



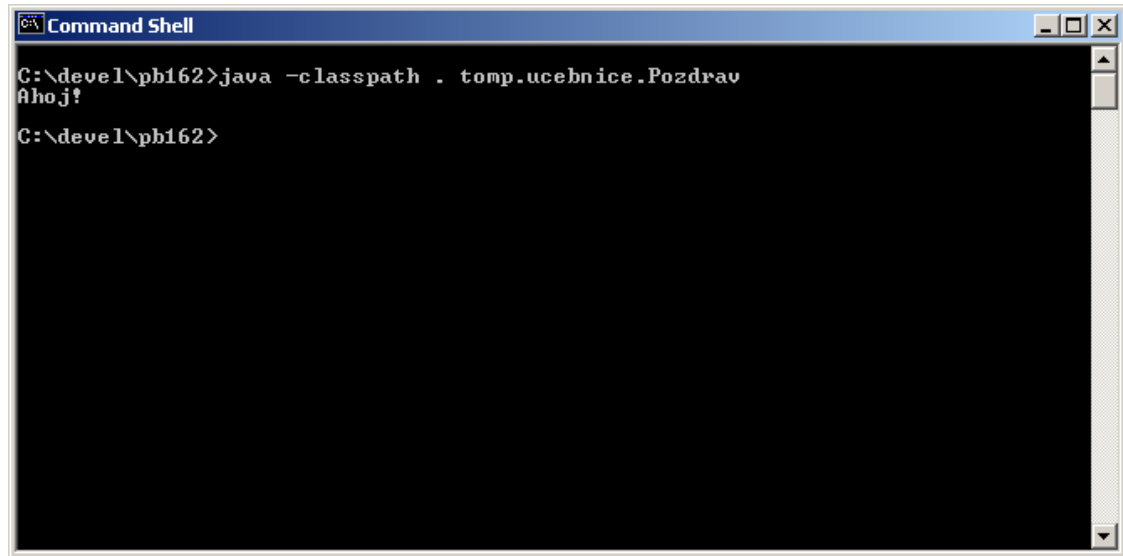
Překlad "Ahoj!" ("for dummies")

Překlad překladačem **javac** [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?javac>] (úspěšný, bez hlášení překladače)



Spuštění "Ahoj!" ("for dummies")

Spuštění voláním **java** [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?java>]



```
Command Shell
C:\devel\pb162>java -classpath . temp.ucebnice.Pozdrav
Ahoj!
C:\devel\pb162>
```

Co znamená spustit program?

Spuštění javového programu

= **spuštění metody main jedné ze tříd tvořících program**

Tato funkce může mít parametry:

- podobně jako např. v Pascalu nebo v C
- jsou typu `String` [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?String\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?String) (řetězec)
- předávají se při spuštění z příkazového řádku do pole `String[] args` [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?String\[\] args\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?String[]%20args)

Metoda `main` [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?main\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?main) nevrací žádnou hodnotu - návratový typ je vždy(!) `void` [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?void\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?void)






Její hlavička musí *vypadat vždy přesně tak*, jako ve výše uvedeném příkladu, jinak nebude spuštěna!

Praktické informace (aneb co je nutné udělat)

Cesty ke spustitelným programům (PATH) [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?\(PATH\)\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?(PATH)) musejí obsahovat i adresář `JAVA_HOME\bin` [\[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?JAVA_HOME\bin\]](http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?JAVA_HOME%5Cbin)

Praktické informace (aneb co je vhodné udělat)

Systémové proměnné by měly obsahovat:

- `JAVA_HOME=kořenový adresář instalace` 
[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?JAVA_HOME=kořenový adresář instalace] Javy,
např. `JAVA_HOME=c:\jdk5.0` 
[http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?JAVA_HOME=c:\jdk5.0]
- `CLASSPATH=cesty ke třídám` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?CLASSPATH=cesty ke třídám>] (podobně jako v
`PATH`  [<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?PATH>] jsou cesty ke spustitelným souborům),
např. `CLASSPATH=c:\devel\pb162` 
[<http://www.instantweb.com/foldoc/foldoc.cgi?CLASSPATH=c:\devel\pb162>]

Odkazy

- Odkazy na zdroje (učebnice) <http://www.fi.muni.cz/~tomp/java/ucebnice/resources.html>
- Další tutoriály: <http://www.mike-levin.com/learning-java/toc.html>