



Mirosław J. Kubiak

Java

*Zadania z programowania
z przykładowymi rozwiązaniami*

Java w analizie konkretnych przykładów

- *Proste operacje wejścia/wyjścia*
- *Tablice oraz iteracje*
- *Programowanie obiektowe i pliki tekstowe*

Hellon



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Java. Zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami

Autor: Mirosław Kubiak
ISBN: 978-83-246-2944-2
Format: 140×208, stron: 112



Java w analizie konkretnych przykładów

- Proste operacje wejścia/wyjścia
- Tablice oraz iteracje
- Programowanie obiektowe i pliki tekstowe

Java to jeden z najważniejszych używanych obecnie obiektowych języków programowania. Do jego największych zalet należą łatwe przenoszenie programów między platformami i możliwość stosowania na urządzeniach przenośnych. Dobry programista, student lub nauczyciel informatyki, a także każdy człowiek zainteresowany programowaniem powinien znać podstawy tego języka i posiadać umiejętność rozwiązywania konkretnych problemów. Podobnie zresztą powinien opanować najważniejsze zagadnienia dotyczące programowania w językach C++ i Turbo Pascal – i stosować je w praktyce. Trzyczęściowy zbiór, w którym zamieszczono te same lub bardzo zbliżone zadania wraz z rozwiązaniami w każdym z wyżej wymienionych języków, pozwala sprawdzić i uzupełnić wiedzę poprzez analizę podanego kodu.

Książka „Java. Zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami” to jedna z trzech części zbioru zadań programistycznych, zawierająca zadania w języku Java. Będziesz mógł dokładnie prześledzić, jak wyglądają w tym języku operacje wejścia/wyjścia i instrukcje warunkowe. Dowiesz się, do czego potrzebne są iteracje oraz w jaki sposób używa się tablic. Zobaczysz, na czym polega programowanie obiektowe i jak działa ono w Javie. Poznasz także zastosowania plików tekstowych. Taki układ książki ułatwi Ci przyswojenie sobie najważniejszych zagadnień z języka Java w najlepszy możliwy sposób – na prostych, konkretnych przykładach.

- Proste operacje wejścia/wyjścia
- Instrukcje warunkowe
- Iteracje
- Tablice – deklarowanie, dostęp do elementów, dwuwymiarowe
- Programowanie obiektowe
- Pliki tekstowe

Praktycznie opanuj podstawy języka Java

Spis treści

	Od autora	5
Rozdział 1.	Proste operacje wejścia-wyjścia	7
	Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne	7
Rozdział 2.	Podejmujemy decyzje w programie	19
	Instrukcje warunkowe w języku Java	19
Rozdział 3.	Iteracje	31
	Iteracje — informacje ogólne	31
	Pętla for	32
	Pętla do ... while	33
	Pętla while	33
Rozdział 4.	Tablice	57
	Deklarowanie tablic jednowymiarowych	57
	Dostęp do elementów tablicy	58
	Tablice dwuwymiarowe	62
Rozdział 5.	Programowanie obiektowe	79
	Programowanie obiektowe — informacje ogólne	79
	Rekurencja	92
Rozdział 6.	Pliki tekstowe	97
	Pliki tekstowe — informacje ogólne	97

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.

Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne

Każda aplikacja powinna posiadać 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 poprzez strumienie. **Strumień** jest pojęciem abstrakcyjnym. Może on wysyłać i pobierać informacje i jest połączony z fizycznym urządzeniem (np. klawiatura, ekran) 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

¹ Obiekty zostaną omówione w rozdziale 5.

w klasie `System`. Jest to obiekt statyczny klasy `PrintStream` zawierający metody `print()` i `println()`.

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 zadanie11; //Zadanie 1.1
import java.io.*;

public class Main
{
    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*). **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:

```
package zadanie11; //Zadanie 1.12
```

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 następująca 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.*;
```

² 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.

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.

Rysunek 1.1. Efekt działania programu Zadanie 1.1

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 jest następująca:

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

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.2

```
package zadanie12; //Zadanie 1.2

public class Main
{
    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 ilość pól, na których 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 "... \backslash 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.

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

Rysunek 1.2. Efekt działania programu Zadanie 1.2

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 zadanie13; //Zadanie 1.3

public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Program wyświetla pierwiastek kwadratowy ");
        System.out.println("z liczby pi z dokładnością 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.

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

Rysunek 1.3. Efekt działania programu Zadanie 1.3

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 `objetosc`, 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 zadanie14; //Zadanie 1.4
import java.io.*;

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

        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());

        objetosc = 4.0*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.", objetosc);
    }
}
```

Objętość kuli o promieniu r oblicza następująca linijka kodu:

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

gdzie potęgowanie zamieniono na mnożenie.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 1.4.

Program oblicza objętość kuli.

Podaj promień r.

1

Objętość kuli o promieniu $r = 1,00$ wynosi 4,19.

Rysunek 1.4. Efekt działania programu Zadanie 1.4

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++).

W Turbo Pascalu należy zastosować operator dzielenia całkowitego bez reszty div.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.5

```
package zadanie15; //Zadanie 1.5

public class Main
{
    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 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.

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

Rysunek 1.5. Efekt działania programu Zadanie 1.5

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 umożliwi uzyskanie tylko reszty z dzielenia, natomiast wartość całkowita jest odrzucana.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.6

```
package zadanie16; //Zadanie 1.6

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

        System.out.println("Program oblicza resztę z dzielenia
        ↪całkowitego");
        System.out.println("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.

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

Rysunek 1.6. Efekt działania programu Zadanie 1.6

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`, `roznica`, `iloczyn` i `iloraz` należy przyjąć format ich wyświetlania na ekranie z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Przykładowe rozwiązanie — listing 1.7

```
package zadanie17; //Zadanie 1.7
import java.io.*;

public class Main
{

    public static void main(String[] args)
        throws IOException
    {
        float x, y, suma, roznica, 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;
        roznica = 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", + roznica);
        System.out.printf("iloczyn = " + "%2.2f,\n", + iloczyn);
        System.out.printf("iloraz = " + "%2.2f,\n", + iloraz);

    }
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 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.

Rysunek 1.7. Efekt działania programu Zadanie 1.7

» Java to jeden z najważniejszych używanych obecnie obiektowych języków programowania. Do jego największych zalet należą łatwe przenoszenie programów między platformami i możliwość stosowania na urządzeniach przenośnych. Dobry programista, student lub nauczyciel informatyki, a także każdy człowiek zainteresowany programowaniem powinien znać podstawy tego języka i posiadać umiejętność rozwiązywania konkretnych problemów. Podobnie zresztą powinien opanować najważniejsze zagadnienia dotyczące programowania w językach C++ i Turbo Pascal – i stosować je w praktyce. Trzyczęściowy zbiór, w którym zamieszczono te same lub bardzo zbliżone zadania wraz z rozwiązaniami w każdym z wyżej wymienionych języków, pozwala sprawdzić i uzupełnić wiedzę poprzez analizę podanego kodu.

» Książka *Java. Zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami* to jedna z trzech części zbioru zadań programistycznych, zawierająca zadania w języku Java. Będziesz mógł dokładnie prześledzić, jak wyglądają w tym języku operacje wejścia/wyjścia i instrukcje warunkowe. Dowiesz się, do czego potrzebne są iteracje oraz w jaki sposób używa się tablic. Zobaczysz, na czym polega programowanie obiektowe i jak działa ono w Javie. Poznasz także zastosowania plików tekstowych. Taki układ książki ułatwi Ci przyswojenie sobie najważniejszych zagadnień z języka Java w najlepszy możliwy sposób – na prostych, konkretnych przykładach.

- *Proste operacje wejścia/wyjścia*
- *Instrukcje warunkowe*
- *Iteracje*
- *Tablice – deklarowanie, dostęp do elementów, dwuwymiarowe*
- *Programowanie obiektowe*
- *Pliki tekstowe*

Praktycznie opanuj podstawy języka Java.

nr katalogowy: 5600



Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/najpopularny>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/news>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
KATALOG
INTERNETOWY

Cena: 19,90 zł

ISBN 978-83-246-2944-2



Informatyka w najlepszym wydaniu