

# Язык программирования Java!!!

```
public class proga1 {
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        System.out.println(«Добро пожаловать на  
изучение языка Java!!!»);
```

```
    }
```

```
}
```

```
import javax.swing.*;  
public class proga1 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        JFrame okno = new JFrame();  
        okno.setTitle("ПРИВЕТ");  
        okno.setBounds(10, 20, 500, 800);  
        okno.setVisible(true);  
    }  
  
}
```

```
import javax.swing.*;  
public class proga1 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        JOptionPane.showMessageDialog (null,  
            "Привет");  
  
    }  
  
}
```

File > Import

General/Existing project into workspace

выбираем каталог расположения исходного проекта, указываем проект в списке для импорта, указываем флажок копирования проекта в рабочую область и завершаем импорт

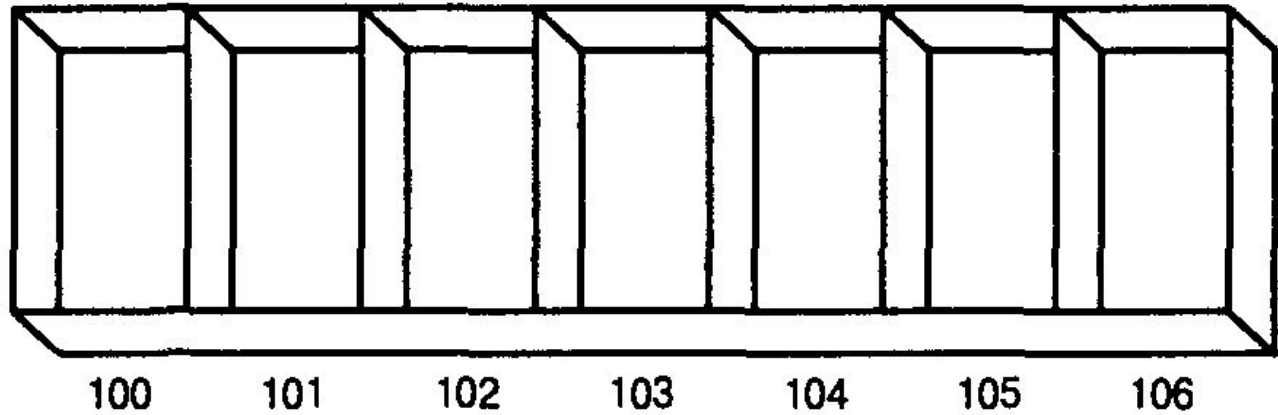
# Переменные

*myVariable*

Имя переменной

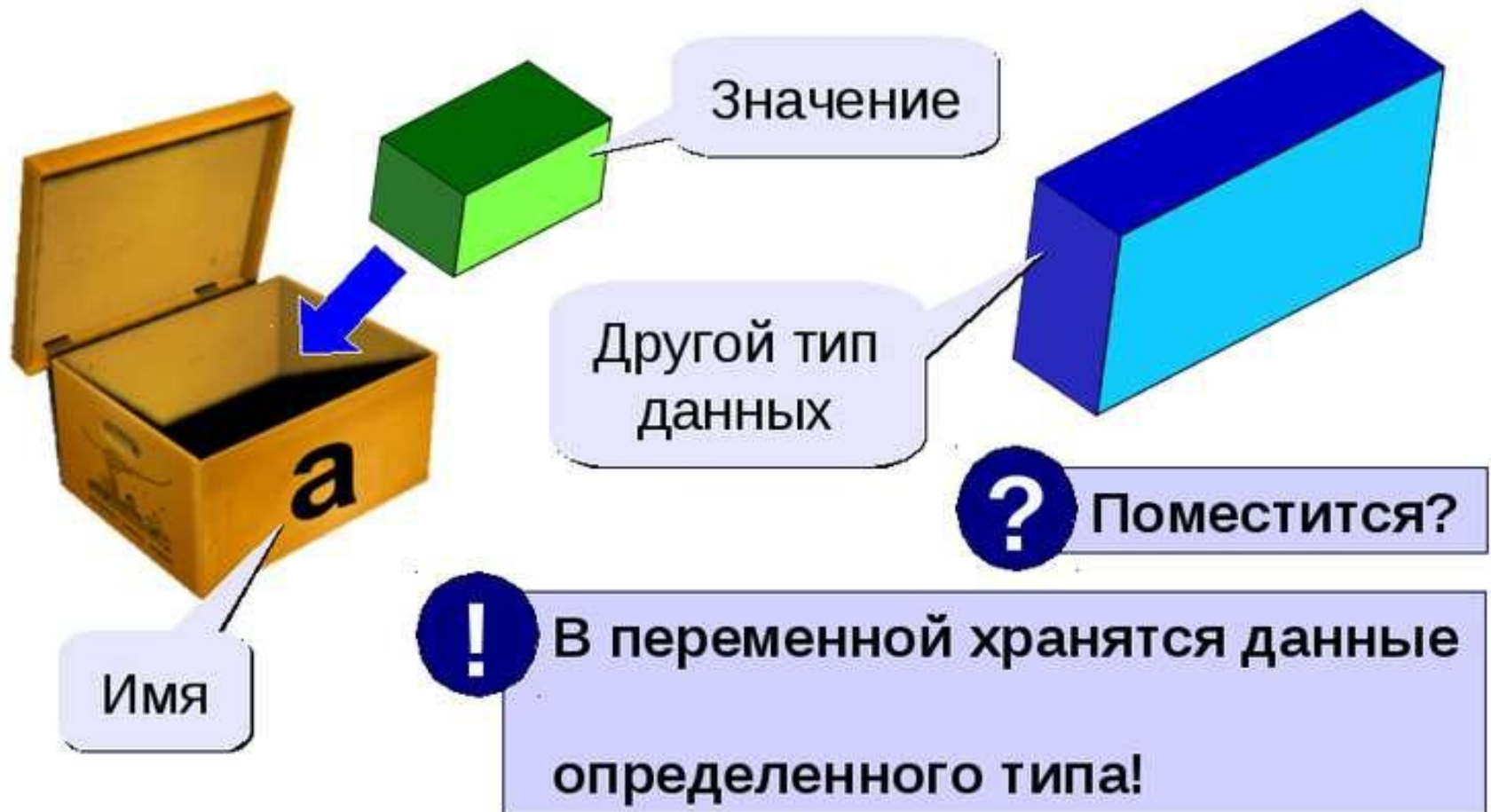
ОЗУ

Адрес



# Переменные

**Переменная** – это величина, имеющая имя, тип и значение. Значение переменной можно изменять во время работы программы.



```
import javax.swing.*;
```

```
public class proga1 {
```

```
public static void main(String[] args) {
```

```
int val = 10;
```

```
val = 20;
```

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, val);
```

```
}
```

```
}
```



```
import javax.swing.*;  
public class proga1 {  
  
public static void main(String[] args) {  
  
    int val = 10;  
    val = 20;  
    int peremen = 30;  
    int vasya = 40;  
    int koly = 20;  
    vasya = peremen - koly;  
  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, val);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, vasya);  
    }  
  
}
```

```
import javax.swing.*;  
public class proga1 {  
  
public static void main(String[] args) {  
  
int val = 10;  
  
int peremen = 30;  
  
JOptionPane.showMessageDialog(null, val+peremen);  
JOptionPane.showMessageDialog(null, val-peremen);  
JOptionPane.showMessageDialog(null, val*peremen);  
JOptionPane.showMessageDialog(null, val/peremen);  
}  
  
}
```

```
import javax.swing.*;  
public class proga1 {  
  
public static void main(String[] args) {  
  
    int val = 10;  
    int peremen = 30;  
    char ch = '+';  
    String str = "ПРИВЕТ";  
    boolean a = true;  
    double x=4.5;  
    System.out.println(x);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, ch);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, str);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, a);  
    // JOptionPane.showMessageDialog(null, val/peremen);  
}  
  
}
```

## *Арифметические операторы.*

Оператор	Действие
+	Сложение
-	Вычитание, арифметическое отрицание
*	Умножение
/	Деление
%	Остаток
--	Декремент (Уменьшение)
++	Инкремент (Увеличение)

> — оператор «больше».

>= — оператор «больше или равно».

< — оператор «меньше».

<= — оператор «меньше или равно».

!= — оператор «не равно».

== — оператор эквивалентности (равенства).

! — «отрицание», унарный оператор, меняет значение на противоположное (инвертирует: ложь превращает в истину, а истину — в ложь).

&& — логическое «и» («конъюнкция», «пересечение»), бинарная операция, возвращает истинное значение тогда и только тогда, когда оба операнда истины.

|| — логическое «или» («дизъюнкция», «объединение»), бинарная операция, возвращает истинное значение, когда хотя бы один из операндов истинный.

```
double x = 4;
```

```
double y = Math.sqrt(x);
```

```
System.out.println(y); // Печатает число  
2.0.
```

```
double z = Math.pow(2,3) ;
```

```
import java.util.Scanner;  
public class Array {  
public static void main(String[] args) {  
int x, y, z;  
System.out.println("Введите три числа");  
Scanner sc = new Scanner(System.in);  
x = sc.nextInt();  
y = sc.nextInt();  
z = sc.nextInt();  
System.out.println(x+y+z);  
sc.close();  
}  
}
```



```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

```
Scanner in = new Scanner(System.in);
```

```
x = sc.nextDouble();
```

```
y = sc.nextDouble();
```

```
z = sc.nextDouble();
```

```
String str = in.nextLine();//считываем одну  
строку целиком
```

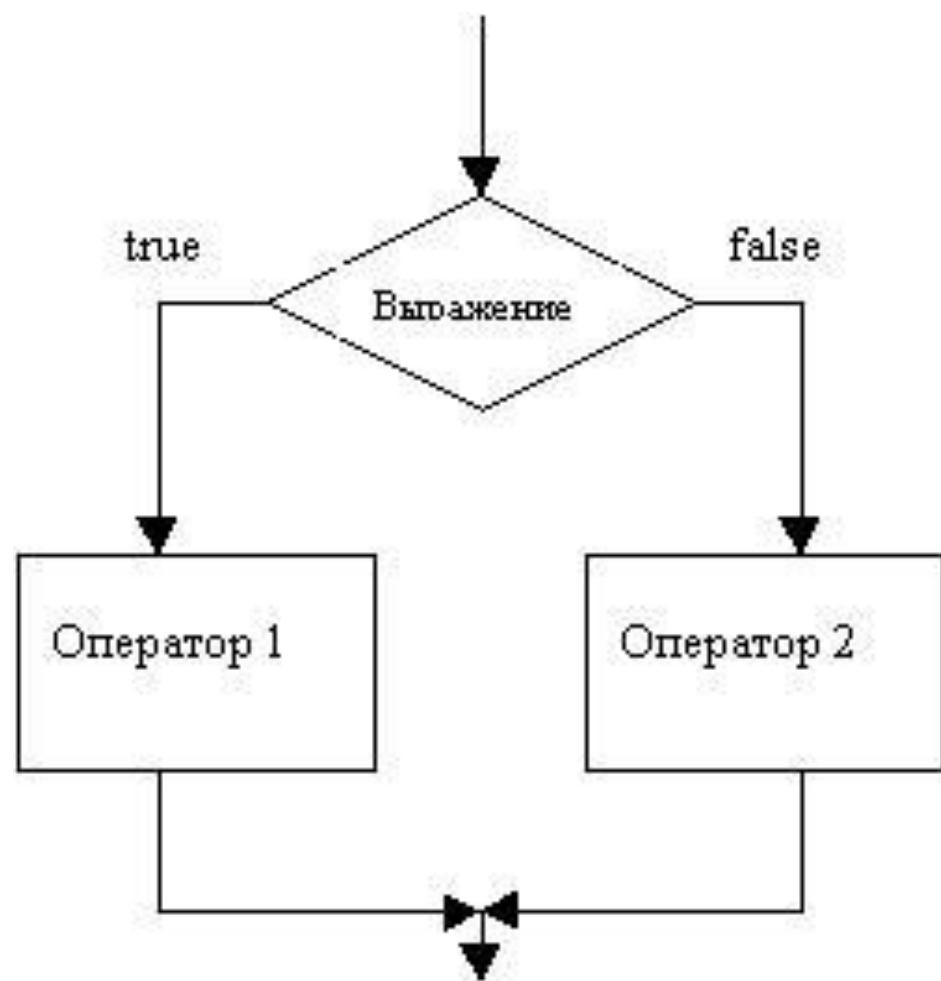
```
int i, k;
```

```
String n1, n2;
```

```
n1 = JOptionPane.showInputDialog("Введите  
Первое число");
```

```
System.out.println(n1);
```

```
i = Integer.parseInt(n1);  
System.out.println(i%10);
```



if (условие) оператор; // если условие истинно,  
то //выполняется первый оператор  
else оператор; // если условие ложно, то  
//выполняется оператор после else

```
x = sc.nextDouble();  
y = sc.nextDouble();  
z = sc.nextDouble();  
if (x<y+z)  
System.out.println(x+y+z);  
else  
System.out.println(x-y-z);
```

```
int a = 0;  
if (a != 0)  
    System.out.println( 100/a );  
else  
    System.out.println("На нуль делить  
нельзя");
```