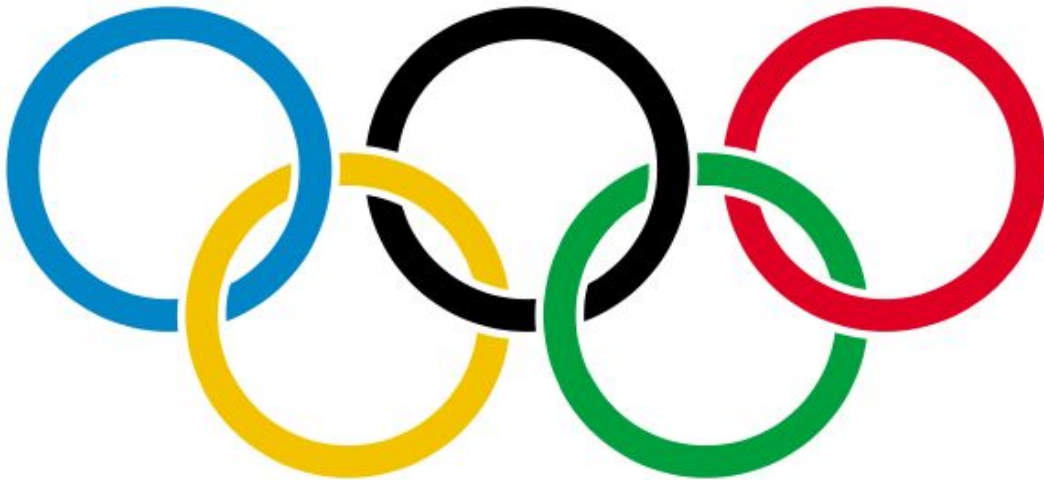


# **Изучение языка программирования Java на основе темы Олимпийские игры**



Выполнила:  
Петасова Анастасия  
ученица 11 «а» класса  
МБОУ СОШ №47 г.о. Самара  
научный руководитель:  
Николаева  
Елена Васильевна



**Основной целью моей работы - заложить основу в самостоятельном изучении языка программирования Java.**



# Задачи:

- во-первых, провести краткий обзор самых популярных языков программирования
- во-вторых, найти способ изучить язык программирования Java, с помощью приложения NetBeans
- в-третьих, освоить основы программирования и донести их до широких масс



**Язык программирования - это совокупность набора символов (алфавит) системы, правил образования (синтаксис) и истолкования конструкций из символов (семантика) для задания алгоритмов с использованием символов естественного языка.**



# Языки программирования:

- Pascal
- Java
- Delphi
- C
- C++
- Basic
- ПЛУТОН
- Fortran



Языки программирования высокого уровня  
- это языки адаптированные скорее под  
человека, чем под компьютер.



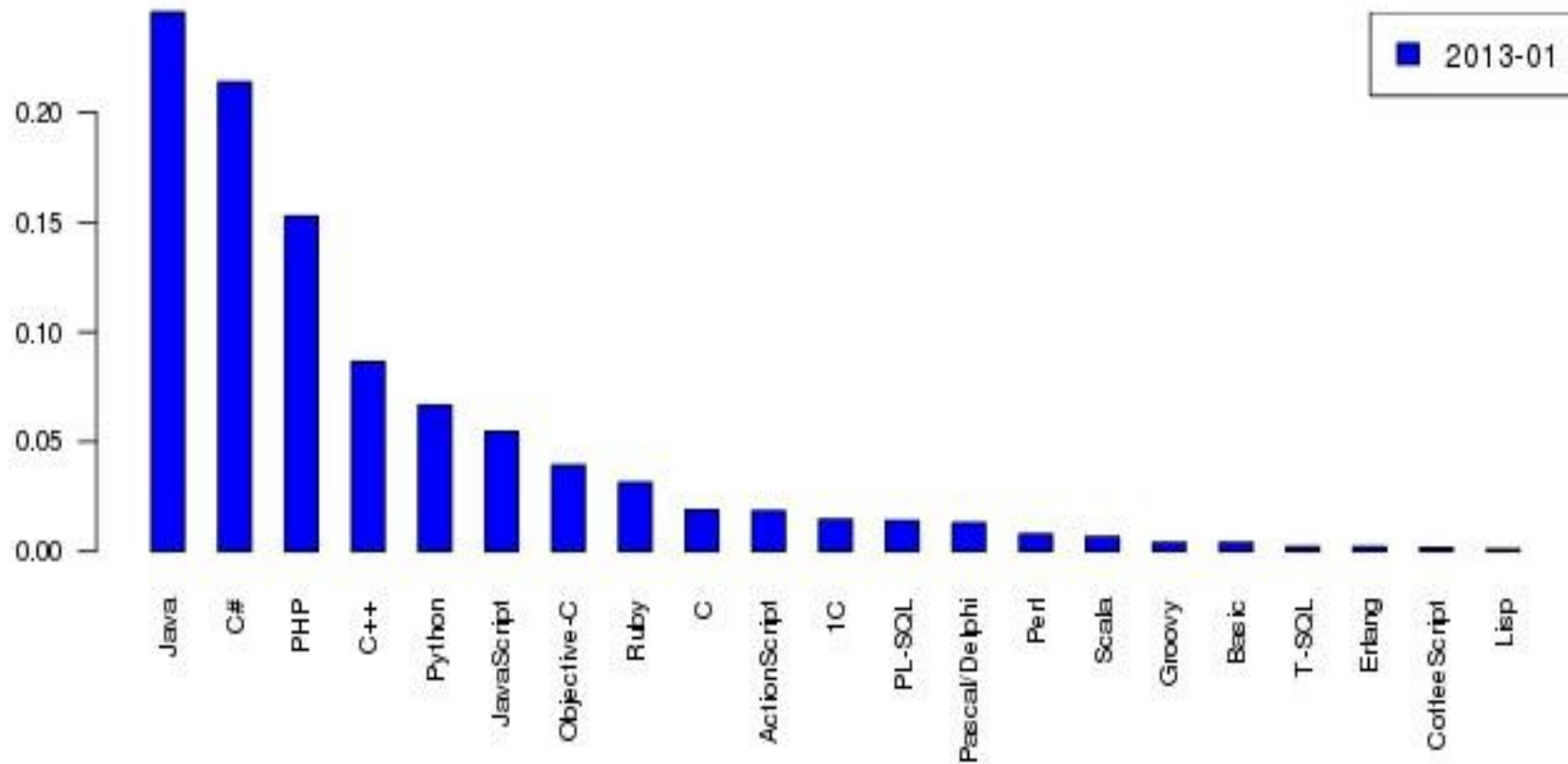
Разрабатывать программы на таких языках значительно проще и ошибок допускается меньше. Значительно сокращается время разработки программы, что особенно важно при работе над большими программными проектами.



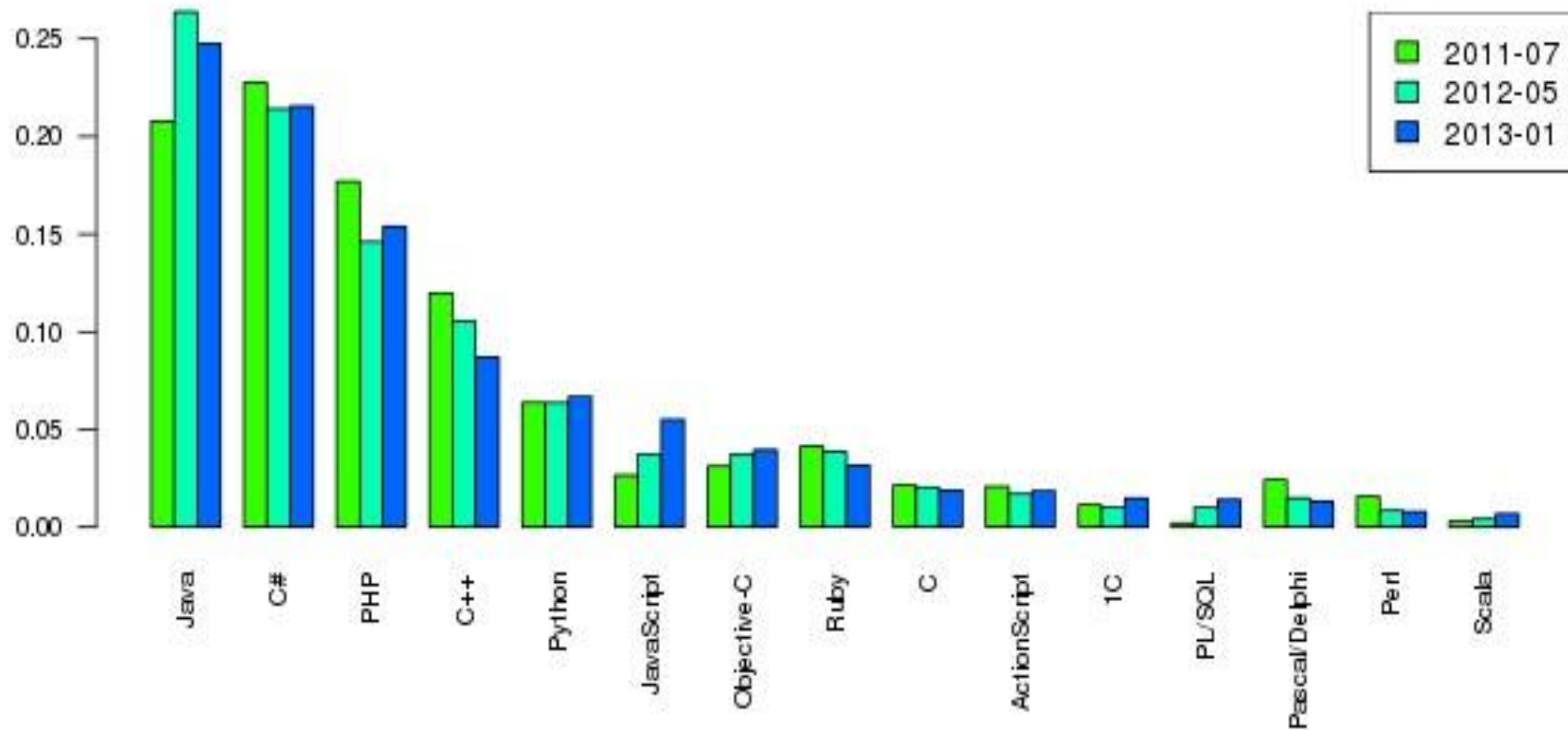


# Итак, чтобы определиться с языком, в интернете нашла рейтинг языков программирования.

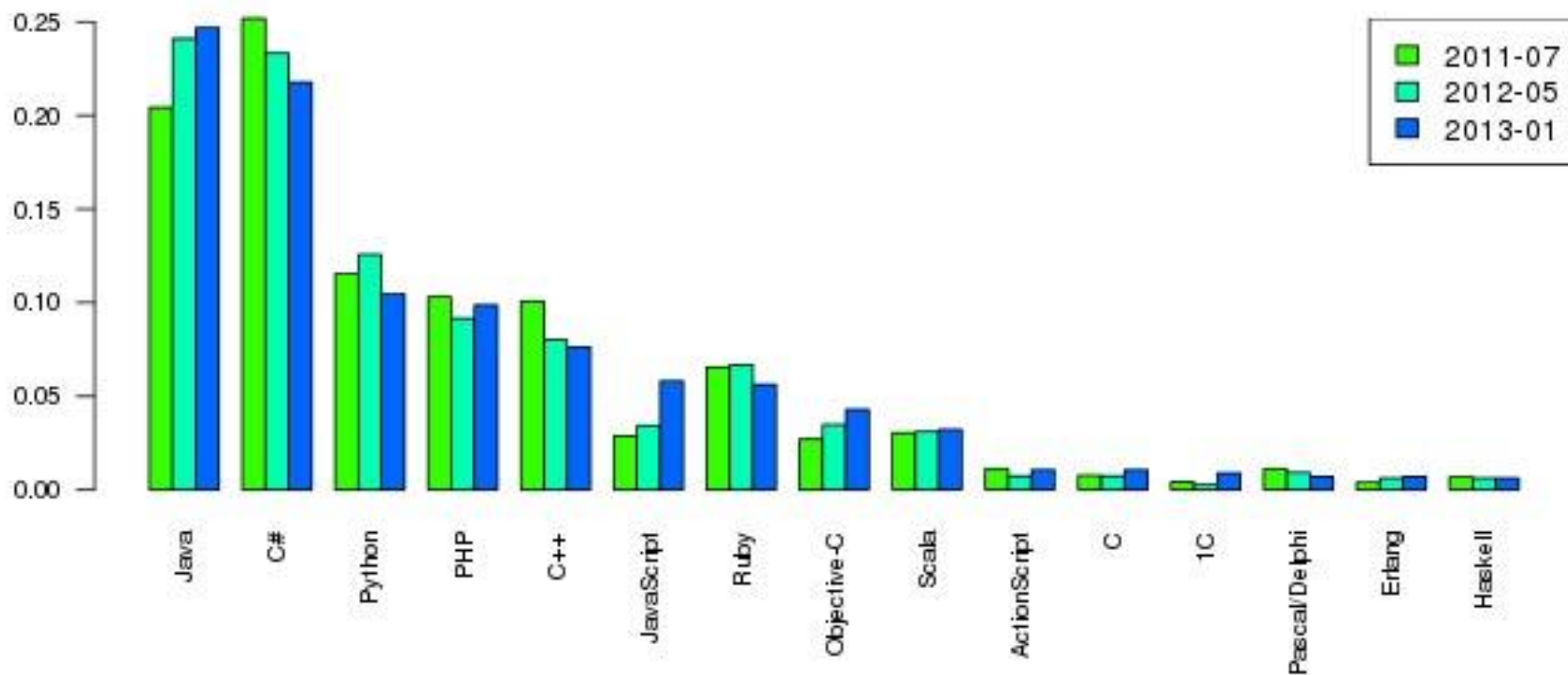
На каком языке вы пишете для работы сейчас



## На каком языке вы пишете для работы сейчас



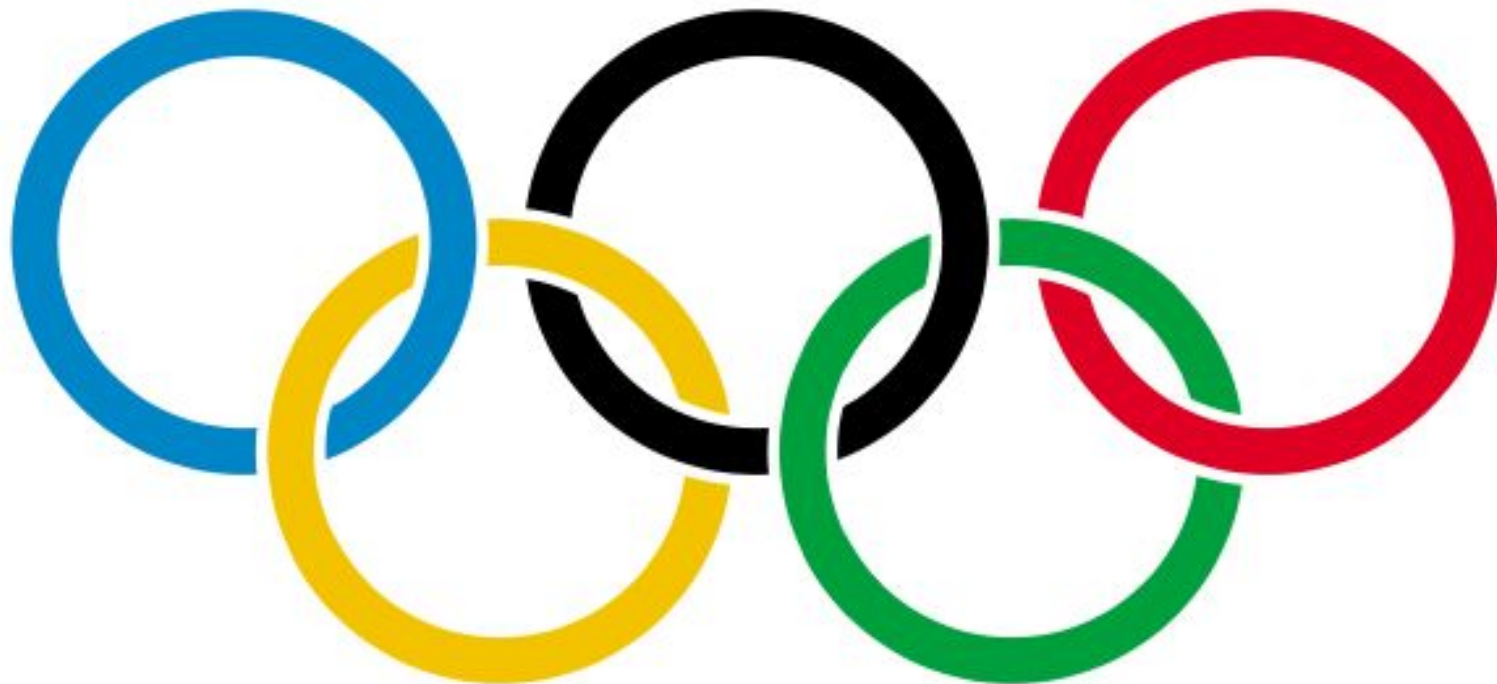
**Если бы вы начинали сейчас коммерческий проект  
и у вас была бы свобода выбора**



**Язык программирования Java** - это язык **высокого уровня**. Он относится к семейству смешанных языков. Позволяет использовать несколько стилей программирования С. Язык Java подразумевает, что мы занимаемся только ООП. Кроме того считается, что по простоте и изучению и разработке Java превосходит все языки. Это очень молодой язык он появился в 1995 году. Программирование на языке Java в большинстве случаев используется для написания игр для мобильных телефонов.



Я решила написать элементарные программы, взяв за тему Олимпийские Игры.



- Создать проект... Ctrl+Shift+N
- Создать файл... Ctrl+N
- Открыть проект... Ctrl+Shift+O
- Открыть последний проект
- Закреть проект
- Открыть файл...
- Открыть последний файл
- Группа проектов
- Свойства
- Импорт проекта
- Экспорт проекта
- Сохранить Ctrl+S
- Сохранить как...
- Сохранить все Ctrl+Shift+S
- Настройка страницы...
- Печать... Ctrl+Alt+Shift+P
- Печать в HTML...
- Выход



Начальная страница



Узнать и изучить

Моя платформа NetBeans

Новые функции

Показывать при запуске

## Моя платформа NetBeans

### Последние проекты

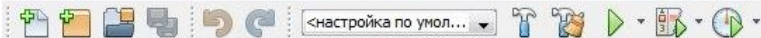
&lt;последние проекты отсутствуют&gt;

[Установить подключаемые модули](#)

Добавить поддержку других языков и технологий посредством установки подключаемых модулей из центра обновлений NetBeans.

ORACLE





Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница

- Навигатор
- Atmosphere
  - Feed Reader
  - Feed Reader Application
  - HelloPasha
  - JavaApplication1
  - JavaApplication3
  - JavaApplication4
  - JavaApplication5
  - JDOM Library
  - OOOOO
  - Painter
  - ROME Fetcher Library
  - ROME Library

NetBeans IDE

Узнать и изучить | Моя платформа NetBeans | Новые функции | Показывать при запуске

### Новый Приложение Java

**Шаги**

1. Выбрать проект
2. **Имя и расположение**

**Имя и расположение**

Имя проекта:

Расположение проекта:  Обзор...

Папка проекта:

Использовать отдельную папку для хранения библиотек

Папка с библиотеками:  Обзор...

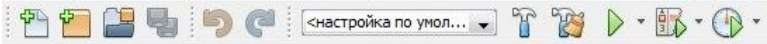
Разные пользователи и проекты могут совместно использовать одни и те же библиотеки компиляции (дополнительная информация находится в справочной системе).

Создать главный класс

< Назад | Далее > | **Готово** | Отмена | Справка

емые модули

ругих языков и технологий посредством  
х модулей из центра обновлений



Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница

Навигатор

- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
- Пакеты исходных кодов
  - olympic.gam
- Библиотеки
  - OOOOO
  - Painter
  - ROME Fetcher Libra
  - ROME Library

Контекстное меню:

- Новый
  - Класс Java... ✓
  - Форма JFrame...
  - Форма JPanel...
  - Документ XML...
  - Пакет Java...
  - Интерфейс Java...
  - Класс сущностей...
  - Классы сущностей из базы данных...
  - Другое...
- Поиск... (Ctrl+F)
- Вырезать (Ctrl+X)
- Копировать (Ctrl+C)
- Вставить (Ctrl+V)
- Удалить (Delete)
- Средство реорганизации кода
- Компилировать пакет (F9)
- История
- Обновить папку
- Средства

NetBeans IDE

Узнать и изучить | Моя платформа NetBeans | Новые функции | Показывать при запуске

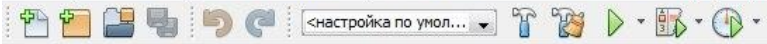
## Моя платформа NetBeans

Установить подключаемые модули

Добавить поддержку других языков и технологий посредством установки подключаемых модулей из центра обновлений NetBeans.

Java





Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница

Навигатор

- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
- Пакеты исходных кодов
  - olympic.gam
- Библиотеки
  - OOOOO
  - Painter
  - ROME Fetcher Libra
  - ROME Library

Контекстное меню:

- Новый
  - Класс Java... ✓
  - Форма JFrame...
  - Форма JPanel...
  - Документ XML...
  - Пакет Java...
  - Интерфейс Java...
  - Класс сущностей...
  - Классы сущностей из базы данных...
  - Другое...
- Поиск... (Ctrl+F)
- Вырезать (Ctrl+X)
- Копировать (Ctrl+C)
- Вставить (Ctrl+V)
- Удалить (Delete)
- Средство реорганизации кода
- Компилировать пакет (F9)
- История
- Обновить папку
- Средства

NetBeans IDE

Узнать и изучить | Моя платформа NetBeans | Новые функции | Показывать при запуске

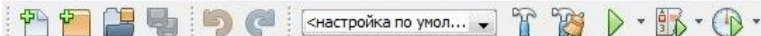
## Моя платформа NetBeans

Установить подключаемые модули

Добавить поддержку других языков и технологий посредством установки подключаемых модулей из центра обновлений NetBeans.

Java





Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница

- Навигатор
- Atmosphere
  - Feed Reader
  - Feed Reader Application
  - HelloPasha
  - JavaApplication1
  - JavaApplication3
  - JavaApplication4
  - JavaApplication5
  - JDOM Library
  - Olympic games
    - Пакеты исходных кодов
      - olympic.games
    - Библиотеки
  - OOOOO
  - Painter
  - ROME Fetcher Library
  - ROME Library



Узнать и изучить

Моя платформа NetBeans

Новые функции

Показывать при запуске

## Моя платформа NetBeans

### Последние проекты

[Установить подключаемые модули](#)

Добавить поддержку других языков и технологий посредством установки подключаемых модулей из центра обновлений



New Класс Java

**Шаги**

1. Выбрать тип файла
2. **Имя и расположение**

**Имя и расположение**

Имя класса:

Проект:

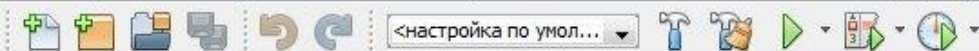
Местоположение:

Пакет:

Созданный файл:

< Назад    Далее >    **Готово**    Отмена    Справка



Проекты **Файлы** Службы

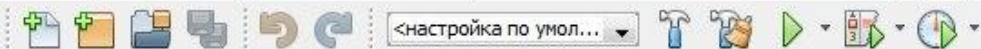
- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
  - Пакеты исходных кодов
    - olympic.games
      - Olympus.java
  - Библиотеки
- OOOOO
- Painter
- ROME Fetcher Library
- ROME Library

Начальная страница **Olympus.java**

Источник

История

```
1  /*
2     * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3     * To change this template file, choose Tools | Templates
4     * and open the template in the editor.
5  */
6
7  package olympic.games;
8
9  /**
10   *
11   * @author Ольга
12   */
13  public class Olympus {
14
15  }
16
```

Проекты **Файлы** Службы

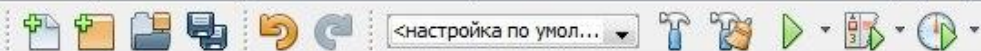
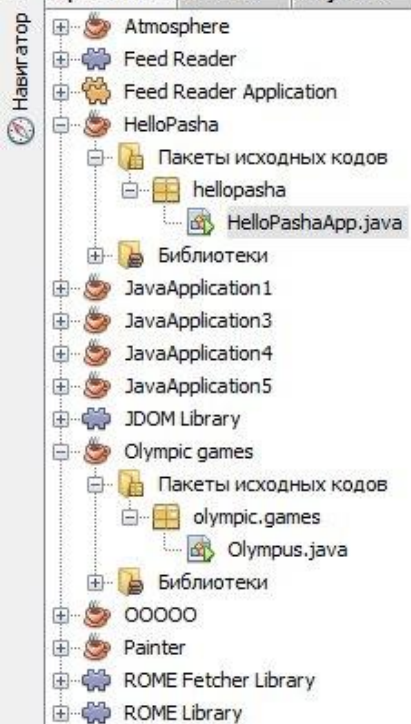
- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
  - Пакеты исходных кодов
    - olympic.games
      - Olympus.java
  - Библиотеки
- OOOOO
- Painter
- ROME Fetcher Library
- ROME Library

Начальная страница **Olympus.java**

Источник

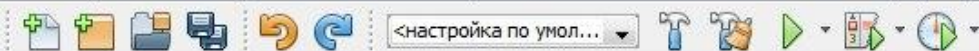
История

```
1  /*
2     * To change this license header, choose License Headers in Project Properties
3     * To change this template file, choose Tools | Templates
4     * and open the template in the editor.
5  */
6
7  package olympic.games;
8
9  /**
10   *
11   * @author Ольга
12   */
13  public class Olympus {
14
15  }
16
```

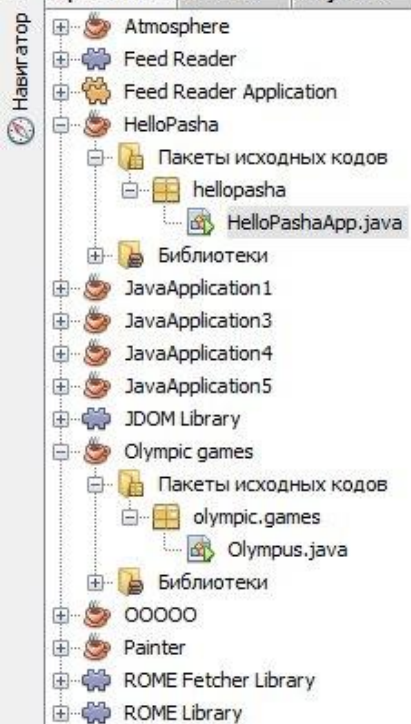
Проекты **Файлы** СлужбыНачальная страница **Olympus.java** HelloPashaApp.java

Источник История

```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6
7  package olympic.games;
8
9  /**
10 *
11 * @author Ольга
12 */
13 public class Olympus {
14     public static void main(String[] args) {
15
16
17     }
18
19 }
```



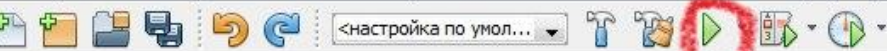
Проекты Файлы Службы



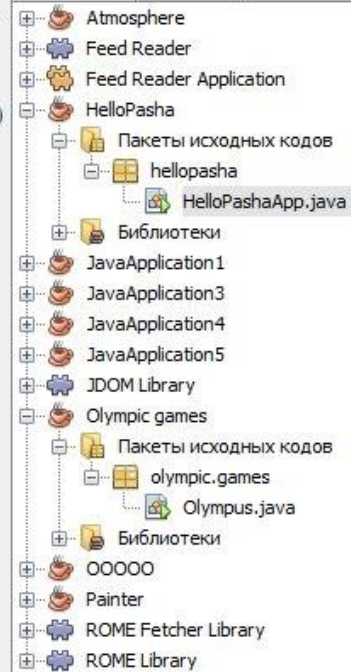
Начальная страница Olympus.java HelloPashaApp.java

Источник История

```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6
7   package olympic.games;
8
9   /**
10    *
11    * @author Ольга
12    */
13   public class Olympus {
14       public static void main(String[] args) {
15           System.out.println("Olympic games");
16       }
17   }
18
19 }
```



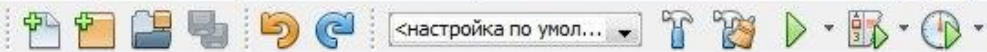
Проекты Файлы Службы



Начальная страница Olympus.java HelloPashaApp.java

Источник История

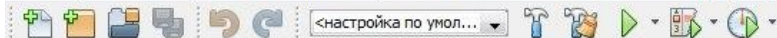
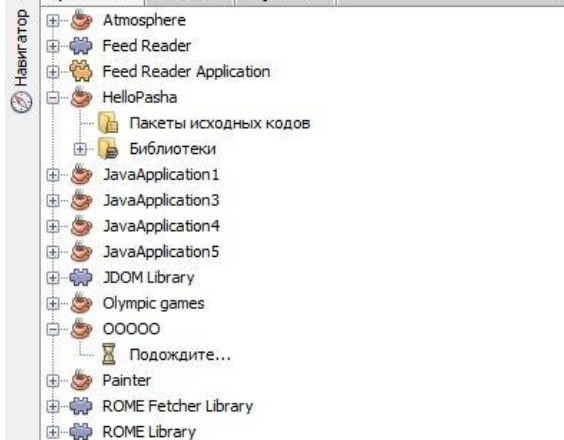
```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6
7  package olympic.games;
8
9  /**
10 *
11 * @author Ольга
12 */
13 public class Olympus {
14     public static void main(String[] args) {
15         System.out.println("Olympic games");
16     }
17 }
18
19 }
```



: Вывод - Olympic games (run)

run:  
Olympic games  
СБОРКА УСПЕШНО ЗАВЕРШЕНА (общее время: 0 секунд)



Проекты **Файлы** Службы

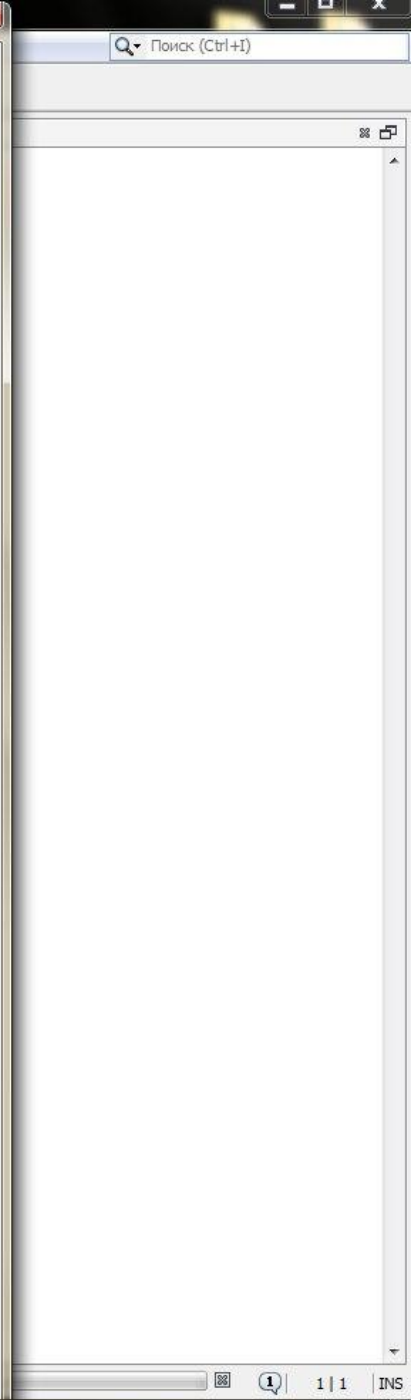
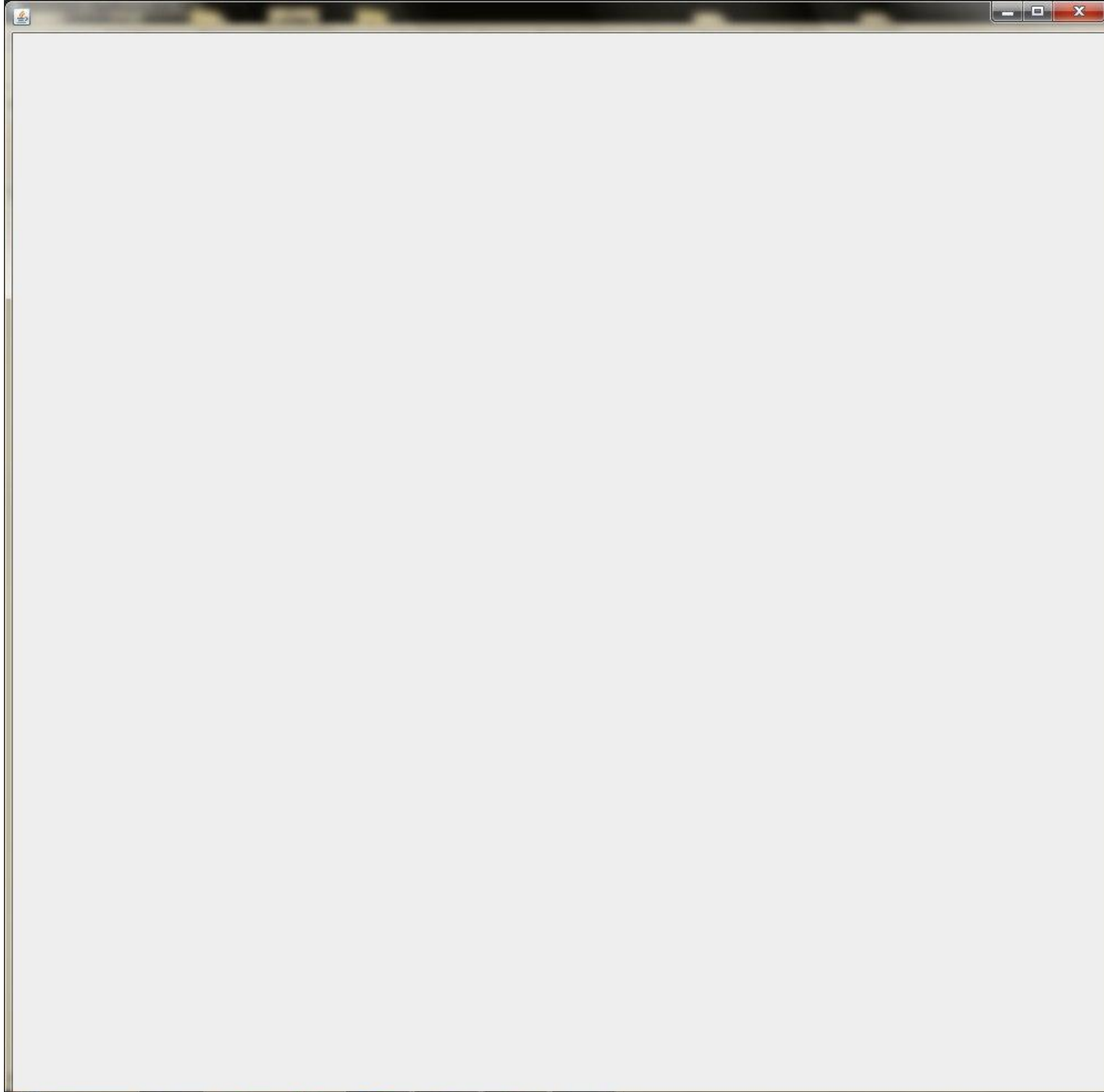
Olympus.java O0000.java

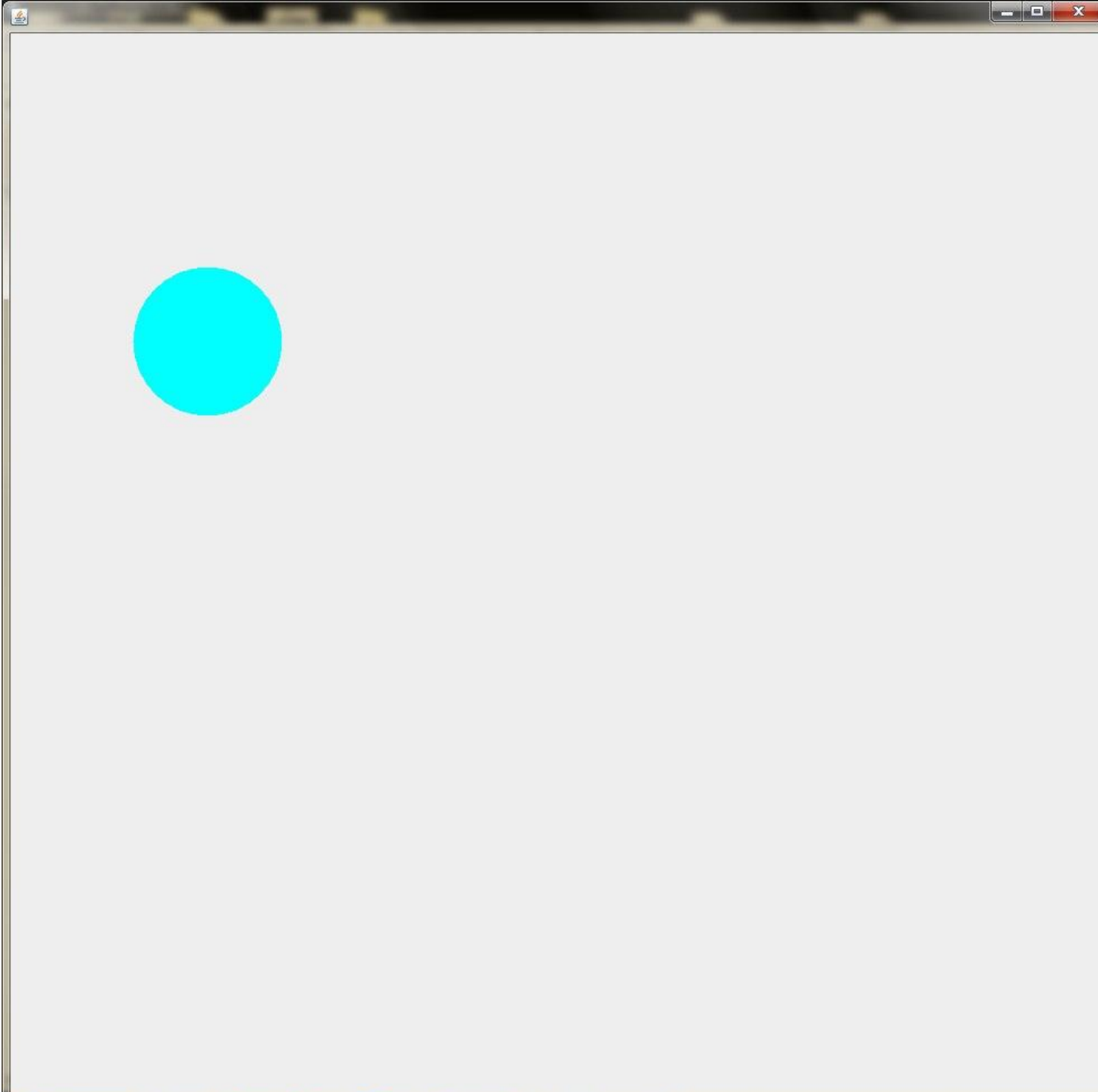
Источник История

```
7 package ooooo;
8
9 import java.awt.Color;
10 import java.awt.Graphics;
11 import javax.swing.JPanel;
12 import javax.swing.JTextField;
13 /**
14  *
15  * @author Ольга
16  */
17 public class O0000 extends javax.swing.JFrame {
18     public O0000 () {
19
20         setSize(1000, 1000);
21         setBackground(Color.yellow);
22         System.out.println("");
23
24         addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {
25             public void mouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {
26                 click(evt);
27             }
28         });
29     };
30 };
31 void click(java.awt.event.MouseEvent evt){
32     Graphics g = getGraphics();
33     g.setColor(Color.cyan);
34     int x=evt.getX();
35     int y=evt.getY();
36     int d=134;
37     g.fillOval(x-d/2, y-d/2, d, d);
38     /**
39      * @param args the command line arguments
40      */
41 };
42
43
44 public static void main (String arg[]) {
45     new O0000 (). setVisible(true); // TODO code application logic here
46 }
47
48 }
49
```

Найдено 23 обновлений.

[Нажмите для установки последней версии среды IDE.](#)



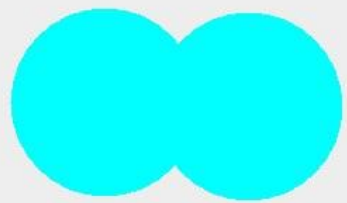


Поиск (Ctrl+I)

running...

1 | 1 | INS





running...

1 | 1 | INS

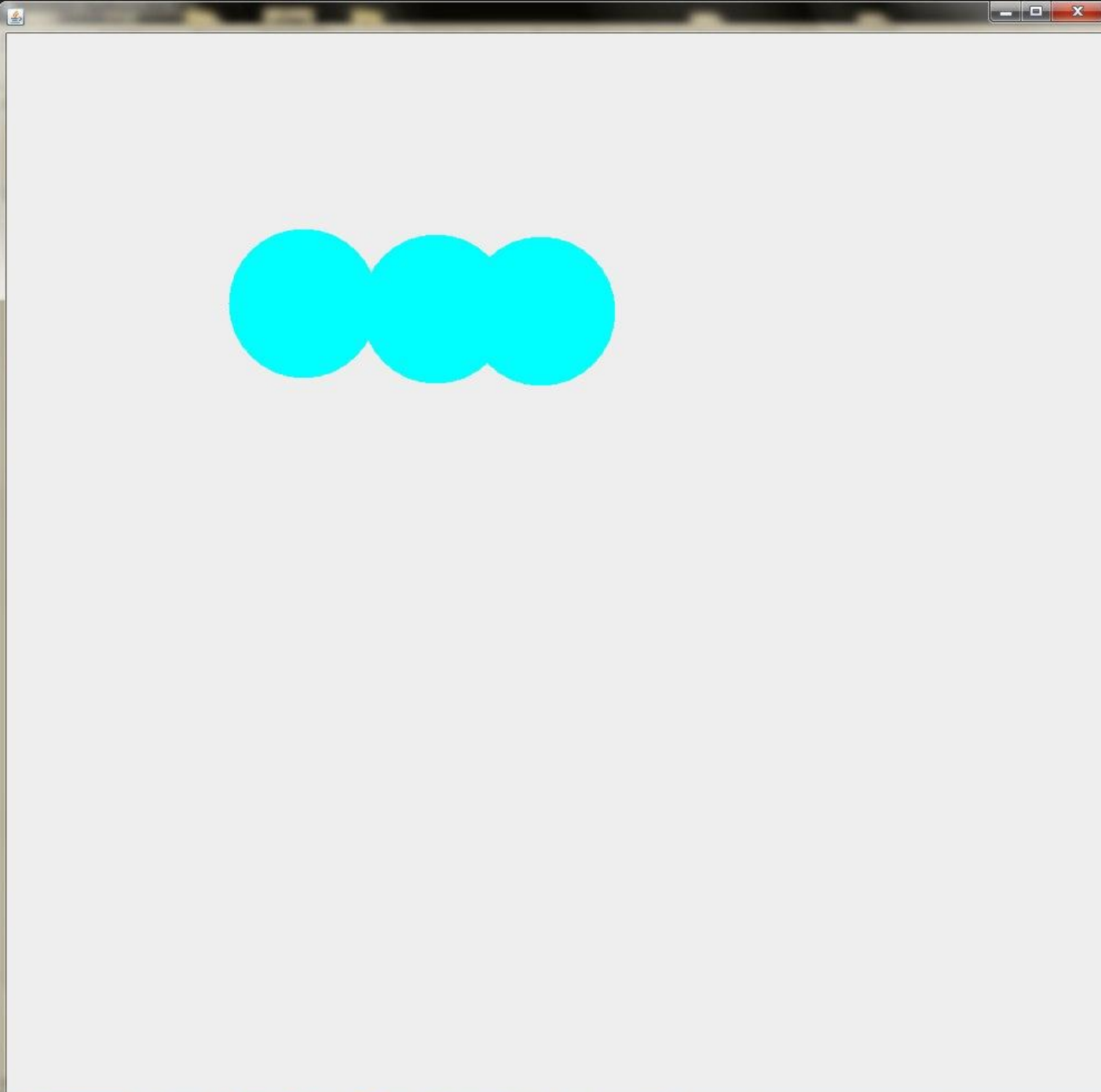
3:01  
14.02.2014

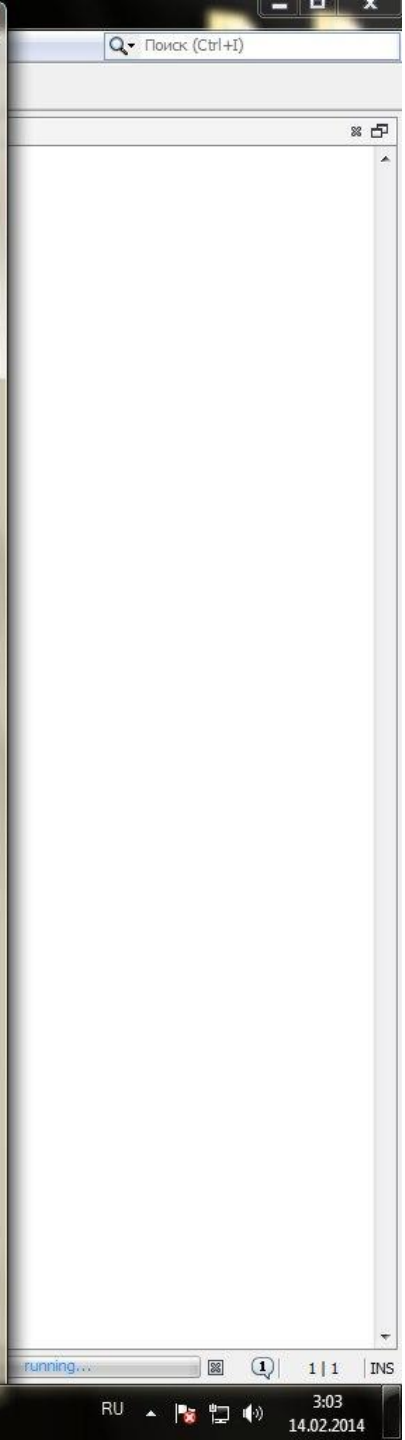
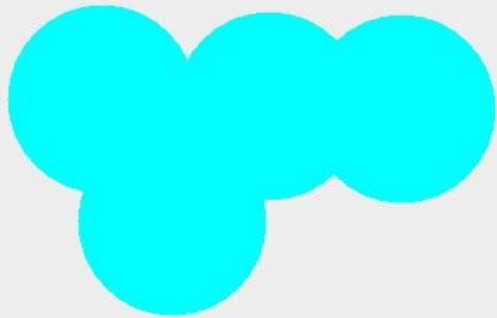
RU

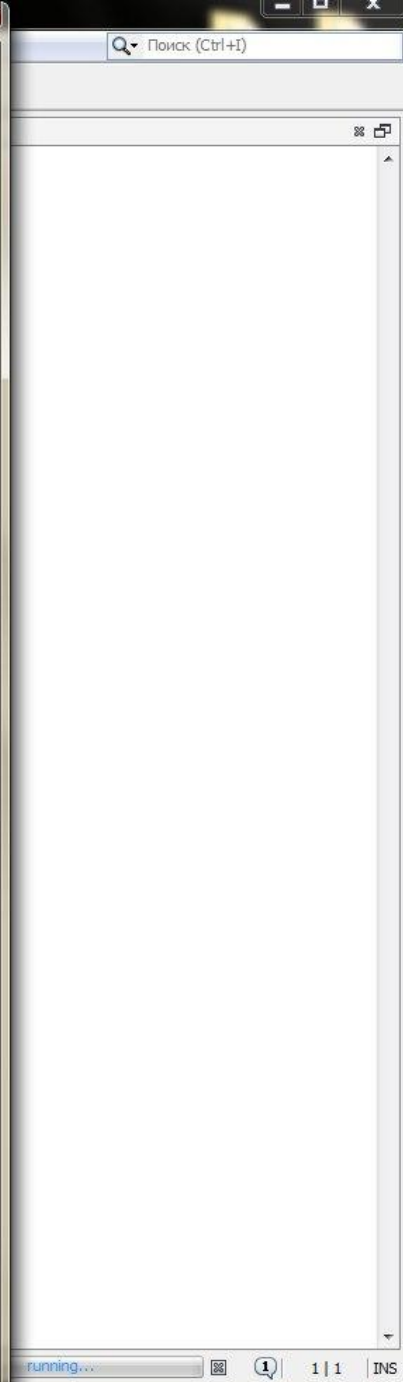
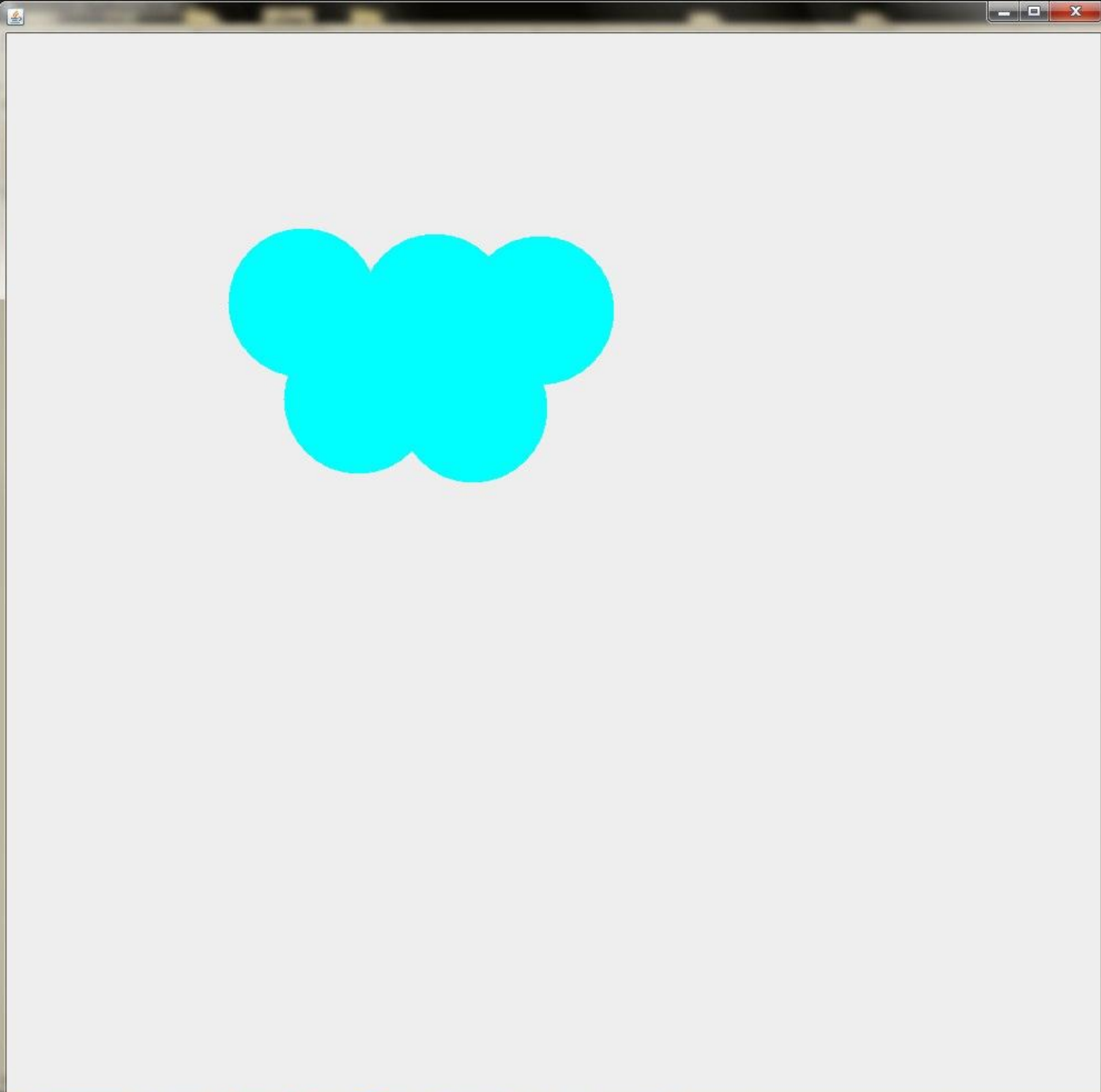
1

Поиск (Ctrl+F)









Java превосходит все языки. И таким образом, на примере языка Java я научилась создавать простые программы и освоила азы программирования. В своей работе я использовала тематику Олимпийских игр, чтобы разжечь в окружающих интерес к программированию.

**Java** - очень молодой, но быстро развивающийся язык. Я считаю, что этот язык имеет большие перспективы в будущем.



**Спасибо за внимание**