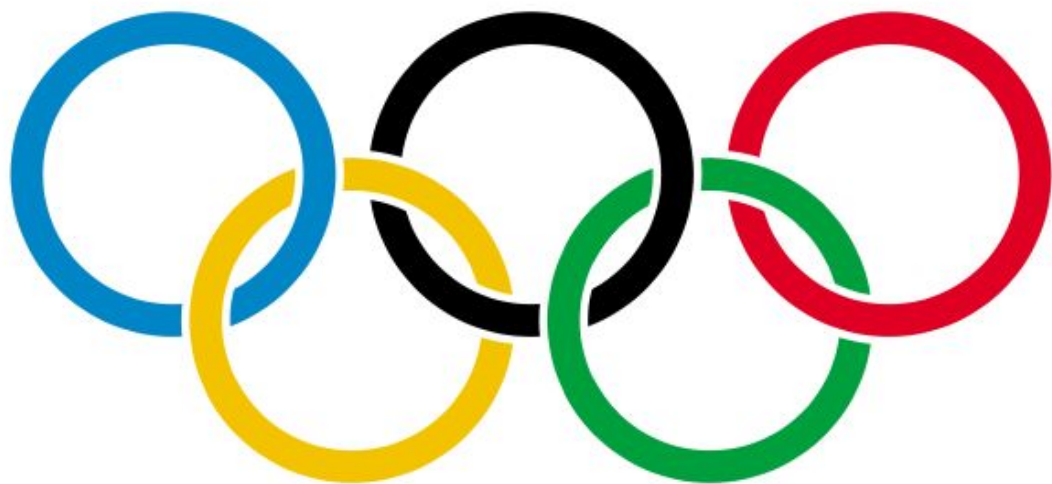


Изучение языка программирования Java на основе темы Олимпийские игры



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.

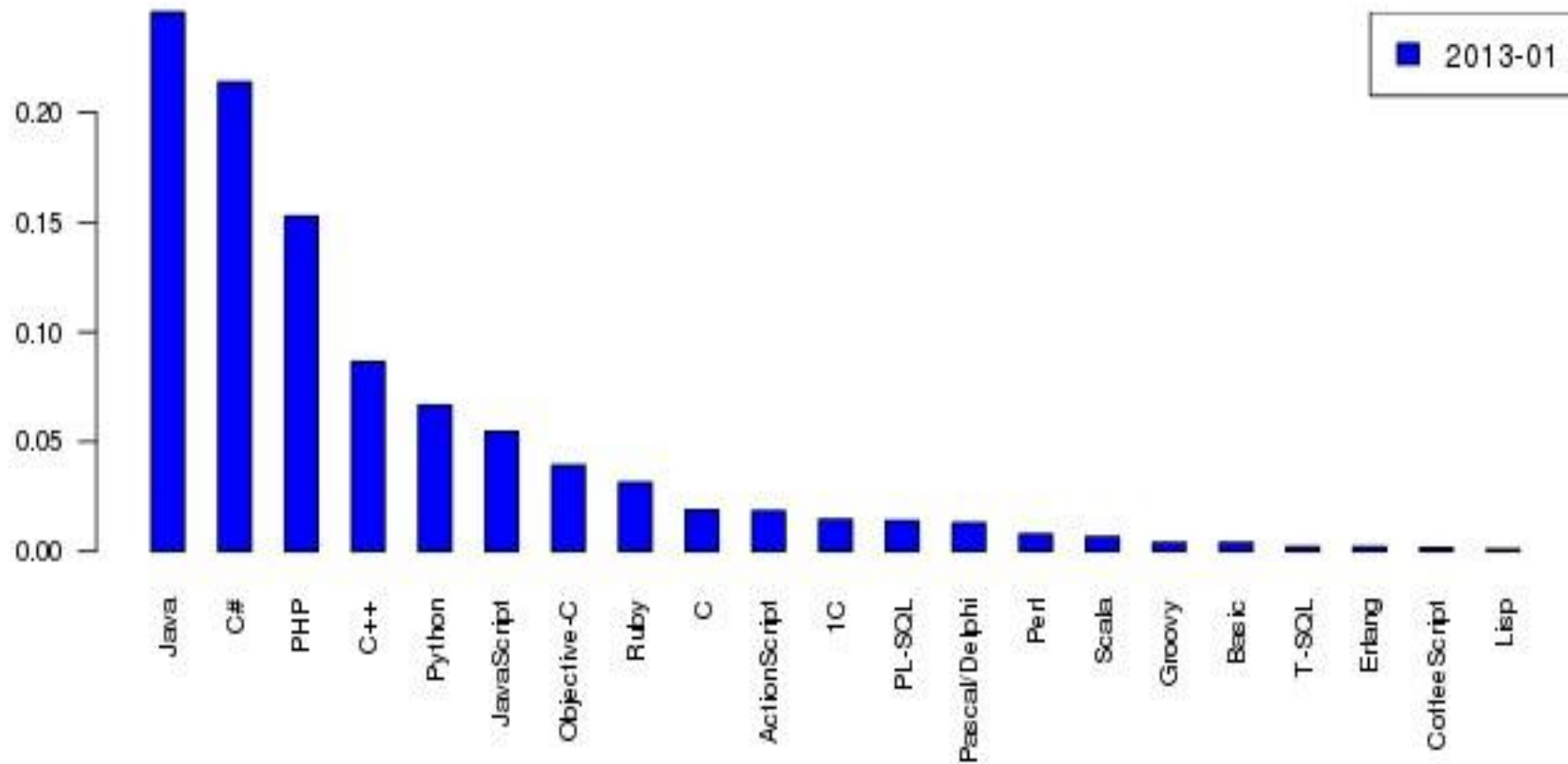


Разрабатывать программы на таких языках значительно проще и ошибок допускается меньше. Значительно сокращается время разработки программы, что особенно важно при работе над большими программными проектами.

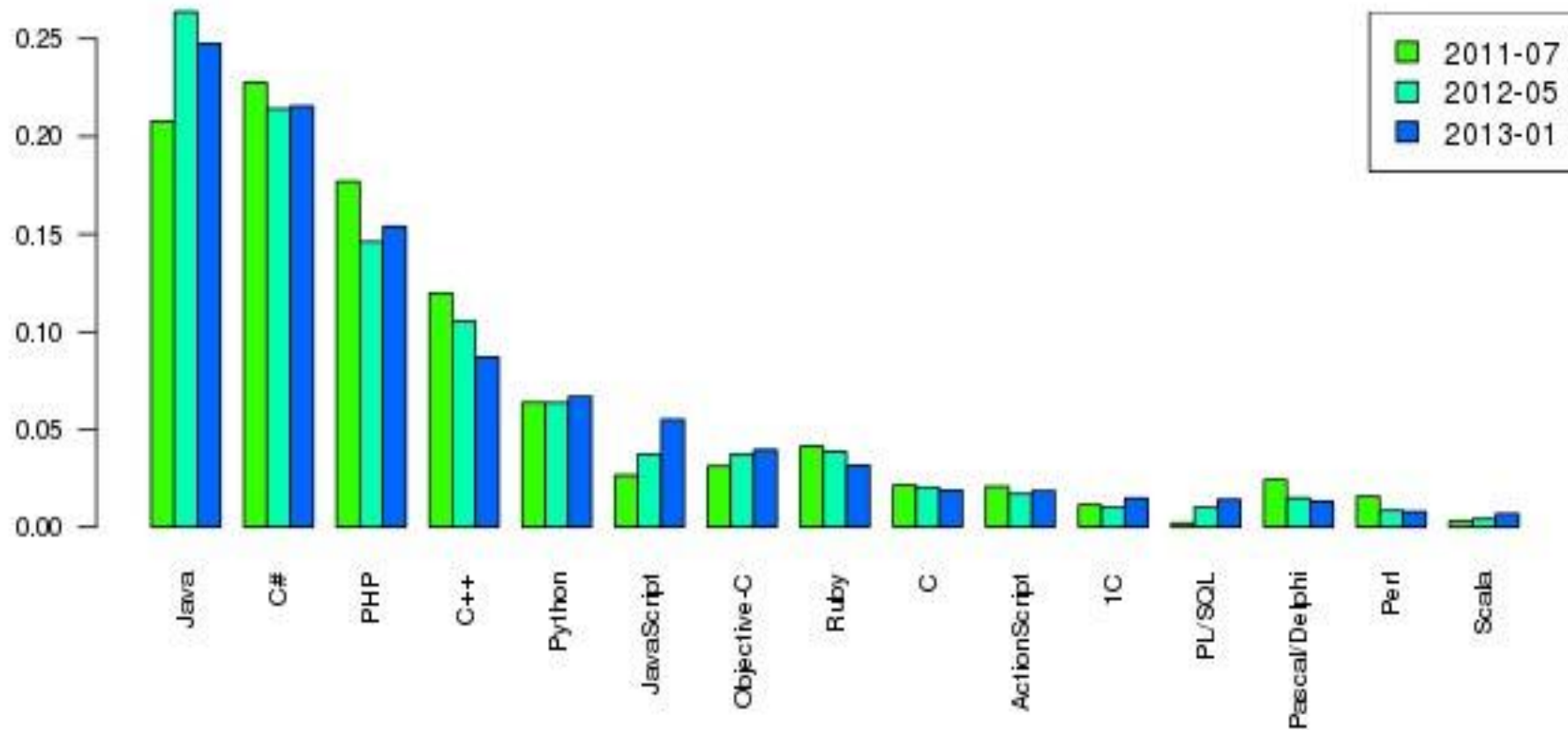


Итак, чтобы определиться с языком, в интернете нашла рейтинг языков программирования.

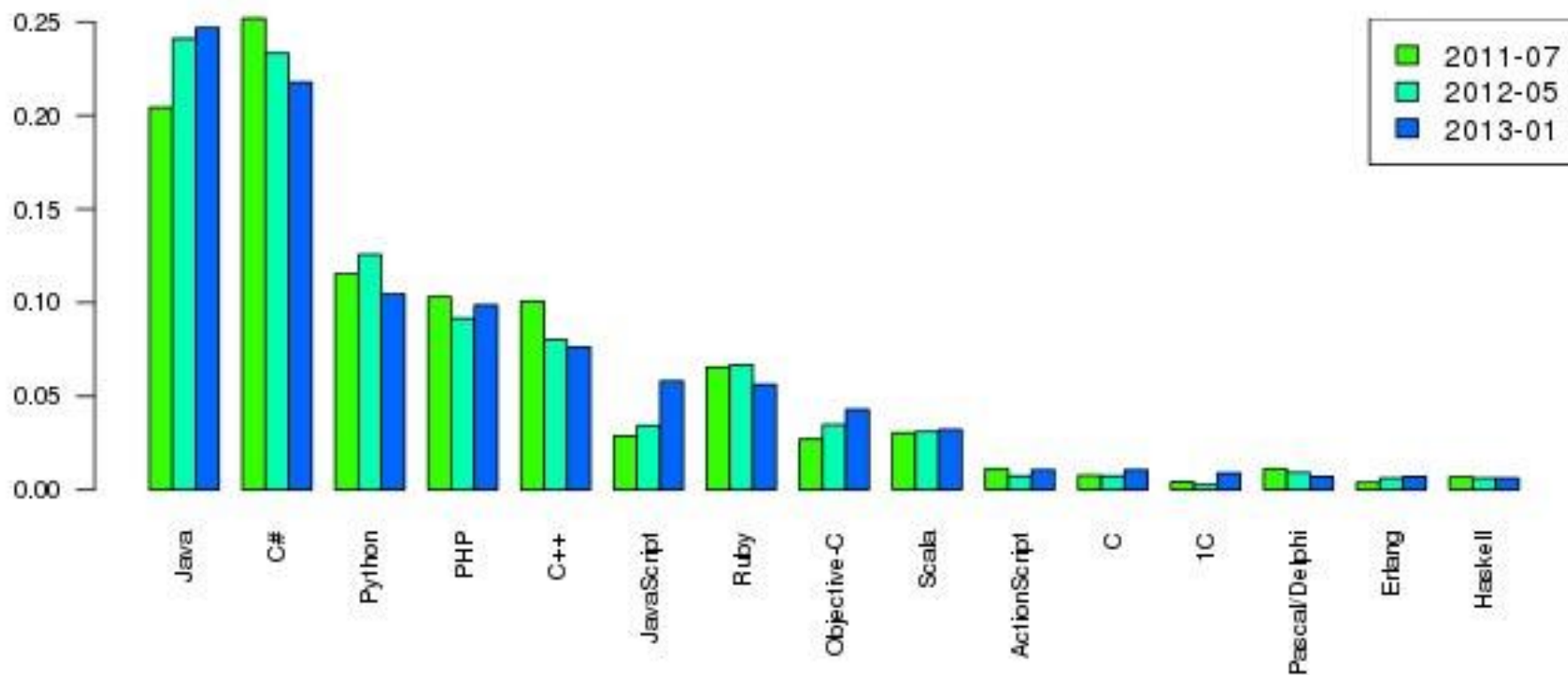
На каком языке вы пишете для работы сейчас



На каком языке вы пишете для работы сейчас



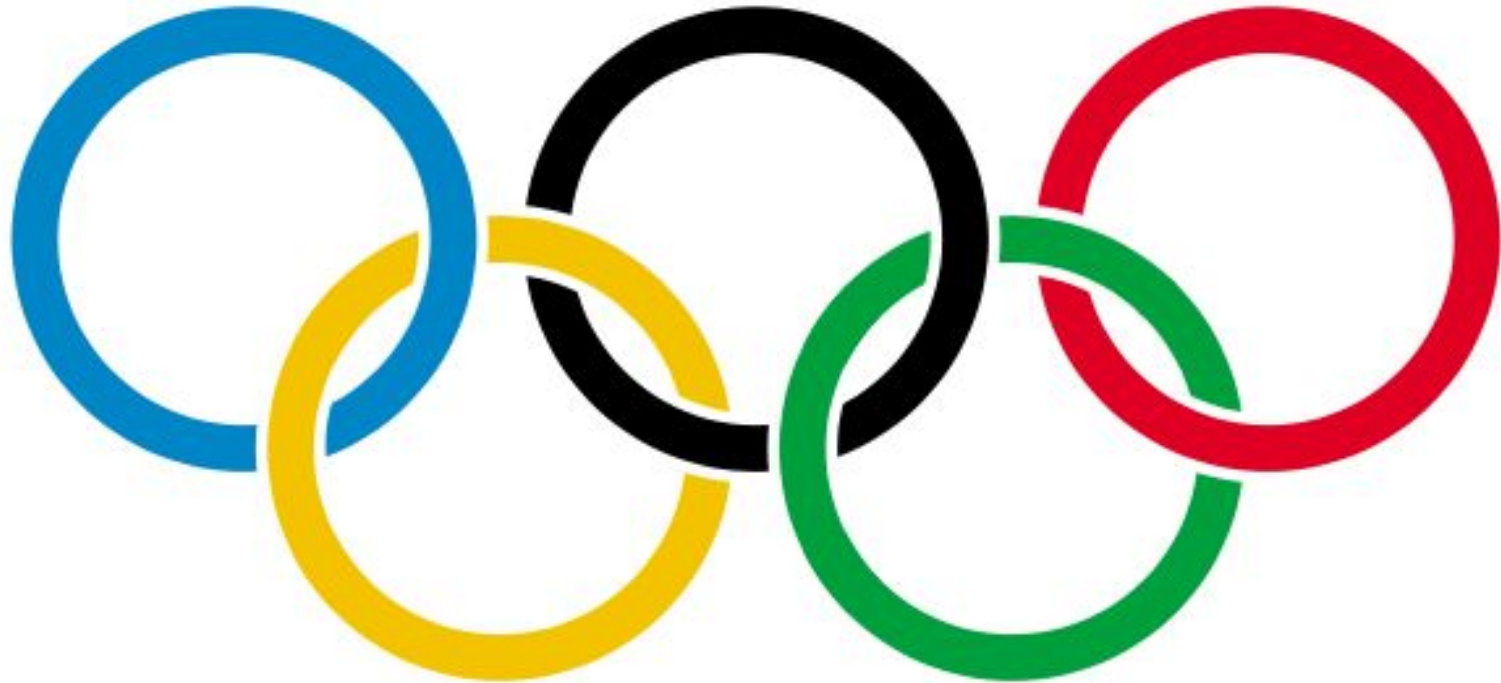
Если бы вы начинали сейчас коммерческий проект и у вас была бы свобода выбора



Язык программирования Java - это язык **высокого уровня**. Он относится к семейству смешанных языков. Позволяет использовать несколько стилей программирования C. 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

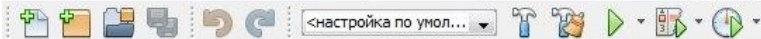
<последние проекты отсутствуют>

Установить подключаемые модули

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

ORACLE

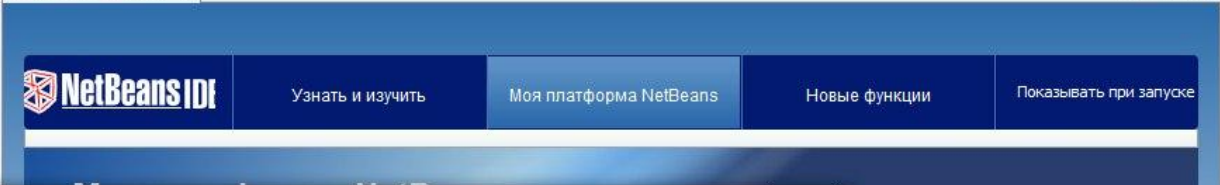




Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница

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



Новый Приложение Java

Шаги

- Выбрать проект
- Имя и расположение**

Имя и расположение

Имя проекта:

Расположение проекта: Обзор...

Папка проекта:

Использовать отдельную папку для хранения библиотек

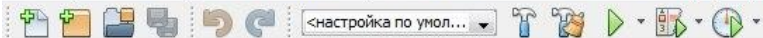
Папка с библиотеками: Обзор...

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





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

- Новый
- Поиск... Ctrl+F
- Вырезать Ctrl+X
- Копировать Ctrl+C
- Вставить Ctrl+V
- Удалить Delete
- Средство реорганизации кода
- Компилировать пакет F9
- История
- Обновить папку
- Средства

- Класс Java... ✓
- Форма JFrame...
- Форма JPanel...
- Документ XML...
- Пакет Java...
- Интерфейс Java...
- Класс сущностей...
- Классы сущностей из базы данных...
- Другое...

NetBeans IDE

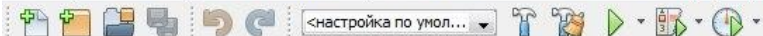
Узнать и изучить | Моя платформа NetBeans | Новые функции | Показывать при запуске

Моя платформа NetBeans

Установить подключаемые модули

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





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

- Новый
- Поиск... Ctrl+F
- Вырезать Ctrl+X
- Копировать Ctrl+C
- Вставить Ctrl+V
- Удалить Delete
- Средство реорганизации кода
- Компилировать пакет F9
- История
- Обновить папку
- Средства

- Класс Java... ✓
- Форма JFrame...
- Форма JPanel...
- Документ XML...
- Пакет Java...
- Интерфейс Java...
- Класс сущностей...
- Классы сущностей из базы данных...
- Другое...

NetBeans IDE

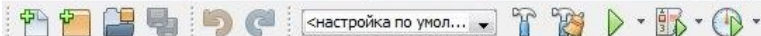
Узнать и изучить | Моя платформа NetBeans | Новые функции | Показывать при запуске

Моя платформа NetBeans

Установить подключаемые модули

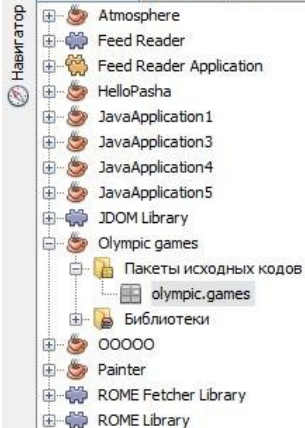
Добавить поддержку других языков и технологий посредством установки подключаемых модулей из центра обновлений NetBeans.





Проекты | Файлы | Службы

Начальная страница



New Class Java

Шаги

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

Имя и расположение

Имя класса:

Проект:

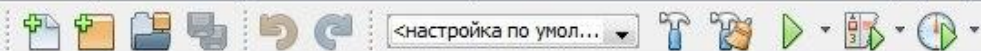
Местоположение:

Пакет:

Созданный файл:

< Назад Далее > **Готово** Отмена Справка



Проекты **Файлы** Службы

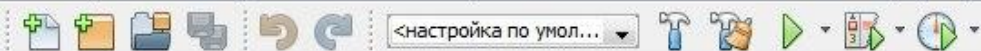
- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
 - Пакеты исходных кодов
 - olympic.games
 - Olympus.java
 - Библиотеки
- OOOOO
- Painter
- ROME Fetcher Library
- ROME Library

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

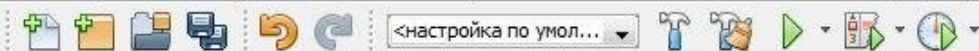
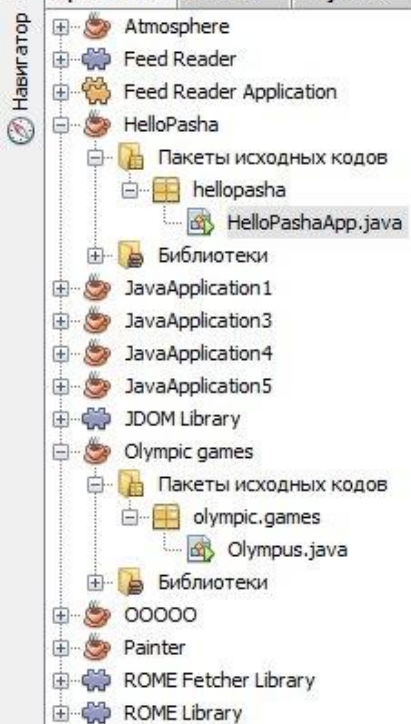
- Atmosphere
- Feed Reader
- Feed Reader Application
- HelloPasha
- JavaApplication1
- JavaApplication3
- JavaApplication4
- JavaApplication5
- JDOM Library
- Olympic games
 - Пакеты исходных кодов
 - olympic.games
 - Olympus.java
 - Библиотеки
- OOOOO
- Painter
- ROME Fetcher Library
- ROME Library

Начальная страница **Olympus.java**

Источник

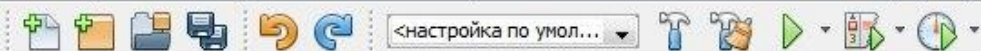
История

```
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
```

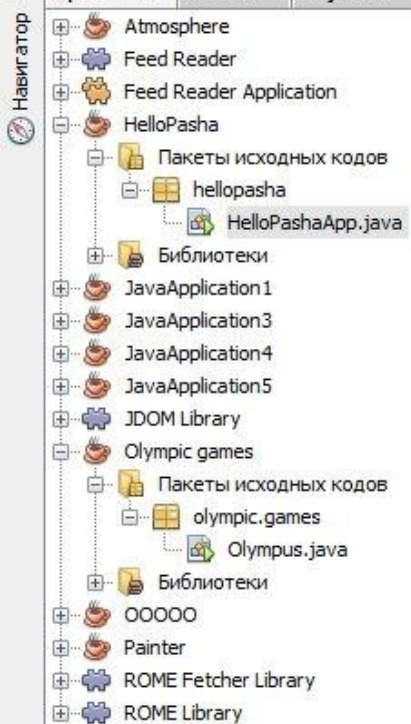
Проекты **Файлы** СлужбыНачальная страница **Olympus.java** HelloPashaApp.java

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 }
```



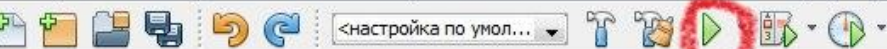
Проекты Файлы Службы



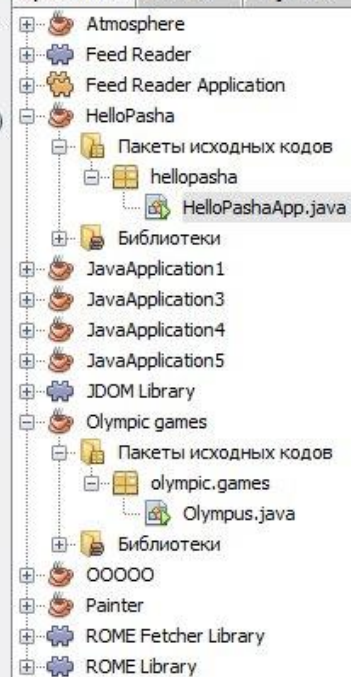
Начальная страница Olympus.java HelloPashaApp.java

Источник

```
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 }
```



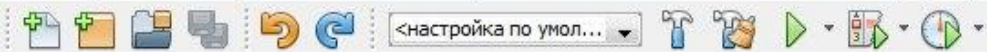
Проекты Файлы Службы



Начальная страница Olympus.java HelloPashaApp.java

Источник История

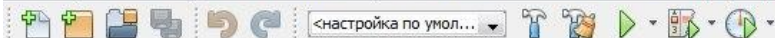
```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6
7   package olympic.games;
8
9   /**
10    *
11    * @author Ольга
12    */
13   public class Olympus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



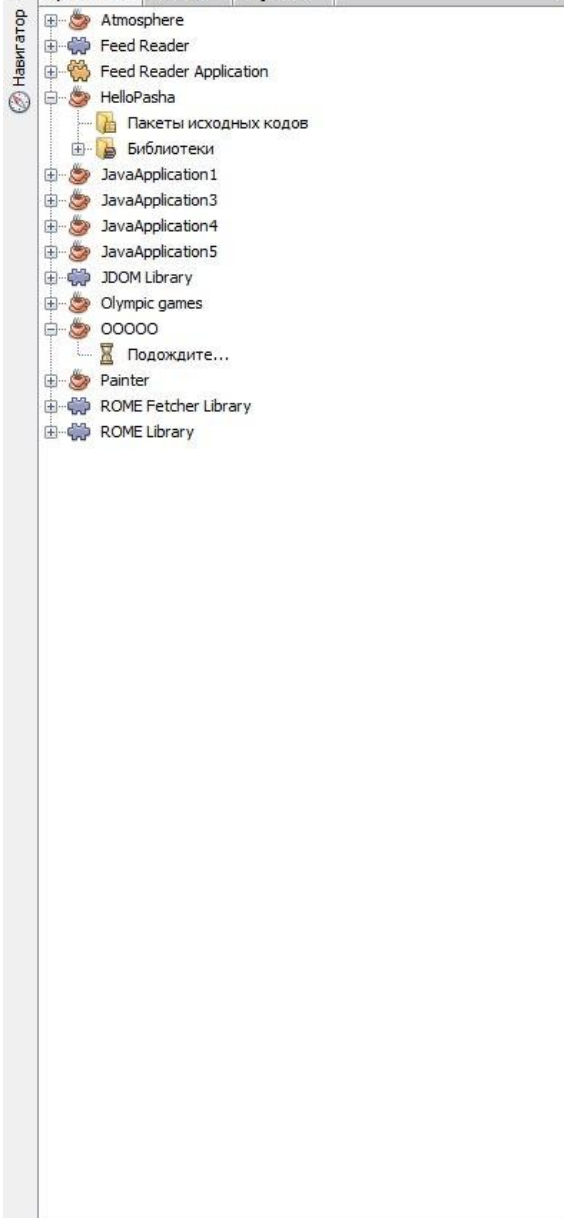
: Вывод - Olympic games (run)

Навигатор

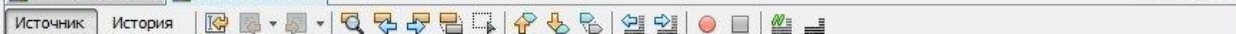
```
run:
Olympic games
СБОРКА УСПЕШНО ЗАВЕРШЕНА (общее время: 0 секунд)
```

Проекты | Файлы | Службы

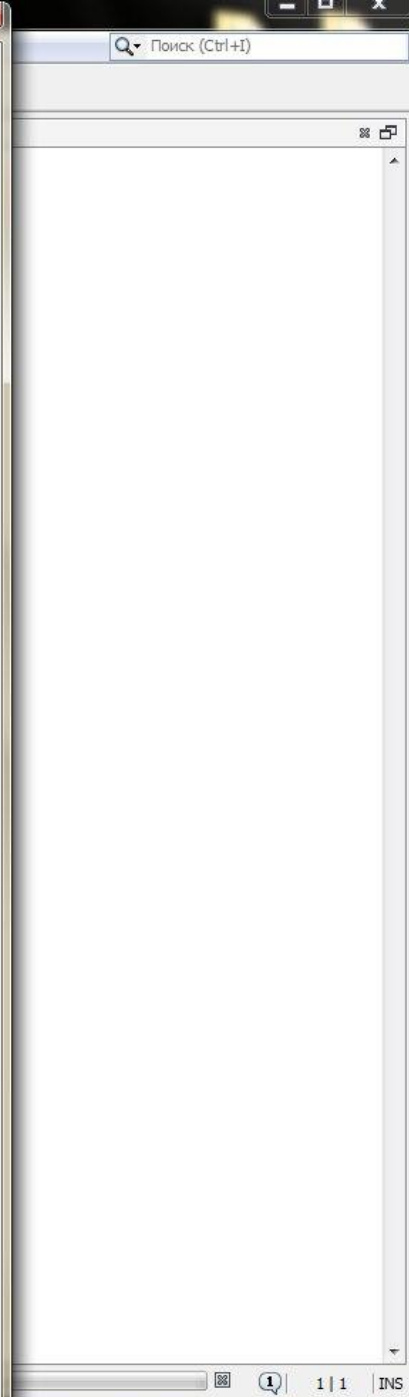
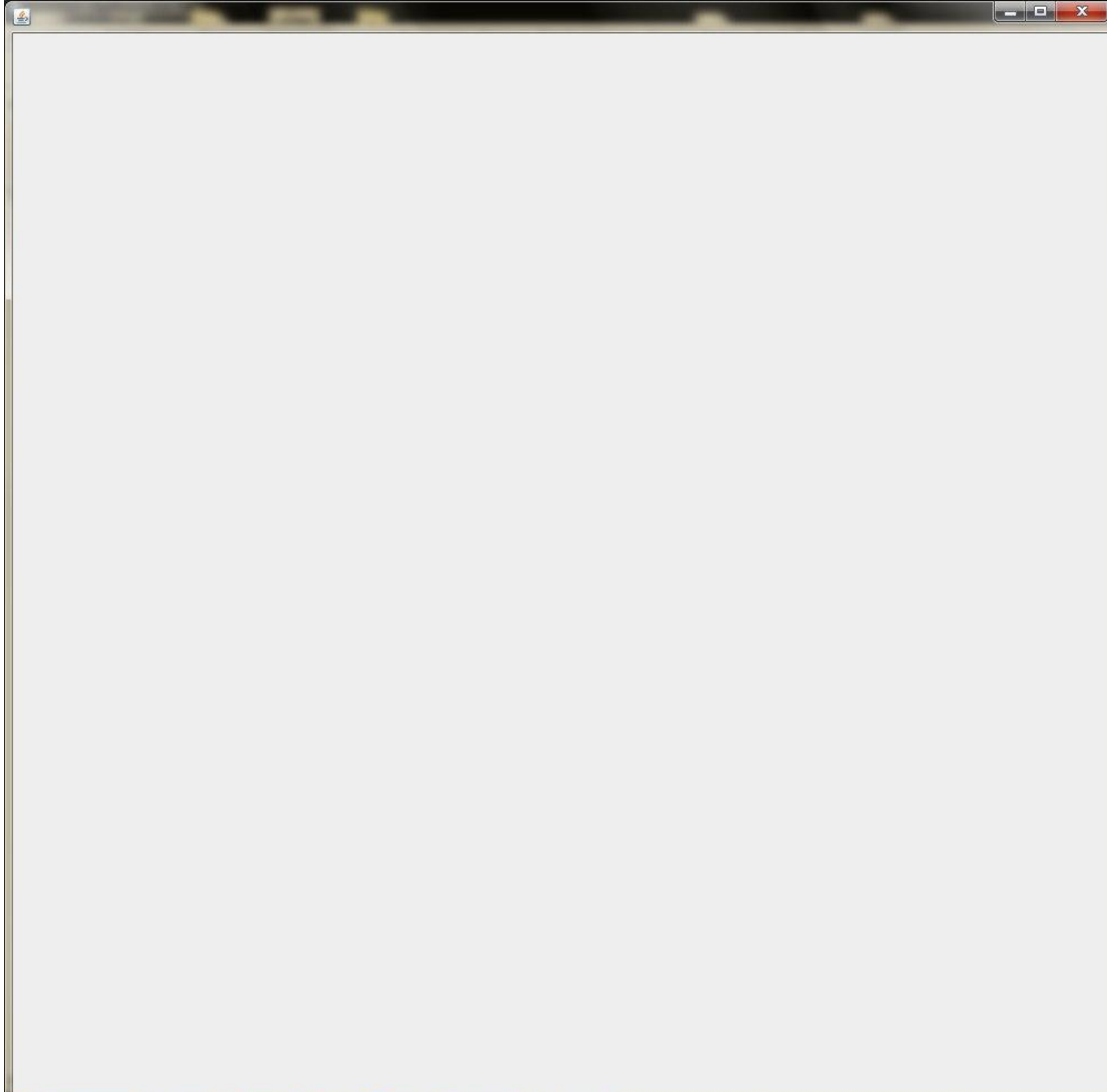


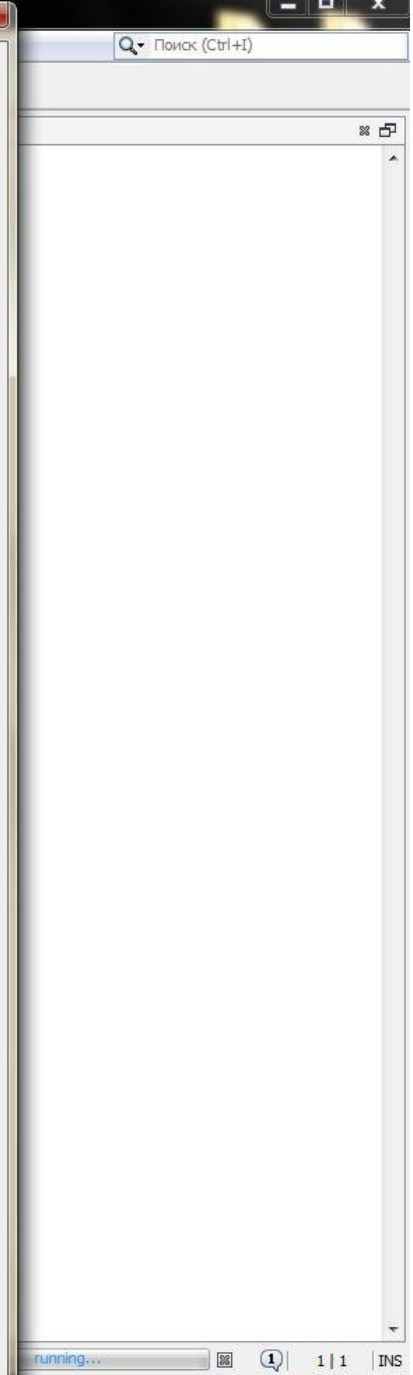
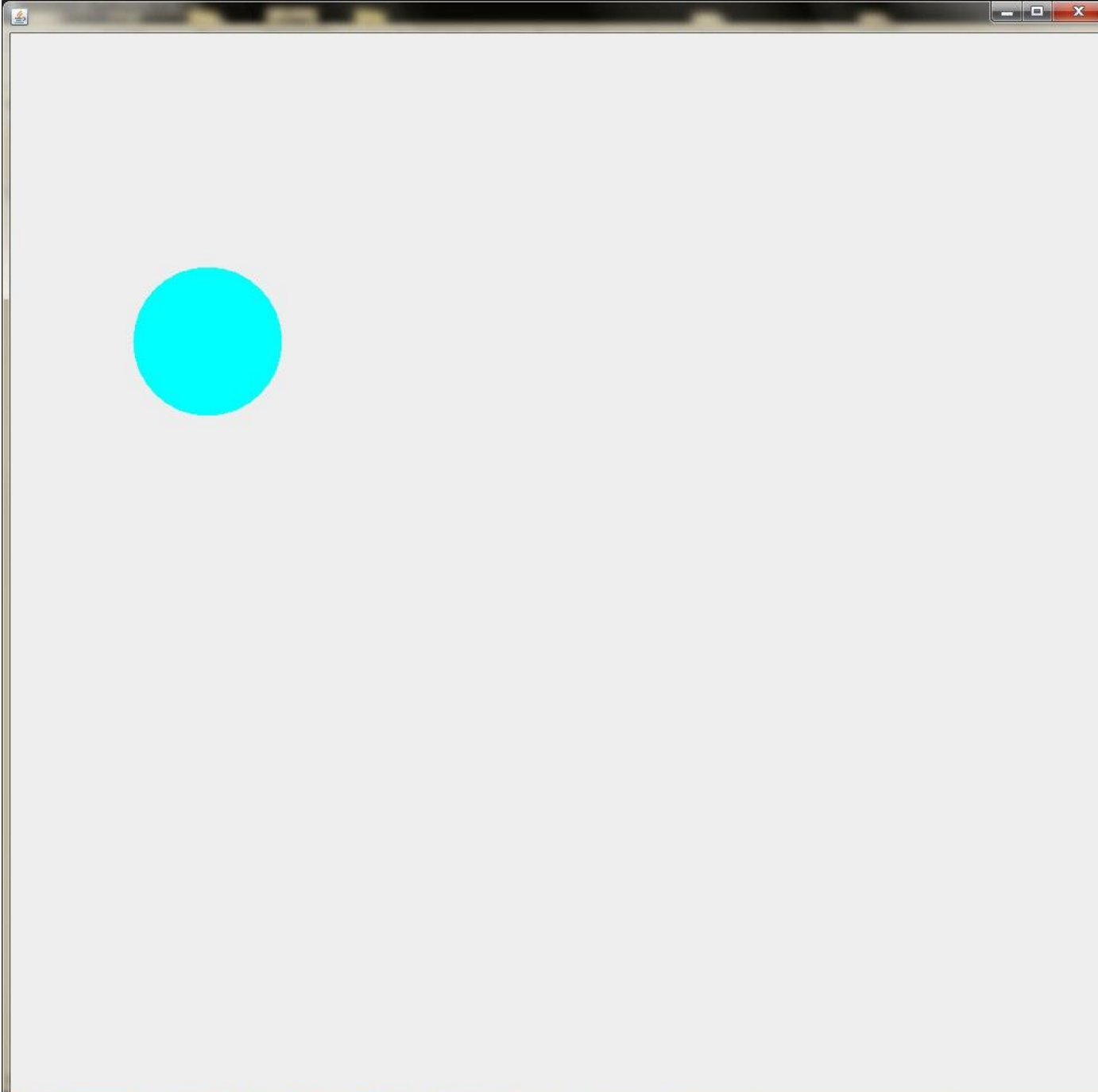
Olympus.java | O0000.java

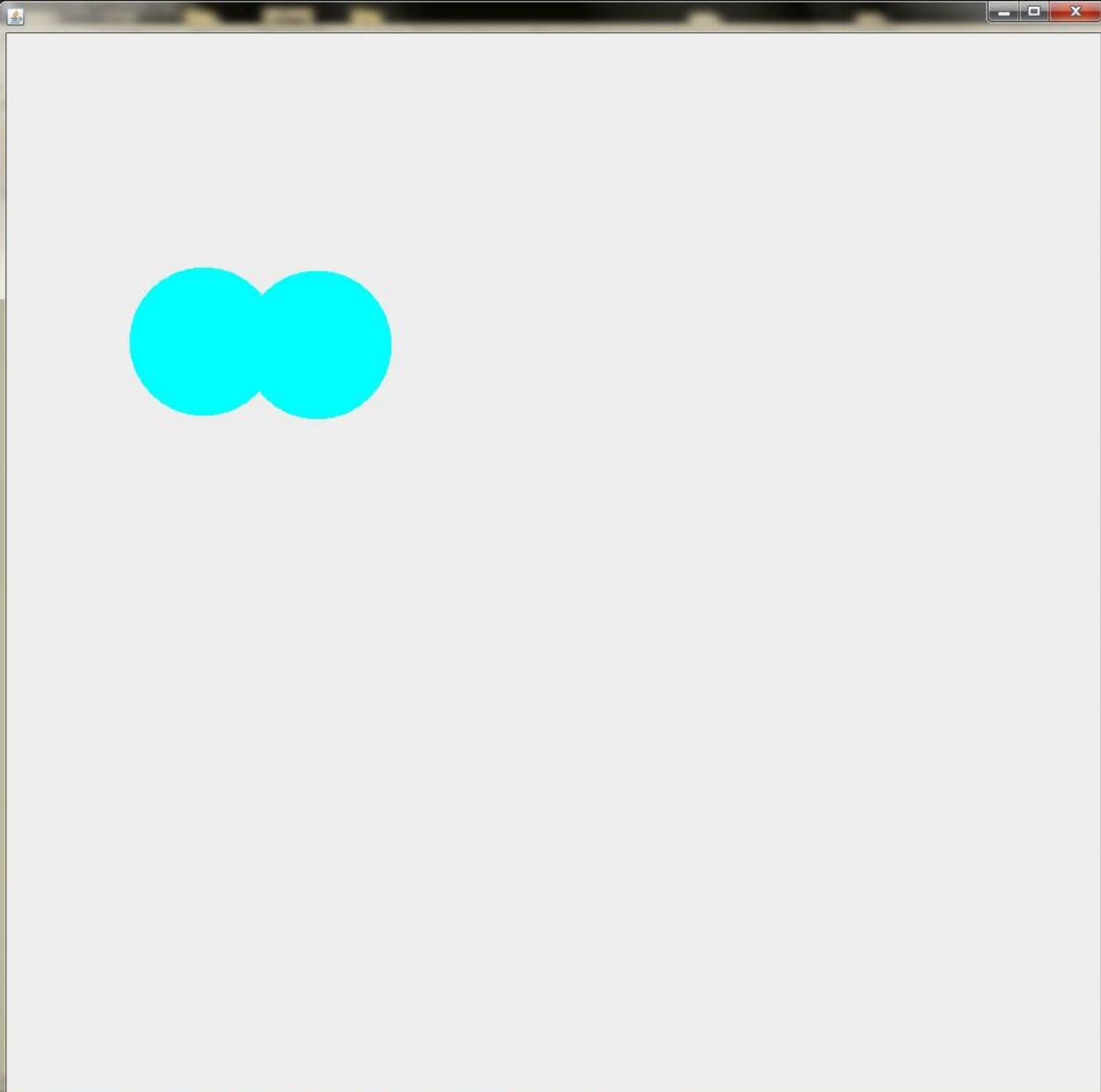


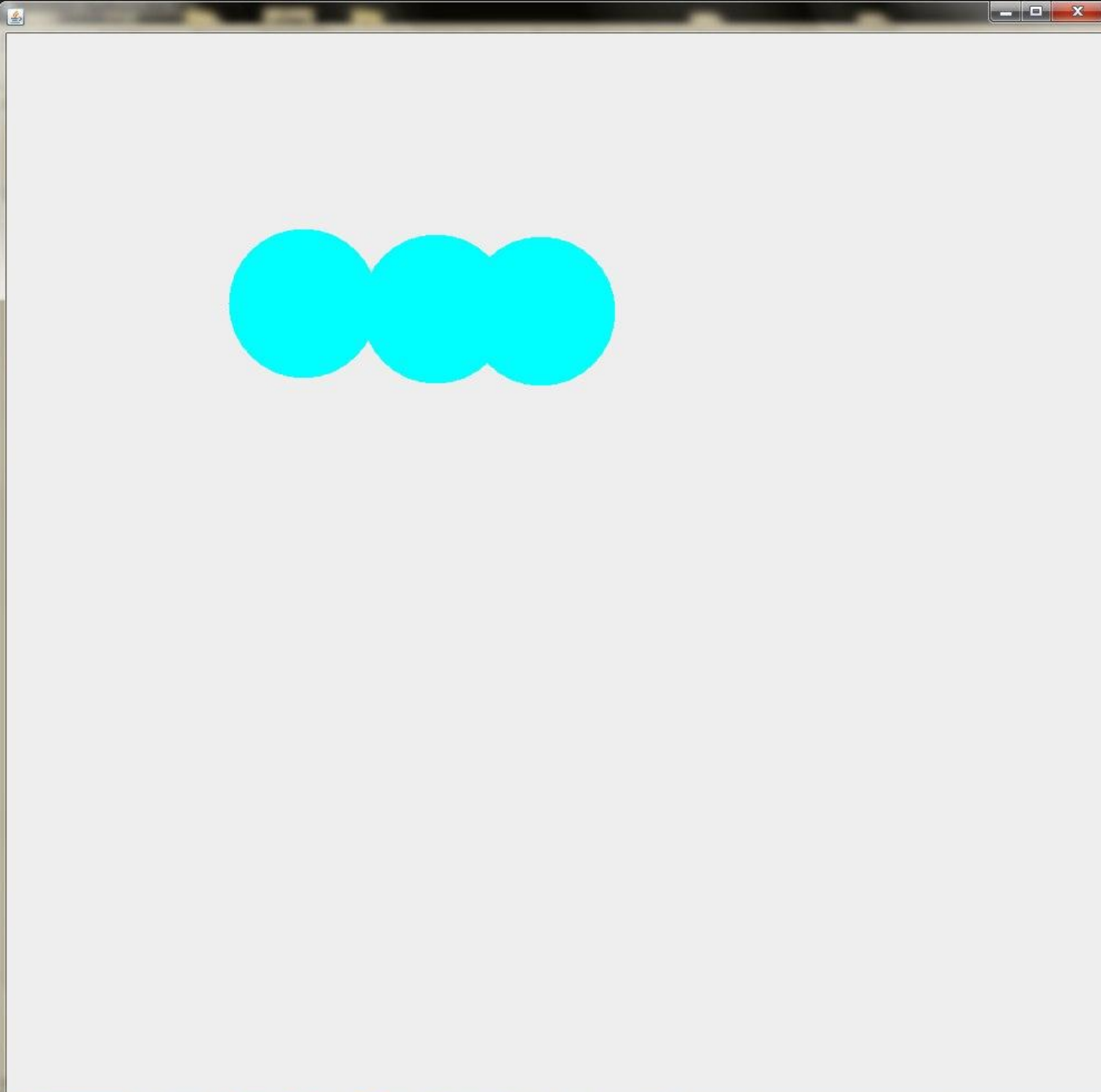
```
7 package ooooo;
8
9 import java.awt.Color;
10 import java.awt.Graphics;
11 import javax.swing.JPanel;
12 import javax.swing.JTextField;
13 /**
14  *
15  * @author Ольга
16  */
17 public class O0000 extends javax.swing.JFrame {
18     public O0000 () {
19
20         setSize(1000, 1000);
21         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
```

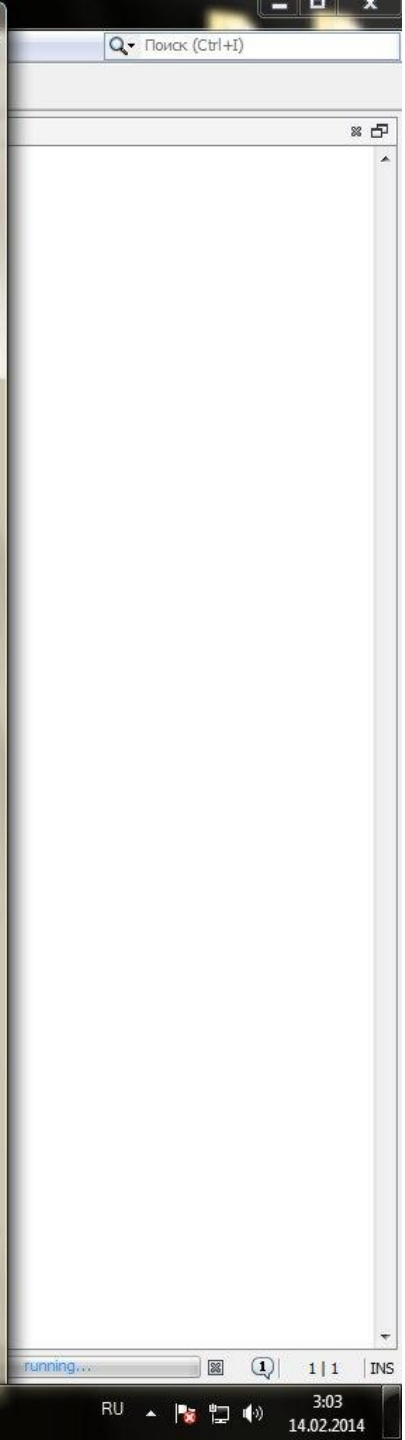
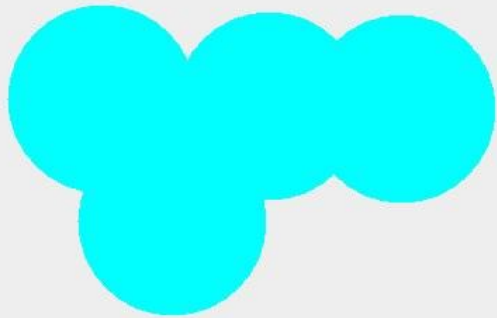
Найдено 23 обновлений.
[Нажмите для установки последней версии среды IDE.](#)

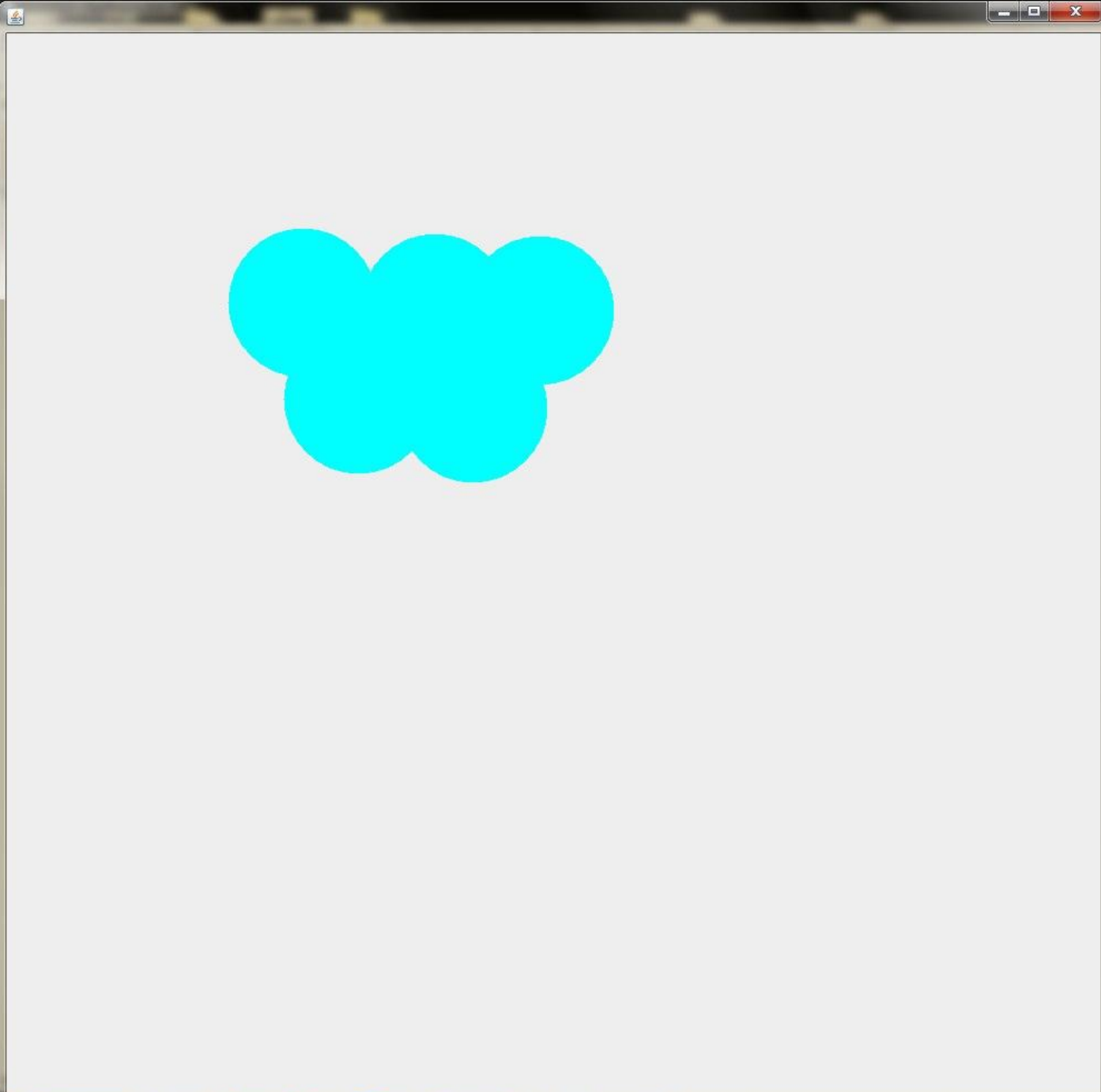












Поиск (Ctrl+I)

running...

1 | 1 INS

3:03
14.02.2014

RU

⬆️ 🔊 🔌

🗂️ 🖨️ 🗑️

📧



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