

**IT ШКОЛА SAMSUNG**

**Здравствуй, мир!**

Модуль 1. Основы  
программирования



# IT ШКОЛА SAMSUNG

Q Google

Библиотека Samsung...

Вход

**Samsung School**

Добро пожаловать в Samsung School. Введите свое имя пользователя и пароль.

Логин

Пароль

Запомнить идентификатор

Вход

Фамилия латинскими знаками в нижнем регистре

стандартный 1234567, при первом входе нужно заменить

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

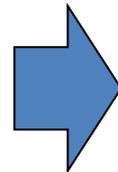
SAMSUNG

## Этапы программирования

Постановка  
задачи,  
формализация  
переменных

Построение  
алгоритма,  
написание программы

Компиляция и  
выполнение  
программы



## Запуск программы

```
public class HelloWorld {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Здравствуй, мир!");  
    }  
}
```

Транслятор



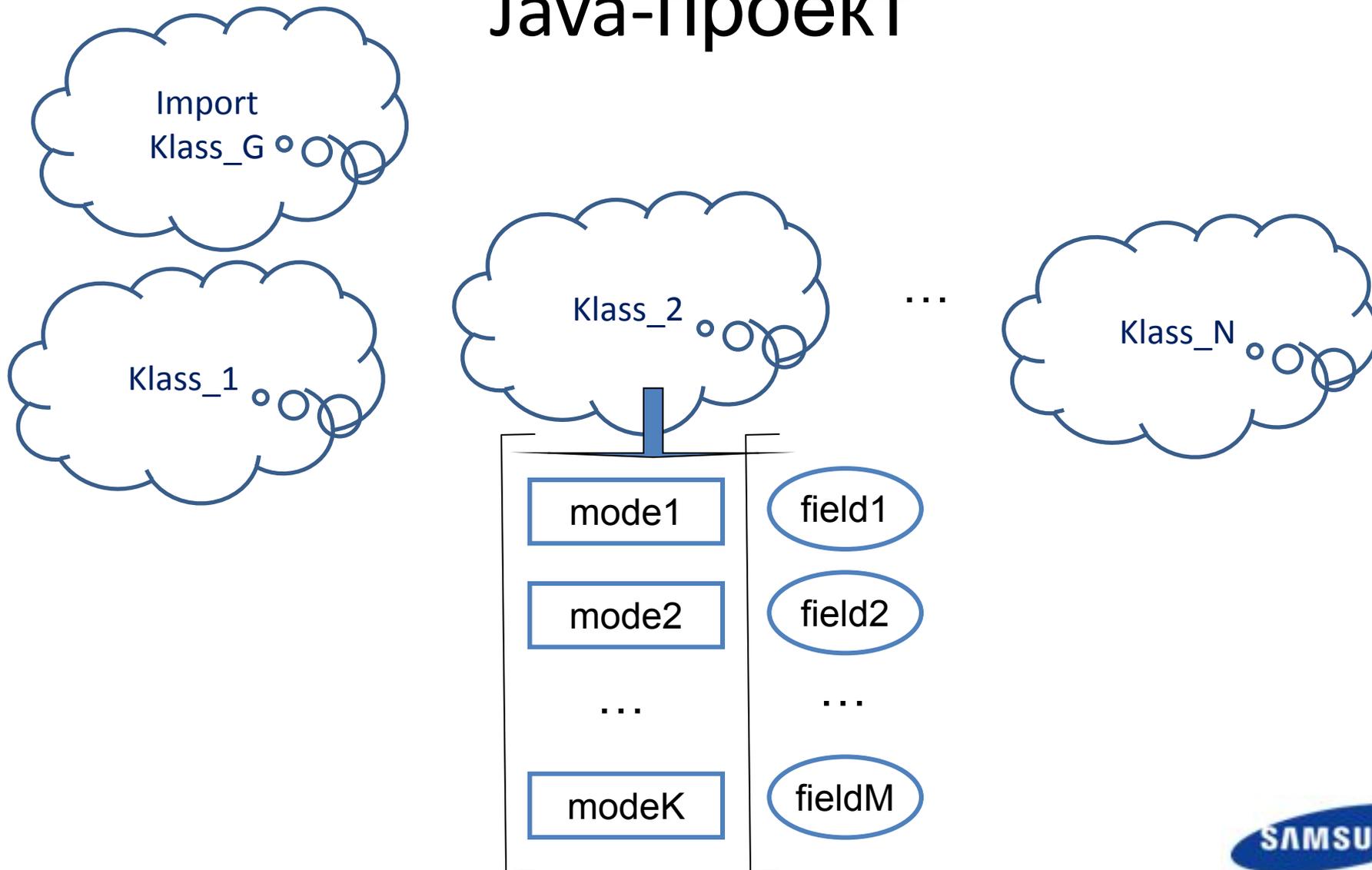
Выполнение на устройстве



## Среда программирования



## Java-проект



## Содержание класса

Определе  
ние  
класса

```
public class Hello {
```

Определе  
ние  
метода

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

тело  
метода

```
{  
System.out.println("Здравствуй, мир!");  
}  
}
```

## Толкование использованных модификаторов

public	модификатор доступа, обозначает, что класс доступен отовсюду
static	метод может применяться без создания объекта
void main	«свободный» тип данных функция ничего не возвращает

## Вносим изменение в программу

импорт  
класса

```
import java.io.PrintStream;
```

```
public class Hello {
```

создани  
е  
объекта

```
public static PrintStream out = System.out;
```

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

```
{  
out.println("Здравствуй, мир!");  
}
```

```
}
```

## Вносим изменения в программу

```
import java.io.PrintStream;
import java.util.Scanner;
public class Hello {

    public static PrintStream out = System.out;

    public static void main (String[] args)

    {Scanner sc = new Scanner(System.in);
    String name = sc.next();
    out.println("Здравствуй, " + name + "!");
    sc.close();
    }

}
```

## Программируем под Android

**TestBed** – Android Application Project

Андроид-программа, позволяющая запустить консольное приложение на подключенном мобильном устройстве.

