



Java™







# MINECRAFT

JAVA EDITION





**NETFLIX**

**Linked in**

**You Tube**

**ebay**



**amazon**



# WorldWind

<https://worldwind.arc.nasa.gov>

# Объектно-ориентированное программирование (ООП)

ООП – это программирование с помощью классов и объектов.

Давайте сначала разберемся что такое объект. А потом плавно перейдем к такому понятию как класс.

Всё вокруг нас является  
**объектом.**



У объекта есть  
**свойства**  
(еще называют параметры)



У объекта есть  
**методы**  
(методы – это действия,  
то есть что может  
делать объект)

Например, машина – это объект.



У любой машины есть такие  
свойства: модель, цвет, размер и т.д.

Методы машины:  
затормозить ();  
нажатьНаГаз ();  
открытьДверь ();  
закрытьДверь ();  
и т.д.

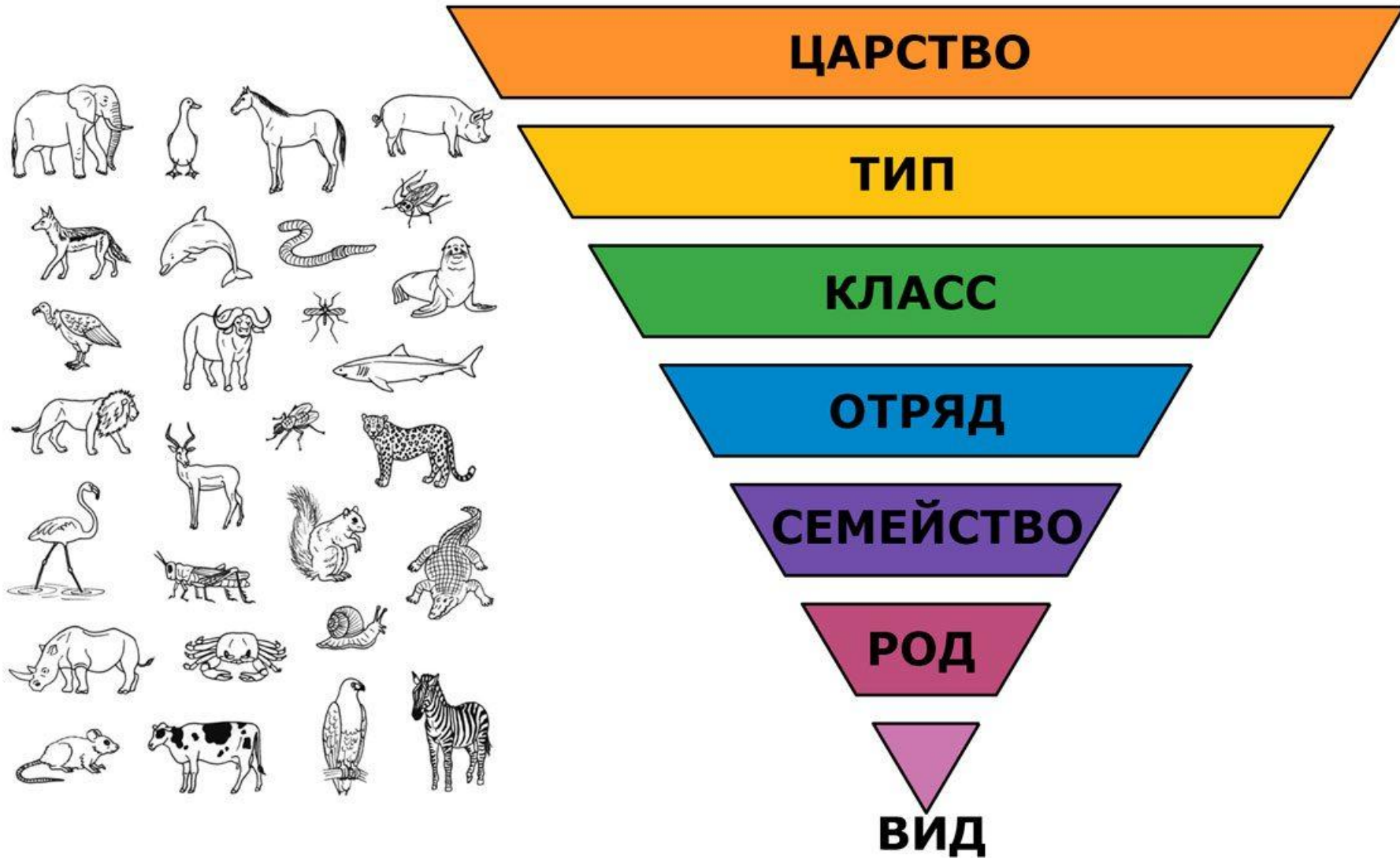
Например, котёнок – это объект.



У любого котенка есть свойства:  
порода, имя, цвет, длина шерсти,  
возраст и т.д.

Методы котенка:  
спать();  
кушать();  
играть ();  
шкодить ();  
и т.д.





# Карл Линней

## Классификация живой природы



ЦАРСТВО (животные)



ТИП (хордовые)



КЛАСС (млекопитающие)



ОТРЯД (хищные)



СЕМЕЙСТВО (медвежьи)



РОД (медведи)

медведь  
бурый

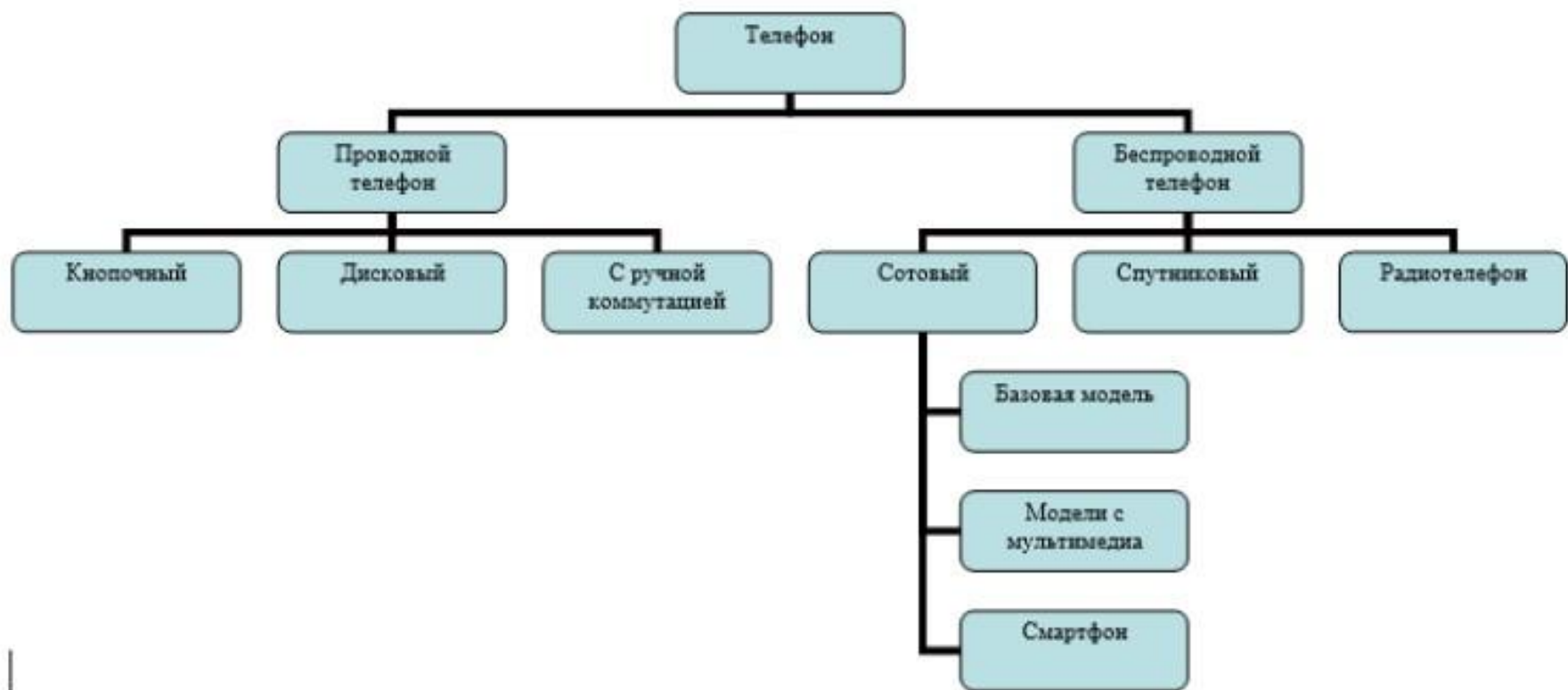


ВИД (медведь бурый)

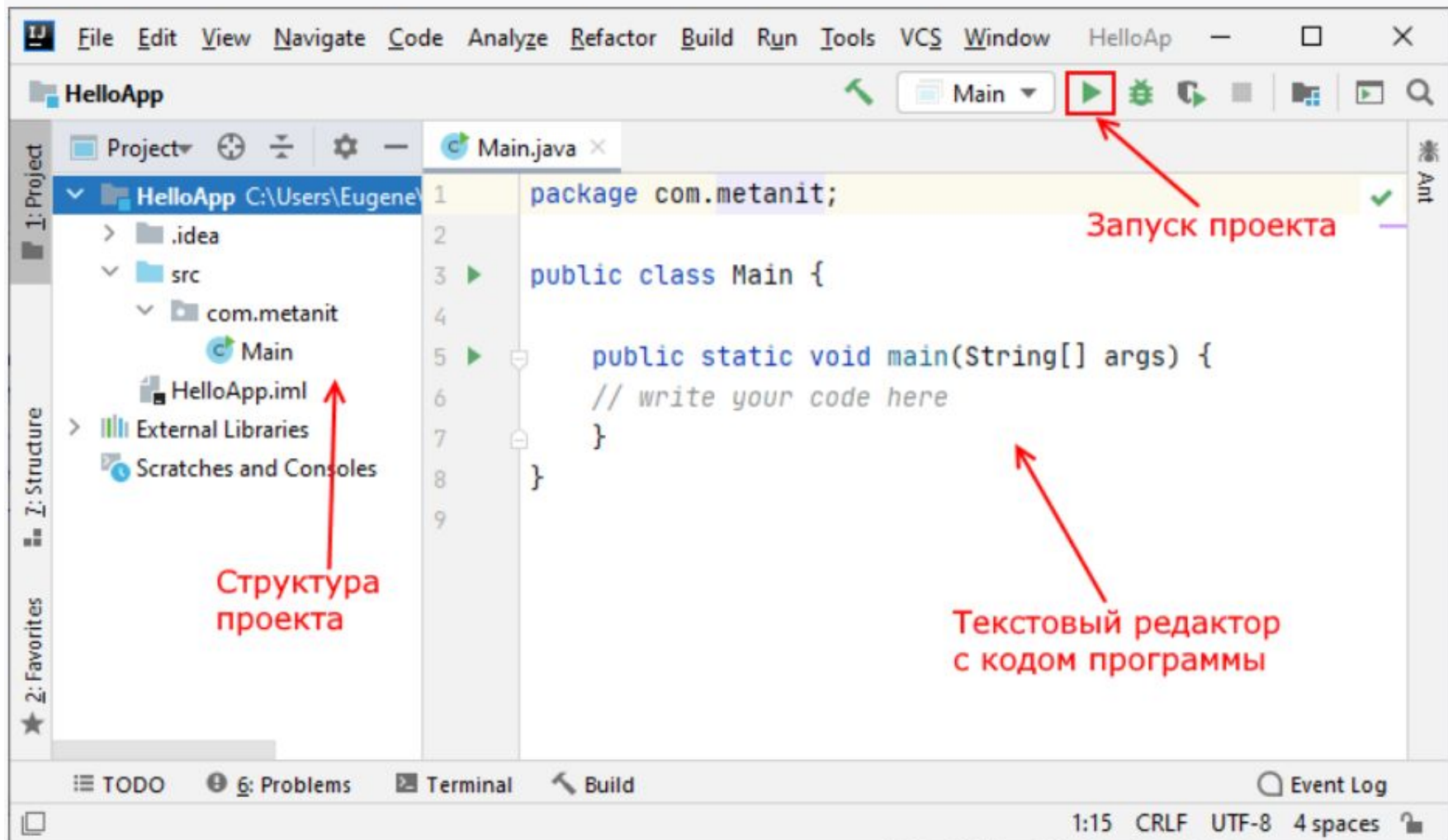
[www.razumeykin.ru](http://www.razumeykin.ru)

Сайт-игра для интеллектуального развития детей





Код	Описание
<pre>1 i = 3;</pre>	В переменную <code>i</code> заносится значение <code>3</code> .
<pre>1 a = 1; 2 b = a + 1;</pre>	В переменную <code>a</code> заносится значение <code>1</code> . В переменную <code>b</code> заносится значение <code>2</code> .
<pre>1 x = 3; 2 x = x + 1;</pre>	В переменную <code>x</code> заносится значение <code>3</code> . В следующей строке значение <code>x</code> увеличивается на <code>1</code> , <code>x</code> теперь равен <code>4</code> .



Код	Описание
<pre>1 int i; 2 int a, b; 3 int x;</pre>	<p>Создается переменная <code>i</code></p> <p>Создаются переменные <code>a</code>, <code>b</code></p> <p>Создается переменная <code>x</code></p>
<pre>1 i = 3;</pre>	<p>В переменную <code>i</code> заносится значение <code>3</code>.</p>
<pre>1 a = 1; 2 b = a + 1;</pre>	<p>В переменную <code>a</code> заносится значение <code>1</code>.</p> <p>В переменную <code>b</code> заносится значение <code>2</code>.</p>
<pre>1 x = 3; 2 x = x + 1;</pre>	<p>В переменную <code>x</code> заносится значение <code>3</code>.</p> <p>В следующей строке значение <code>x</code> увеличивается на <code>1</code>, <code>x</code> теперь равен <code>4</code>.</p>