



Java™





SMART ADGET



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.

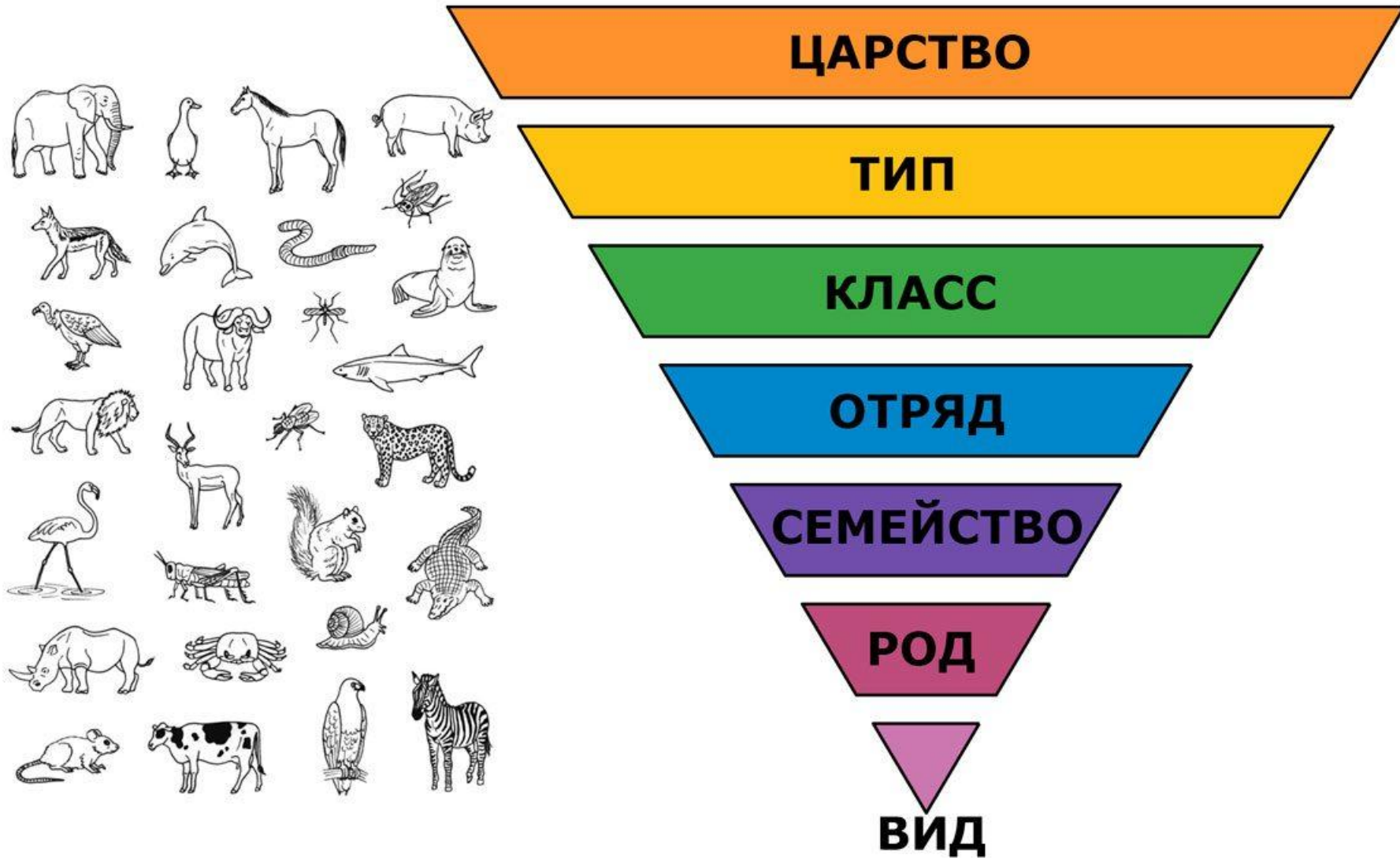
Методы машины:
затормозить ();
нажатьНаГаз ();
открытьДверь ();
закрытьДверь ();
и т.д.

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

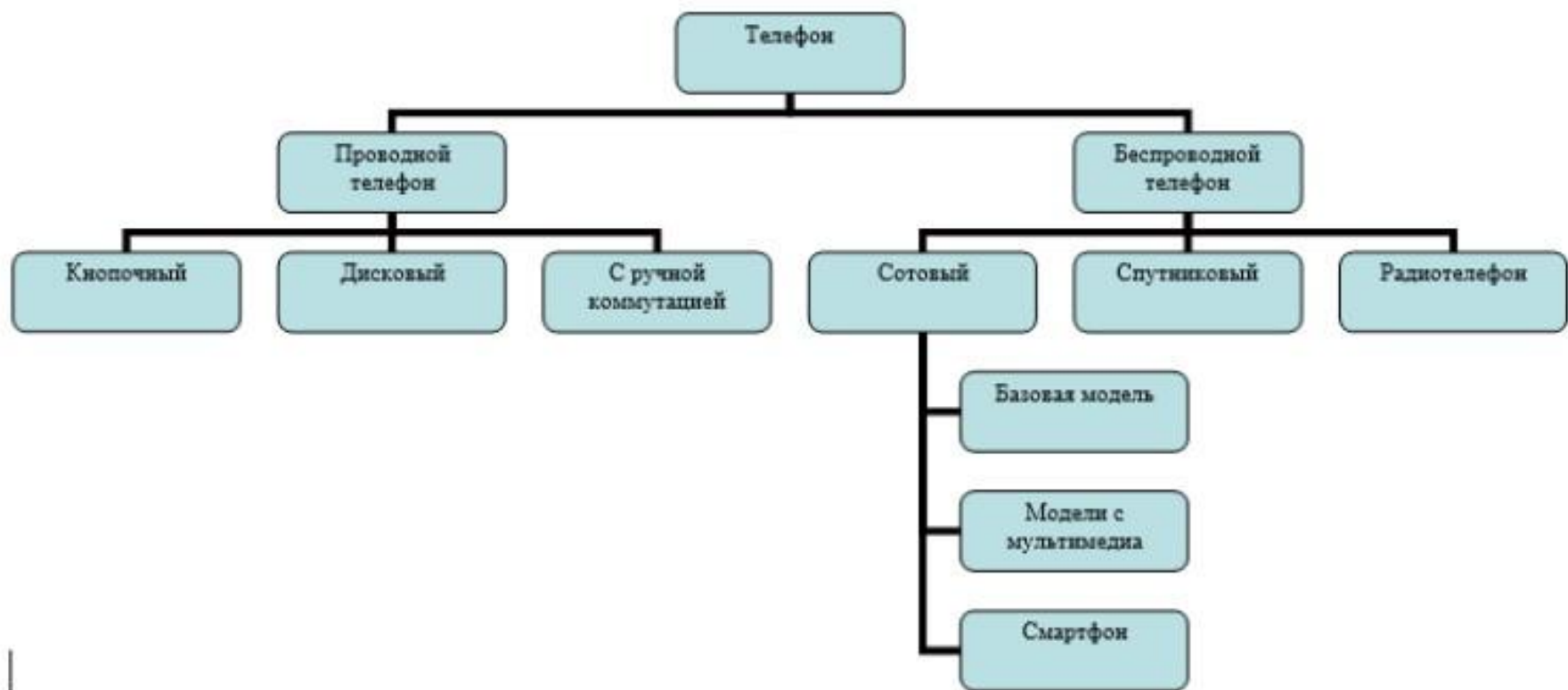


ВИД (медведь бурый)

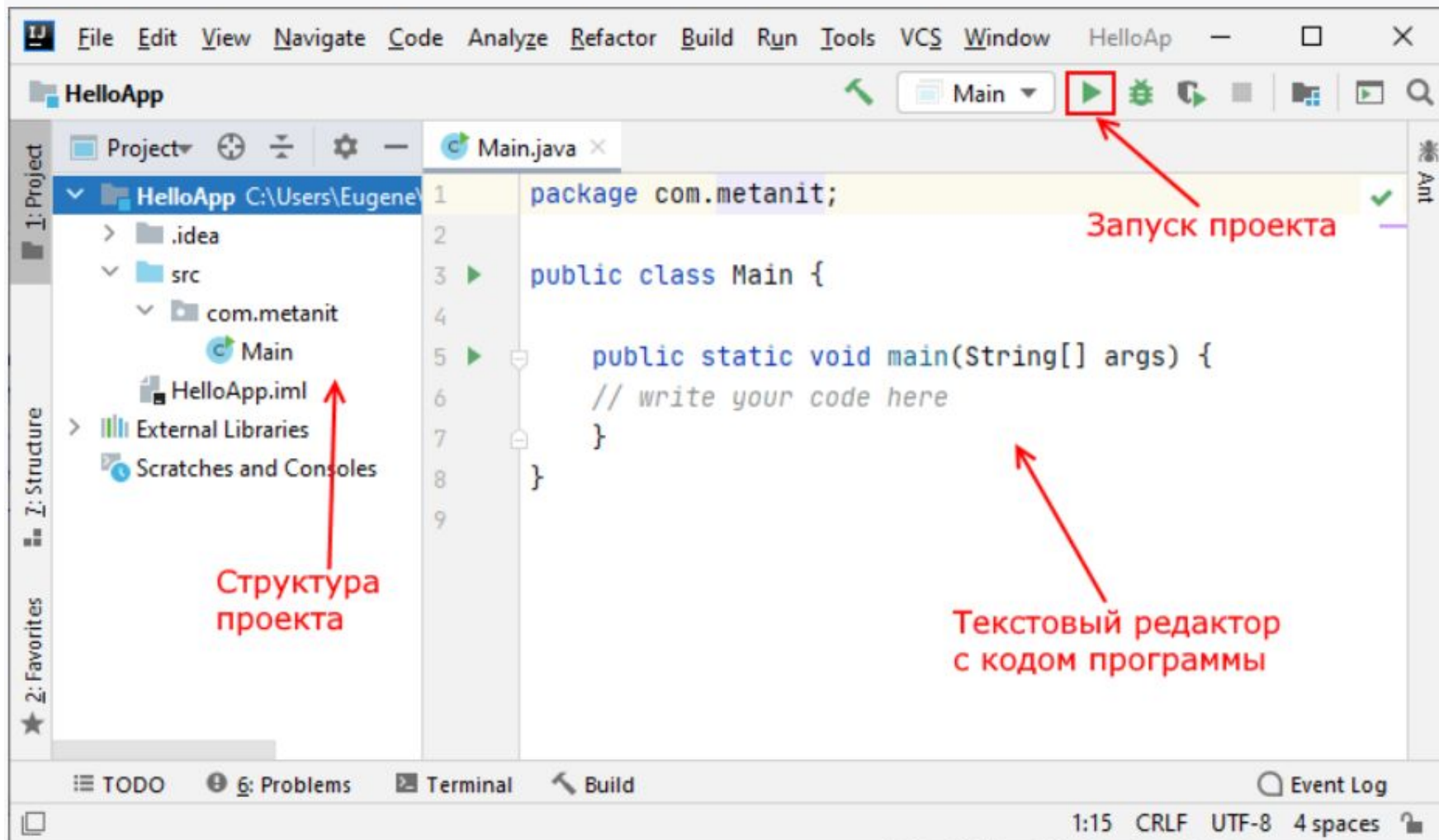
www.razumeykin.ru

Сайт-игра для интеллектуального развития детей





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



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>