

Sammanfattning av några begrepp

Här räknas upp en del begrepp som jag tagit upp på föreläsningarna. Allt är inte med.

OBSERVERA!! Det som kommit upp på laborationerna finns inte med här, ni bör titta även på dem.

Jan-Erik Jonsson 2001-12-17

.java
.class
Bytekod
jdk
interpretator, javamaskin
kompilator, javac
public static void main(String[] a)
objekt
klasser
attribut, variabler, konstanter
metoder
applet (använd java1.1)
application (använd senaste java-versionen)
datatyper: primitiva, klasstyper
variabler: primitiva, referensvariabler
konstanter, final
litteraler
System.out.print(), System.out.println()
aritmetiska uttryck
logiska uttryck
jämförelseoperatorer
och &&, eller | |, icke !
typomvandling (typecasting) av primitiva variabler
objektorientering
objekttyp <-> klass
inkapsling
generalisering <-> specialisering
identifierare "namn"
variabeldeklaration
new: skapa objekt, instansiera, konstruktoranrop
konstruktor: public men ärvs ej. OBS!! ange ingen returtyp!
public, private, protected
static, abstract, final
this.
super.
parametrar: formella, aktuella(verkliga)
tilldelning: =, referens, värde
void
metodhuvud: modifierare returtyp metodnamn(parameterlista)
metodkropp {}
signatur

+ operatorm
punkt-notation
arv, klassdiagram
superklass, basklass, förälderklass
subklass, barnklass
gemensamma<->speciella metoder/attribut
extends
abstrakt
polymorfism: överskuggning(overriding), överlagring(overloading)
dynamisk bindning <-> typomvandling av referensvariabler
array: konstanten length
Vector-klassen, Object-klassen
behållare(container) -klass

inmatning:

```
... throws java.io.IOException  
BufferedReader stdin = new BufferedReader( new InputStreamReader(  
System.in ) );  
String temp = stdin.readLine();
```

applet:

```
html <APPLET CODE=... .class WIDTH=... HEIGHT=...>  
</APPLET>
```

```
init()          destroy()
```

```
start()         stop()
```

```
paint()        repaint()
```

Graphics-klassen

parametrar till applet:

```
html <PARAM name="parameternamnet" ... value=...>
```

```
java getParameter("parameternamnet")
```

Några standard-klasser

String

Vector

Integer

Double

Character

Applet

Graphics

Object

Några metoder som är bra att förstå

equals i Object-klassen

toString i " " " " " "

parseInt i Integer-klassen