

# Úvod

Jiří Vokřínek

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 1

**B0B36PJV – Programování v JAVA**

## Informace o předmětu

Informace o předmětu

Programovací jazyk Java

OOP - Třídy a objekty

## Cíle předmětu

### Základy algoritmizace / Procedurální programování


- **Osvojit si** pohled na výpočetní prostředky a naučit se je efektivně používat *Software engineer*
  - Formulovat problém a jeho řešení počítačovým programem
  - Získat povědomí jaké problémy lze výpočetně řešit
- **Naučit se** rozkládat problémy na podproblémy
- **Získat zkušenost** s programováním *získání vlastní zkušenosti*
  - Programování v jazyku Python / C *cvičení a domácí úkoly*
- **Osvojit si** schopnost číst, psát a porozumět malým programům
- **Získat** programovací návyky jak psát
  - srozumitelné a přehledné zdrojové kódy
  - opakovaně použitelné programy


## Cíle předmětu


### Programování v JAVA

- **Prohloubit si** pohled na výpočetní prostředky a naučit se je efektivně používat *Software engineer*
  - Formulovat problém a jeho řešení počítačovým programem
  - Získat povědomí jaké problémy lze výpočetně řešit
  - Osvojit si objektově orientované programování
- **Získat zkušenost** s programováním *získání vlastní zkušenosti*
  - Programování v jazyku Java *cvičení, domácí úkoly a semestrální práce*
- **Prohloubit si** schopnost číst, psát a porozumět malým programům
- **Osvojit si** schopnost samostatně vytvořit větší programový celek *semestrální práce*
- **Získat** programovací návyky jak psát
  - srozumitelné a přehledné zdrojové kódy;
  - opakovaně použitelné programy.

## Knihy – Java

- 

Učebnice jazyka Java 5. v., *Pavel Herout* KOPP, 2010, ISBN 978-80-7232-398-2
- 

Introduction to Java Programming, 9<sup>th</sup> Edition, *Y. Daniel Liang*, Prentice Hall, 2012  
<http://www.cs.armstrong.edu/liang/intro9e>
- 

An Introduction to Object-Oriented Programming with Java, 5<sup>th</sup> Edition, *C. Thomas Wu*, McGraw-Hill, 2009  
<http://it-ebooks.info/book/1908/a>

## Zdroje a literatura

- Přednášky – slidy, poznámky a především **vlastní zápisky**
- Cvičení – získání praktických dovedností řešením domácích úkolů a dalších úloh  
*programovat, programovat, programovat*
- On-line kurzy programování  
*search for programming in Java*
- Knihy Java

## Další literatura

- 

Learn Object Oriented Thinking & Programming, *Rudolf Pecinovský* Academic series 2013, ISBN 978-80-904661-9-7  
<http://pub.bruckner.cz/titles/oop>
- 

Java 7 – Učebnice objektové architektury pro začátečníky, *Rudolf Pecinovský* Grada, 2012  
[http://knihy.pecinovsky.cz/uo1\\_j7/](http://knihy.pecinovsky.cz/uo1_j7/)
- 

Java 8– Úvod do objektové architektury pro mírně pokročile, *Rudolf Pecinovský* Grada, 2014  
Datum vydání 17.10.2014
- <http://vyuka.pecinovsky.cz>  
objektově orientované programování

## Přednášky a cvičení

- Síťové bootování a síťové domovské adresáře
- Vývoj v Javě:
  - Prostředí NetBeans, IntelliJ IDEA, Eclipse a Java verze 8.
  - Sestavení projektu nástrojem **ant** a **maven** <http://maven.apache.org>
- Odevzdávání domácích úkolů – Upload system <https://cw.felk.cvut.cz/upload>
- Semestrální práce – repositář systému pro správu verzí Git <https://gitlab.fel.cvut.cz>
- Práce v týmu a přesah do dalších předmětů
 

Pozor na rizika!

Owncloud – <https://owncloud.cesnet.cz>

## Hodnocení předmětu

Zdroj bodů	Maximum bodů	Přípustné minimum bodů
Domácí úkoly (5×5 bodů)	25	15
Semestrální práce	35	20
Písemný zkouškový test	20	10
Implementační zkouška	20	-

- Pro úspěšné absolvování předmětu je nutné získat **zápočet** a vykonat **zkoušku**
- Získání **zápočtu** je podmíněno odevzdáním všech domácích úkolů a odevzdáním semestrální práce

## Domácí úkoly a další úlohy

- Samostatná práce s cílem osvojit si praktické zkušenosti
- Odevzdání domácích úkolů prostřednictvím Upload system <https://cw.felk.cvut.cz/upload>
  - Nahrání (upload) archivů s nezbytnými zdrojovými soubory
  - Ověření správnosti implementace automatickými testy *detekce plagiatů*
- Podmínkou zápočtu je úspěšné odevzdání všech domácích úkolů
- Bodová ztráta za pozdní odevzdání úkolu
 

*Maximální počet bodů za úkol klesá s každým týdnem pozdního odevzdání*  
**průběžná práce a řešení úkolů**
- Pokud něčemu nerozumíte, ptejte se cvičících
 

*pokud možno hned a neodkládejte na později*
- Pokud vám přijde úkolů málo, ptejte se po dalších úlohách na **procvičování**

## Klasifikace předmětu

Klasifikace	Bodové rozmezí	Hodnocení	Slovní hodnocení
A	> 90	1	výborně
B	81–90	1,5	velmi dobře
C	71–80	2	dobře
D	61–70	2,5	uspokojivě
E	51–60	3	dostatečně
F	<51	4	nedostatečně

- Minimální přípustné body:  
15 (úkoly) + 5 (test) + 20 (semestrální práce) + 10 (písemná zkouška) = 50 bodů

## Úvod do programovacího jazyku Java

## Překlad a interpretace

- Interpreter - virtuální stroj, který vykonává přímo zdrojový kód.
- Překladač - zpracovává zdrojový kód do přímo spustitelné podoby.
- Systémové jazyky - převážně překládané, C/C++.
- Skriptovací jazyky - převážně interpretované, Ruby, Lua, Python, Perl, Tcl/Tk, shelly.

## Jazyky a Typy

- Typování proměnných a výrazů
  - **Typované** jazyky - operace typově závislé.
  - **Netypané** jazyky - libovolné operace na libovolných datech (assemblery).
- Stanovení typu
  - **Statické** - při překladu, C/C++, Java.
  - **Dynamické** - za běhu, Python, Lisp.
- Typování
  - Slabé - přístup k proměnné určitého typu jako k proměnné jiného typu (assembler). Tyto jazyky jsou též nazývány jako *unsafe*.
  - Silné - kombinace typů nejsou dovoleny. Jazyky jsou nazývány jako *safe*, nebo-li typově bezpečné.

*Statically typovaný a silně typovaný jazyk představují rozdílné dělení, přesto dochází v literatuře k záměnám významu.*

## Kompilace programu

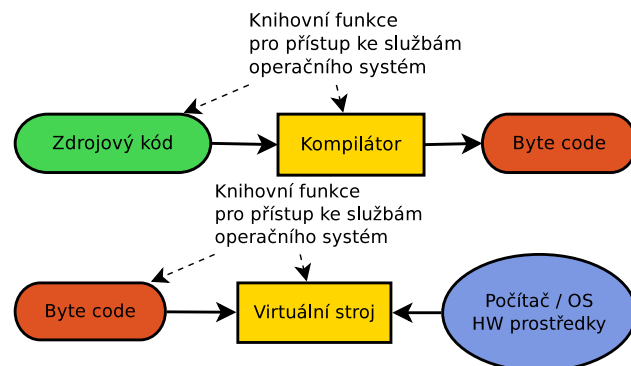
- Kompilace zdrojového kódu
  1. předzpracování,
  2. analýza (lexikální, syntaktická, sémantická),
  3. optimalizace a generování kódu.
- Kompilace programu
  1. kompilace modulů,
  2. spojování modulů
    - statické,
    - dynamické.
- Chyby - překlad, běh, nekontrolované.
- Kontroly a efektivita.
  - Kontrola přístupu k paměti.
  - Mechanismus návratových hodnot a výjimek.

## Interpretované jazyky

- Přímá interpretace je neefektivní.
- Kompilace do binárního kódu (ne nutně nativního - *bytecode*).
- Bytecode - binární přenositelný kód.
- Just in Time (JIT) - kompilace bytecodu do nativního kódu před spuštěním.
- Dynamická kompilace - kompilace za běhu, umožňuje dynamické optimalizace (Java HotSpot VM).
- Většina skriptovacích jazyků používá kompilaci do byte-kódu před spuštěním.

## Zdrojové kódy, překlad a spuštění Java programu

- Zdrojové kódy jsou zapisovány v textových souborech s koncovkou **.java**
- Zdrojové soubory jsou překládány překladačem (javac) do binárního kódu („*byte code*“) uložených v souborech s koncovkou **.class**
- Spuštění programu je realizováno virtuálním strojem, který poskytuje abstrakci nad operačním systémem počítače



## Java

- Obecný, vyšší, imperativní (procedurální) a objektově orientovaný jazyk
- Překládaný jazyk zaměřený na přenositelnost (portabilitu) zdrojových kódů i přeložených binárních souborů
- Historie:
  - 1991 – nejdříve jako jazyk Oak
  - 1995 – Java JDK 1 (první veřejná verze)
  - 1998 – Java 2 (ver. 1.2)
  - 2002 – Java 2 (ver. 1.4) a J2EE
  - 2004 – Java 2 (ver. 1.5) – J2SE5.0
  - 2011 – Java 7 (vydává Oracle po akvizici Sun Microsystems)
  - 2014 – Java 8 (18. března, 2014)
- Součástí základního vývojového prostředí je bohatý soubor knihovnicí funkcí.

*Java je relativně jednoduchý jazyk (v základní verzi) a jeho efektivní používání je spíše o znalosti knihovnicí funkcí.*

## Java prostředí – JDK, JRE, JVM

- **JDK** (Java Development Kit) – základní vývojové prostředí, knihovny funkcí, překladač zdrojových souborů javac. Jeho součástí je i JRE.
- **JRE** (Java Runtime Environment) – základ prostředí Java pro spuštění programů, obsahuje virtuální stroj java.
- **JVM** (Java Virtual Machine) – virtuální stroj pro spuštění Java programů (java).
- **JAR** (Java ARchive) – archiv Java souborů, typicky množiny zkompileovaných .class (tříd) doplněných textovým popisem (Manifest), kterou třídu spustit. Slouží pro snadnější spuštění programů o více souborech.

*V podstatě ZIP archiv*

## Příklad

## Výpočet druhé odmocniny

```

1 double x = 13.0;
2 double y = 1.0;
3 int i = 1;
4
5 while(Math.abs(y*y - x) > 1e-3) {
6     System.out.println("Step " + i + " y = " + y);
7     y = (y+(x/y))/2;
8     i += 1;
9 }
10 System.out.println("sqrt(" + x + ") found in " + i + "
    steps as " + y);

```

Sqrt.java

## Kompilace a spuštění programu

```

javac Sqrt.java
java Sqrt

```

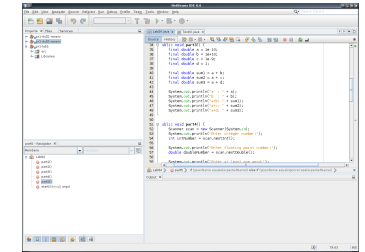
## Třídy, objekty a objektově orientované programování

## Integrovaná vývojová prostředí (IDE)

- Nadstavba základních příkazů javac a java
- Integrují (mimo jiné) systém pro řízení překladu  
*Např. ant nebo maven*
- Zvýrazňují syntax, doplňují jména a provádějí základní kontrolu kódu
- Mezi nejznámější patří Netbeans, Eclipse a IntelliJ IDEA

<https://download.cvut.cz>

- Na cvičení je používáno prostředí Netbeans
- Import kódů do projektu  
*štábní kultura*
- Adresářová struktura projektu



## Třídy a objekty

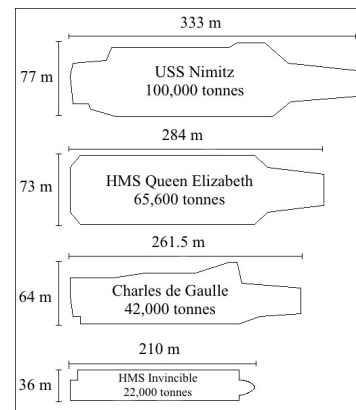
- Věci okolo nás lze hierarchizovat do tříd (konceptů)
- Každá třída je reprezentována svými prvky (objekty dané třídy)
- Každá třída je charakterizována svými vlastnostmi, funkčními možnostmi a parametry

## Příklad – Třídy lodí

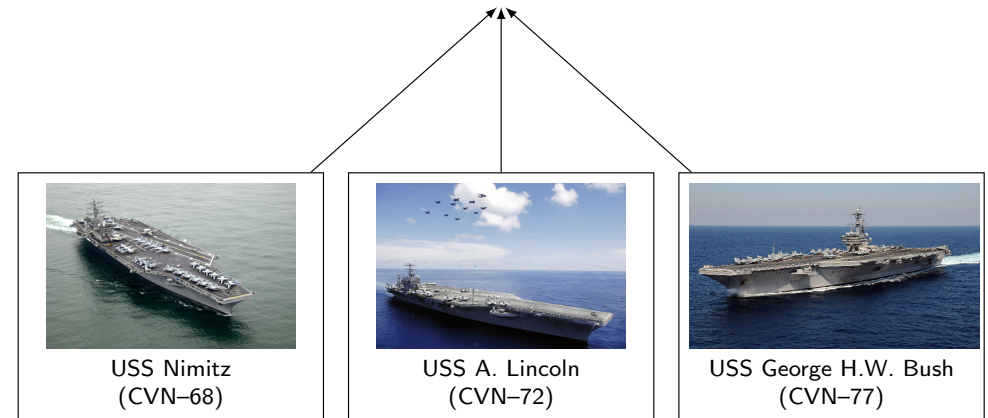


## Třídy a objekty

- Jednotlivé třídy letadlových lodí se liší svou velikostí a výtlakem
- Každá loď je však unikátní, přestože v rámci třídy sdílí řadu parametrů s ostatními loděmi stejné třídy
- Například, každá loď má jinou posádku, která se navíc v průběhu nasazení mění  
*Lod' je objektem, který se v průběhu svého života mění.*



## Třída lodí Nimitz



- Třída Nimitz (definice)
  - Metody: řídit loď, zastavit, zadokovat
  - Data (parametry): délka, výtlak, rychlost
- Objekty: jednotlivé lodě odpovídají třídě, ale mají svá specifika

*Posádka, náklad*

## Hierarchie tříd lodí

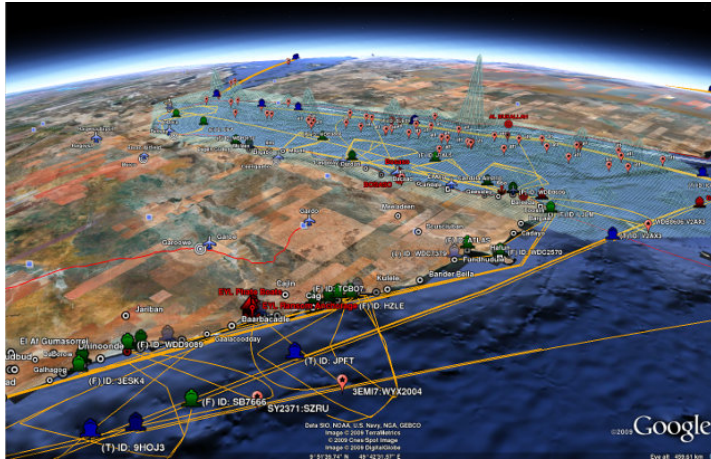
- Lodě jsou kategorizovány podle svého účelu a velikosti do tříd, například:
  - Třídy letadlových lodí: Forrestal, Enterprise, Nimitz, Kuznetsov, Gerald R. Ford, Queen Elizabeth
  - Třídy bitevních lodí: Freedom, Independence
- Třída je zastoupena jedním plavidlem nebo několika plavidly, například:
  - Nimitz: Nimitz (CVN-68), Dwight D. Eisenhower (CVN-69), Theodore Roosevelt (CVN-71), Abraham Lincoln (CVN-72), George H.W. Bush (CVN-77)

- Třídy představují vzor

*Reprezentovaný vlajkovou lodí*

- Jednotlivé lodě představují instance třídy (objekty)

## Příklad objektů lodí – AgentC



- Modelování pohybu lodí v boji proti námořnímu pirátství

<http://agents.fel.cvut.cz/projects/agentc>

## Objektově orientovaná analýza a návrh

- **OO analýza** se zabývá modelováním, rozбором a specifikací problému.
  - Abstrakce reálného světa
- **OO návrh** se zabývá řešením problému.
  - Přidává softwarovou abstrakci
- Hranice mezi fází analýzy a návrhem se stírá:
  - Základní konstrukce (třídy a objekty) se používají stejné.
  - Není přesně definováno co patří do fáze analýzy a co do návrhu.
- Cílem objektově orientované analýzy a návrhu (OOAD) je:
  - popis systému reprezentovaný objektovými diagramy (statická struktura),
  - popis dynamiky a chování systému.

## Charakteristika objektově orientovaného programování (OOP)

Metodický přístup řešení výpočetních problémů založený na objektovém programování.

- Abstrakce řešeného problému založena na objektovém popisu
- Objekty představují množinu dat a operací
- Objekty mezi sebou komunikují - zasílají zprávy a reagují na události
- Přístup řešení problému vychází z analogie řešení složitých problémů jak by je řešil člověk
- Základním konstruktem jsou objekty a třídy
- Vychází z objektového modelu popisu řešeného problému
- Těsnější vazba mezi analýzou a návrhem

## Objektově orientované programování

- Základními konstrukčními prvky OOP jsou třídy a objekty  
*OOP nejsou jen třídy a objekty!*
- Umožňuje abstrakci a zobecnění řešených problémů
- Znovu použitelnost implementovaných kódů
- Kontrolu přístup k datům

**OOP je přístup jak správně navrhnout strukturu programu tak, aby výsledný program splňoval funkční požadavky a byl dobře udržovatelný.**



## Třídy a objekty

- **Objekty** - reprezentují základní entity OO systému za jeho běhu.
  - Mají konkrétní vlastnosti a vykazují chování
  - V každém okamžiku lze popsat jejich stav
  - Objekty se v průběhu běhu programu liší svým vnitřním stavem, který se během vykonávání programu mění
- **Třídy** - popisují možnou množinou objektů. Předloha pro tvorbu objektů třídy. Mají:
  - Rozhraní - definuje části objektů dané třídy přístupné zvenčí
  - Tělo - implementuje operace rozhraní
  - Instanční proměnné - obsahují stav objektu dané třídy
- *Každý objekt při svém vytvoření dostává privátní kopii instančních proměnných.*
- *Je-li provedena operace, definovaná pro třídu objektů nad daným objektem, dojde ke změně stavu pouze tohoto objektu.*

## Třídy, objekty a programovací jazyky

- Konkrétní implementace objektů a tříd se může v prostředí OO programovacího jazyka mírně lišit.
- Typicky se data a operace třídy rozlišují do kategorií:
  - **Public** - data a operace volně přístupné zvenčí.
  - **Protected** - přístupné pouze v rámci dané třídy a podtříd.  
*+ v Javě je defaultní přístup v rámci balíčku.*
  - **Private** - přístupné pouze v rámci dané třídy.
- **Konstruktor** - operace pro vznik a inicializaci objektu.  
*Konstruktory zpravidla slouží k alokaci zdrojů (nas-tavení parametrů).*
- **Destruktor** - operace rušení objektu.  
*Zpravidla slouží k uvolnění alokovaných zdrojů.  
V Javě řeší „garbage collector“.*

## Třídy a objekty - vlastnosti

- **Zapouzdření** (encapsulation) je množina služeb, které objekt nabízí navenek. Odděluje rozhraní (interface) a jeho implementaci.
- **Stav** je určen daty objektu.
- **Chování** je určeno stavem objektu a jeho službami (metodami).
- **Identita** je odlišení od ostatních objektů (v prog. jazycích pojmen-ování proměnných reprezentující objekty určité třídy).

## Struktura objektu

- Objekt je kombinací dat a funkcí, které pracují nad těmito daty  
*Funkce procedurálního programování*
- Objekt je tvořen
  - **Datovými strukturami** – atributy
    - Ovlivňují vlastnosti objektu
    - Jsou to proměnné různých datových typů
    - Data jsou zpravidla přístupná pouze v rámci daného objektu a zvnějšku jsou skryta před jinými objekty  
*Zapouzdření (encapsulation)*
  - **Metodami** – funkce / procedury
    - Určují chování objektu
    - Definují operace nad daty objektu
    - Metody představují služby objektu, proto jsou často veřejné  
*Mohou být deklarovány jako privátní, např. pro pomocné funkce/výpočtu zlepšující čitelnost kódu.*

## Princip zapouzdření

- „Utajení“ vnitřního stavu objektu
- Jiné objekty nemohou měnit stav objektu přímo a způsobit tak chybu
 

*Např. konzistence hodnot více proměnných*
- Metody objektu umožňují objektu komunikovat se svým okolím, tvoří jeho **rozhraní**
- Proměnné (data) objektu nejsou z vnějšku objektu přístupné, pro přístup k nim lze využít pouze metody
- Zapouzdření umožňuje udržovat a spravovat každý objekt nezávisle na jiném objektu. Umožňuje **modularitu** zdrojových kódů.

## Vztahy mezi objekty

- V OO systému interagují objekty mezi sebou prostřednictvím zasílání zpráv (messages) požadavků na provedení služeb poskytovaných objektem
  1. Po obdržení zprávy objekt vyvolá požadovanou metodu
  2. Případně zašle výsledek
- Objekt poskytující službu se často nazývá *server*
- Objekt žádající o službu se nazývá *klient*
- Mezi objekty je **relace–asociace**, volá-li objekt služby jiného objektu
- Úkolem OOD je explicitně definovat vztahy mezi objekty
 

*Návrhu – Object Oriented Design (OOD)*
- S relacemi mezi objekty souvisí viditelnost a vazby mezi objekty

## Komunikace mezi objekty

- V OO systému interagují objekty mezi sebou zasíláním zpráv požadavků na provedení služeb poskytovaných objektem
- Objekty tak mezi sebou komunikují prostřednictvím zpráv, které jsou realizovány (implementovány) metodami
- Pokud jeden objekt požaduje po jiném objektu, aby vykonal nějakou činnost, zašle mu zprávu ve tvaru:
  - **Objekt**, na kterém se má akce provést
 

*Referenční proměnná odkazující na objekt, např. String*
  - **Činnost**, která se má vykonat
 

*Metoda (procedura, funkce), např. compareTo*
  - **Seznam parametrů** volané metody
 

*Parametry funkce*
- Zpráva neobsahuje popis jak činnost vykonat, ale pouze co provést
 

*Konkrétní způsob implementace nemusí být dopředu (v průběhu kompilace) znám (viz např. později diskutované virtuální metody).*

## Příklad třídy jako datového typu – třída Complex

- Třída **Complex** – představuje třídu datového typu, jejíž objektový návrh a implementace vychází z konceptu zapouzdření
- Datové položky:
  - Hodnoty typu `double` pro reprezentaci reálné a imaginární části (dvojice čísel)
- Metody: tvoří množinu operací obvyklých pro operace nad komplexními čísly
  - absolutní hodnota, sčítání, odčítání, násobení a dělení

**Uvedený příklad je implementací třídy v Javě**

## Třída Complex 1/6

```
public class Complex {

    //data fields
    private double re = 0.; //data položka (atribut)
    private double im = 0.; //data položka (atribut)
    ...
}
```

- Definice třídy je uvozena klíčovým slovem **class** následovaném jménem třídy
- Kódovací konvence doporučuje psát jméno třídy s prvním písmenem velkým
- Veřejná třída se specifikuje klíčovým slovem (modifikátorem) **public** před **class**
- Datové položky (atributy) se zapisují podobně jako deklarace proměnných

*Kódovací konvence doporučuje zapisovat datové položky jako první*

## Třída Complex 3/6

```
public class Complex {

    ...
    //methods (operations)
    public double getAbs() {
        return Math.sqrt(re * re + im * im);
    }

    public Complex plus(Complex b) {
        double r = re + b.re; // r je lokální proměnná
                             // re je atribut objektu
        double i = im + b.im;
        return new Complex(r, i);
    }

    ...
}
```

- Metody jsou funkce s návratovým typem a specifikací přístupových práv

## Třída Complex 2/6

```
public class Complex {

    ...
    public Complex() {}
    public Complex(double r) {
        re = r;
    }
    public Complex(double r, double i) {
        re = r;
        im = i;
    }
}
```

- Za datovými položkami následují definice **konstruktoru(ů)**
- Konstruktor je metoda stejného jména jako jméno třídy a nemá návratovou hodnotu
- Konstruktor je volán při vytvoření objektu příkazem **new**, který vrací referenci (odkaz), kde je objekt uložen v paměti

## Třída Complex 4/6

```
public class Complex {

    ...
    public Complex minus(Complex b) {
        Complex a = this;
        return new Complex(a.re - b.re, a.im - b.im);
    }

    public Complex times(Complex b) {
        Complex a = this;
        double r = a.re * b.re - a.im * b.im;
        double i = a.re * b.im + a.im * b.re;
        return new Complex(r, i);
    }
}
```

- Uvnitř metody můžeme použít operátor **this**
- **this** je implicitní odkaz na objekt, na který byla metoda zavolána

## Třída Complex 5/6

```
public class Complex {
    ...
    public String toString() {
        if (im == 0) {
            return re + "";
        } else if (re == 0) {
            return im + "i";
        } else if (im < 0) {
            return re + " - " + (-im) + "i";
        }
        return re + " + " + im + "i";
    }
}
```

- **toString** je metoda každého objektu, která vrátí řetězec představující znakovou reprezentaci objektu „Dědí od třídy Object“
- Pokud není předefinována vrátí jméno třídy + hash kód

*Překrytí je realizováno dynamickou vazbou (polymorfismus)*

## Instance třídy Complex 1/2

```
public static void main(String[] args) {
    Complex c1 = new Complex(2);
    Complex c2 = new Complex(2, 1);

    System.out.println("New complex: " + new Complex());
    System.out.println("Complex var c1: " + c1);
    System.out.println("Complex var c2: " + c2);

    System.out.println("Complex var |c1|: " + c1.getAbs());
    System.out.println("Complex var |c2|: " + c2.getAbs());

    System.out.println("Complex var c1-c2: " + c1.minus(c2));
    System.out.println("Complex var c1+c2: " + c1.plus(c2));
    System.out.println("Complex var c1*c2: " + c1.times(c2));

    System.out.println("Complex: (1 + j) + (1 - j): " +
        Complex.plus(new Complex(1, 1), new Complex(1, -1)));
}
```

- Objekty (instance třídy) Complex vytváříme operátorem **new**

## Třída Complex 6/6

```
public class Complex {
    ...
    public static Complex plus(Complex a, Complex b) {
        double r = a.re + b.re;
        double i = a.im + b.im;
        Complex sum = new Complex(r, i);
        return sum;
    }
}
```

## Statické metody:

- jsou uvozeny klíčovým slovem **static**
- jsou to metody třídy a nejsou svázány s objektem
- jsou přístupné i bez vytvoření instance třídy (objektu)
- nemají přístup k instancním proměnným (datovým položkám)

*Instanční proměnné se vytvářejí až s vytvořením objektu operátorem new*

## Instance třídy Complex 2/2

- Příklad výpisu:

```
java DemoComplex

New complex: 0.0
Complex var c1: 2.0
Complex var c2: 2.0 + 1.0i
Complex var |c1|: 2.0
Complex var |c2|: 2.23606797749979
Complex var c1-c2: -1.0i
Complex var c1+c2: 4.0 + 1.0i
Complex var c1*c2: 4.0 + 2.0i
Complex: (1 + j) + (1 - j): 2.0
```

Complex.java a DemoComplex.java

## Přístup k datovým položkám

- Datové položky reprezentující reálnou a komplexní část jsou ve třídě `Complex` skryty.

*Princip zapouzdření*

- Pro přístup k nim, můžeme implementovat metody nazývané

- **getter** – „čtení“

- **setter** – „zápis“

```
public class Complex {           public class Complex {
    ...                           ...
    public double getRe() {       public void setRe(double re) {
        return re;                this.re = re;
    }                               }
    public double getIm() {       public void setIm(double im) {
        return im;                 this.im = im;
    }                               }
    ...                           ...
}                                   }
```

Jakou má výhodu přistupovat k proměnným přes metody?

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Informace o předmětu
- Úvod do programovacího jazyku Java
- Třídy, objekty a objektově orientované programování
  
- **Příště: Objekty, vztahy, vlastnosti, implementace, ...**