

BOBED VO NETBEANS

Во оваа лабораториска вежба ќе се запознаеме со начинот на кој пишуваме, компајлираме и извршуваме програми напишани во програмскиот јазик JAVA, на два начина, преку командна линија и со помош на NetBeans студиото.

1. Извршување на програма од командна линија

1. Отворете команден интерпретер.
2. Откако ќе проверите кој е тековниот именик во кој се наоѓате, отворете нов документ, именувајќи го **EdnostavenPrimer.java**.

Наредба: **gedit EdnostavenPrimer.java**

3. Во текстуалниот едитор внесете го кодот на програмата и зачувајте.

```
public class EdnostavenPrimer
{
    // Кодот печати на екран едноставна реченица
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Prva Java programa");
    }
}
```

4. Искомајлирајте ја програмата со помош на наредбата:

■ **> javac EdnostavenPrimer.java**

Наредба: _____

1. Извршете ја програмата со помош на наредбата:

■ **> java EdnostavenPrimer**

Наредба: _____

На екран се појавува излезот од програмата.

2. Извршување на програма во NetBeans

1. Отворете команден интерпретер
2. Отворете го NetBeans студиото (на командна линија внесете ја наредбата **netbeans&**)
3. Креирајте нов проект

-File -> New Project-> Java -> Java Application

На линијата **Project name:** внесете го името на проектот (без .java наставка) ,потоа во делот **Project Location** ја избирате локацијата на која да се зачува проектот и на крај изберете **Finish**

Во левиот дел од студиото, во **Projects**, забележете го новокреираниот проект (Слика 1)



Слика 1. Изглед на Projects

4. Креирајте Java класа

-Со десен клик над името на пакетот изберете **New -> Java Class**

На линијата **Class Name:** внесете го името на класата (без .java наставка) и изберете **Finish**

Во рамки на проектот забележете ја новокреираната класа (Слика 2).



Слика 2. Креиран проект и нова Java класа

5. Внесете го програмскиот код (во делот десно од Project Explorer) од делот **I.3**

6. Компајлирајте ја програмата

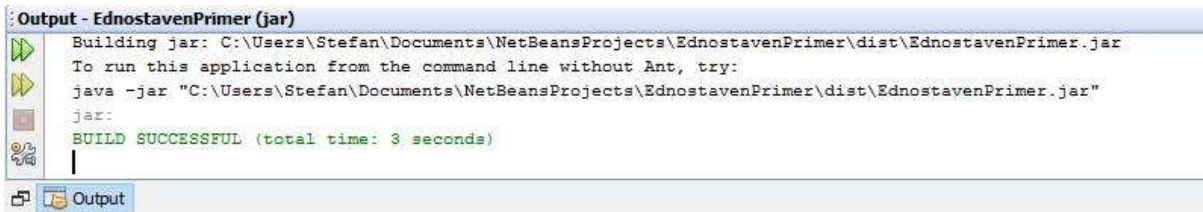
-Со десен клик над името на проектот -> **Build, или**

-Од менито **Run -> Build Project, или**

-Од менито **Run -> Clean and Build Project, или**

-Со клик на едно од копчињата  од лентата со алатки

Ако компајлирањето е успешно извршено, во **Output** прозорецот треба да се појави пораката на Слика 3.



Слика 3. Излез од успешно компајлирана програма

7. Извршете ја програмата

-Со десен клик над името на проектот -> **Run**, или

-Од менито **Run -> Run Project**, или

-Со клик на копчето  од лентата со алатки

Во **Output** прозорецот се наоѓа излезот од програмата

3. Во NetBeans и преку командна линија извршете ги следниве програми:

1. Извршете ја следнава програма, внесувајќи вредности за променливите дадени во Табела 1.

```
class Triagolnik {
    {
        public static void main(String[] args) {
            /* програма која ќе пресметува периметар на триаголник со познати вредности за страни
            */
            int a=3, b=5, c=4; //декларирање и иницијализирање на три целобројни променливи
            int L; //декларирање на променлива во која ќе се смести вредноста за периметарот
            L=a+b+c; //пресметување на периметарот
            System.out.print("Perimetarot na triagolnikot so strani "+a+", "+b+", "+c); //печатење
            System.out.println(" iznesuva "+L);
        }
    }
}
```

Табела 1. Вредности за внесување

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>Излез од програмата</i>
3	5	4	
1	1	1	
0	-1	2	
1	0	3	

2. Извршете ја следнава програма, внесувајќи вредности за променливите дадени во Табела 2.

```
public class PlostinaNaTriagolnik {
    public static void main(String[] args) {
        int a ,b ,c, S;
        double P;
        a = 8, b = 5, c = 11;
        S = (a+b+c)/2;
        P = Math.sqrt(S*(S-a)*(S-b)*(S-c)); //се вклучува библиотеката import java.lang.*
        System.out.print("Ploshtinata na triagolnik");
        System.out.print(" so strani "+a+", "+b+", "+c+ " e "+P);
    }
}
```

Табела 2. Вредности за внесување

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>Излез од програмата</i>
8	5	11	
1	1	1	
4	7	3	
20	5	4	

3. Извршете ја следнава програма за пресметување на плоштина на круг со даден радиус. Радиусот го внесува корисникот.

```
import java.util.Scanner;
public class JavaApplication2
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Vnesete vrednost za radiusot: ");
        double radius = input.nextDouble();
        double area = radius * radius * 3.14159;
        System.out.println("Ploshtinata na krugot so radius " +radius + " e " + area);
    }
}
```