

Објектно оријентисано програмирање



Владимир Филиповић
vladaf@matf.bg.ac.rs

Александар Картељ
kartelj@matf.bg.ac.rs



Карактеристике програмског језика Јава



Владимир Филиповић

vladaf@matf.bg.ac.rs

Александар Картељ

kartelj@matf.bg.ac.rs



Настанак и развој

Производ компаније Sun Microsystems

1991. Претеча Јаве намењена мрежном кућном окружењу (J. Gosling)

1994. Усмерење према Интернету (*)

1995. Језик Јава лансиран на SunWorld конференцији

- Netscape прегледачи користе Јаву
- IBM купује лиценцу
- Јаву користи чак и Microsoft

1996. Sun развија JDK 1.0 (кодно име Oak)

- Java **D**evelopment **K**it – Јавин скуп библиотека

1997. Појављује се JDK 1.1 (**)

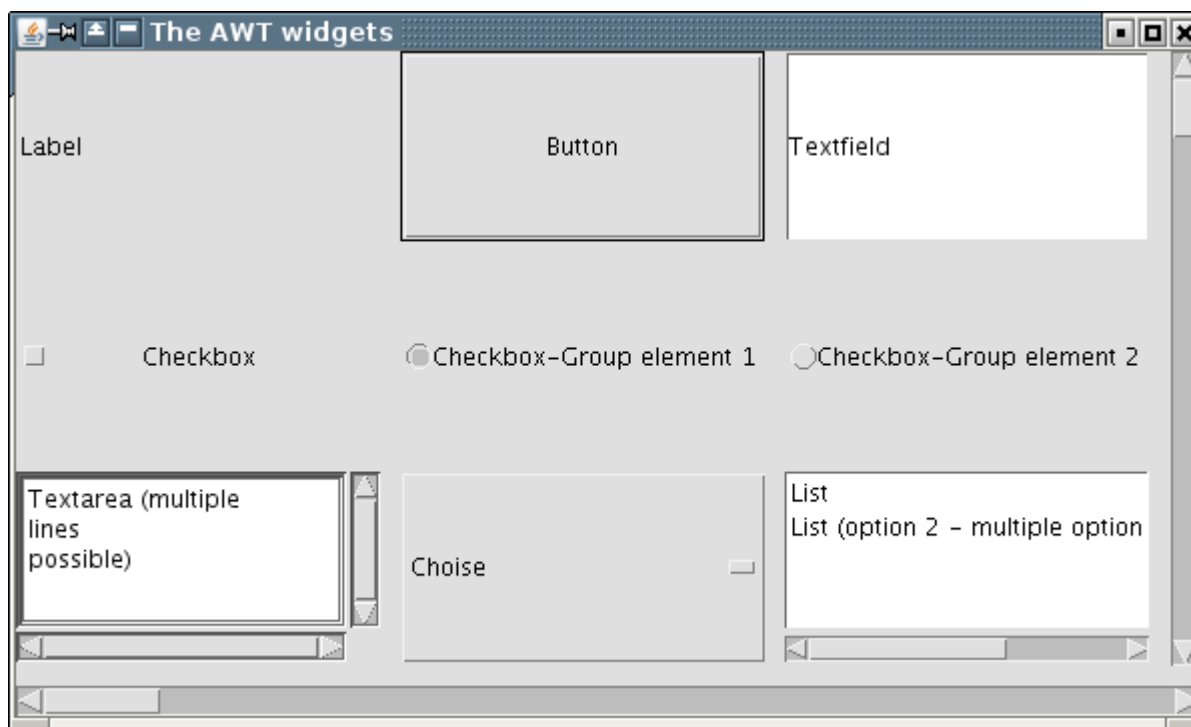
- Графичка библиотека AWT





Настанак и развој (2)

Графичка библотека AWT – Abstract Window Toolkit





Настанак и развој (3)

1997. Расте интересовање - друга конференција 10000 учесника

1998. Нови JDK означен са J2SE 1.2 (*)

- Нова Swing графичка библиотека
- Колекције (листе, мапе, скупови)

2000. Појављује се J2SE 1.3 (**)

- Рад са звуком
- Рад у дистрибуираном окружењу (више рачунара комуницирају)

2002. Појављује се J2SE 1.4 (***)

- Уланчавање изузетака (рад са грешкама)
- Манипулација сликама



Настанак и развој (4)

2004. Појављује се J2SE 5.0 – интерна ознака J2SE 1.5 (*)

- Генерички типови
 - Омогућава нпр. да се алгоритми за различите типове података пишу једанпут
- Паралелно програмирање

2006. Sun објављује Java SE 6 (**)

- Убрзавање перформанси језгра и рада са графиком
- Побољшан рад при повезивању са базама података

2006. Велики део Јаве постаје слободан и отворен - GPL лиценца (*)

2010. Java постаје власништво компаније Oracle



Настанак и развој (5)

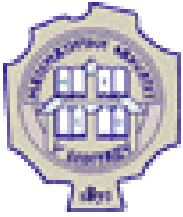
2011. Појављује се Java SE 7 (**)

- Убрзавање исцртавања са модерним графичким картицама
- Једноставније декларисање метода са променљивим бројем параметара
- Симултано хватање више врста изузетака

2014. Појављује се Java SE 8 (***)

- Рад са ламбда изразима (функционално програмирање)
- Интуитивнији рад са временом и календарима
- Побољшан модул за рад са JavaScript библиотеком

Java SE 9 се очекује тек у 2017. години



Карактеристике

Захтеви за Јаву:

1. Једноставан, објектно орјентисан и фамилијаран
2. Робустан и сигуран
3. Архитектонски неутралан и преносив
„пиши једном, извршавај било где“
4. Перформантан
5. Интерпретиран, вишенитан и динамичан



Једноставан, објектно оријентисан, фамилијаран

- Садржи готове библиотеке за најразличитије намене;
- Објектно оријентисан од самог почетка;
- По синтакси сличан C/C++;



Робустан и сигуран

- Омогућава креирање веома поузданог софтвера:
 - интензивна повера током компилације,
 - и провера током извршавања програма;
- Модел управљања меморијом једноставан:
 - нема показивача,
 - нити показивачке аритметике;



Архитектонски неутралан и преносив

- садржи компајлер који преводи до нивоа бајт-кода:
 - бајт-код није исто што и машински код
 - међуформат који је архитектонски неутралан
 - машински код није арх. неутралан, зависи од процесора
 - преносив на различите врсте процесора и оперативних система;
- стриктно дефинише основни језик:
 - величине простих типова увек исте (у C-у не важи ово)
- има исто извршавање на свакој платформи:
 - за дате улазне податке даје исте излазне податке
 - ово нпр. не важи за програмски језик C;



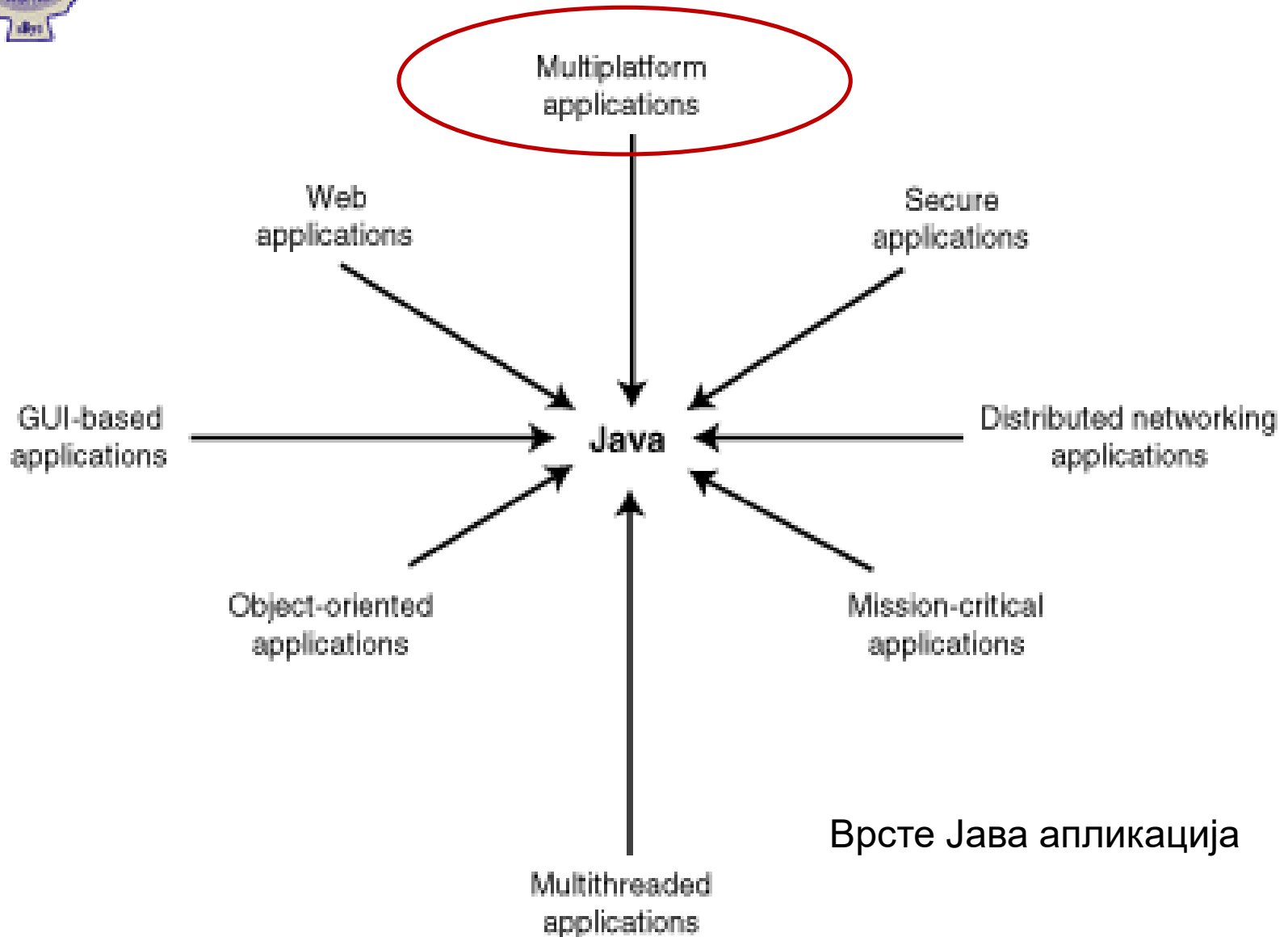
Перформантан

- компајлира се до бајт-кода, а потом интерпретира
- интерпретер ради пуном брзином
 - јер су сигурносне провере обављене раније
- постоји аутоматски сакупљач отпадака
 - програмер не ослобађа меморију експлицитно
- секције са интензивним рачунањем могу да се извезу и директно у машински код ако је потребно



Интерпретиран, вишенитан и динамичан

- интерпретатор може извршавати бајт-код на било ком рачунару на који је пренесен систем за извршавање;
- подржава вишенитно извршавање;
 - неким програмима треба више токова извршавања, нпр. Интернет прегледач, мора „истовремено“ да:
 - освежава графичке компоненте
 - учитава страницу
 - преузима датотеку
- динамички учитава класе у току извршавања
 - класе се повезују (линкују) само када је то потребно;





Типови Јава апликација

- Апликације из командне линије
- Апликације са графичким корисничким интерфејсом
- Апликације за мобилне уређаје
- Аплети - веб програмирање на клијентској страни
- Серверске апликације
- Библиотеке



Јава апликације из командне линије

- Апликације из командне линије не користе графичке компоненте.
- То, међутим, не нарушава изражајност саме апликације.
- Унос и испис се врше путем командне линије уместо путем текстуалних поља, лабела итд.

```
Administrator: Command Prompt
P: <Temp>java Duzina
Unesite rastojanja a i b
12 56
d = 44.0
P: <Temp>_
```

Илустрација извршавања Јава апликације из командне линије

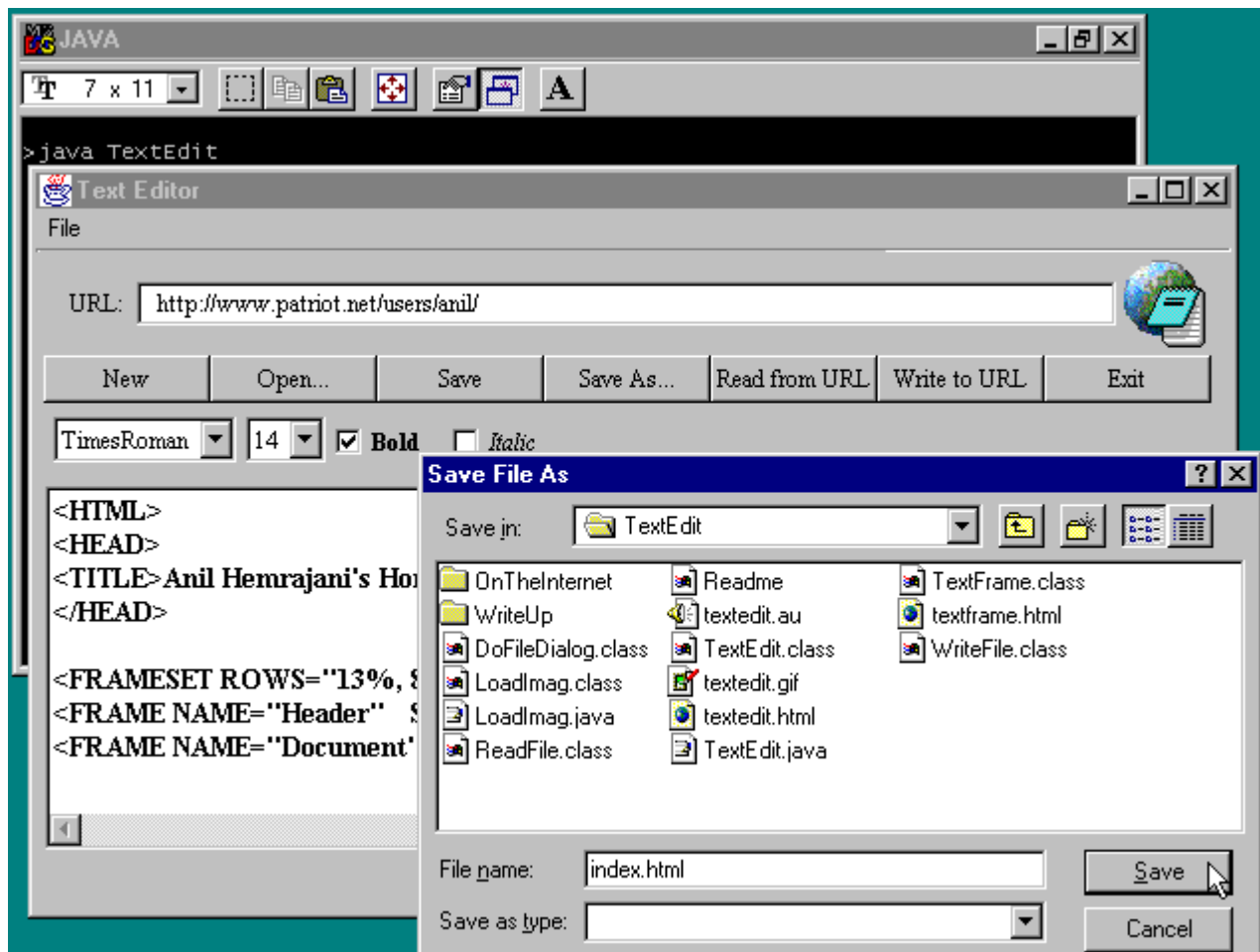


Јава апликације са графичким корисничким интерфејсом

- Јава може бити коришћена за развој преносивих GUI апликација на свим подржаним платформама.
- Као илустрацију овог става, погледајмо апликацију TextEditor.
 - И аплет верзија, и верзија за Windows и верзија за Solaris су генерисане коришћењем истих Јава фајлова.
 - Прецизније, све три верзије садрже исти бајт код, који је преведен само једном под Windows-ом и просто прекопиран на Solaris без нове компилације.



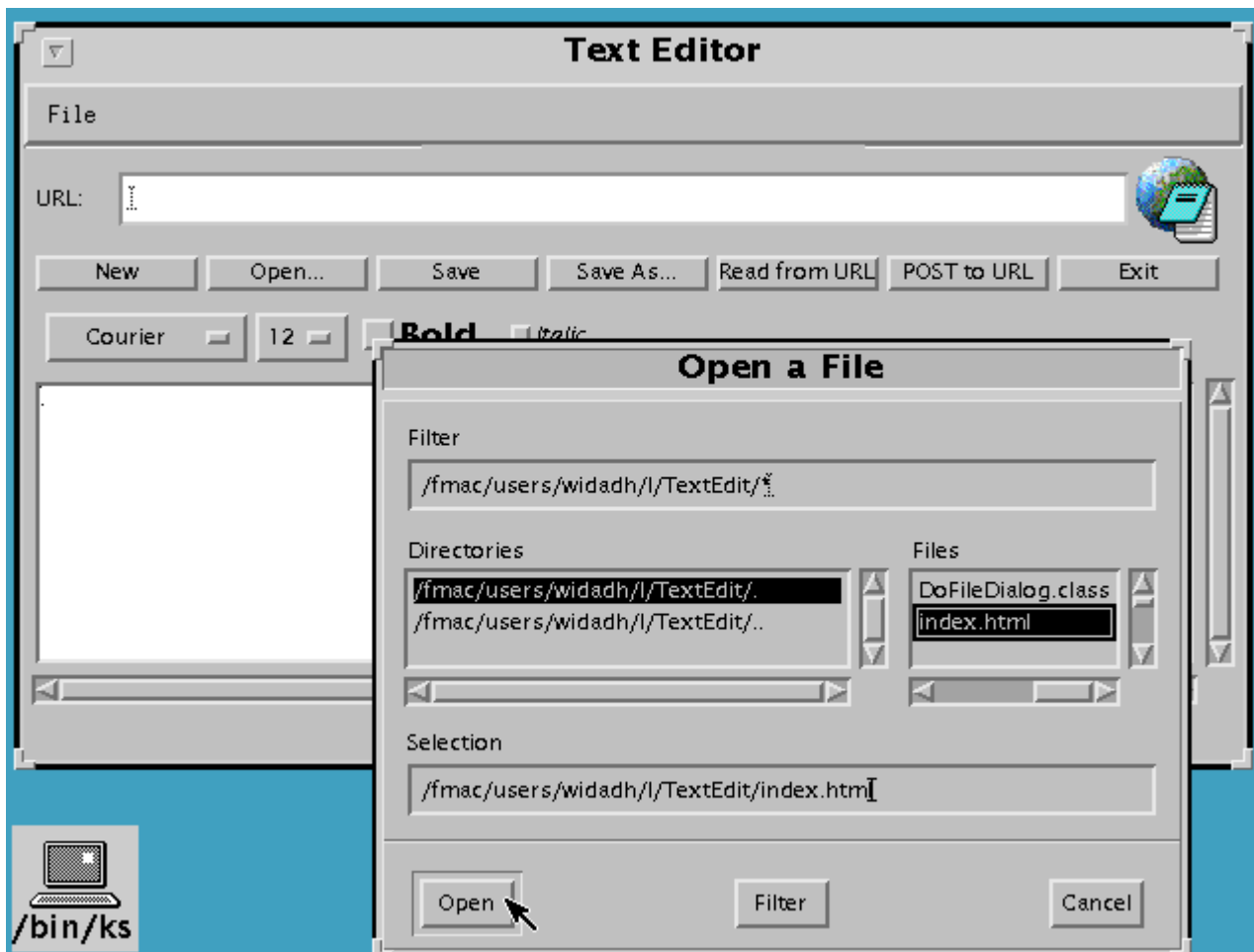
Јава апликације са графичким корисничким интерфејсом (2)



Јава апликација за едитовање текста под Windows-ом



Јава апликације са графичким корисничким интерфејсом (3)

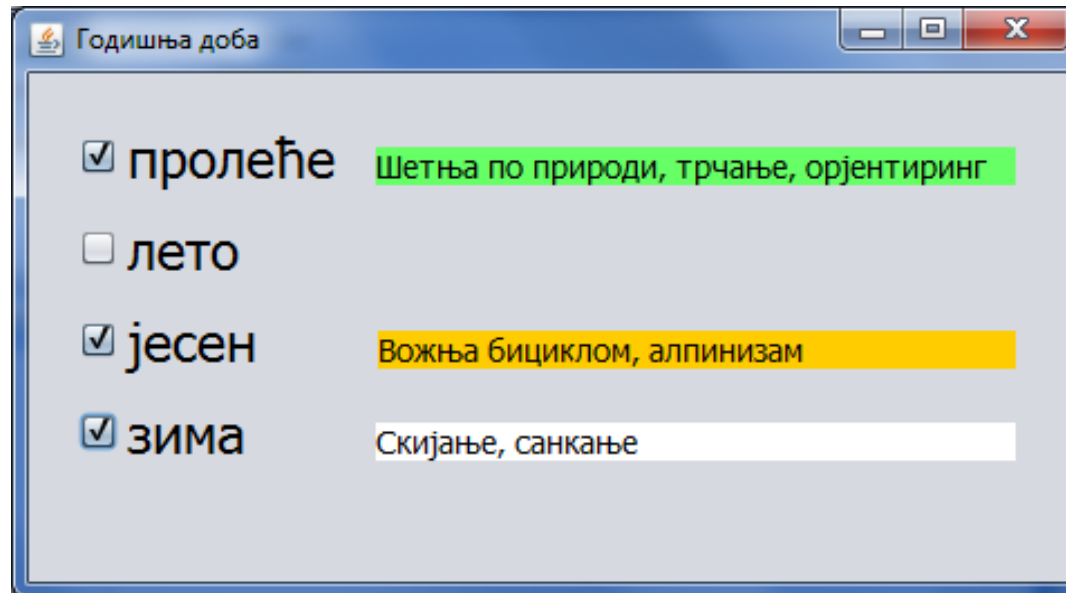


Јава апликација за едитовање текста под Solaris-ом



Јава апликације са графичким корисничким интерфејсом (4)

- Постоји већи број библиотека које олакшавају програмирање GUI у Јави.
- Најпопуларније су AWT, Swing, SWT и Java FX.
- Ове године ми ћемо обрађивати Java FX.



Илустрација Јава GUI апликације развијене уз помоћ Swing-а



Јава апликације са графичким корисничким интерфејсом (5)



Илустрација Јава GUI апликације развијене уз помоћ Java FX



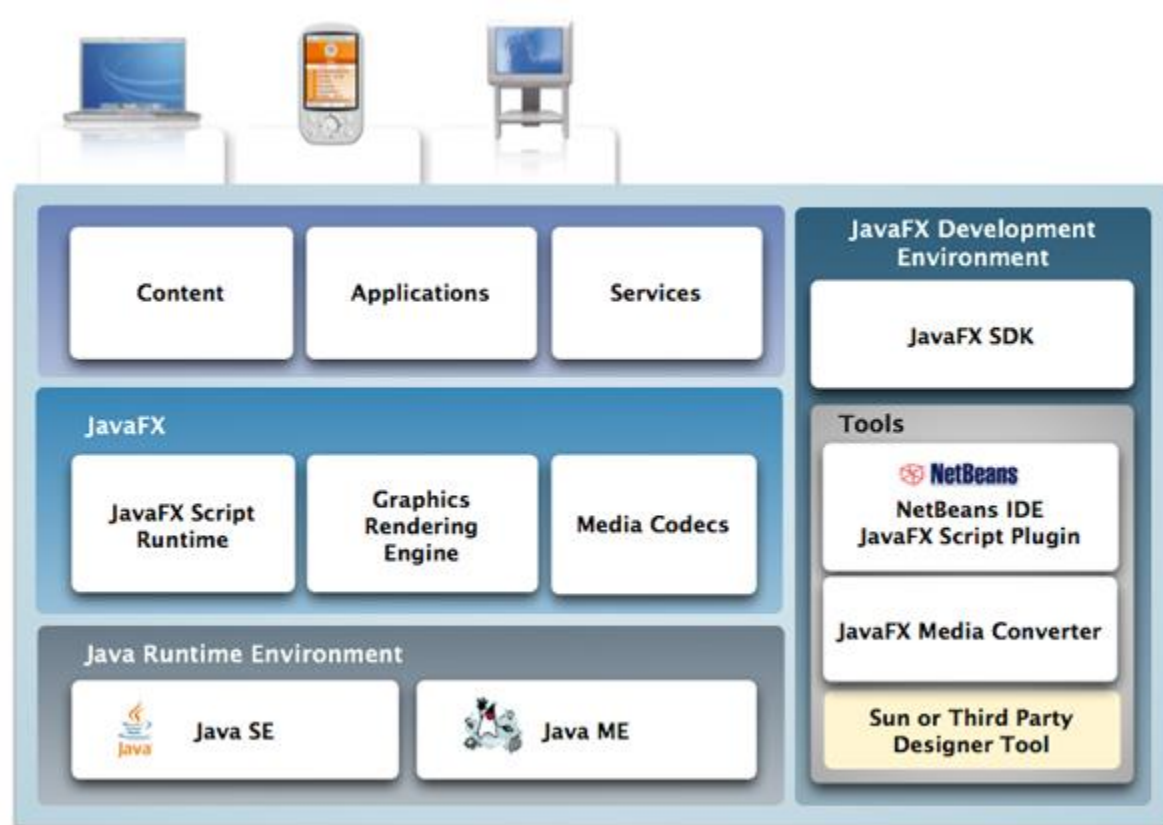
Јава апликације за мобилне уређаје

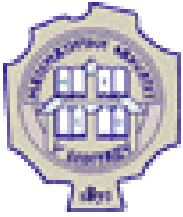
- Ове апликације користе функционалности Јава МЕ библиотека за развој мобилних апликација.
- Последњих година се у Јава свету оријентишу према Јава FX програмирању мобилних уређаја.
- Циљ је да се развој апликација за све уређаје уопшти:
 - Телефон
 - Таблет
 - Класичан рачунар



Јава апликације за мобилне уређаје (2)

Јава FX подржава како Јава МЕ апликације,
тако и стандардни Јава API.





Јава апликације за мобилне уређаје (3)

The screenshot displays the Eclipse IDE environment. The main editor shows the `LunarView.java` file with the following code:

```
int speedInit = PHYS_SPEED_INIT;

// Adjust difficulty params for EASY/HARD
if (mDifficulty == DIFFICULTY_EASY) {
    mFuel = mFuel * 3 / 2;
    mGoalWidth = mGoalWidth * 4 / 3;
    mGoalSpeed = mGoalSpeed * 3 / 2;
    mGoalAngle = mGoalAngle * 4 / 3;
    speedInit = speedInit * 3 / 4;
} else if (mDifficulty == DIFFICULTY_HARD) {
    mFuel = mFuel * 7 / 8;
    mGoalWidth = mGoalWidth * 3 / 4;
    mGoalSpeed = mGoalSpeed * 7 / 8;
    speedInit = speedInit * 4 / 3;
}

// pick a convenient initial location for the lander sprite
mX = mCanvasWidth / 2;
mY = mCanvasHeight - mLanderHeight / 2;

// start with a little random motion
mDY = Math.random() * -speedInit;
mDX = Math.random() * 2 * speedInit - speedInit;
mHeading = 0;
```

The Android emulator window shows a Lunar Lander game interface. The screen displays a rocket on the lunar surface with the text "Lunar Lander Press Up To Play". The emulator includes a control panel with buttons for volume, power, home, menu, back, search, and DPAD. The emulator title bar indicates "5554:AVD_for_HTC_Desire_200".

The LogCat window at the bottom shows the following log entries:

L...	Time	PID	TID	Application
W	02-19 10:30:1...	547	547	com.example.a
D	02-19 10:30:1...	547	550	com.example.a
D	02-19 10:30:1...	547	547	com.example.a
I	02-19 10:30:1...	547	547	com.example.a
D	02-19 10:30:1...	547	560	com.example.a
D	02-19 10:30:1...	547	560	com.example.and... gralloc_go... Emulator without GPU emulation detected.
D	02-19 10:30:1...	547	550	com.example.and... dalvikvm GC_CONCURRENT freed OK, 3% free 7770K/8007K, paused 6ms+4ms

Илустрација развоја Јава GUI апликације за Android платформу



Јава аплети

- Јава аплети представљају пример тзв. веб програмирања на клијентској страни.
- Застарела технологија, ретко се користи
- Програм, аplet се преузме са сервера, а потом се извршава на клијенту (прегледачу)





Јава аплети (2)

Примери аплета:

<http://texteditor.org/>

http://www.jpowered.com/free_java_game/alienwar/index.htm

<http://appletparadise.com/applets/Breakout/breakout.html>

[http://www.typingtest.com/test.html?minutes=1&textfile=aesop.txt&ge
tfocus=1&start.x=91&start.y=37](http://www.typingtest.com/test.html?minutes=1&textfile=aesop.txt&ge
tfocus=1&start.x=91&start.y=37)

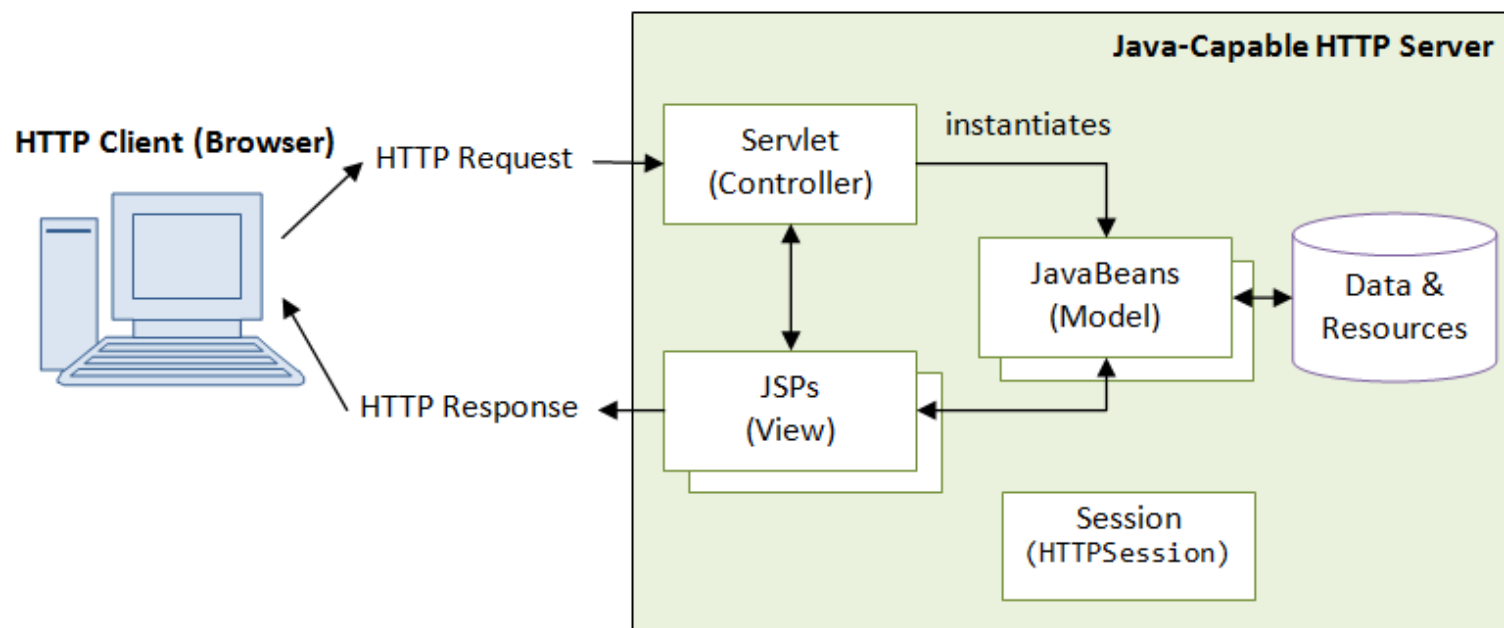


Серверске апликације

- Јава извршавање на страни сервера:
 - На веб серверу се извршавају наредбе
 - Потом веб сервер направи HTML датотеку и пошаље је клијенту.
- Таква врста програмирања зове се програмирање на серверској страни.
- Већина веб сајтова припада овој групи апликација



Сервлети и Јава серверске стране (2)





Сервлети и Јава серверске стране (3)

The screenshot illustrates the development of a Java Servlet application. The Eclipse IDE shows the source code for `PrviServlet.java` in the `src` directory of the `rs.ac.bg.matf.oop.p` project. The code defines a `PrviServlet` class with a `doGet` method that prints a greeting and the current date.

```
public PrviServlet() {
    super();
    // TODO Auto-generated constructor stub
}

/**
 * @see HttpServlet#doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
 */
protected void doGet(HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws ServletException, IOException {
    PrintWriter out = response.getWriter();
    Date date = new Date();
    out.println(HTML_START + "<h2>Zdravo studenti!</h2><br><h3>Datum="
        + date + "</h3>" + HTML_END);
}

/**
 * @see HttpServlet#doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
 */
protected void doPost(HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws ServletException, IOException {
    // TODO Auto-generated method stub
}
```

The browser window at `localhost:83/ServletApkacija01/` displays the output of the `doGet` method:

Zdravo studenti!

Datum=Wed Feb 19 11:51:13 CET 2014

Илустрација развоја Јава апликације са сервлетима



Библиотеке

- Уместо да програмер само користи постојеће функционалности ЈДК-а, може да оформи и своје.
 - Има смисла правити библиотеку од функционалности које ће се више пута користити у различитим програмима.
- Програмер те функционалности може спаковати у своју библиотеку.
 - И касније их користити у новим пројектима.
- Библиотека обично садржи већи број сродних функционалности, нпр. Библиотека за рад са текстом.



Библиотеке класа (2)

The screenshot shows the Eclipse IDE interface. The Package Explorer on the left shows a project structure with a package named 'Matematika.java' containing a class 'Matematika'. The main editor displays the source code for 'Matematika.java' and '*KoristiBiblioteku.java'. The 'Matematika.java' class has a public static method 'saberu(int x, int y, int z)' that returns the sum of x, y, and z. The '*KoristiBiblioteku.java' class has a main method that creates an instance of 'Matematika' and calls the 'saberu' method with arguments 1, 2, and 4. A tooltip shows the signature of the 'saberu' method. The Console at the bottom shows the output of the program: 'saberu(1,2,4) = 7'.

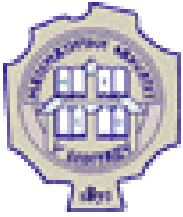
```
public class Matematika
{
    public int saberu(int x, int y, int z)
    {
        return x+y+z;
    }
}

public class KoristiBiblioteku
{
    public static void main(String[] parametri)
    {
        Matematika m = new Matematika();
        System.out.println("saberu(1,2,4) = " + m.saberu( 1, 2, 4 ));
    }
}

int Matematika.saberu(int x, int y, int z)
Press 'F2' for focus

<terminated> KoristiBiblioteku [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_02\bin\javaw.exe (19.02.2014. 13.06.36)
saberu(1,2,4) = 7
```

Илустрација коришћења Јава класе из библиотеке



Дизајн програмског језика Јава



- Владимир Филиповић
- vladaf@matf.bg.ac.rs
- Александар Картељ
- kartelj@matf.bg.ac.rs



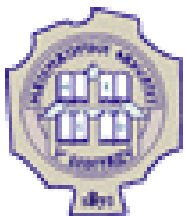
Увод

- Пре него што се креира апликација, аплет или библиотека у Јави, важно је да се разуме како Јава ради.
- У презентацији која следи упознајемо се са:
 - језиком Јава,
 - ограничењима језика Јава
 - и Јава окружењем за извршавање.
- Проучавамо и како се може постићи да Јава програмски код буде вишеструко коришћен.



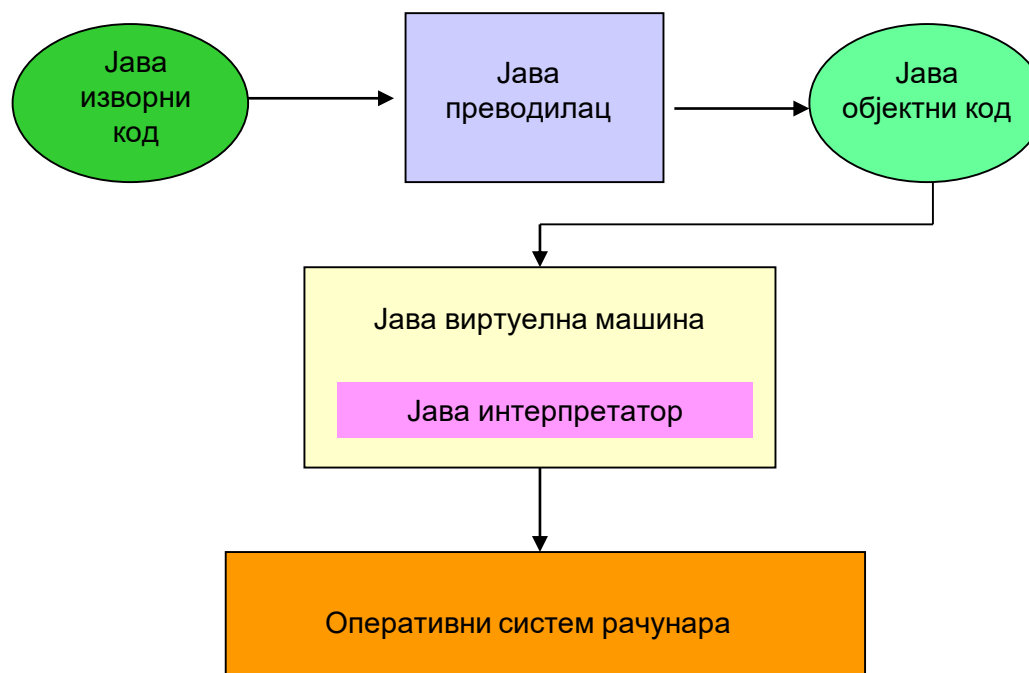
Особине језика Јава

- Јава је и компајлирана и интерпретирана
- Јава се извршава коришћењем Јава виртуалне машине
- Јава користи Јава АРИ



Извршење Јава програма

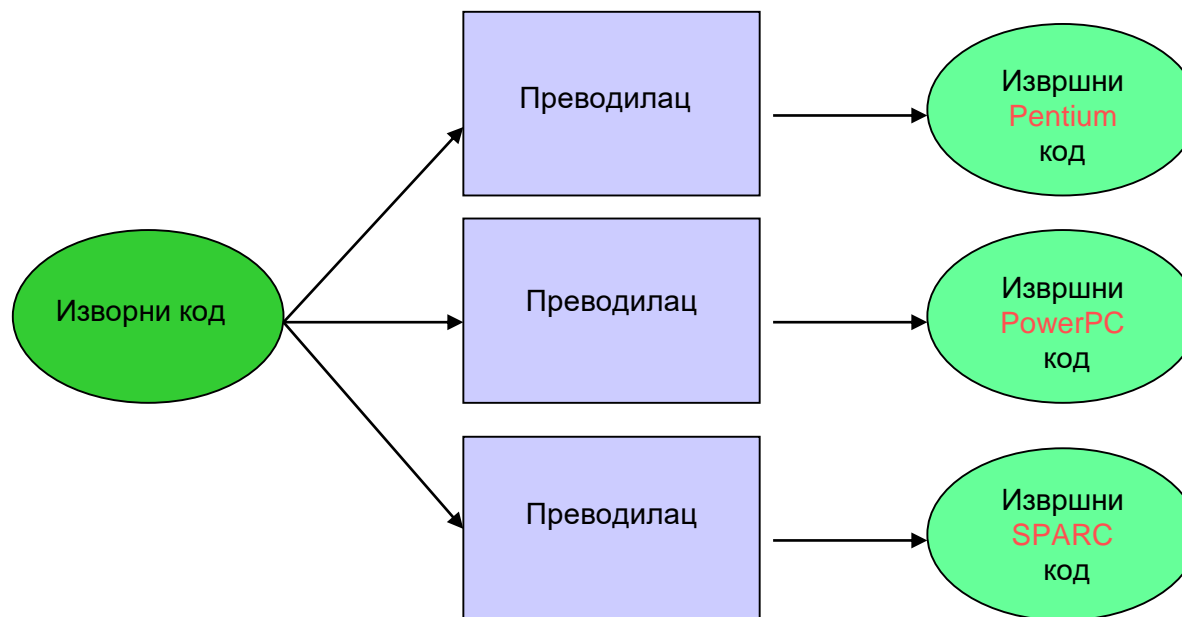
Јава је језик који се преводи и интерпретира.





Извршење Јава програма (2)

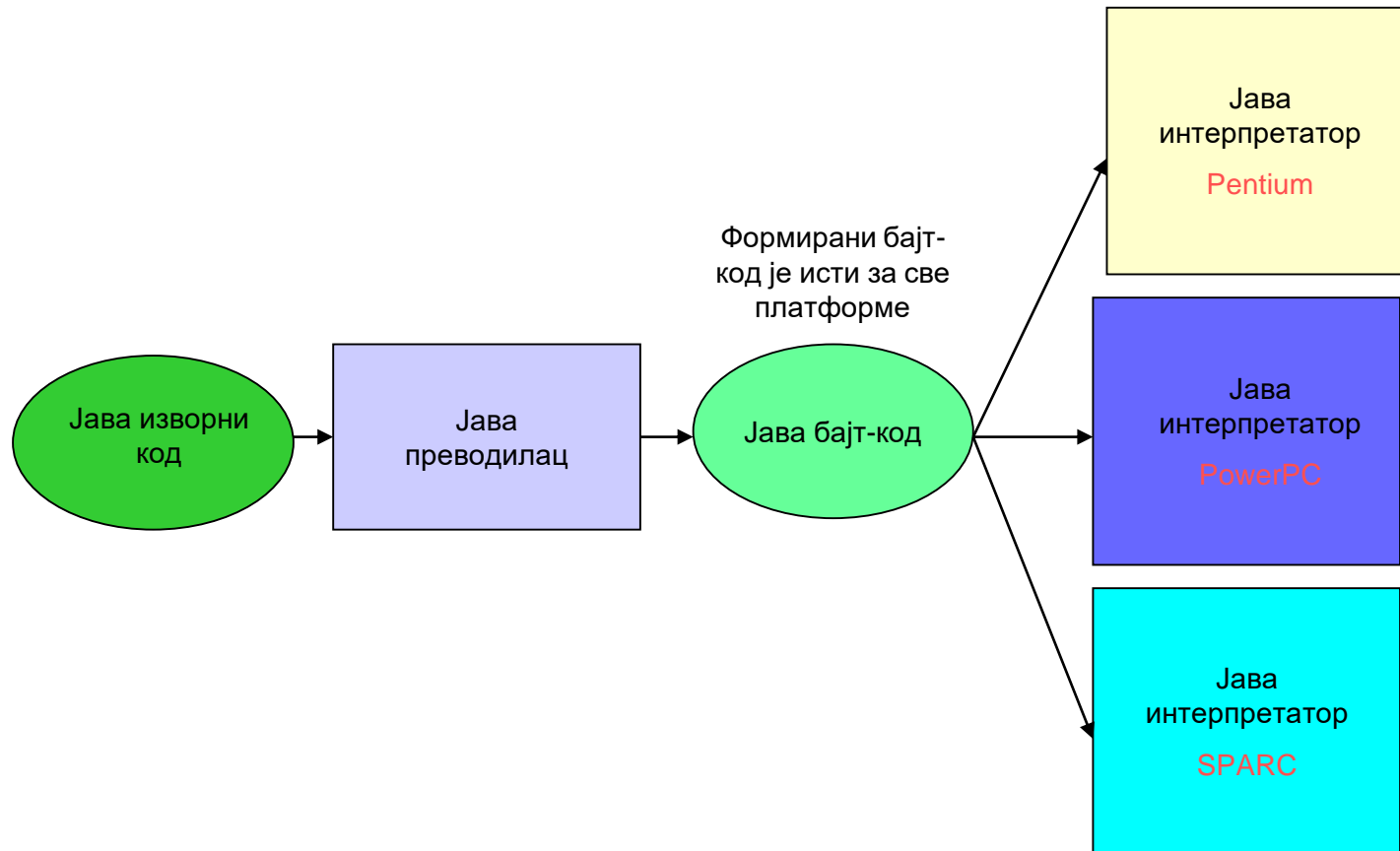
Традиционални начин креирања извршног кода превођењем изворног програма





Извршење Јава програма (3)

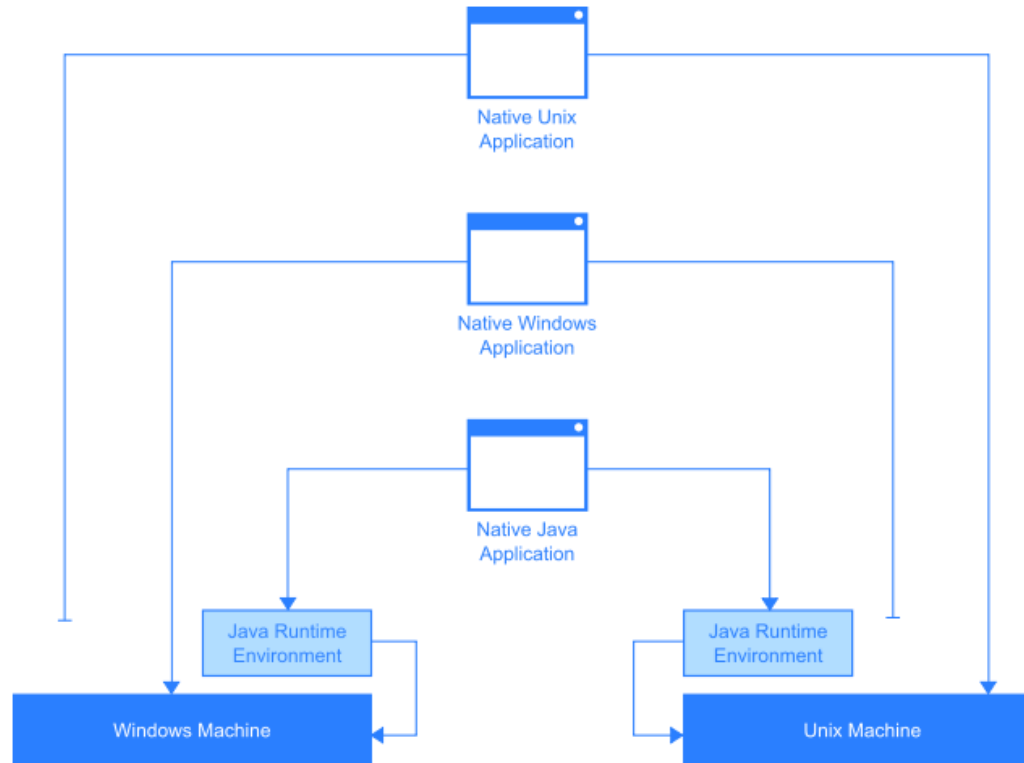
Креирање Јава извршног кода од изворног програма –
превођење и интерпретација





Извршење Јава програма (4)

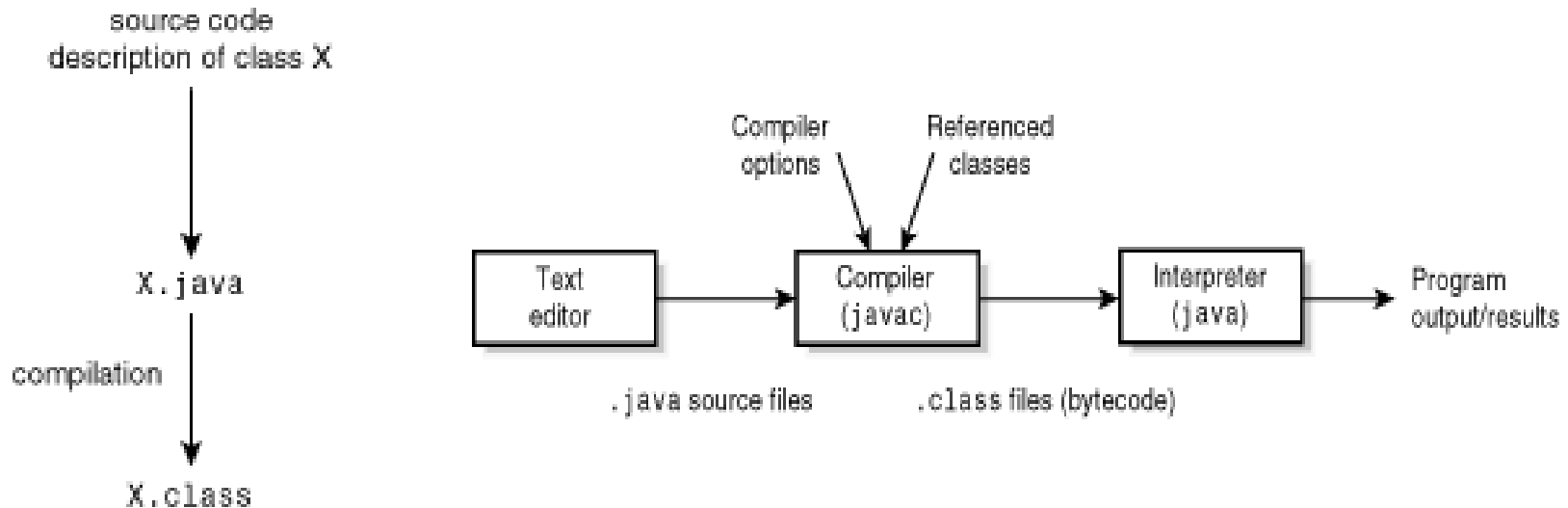
Дијаграм показује разлику између начина извршења код традиционалних и код Јава апликација.





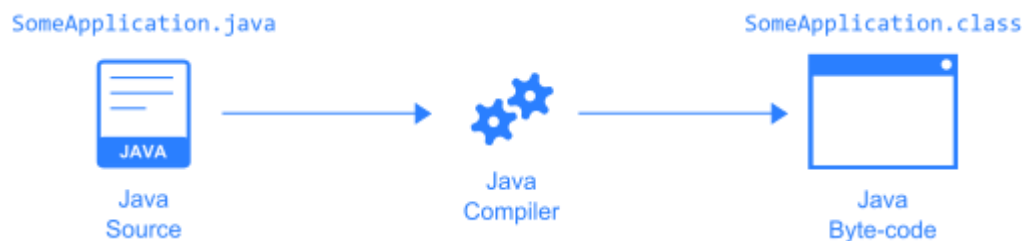
Извршење Јава програма (5)

- Дакле, написани изворни Јава програм се прво преведе коришћењем Јава компајлера **javac** у тзв. бајт-код.
- Потом се преведени бајт-код извршава уз помоћ Јава интерпретатора **java**.

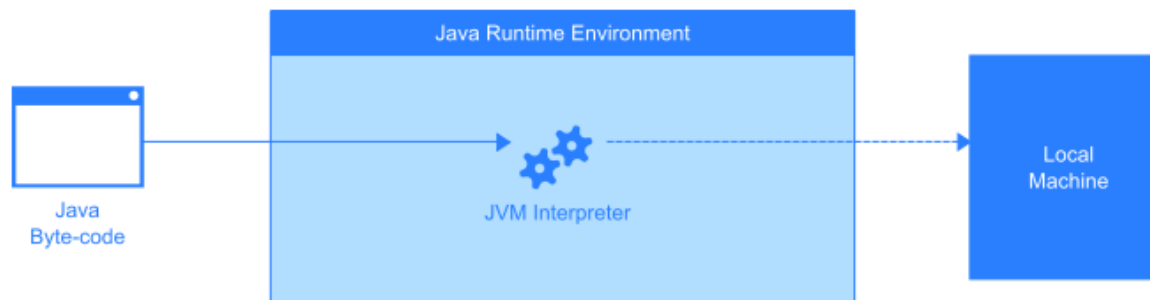




Извршење Јава програма (6)



Превођење Јава кода



Интерпретирање бајт-кода



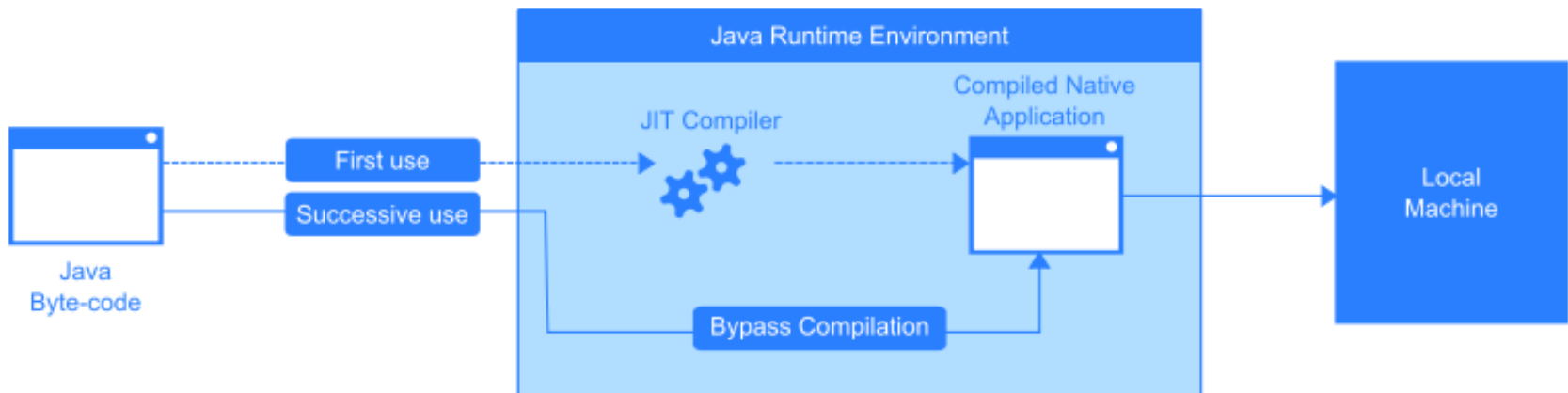
Извршење Јава програма (7)

- Креирани бајт-код је бинаран и архитектонски неутралан (платформски неутралан).
- Јава окружење за извршавање постоји посебно за сваку конкретну платформу и оно преводи бајт-кода до извршног кода.
- Јава изворни код и Јава бајт-код остаје исти без обзира на којој се платформи извршава.
- Коришћењем Јаве се постиже да постоји јединствени изворни Јава код, а да програм ради на различитим платформама “Write once, run everywhere”.



JIT Јава компајлер

- Јавина преносивост, међутим, изазива губитак перформанси.
 - То је зато што се тек приликом интерпретирања бајт-код преводи у машински за конкретну платформу.
 - Ово може бити проблем ако се исти код више пута интерпретира на истој платформи.
- Губитак перформанси је смањен коришћењем Just-in-time (срп. «у право време») или JIT компајлера.
- JIT компајлер преводи Јава методе у машински код за конкретну платформу на којој се користи.





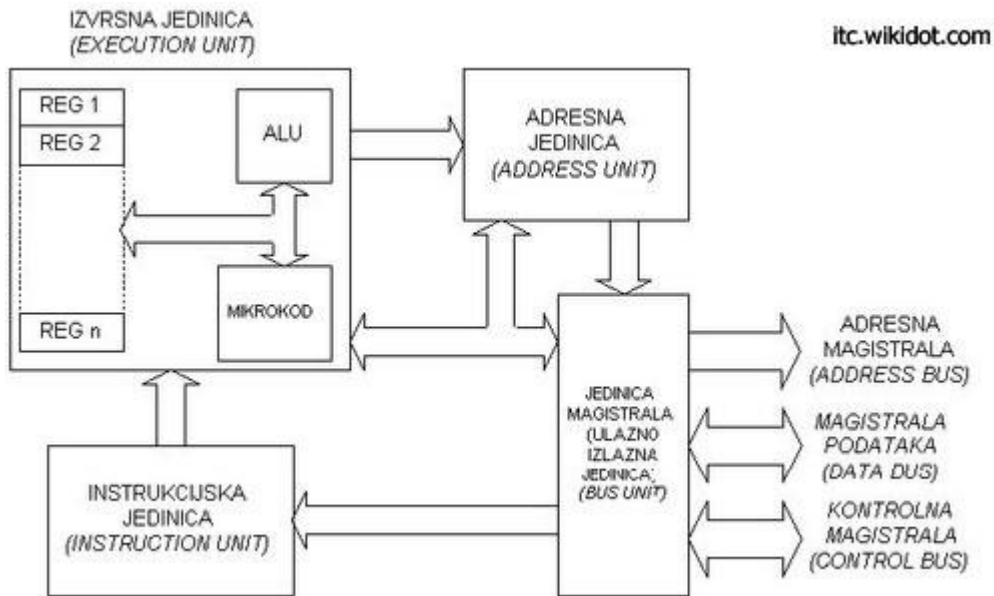
Јава виртуелна машина

- Језгро Јаве је JVM (eng. Java Virtual Machine).
- JVM је виртуални рачунар који постоји само у меморији.
- JVM допушта да Јава програми буду извршавани на разноврсним платформама (портабилност).
- Да би Јава програми могли да раде на одређеној платформи, JVM мора да буде имплементирана на тој платформи.
- JVM је врло мала када се имплементира у RAM-у:
 - Таква мала величина JVM омогућава да се Јава користи у разноврсним електронским уређајима.
 - Цео језик Јава је оригинално развијан тако да се на уму има и кућна електроника.



Јава виртуелна машина (2)

Архитектура JVM одсликава архитектуру конкретног рачунарског система.



Архитектура рачунарског система

memory (1K) at: 0B56 : 0100 Disassemble from: 0B56 : 0100

0100:	A0 160	á	MOV AL, [00108h]
0101:	08 008	á	MOV BX, [00109h]
0102:	01 001	á	RET
0103:	8B 139	i	POP ES
0104:	1E 030	▲	XOR AL, 012h ?
0105:	09 009	á	ADD [BX + SI], AL
0106:	01 001	á	ADD [BX + SI], AL
0107:	C3 195	F	ADD [BX + SI], AL
0108:	07 007	•	ADD [BX + SI], AL
0109:	34 052	4	ADD [BX + SI], AL
010A:	12 018	‡	ADD [BX + SI], AL
010B:	00 000		ADD [BX + SI], AL
010C:	00 000		ADD [BX + SI], AL
010D:	00 000		ADD [BX + SI], AL
010E:	00 000		ADD [BX + SI], AL
010F:	00 000		ADD [BX + SI], AL
0110:	00 000		ADD [BX + SI], AL
0111:	00 000		ADD [BX + SI], AL
0112:	00 000		ADD [BX + SI], AL

variables

Пример асемблерског кода



Јава виртуелна машина (3)

- JVM извршава бајт-код.
Пре тога, програм **javac**, тј. Јава преводац, процесира **.java** датотеке и резултујући бајт-код чува у **.class** датотеци.
- JVM чита ток бајт-кодова из **.class** датотеке као секвенцу машинских инструкција.
- Извршавање инструкција бајт-кода опонаша извршавање машинских инструкција.

Пример бајт-кода

```

P:\Personal Data\My Folders\Courses\Matf OOP 2012-13\Veze\Marija\Detalji\aritmika\RealnaAritm...
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f
00000000h: CA FE BA BE 00 00 00 33 00 D7 07 00 02 01 00 1B ; [b%...3.*.....
00000010h: 61 72 69 74 6D 65 74 69 6B 61 2F 52 65 61 6C 6E ; aritmetika/Realn
00000020h: 61 41 72 69 74 6D 65 74 69 6B 61 07 00 04 01 00 ; aAritmetika....
00000030h: 10 6A 61 76 61 2F 6C 61 6E 67 2F 4F 62 6A 65 63 ; .java/lang/Objec
00000040h: 74 01 00 06 3C 69 6E 69 74 3E 01 00 03 28 29 56 ; t...<init>...()V
00000050h: 01 00 04 43 6F 64 65 0A 00 03 00 09 0C 00 05 00 ; ...Code.....
00000060h: 06 01 00 0F 4C 69 6E 65 4E 75 6D 62 65 72 54 61 ; ...LineNumberTa
00000070h: 62 6C 65 01 00 12 4C 6F 63 61 6C 56 61 72 69 61 ; ble...LocalVaria
00000080h: 62 6C 65 54 61 62 6C 65 01 00 04 74 68 69 73 01 ; bleTable...this.
00000090h: 00 1D 4C 61 72 69 74 6D 65 74 69 6B 61 2F 52 65 ; ..Laritmetika/Re
000000a0h: 61 6C 6E 61 41 72 69 74 6D 65 74 69 6B 61 3B 01 ; alnaAritmetika;.
000000b0h: 00 04 6D 61 69 6E 01 00 16 28 5B 4C 6A 61 76 61 ; ..main...([Ljava
000000c0h: 2F 6C 61 6E 67 2F 53 74 72 69 6E 67 3B 29 56 06 ; /lang/String;)V.
000000d0h: 40 02 66 66 66 66 66 66 09 00 13 00 15 07 00 14 ; @.ffffff.....
000000e0h: 01 00 10 6A 61 76 61 2F 6C 61 6E 67 2F 53 79 73 ; ...java/lang/Sys
000000f0h: 74 65 6D 0C 00 16 00 17 01 00 03 6F 75 74 01 00 ; tem.....out..
00000100h: 15 4C 6A 61 76 61 2F 69 6F 2F 50 72 69 6E 74 53 ; .Ljava/io/PrintS
00000110h: 74 72 65 61 6D 3B 07 00 19 01 00 17 6A 61 76 61 ; tream;.....java
00000120h: 2F 6C 61 6E 67 2F 53 74 72 69 6E 67 42 75 69 6C ; /lang/StringBuil
00000130h: 64 65 72 08 00 1B 01 00 04 61 20 3D 20 0A 00 18 ; der.....a = ...
00000140h: 00 1D 0C 00 05 00 1E 01 00 15 28 4C 6A 61 76 61 ; .....(Ljava
  
```



Јава виртуелна машина (3)

- Свака од инструкција JVM је слична асемблерској инструкцији:
 - Састоји се од једнобајтног операционог кода (опкода), који представља специфичну и препознатљиву команду;
 - И од нула, једног или више операнда (података потребних за комплетирање инструкције).

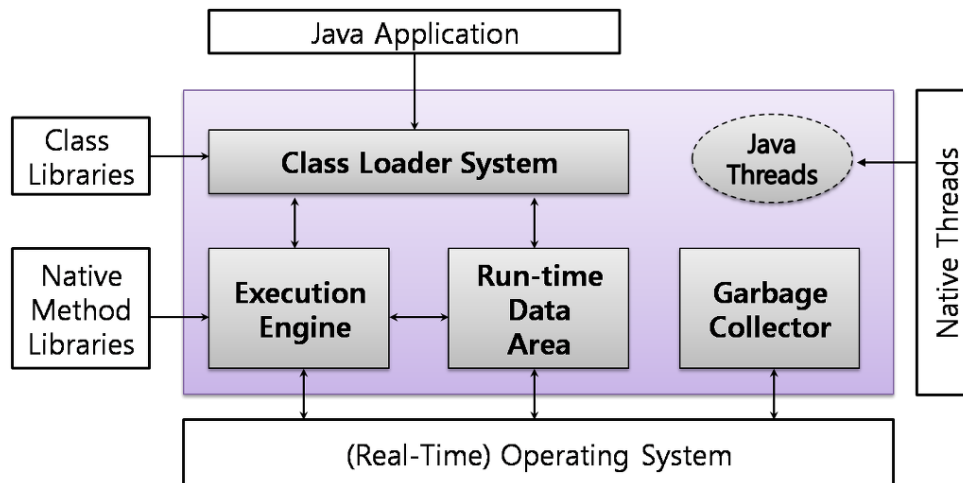
Пример бајт-кода

```
SwitchIf.class 23  SwitchIfTest.java
public class SwitchIf {
    private int i;
    public SwitchIf() {
        0 aload_0;
        1 invokespecial 1; /* java.lang.Object() */
        4 aload_0;
        5 iconst_0;
        6 putfield 2; /* .i */
        9 iconst_0;
        10 istore_1;
        11 aload_0;
        12 getfield 2; /* .i */
        15 iload_1;
        16 if_icmpne 32;
        19 aload_0;
        20 dup;
        21 getfield 2; /* .i */
        24 iconst_1;
        25 iadd;
        26 putfield 2; /* .i */
        29 goto 35;
        32 iinc 1 -1;
        35 return;
    }
    /* LineNumberTable not available */
}
```



Јава виртуелна машина (4)

- JVM садржи:
 - систем за учитавање класа,
 - подсистем за извршавање,
 - област за податке приликом извршавања,
 - сакупљач отпадака и Јава нити.

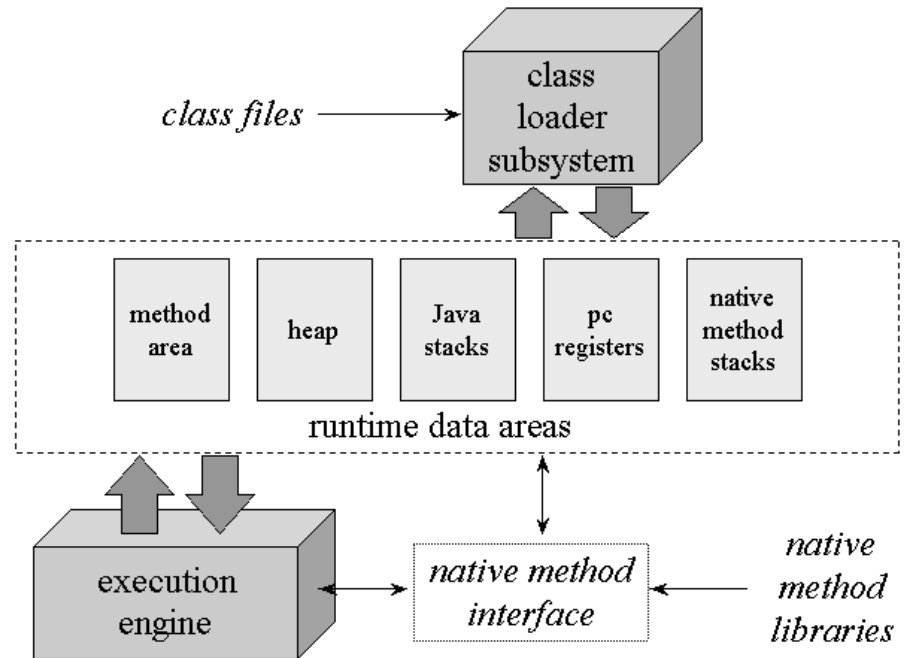


Структура Јава виртуалне
машине



Меморија Јава виртуелне машине

- Област за податке приликом извршавања се састоји од:
 - области за Јава методе,
 - простора - хип меморије (eng. heap),
 - стек меморије,
 - регистара
 - и стека за нативне методе.





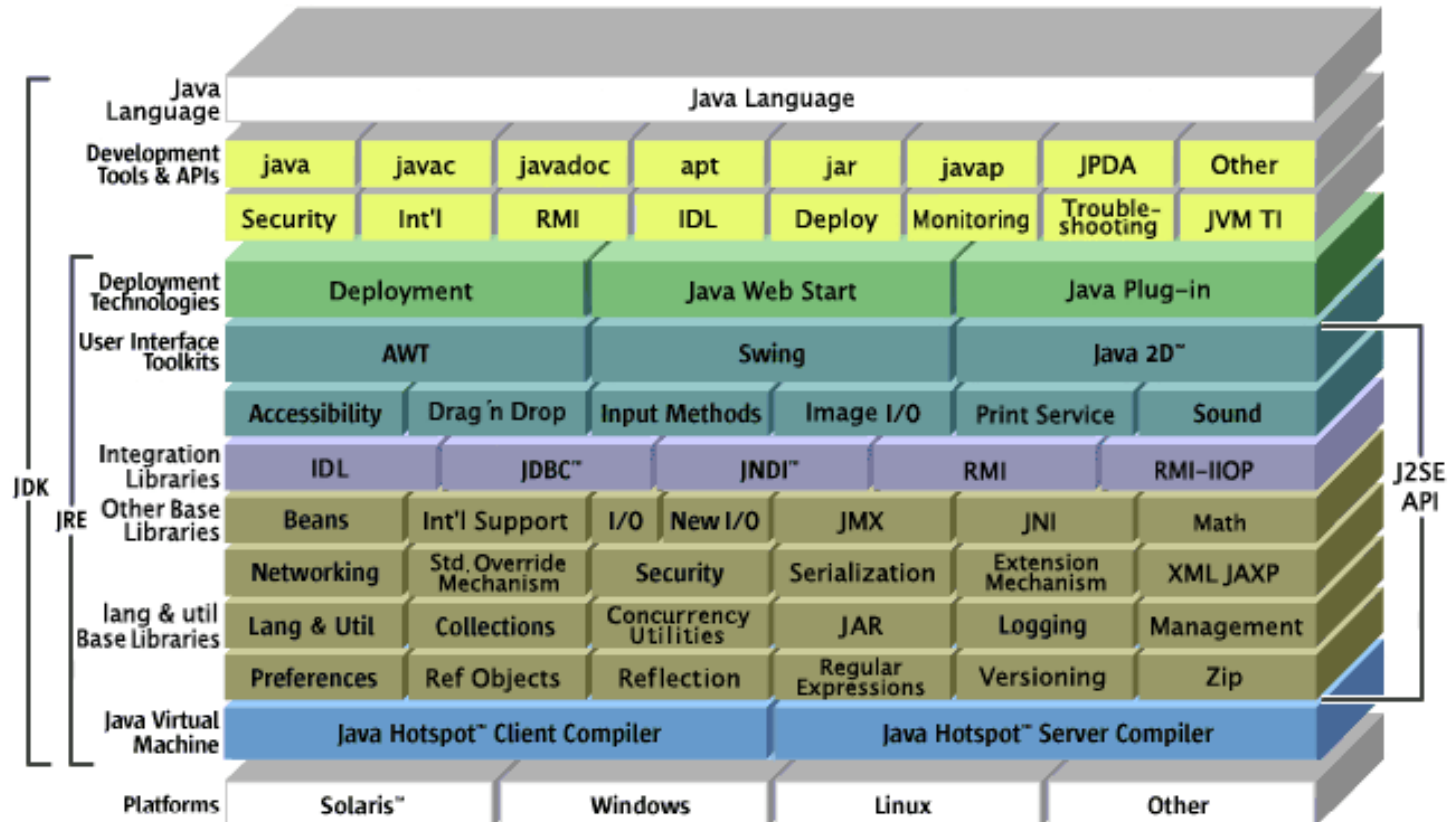
Простор и скупљач отпадака

- Простор (енг. heap) је део меморије из кога се врши инстанцирање и алокација објекта – примерка дате класе.
- Кад год се алоцира меморија са оператором `new`, та меморија долази из простора.
- Објекат из простора се аутоматски ослобађа уколико га више нико не реферише.
 - Ова операција зове се скупљање отпадака (енг. garbage collection).
- Скупљач отпадака ради као позадинска нит и врши рашчишћавање током неактивности процесора.



Алати за Јава развој (JDK)

- Разлог велике популарности језика Јава лежи и у постојању богатог скупа алат и библиотека.

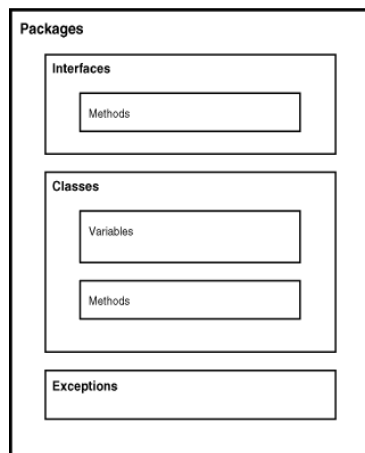


Елементи Јаве и JDK

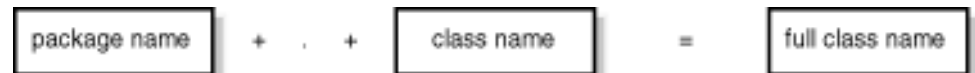


Java API

- Java Application Programming Interface, или Java API, је скуп класа које је развио Sun, за коришћење у језику Јава.
- Класе унутар Java API -ја су груписане у пакете (директоријуме), при чему сваки пакет може садржавати више класа и интерфејса.
- Надаље, свака од класа може имати више особина (енг. properties), више поља (енг. fields) и/или метода.



Пример Јава пакета

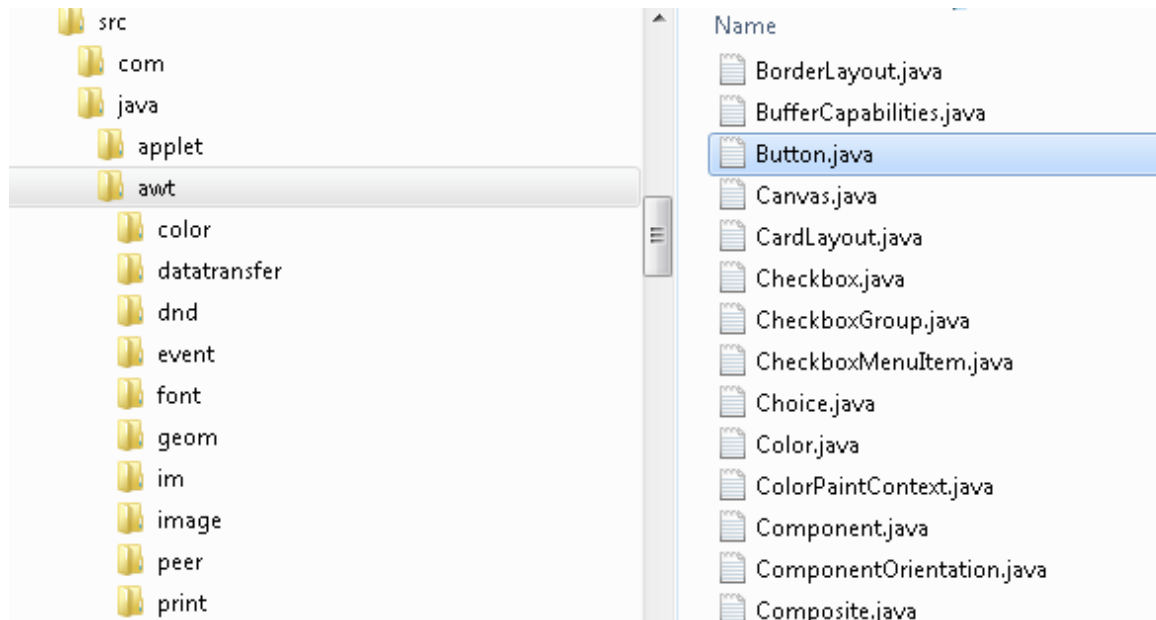


Пун назив Јава класе представља називе пакета (раздвојених тачком) иза кога следи тачка, па име Јаве класе



Java API (2)

- Пакети представљају начин за организовање класа.
- Пакет може садржавати класе и друге пакете, на сличан начин као што директоријум садржи датотеке и друге директоријуме.





Java Core API

Централни (енг. core) API садржи пакете са објектима за које се гарантује да су доступни без обзира на Јава имплементацију:

- **java.lang**

- Састоји се од класа које су централне за језик Јава.
- Он обезбеђује не само класе-омотаче за просте типове података, као што су `Character` и `Integer`

- **java.io**

- Стандардна улазно/излазна Јава библиотека.
- Овај пакет обезбеђује програмеру могућност креирања и рада са токовима (eng. streams) података.
- Ово је слично библиотеци `stdio.h` у C-у



Java Core API (2)

- **java.util**

- Садржи већи број корисних класа које нису могле бити уклопљене у друге пакете.
- Класе које омогућавају рад са датумима,
- Класе које омогућавају структурисање података, као што су **Stack** и **Vector**.
- Класе које омогућавају парсирање улазног тока података

- **java.net**

- Пакет `java.net` чини језик Јава мрежно заснованим језиком.
- Он обезбеђује способност комуникације са удаљеним чворовима, било преко сокета, било коришћењем `URL`-ова.
- На пример, коришћењем овог пакета програмер може креирати своје сопствене `Telnet`, `Chat` или `FTP` клијенте и/или сервере.



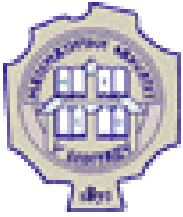
Java Core API (3)

- **java.awt**

- Назив пакета `java.awt` је означава скраћеницу за `Abstract Window Toolkit` (AWT).
- AWT садржи неколико конкретних интерактивних алата, као што су `Button` и `TextField`.
- Класа `Graphics` обезбеђује богатство графичких могућности, укључујући и могућност цртања разних облика и могућност приказа слика.

- **javax.swing**

- Swing је уведен како би се превазишли проблеми на које су наилазили програмери који су користили AWT за креирање GUI апликација.
- Наиме, код AWT је иста апликација изгледала битно другачије на различитим платформама.
- Swing надограђује AWT и садржи класе као што су `JButton` и `JTextField`.



Захвалница

Велики део материјала који је укључен у ову презентацију је преузет из презентације коју је раније (у време када је он држао курс Објектно орјентисано програмирање) направио проф. др Душан Тошић.

Хвала проф. Тошићу што се сагласио са укључивањем тог материјала у садашњу презентацију, као и на помоћи коју ми је пружио током конципирања и реализације курса.