

1. Семинар: данные и функции

1.1. Инструментарий

- Презентация для преподавателя, ведущего семинар;
- Фон GeekBrains для проведения семинара в Zoom;
- Jupyter Notebook для практики и примеров используется Jupyter notebook (потребуется установить Python и ядро IJava) и любой терминал операционной системы (bash, zsh, cmd);
- JDK любая 11 версии и выше;
- IntelliJ IDEA Community Edition для практики и примеров используется IDEA.

1.2. Цели семинара

- Закрепить полученные на лекции знания, хранения примитивных и ссылочных типов данных;
- Получить практический навык создания функций по описанию;
- Попрактиковаться в написании простых функций, манипулирующих ссылочными данными.

1.3. План-содержание

Что происходит	Время	Слайды	Описание
Организационный момент	5	1-4	Преподаватель ожидает студентов, поддерживает активность и коммуникацию в чате, озвучивает цели и планы на семинар. Важно упомянуть, что выполнение домашних заданий с лекции является, фактически, подготовкой к семинару
Quiz	5	3-14	Преподаватель задаёт вопросы викторины, через 30 секунд демонстрирует слайд-подсказку и ожидает ответов (4 вопроса, по минуте на ответ)
Рассмотрение ДЗ лекции	15	15-18	Преподаватель демонстрирует свой вариант решения домашнего задания с лекции, возможно, по предварительному опросу, демонстрирует и разбирает вариант решения одного из студентов
Вопросы и ответы	10	19	Преподаватель ожидает вопросов по теме прошедшей лекции, викторины и продемонстрированной работы

Что происходит	Время	Слайды	Описание
Задание 1	10	20-22	Создать, скомпилировать, запустить и продемонстрировать простой проект без использования среды разработки. Показать выполненные терминальные команды, результат компиляции. (* отделить исходный код от скомпилированных файлов, ** сложить исходный код в пакет)
Перерыв (если нужен)	5	26	Преподаватель предлагает студентам перерыв на 5 минут (студенты голосуют)
Задание 2	10	23-25	Настроить окружение Jupyter Notebook с ядром Java, создать одну ячейку с переменной, а вторую с выводом значения этой переменной стандартным способом. Дополнить ячейки описанием markdown. (* осуществить форматированный вывод, ** сохранить форматизирующую строку в ячейке с переменной)
Задание 3	15	27-29	К проекту из задания 1 добавить ещё один класс в соседнем пакете, как это было показано на лекции и комментарии в стиле Javadoc. Комментарии необходимо добавить как к методам, так и к классам. Сгенерировать программную документацию. (* создать документацию на каждый пакет по отдельности)
Домашнее задание	5	39	Объясните домашнее задание, подведите итоги урока
Рефлексия	10	40-42	Преподаватель запрашивает обратную связь
Длительность	90		

1.4. Подробности

1.4.1. Организационный момент

- **Цель этапа:** Позитивно начать урок, создать комфортную среду для обучения.
- **Тайминг:** 3-5 минут.
- **Действия преподавателя:**
 - Презентует название курса (первый раз) и семинара;
 - Рассказывает немного о себе;
 - Запрашивает активность от аудитории в чате;
 - Презентует цели курса и семинара;
 - Презентует краткий план семинара и что студент научится делать.

1.4.2. Quiz

- **Цель этапа:** Вовлечение аудитории в обратную связь.
- **Тайминг:** 5-7 минут (4 вопроса, по минуте на ответ).
- **Действия преподавателя:**
 - Преподаватель задаёт вопросы викторины, представленные на слайдах презентации;
 - через 30 секунд демонстрирует слайд-подсказку и ожидает ответов.
- **Вопросы и ответы:**
 1. Какой механизм используется для непосредственного исполнения скомпилированного кода? (3)
 - (a) JDK;
 - (b) JRE;
 - (c) JVM.
 2. Сущность, объединяющая классы по смыслу (1)
 - (a) Пакет;
 - (b) Фреймворк;
 - (c) Библиотека.
 3. Основная единица исходного кода программы. (1)
 - (a) Класс;
 - (b) Пакет;
 - (c) Функция.
 4. Какой ключ используется для указания директории назначения в командах компилятора? (2)
 - (a) -out;
 - (b) -d;
 - (c) -classpath

1.4.3. Рассмотрение ДЗ

- **Цель этапа:** Пояснить неочевидные моменты в формулировке ДЗ с лекции, синхронизировать прочитанный на лекции материал к началу семинара.
- **Тайминг:** 15-20 минут.
- **Действия преподавателя:**
 - Преподаватель демонстрирует свой вариант решения домашнего задания из лекции;
 - возможно, по предварительному опросу, демонстрирует и разбирает вариант решения одного из студентов.
- **Домашнее задание из лекции:**
 - Создать проект из трёх классов (основной с точкой входа и два класса в другом пакете), которые вместе должны составлять одну программу, позволяющую производить четыре основных математических действия и осуществлять форматированный вывод результатов пользователю.

Вариант решения

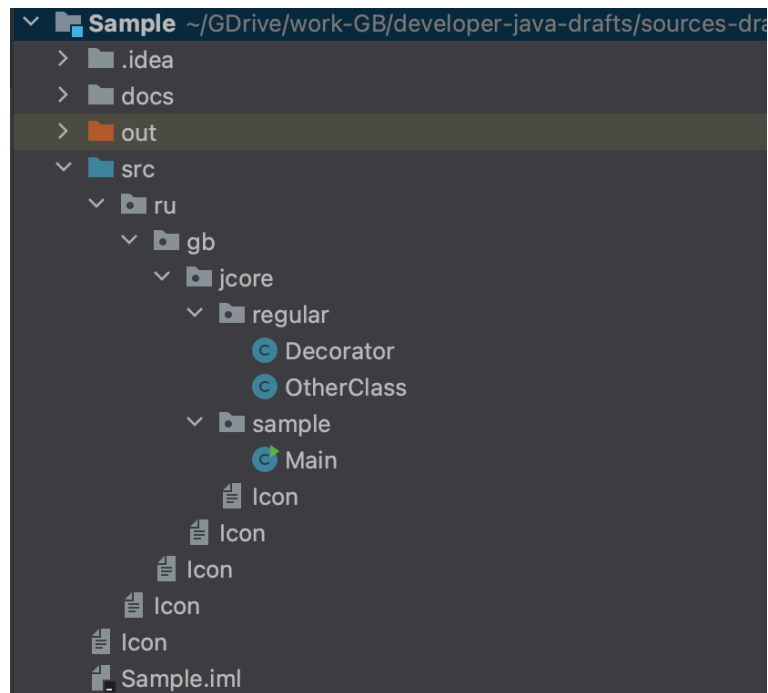


Рис. 1: Структура проекта

Листинг 1: Код основного класса

```

1 package ru.gb.jcore.sample;
2
3 import ru.gb.jcore.regular.Decorator;
4 import ru.gb.jcore.regular.OtherClass;
5
6 /**
7  * Основной класс приложения. Здесь мы можем описать
8  * его основное назначение и способы взаимодействия с ним.
9  * */
10 public class Main {
11     /**
12     * Точка входа в программу. С неё всегда всё начинается.
13     *
14     * @param args стандартные аргументы командной строки
15     * */
16     public static void main(String[] args) {
17         int result = OtherClass.add(2, 2);
18         System.out.println(Decorator.decorate(result));
19         result = OtherClass.sub(2, 2);
20         System.out.println(Decorator.decorate(result));
21         result = OtherClass.mul(2, 2);
22         System.out.println(Decorator.decorate(result));
23         result = OtherClass.div(2, 2);
24         System.out.println(Decorator.decorate(result));
25     }
26 }

```

Листинг 2: Код считающего класса

```

1 package ru.gb.jcore.regular;
2
3 /**
4  * Другой, очень полезный класс приложения. Здесь мы можем описать
5  * его основное назначение и способы взаимодействия с ним.
6  * */
7 public class OtherClass {

```

```

8      /**
9      * Функция суммирования двух целых чисел
10     *
11     * @param a первое слагаемое
12     * @param b второе слагаемое
13     * @return сумма a и b, без проверки на переполнение переменной.
14     */
15     public static int add(int a, int b) {
16         return a + b; // возврат без проверки переполнения
17     }
18
19     /**
20     * Функция деления двух целых чисел
21     *
22     * @param a делимое
23     * @param b делитель
24     * @return частное a и b, без проверки на переполнение переменной.
25     */
26     public static int div(int a, int b) {
27         return a / b; // возврат без проверки переполнения
28     }
29
30     /**
31     * Функция умножения двух целых чисел
32     *
33     * @param a первый множитель
34     * @param b второй множитель
35     * @return произведение a и b, без проверки на переполнение переменной.
36     */
37     public static int mul(int a, int b) {
38         return a * b; // возврат без проверки переполнения
39     }
40
41     /**
42     * Функция вычитания двух целых чисел
43     *
44     * @param a уменьшаемое
45     * @param b вычитаемое
46     * @return разность a и b, без проверки на переполнение переменной.
47     */
48     public static int sub(int a, int b) {
49         return a - b; // возврат без проверки переполнения
50     }
51 }

```

Листинг 3: Код декоратора

```

1 package ru.gb.jcore.regular;
2
3 /**
4  * Декоратор. Он декорирует, то есть, накладывает на результат декорации.
5  * Внешний вид важен, поэтому этот класс существует.
6  */
7 public class Decorator {
8     /**
9     * Функция декорирования числа для вывода в консоль
10    * в виде строки с преамбулой 'Вот Ваше число'
11    *
12    * @param a число, требующее декорации
13    * @return Отформатированная строка.
14    */
15    public static String decorate(int a) {
16        /*
17        * Метод декорирует число, добавляя к нему строку
18        * при помощи функции форматирования строк

```

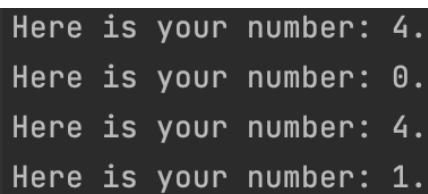
```
19     * */
20     return String.format("Here is your number: %d.", a);
21 }
22 }
```

- Скомпилировать проект, а также создать для этого проекта стандартную веб-страницу с документацией ко всем пакетам.

Вариант решения

Листинг 4: Команды компиляции

```
1 javac -sourcepath ./src -d out src/ru/gb/jcore/sample/Main.java
2 java -classpath ./out ru.gb.jcore.sample.Main
3
```



```
Here is your number: 4.
Here is your number: 0.
Here is your number: 4.
Here is your number: 1.
```

Рис. 2: Результат компиляции

Листинг 5: Команда создания документации

```
1 javadoc -d docs -sourcepath ./src -cp ./out -subpackages ru
2
```

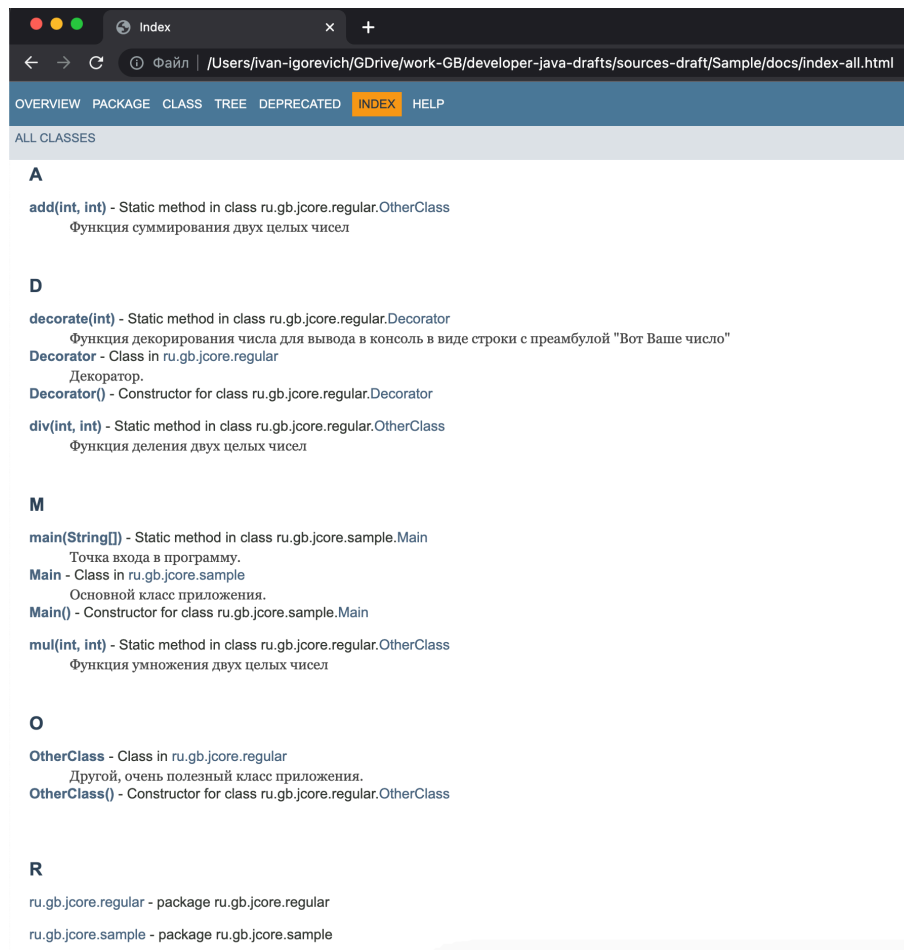


Рис. 3: Результат создания документации

- Создать Makefile с задачами сборки, очистки и создания документации на весь проект.

Вариант решения¹

Листинг 6: Makefile

```

1 SRC_DIR := src
2 OUT_DIR := out
3 DOC_DIR := doc
4
5 JC := javac
6 JDOC := javadoc
7 JSRC := -sourcepath ./${SRC_DIR}
8 JCLASS := -cp ./${OUT_DIR}
9 JCDEST := -d ${OUT_DIR}
10 JDOCDEST := -d ${DOC_DIR}
11 MAIN_SOURCE := ru/gb/jcore/sample/Main
12 MAIN_CLASS := ru.gb.jcore.sample.Main
13
14 all:
15     ${JC} ${JSRC} ${JCDEST} ${SRC_DIR}/${MAIN_SOURCE}.java
16
17 clean:

```

¹Обратите внимание, что все отступы сделаны не пробелами, а табуляцией, иначе Makefile не работает

```

18     rm -R ${OUT_DIR}
19
20 run:
21     cd out && java ${MAIN_CLASS}
22
23 docs:
24     ${JDOC}) ${JDOCDEST} ${JSRC} ${JCLASS} -subpackages ru

```

```

ivan-igorevich@MacBook-Pro-Ivan Sample % make all
javac -sourcepath ./src -d out src/ru/gb/jcore/sample/Main.java
ivan-igorevich@MacBook-Pro-Ivan Sample % make run
cd out && java ru.gb.jcore.sample.Main
Here is your number: 4.
Here is your number: 0.
Here is your number: 4.
Here is your number: 1.
ivan-igorevich@MacBook-Pro-Ivan Sample % make docs
make: `docs' is up to date.
ivan-igorevich@MacBook-Pro-Ivan Sample % make clean
rm -R out
ivan-igorevich@MacBook-Pro-Ivan Sample %

```

Рис. 4: Результат выполнения задач

- *Создать два Docker-образа. Один должен компилировать Java-проект обратно в папку на компьютере пользователя, а второй забирать скомпилированные классы и исполнять их.

Вариант решения

1.4.4. Вопросы и ответы

- **Ценность этапа** Задать задание для самостоятельного выполнения между занятиями.
- **Тайминг** 5-15 минут
- **Действия преподавателя**
 - Преподаватель ожидает вопросов по теме прошедшей лекции, викторины и продемонстрированной работы;
 - Если преподаватель затрудняется с ответом, необходимо мягко предложить студенту ответить на его вопрос на следующем семинаре (и не забыть найти ответ на вопрос студента!);
 - Предложить и показать пути самостоятельного поиска студентом ответа на заданный вопрос;
 - Посоветовать литературу на тему заданного вопроса;
 - Дополнительно указать на то, что все сведения для выполнения домашнего задания, прохождения викторины и работы на семинаре были рассмотрены в методическом материале к этому или предыдущим урокам.

1.4.5. Задание 1

- **Ценность этапа** Создание, компиляция и запуск проектов без использования среды разработки.
- **Тайминг** 10-20 минут.

— Действия преподавателя

- Пояснить студентам ценность этого опыта (запуск приложений на сервере, в контейнерах, настройка CI/CD в пет-проектах);
- Выдать задание группам студентов, показать где именно следует искать терминал ОС;
- Если группа студентов справилась с заданием, а времени осталось более 5 минут, выдавать группе задания «со звёздочкой».

— Задания:

- Создать, скомпилировать, запустить и продемонстрировать простой проект без использования среды разработки.

Вариант решения

Листинг 7: Простейший проект

```
1 public class Main {
2     public static void main(String[] args) {
3         System.out.println("Hello, world!");
4     }
5 }
```

Листинг 8: Команды компиляции

```
1 javac Main.java
2 java Main
3
```

- *₁ отделить исходный код от скомпилированных файлов

Вариант решения

```
1 javac -d out Main.java
2 java -classpath ./out Main
3
```

- *₂ сложить исходный код в пакет с глубиной иерархии не менее 3.

Вариант решения

Вручную создать соответствующие вложенные папки, переместить в них файл с исходным кодом `Main.java` и написать оператор `package` первой строкой файла `Main.java`.

```
1 javac -d out ru/gb/jcore/Main.java
2 java -classpath ./out ru.gb.jcore.Main
3
```

1.4.6. Задание 2

- **Ценность этапа** Настройка и изучение дополнительного инструментария для создания проектов и описания работы фрагментов кода в виде Jupyter notebook.
- **Тайминг** 10-15 минут.
- **Действия преподавателя**
 - Пояснить студентам ценность этого опыта (использование скриптовых возможностей среды разработки, таких как написание простых фрагментов кода без необходимости создавать большой проект в тяжеловесной среде разработки);

- Пояснить студентам в каком виде выполнять и сдавать задания;
- Выдать задание группам студентов, показать где и как скачивать необходимый инструментарий, если он ещё не установлен;
- Если группа студентов справилась с заданием, а времени осталось более 5 минут, выдавать группе задания «со звёздочкой».

– Задания

- Настроить окружение Jupyter Notebook с ядром IJava, создать одну ячейку с переменной, а вторую с выводом значения этой переменной стандартным способом. Дополнить ячейки описанием markdown.

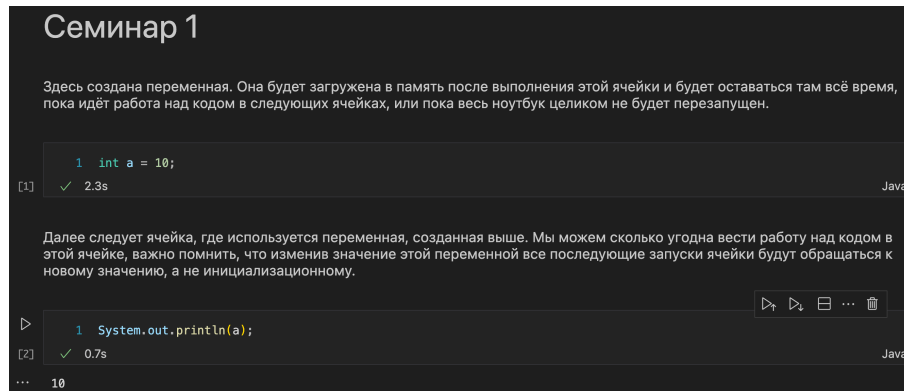


Рис. 5: Вариант решения

- *₁ осуществить форматированный вывод

Листинг 9: Вариант решения (вторая ячейка)

```
1 System.out.print("Your number is " + a);
```

- *₁ сохранить форматизирующую строку в ячейке с переменной

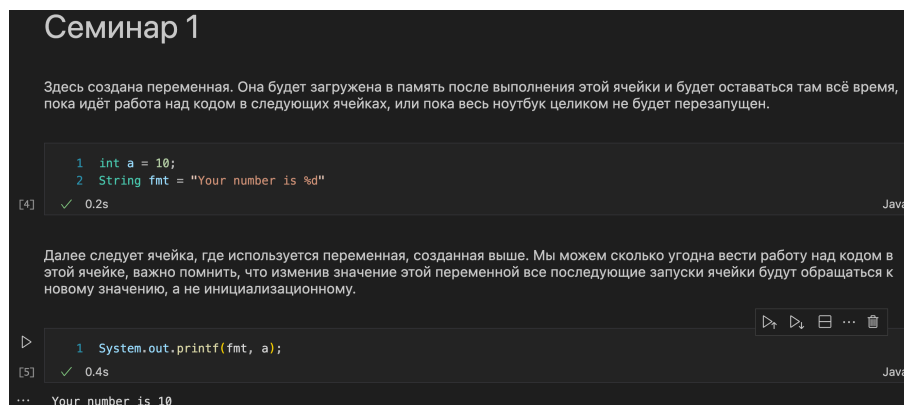


Рис. 6: Вариант решения

1.4.7. Задание 3

- **Ценность этапа** Закрепление навыков создания стандартной программной документации.
- **Тайминг** 15-20 минут
- **Действия преподавателя**

- Пояснить студентам ценность этого опыта (описание пет-проектов для потенциальных соисполнителей, создание базы знаний по проекту на случай длительных пауз в работе)
- Выдать задание группам студентов
- Если группа студентов справилась с заданием, а времени осталось более 5 минут, выдать группе задание «со звёздочкой».

— Задания

- К проекту из задания 1 добавить ещё один класс в соседнем пакете, как это было показано на лекции, и комментарии в стиле Javadoc. Комментарии необходимо добавить как к методам, так и к классам. Сгенерировать общую программную документацию.

Вариант решения

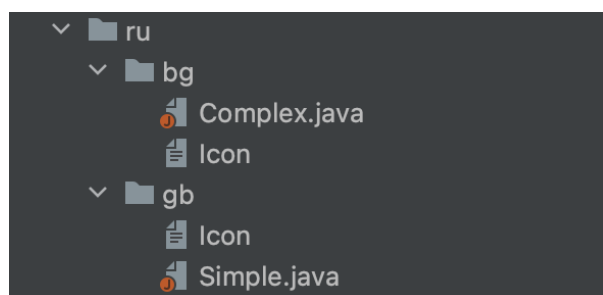


Рис. 7: Иерархия получившегося проекта

Листинг 10: Основной класс

```

1 package ru.gb;
2
3 import ru.bg.Complex;
4 /**
5  * Это простой класс. Он простой настолько, что ничего не делает
6  */
7 public class Simple {
8     /**
9     * Функция запускающая программу и приветствующая мир.
10    * Наверное, самая популярная функция в мире.
11    *
12    * @param args стандартные аргументы командной строки
13    */
14    public static void main(String[] args) {
15        System.out.println(Complex.hello());
16    }
17 }

```

Листинг 11: Вспомогательный класс

```

1 package ru.bg;
2
3 /**
4  * Это уже весьма усложнённый класс, мы будем его вызывать из простого
5  */
6 public class Complex {
7     /**
8     * Функция, возвращающая какую-то строку. Возможно, даже приветствующую мир.
9     *
10    * @return строка с приветствием.

```

```

11     * */
12     public static String hello() {
13         return "Hello, world!";
14     }
15 }

```

Листинг 12: Команды компиляции и создания документации

```

1 javac -sourcepath . -d out ru/gb/Simple.java
2 java -classpath ./out ru.gb.Simple
3 javadoc -d doc -sourcepath . -cp ./out -subpackages ru
4

```

*1 создать документацию на каждый пакет по отдельности

Листинг 13: Вариант решения

```

1 javadoc -d doc_gb -sourcepath . -cp ./out ru.gb
2 javadoc -d doc_bg -sourcepath . -cp ./out ru.bg
3

```

1.4.8. Домашнее задание

- **Ценность этапа** Задать задание для самостоятельного выполнения между занятиями.
- **Тайминг** 5-10 минут.
- **Действия преподавателя**
 - Пояснить студентам в каком виде выполнять и сдавать задания
 - Уточнить кто будет проверять работы (преподаватель или ревьюер)
 - Объяснить к кому обращаться за помощью и где искать подсказки
 - Объяснить где взять проект заготовки для дз
- **Задания**
 1. Решить все задания (в том числе «со звёздочкой»), если они не были решены на семинаре, без ограничений по времени;
 - 2.

1.4.9. Рефлексия и завершение семинара

- **Цель этапа:** Привести урок к логическому завершению, посмотреть что студентам удалось, что было сложно и над чем нужно еще поработать
- **Тайминг:** 5-10 минут
- **Действия преподавателя:**
 - Запросить обратную связь от студентов.
 - Подчеркните то, чему студенты научились на занятии.
 - Дайте рекомендации по решению заданий, если в этом есть необходимость
 - Дайте краткую обратную связь студентам.
 - Поделитесь ощущением от семинара.
 - Поблагодарите за проделанную работу.