

# Primeri programov v Javi

Opozorilo: Primeri so narejeni v Javi 1.4, zato morda nekateri programi niso povsem združljivi z Javo 5.0.

---

- Program, ki prepíše eno datoteko v drugo. Prepisovanje poteka po bajtih. Datoteka [Prepisi.java](#) z izvorno kodo programa.
  - Program, ki prepíše eno datoteko v drugo. Prepisovanje poteka po vrsticah preko izravnalnika (buffer). Datoteka [PrepisiVrstice.java](#) z izvorno kodo programa.
  - Primer programa v Javi za delo z datotekami z naključnim dostopom. Program odpre datoteko, ki je podana kot argument programa, ter v to datoteko zapiše cela števila od 1 do 100. Potem se postavi na 51. pozicijo v datoteki, prebere eno število in ga izpiše na standardni izhod. Nato izpiše trenutno pozicijo datotečnega kazalca in na koncu izpiše vsebino celotne datoteke (število po število). Datoteka [NakljucenDostop.java](#) z izvorno kodo programa.
  - Primer programa v Javi, ki demonstrira zapisovanje in branje objektov v/iz datoteke. Datoteka [ObjektiVL.java](#) z izvorno kodo programa.
- 

- Primer programa, ki vsebino podanega URL-ja izpiše na standardni izhod. Datoteka [PreberiURL.java](#) z izvorno kodo programa.
  - Primer programa, ki prikaže sliko, ki je podana z URL-jem. Datoteka [Ogled.java](#) z izvorno kodo programa.
  - Primer programa, ki na disk v tekoči direktorij zapiše poljubno datoteko (tekstovna, slika, ...), ki je podana z URL-jem. Datoteka [Shrani.java](#) z izvorno kodo programa.
- 

- Primer preprostega grafičnega uporabniškega vmesnika v Javi. Zajema vnosno polje, kamor vpišemo poljubno besedilo, ter dva gumba. Prvi gumb zbrši vsebino vnosnega polja, drugi gumb pa v okno izpiše vsebino vnosnega polja. Grafični uporabniški vmesnik zgradimo postopoma:
  1. Kreiramo okno, mu nastavimo velikost in naslov ter ga prikazemo na zaslону (datoteka [GUV1.java](#) z izvorno kodo programa).
  2. V okno postavimo dva gumba, dve oznaki in vnosno polje, uporabimo primeren razporejevalnik (datoteka [GUV2.java](#) z izvorno kodo programa).
  3. Dodamo poslušalca, ki se odziva na akcije gumbov (datoteka [GUV3.java](#) z izvorno kodo programa).
- Primer programa, ki v oknu izriše graf funkcije sinus. Velikost enote je odvisna od trenutne velikosti okna. Datoteka [Graf.java](#) z izvorno kodo programa.
- Primer programa, ki uporablja tehniko dvojnega pomnjenja (double buffering). Ob

vsakem pritisku gumba Krog se na risalni plošči izriše krog (pozicija, velikost in barva so naključne). V primeru se celotno risanje izvaja na sliko risalne plošče v pomnilniku, metoda paint pa prikazuje to sliko risalne plošče.

Datoteka [Krog.java](#) z izvorno kodo programa.

- Še en primer programa, ki uporablja tehniko dvojnega pomnjenja (double buffering). Z miško lahko v oknu rišemo rdeče črte.  
Datoteka [MainForm.java](#) z izvorno kodo programa.
- 

- Program, ki prikazuje uporabo razreda Vector. Program naredi naslednje: najprej naključno izbere število med 0 in MAX ter napolni vektor s števili od 0 do izbranega števila; potem odstrani prvi element vektorja ter na koncu izprazni vektor (odstrani vse elemente); po vsaki operaciji vsebino vektorja tudi izpiše.  
Razred Vector implementira polje objektov, ki lahko po potrebi spreminja svojo velikost.  
Datoteka [VectorDemo.java](#) z izvorno kodo programa.
- 

- Program, ki demonstrira uporabo niti. Program deluje kot preprosta štoparica, ki jo lahko poljubno požemo, ustavimo ali nastavimo na nič.  
Datoteka [Stevec.java](#) z izvorno kodo programa.

Program Stevec0.java naj bi deloval kot stevec, vendar ne uporablja niti. Seveda to vpliva na odzivnost programa. Preizkusite primer (program lahko prekinete s Ctrl+C).  
Datoteka [Stevec0.java](#) z izvorno kodo programa.

---