

Callbacks - zpětná volání

V následující ukázce si vysvětlíme co jsou to tzv. callbacky a také jak s nimi pracovat. Využívají se jako méně náročná, a také přesnější možnost pro vyvolání zadané akce v určitý moment (například po té, co dojde cyklus ke konci). Práci s callbacky si ukážeme na projektu počítající prvočísla metodou Eratostenových sít.

Co to je callback?

Jedná se o spustitelný kód, který je následně předán do jiného kódu, který má za úkol vykonat předem určenou činnost ve vhodný čas. V ukázce bude vhodným časem například určení dalšího prvočísla.

Tvorba projektu

Pro začátek si budeme muset vytvořit 3 třídy:

1. [Callback.java](#) - Do této třídy umístíme samotný základ callbacku.
2. [Eratosthen.java](#) - Zde se bude nacházet jádro projektu. Budou zde vytvořeny callbacky jako takové a zároveň dojde k vytvoření kódu pro Eratostenova síta za pomoci kontejnerů. Tato třída bude muset být spustitelná, proto bude implementovat Runnable.
3. [MainWindow.java](#) - Zde budeme mít okno aplikace, ve kterém nalezneme možnost zadání čísla, po které bude určování prvočísel probíhat a samozřejmě jejich samotný výpis. Bude se tedy jednat o JFrame, který bude implementovat třídu Callback.java, abychom mohli přeměnit MainWindow na callback.

From:

<https://wiki.gml.cz/> - GMLWiki

Permanent link:

<https://wiki.gml.cz/doku.php/objprg:jazykjava:callback?rev=1434993773>

Last update: **22. 06. 2015, 19.22**

