

```

// array.java
// demonstruje użycie tablic w Javie
// uruchomienie programu: C>java arrayApp
////////////////////////////////////
class ArrayApp
{
    public static void main(String[] args)
    {
        long[] arr;                // referencja do tablicy
        arr = new long[100];        // tworzymy tablicę
        int nElems = 0;            // liczba elementów
        int j;                     // licznik pętli
        long searchKey;            // klucz elementu, którego szukamy
//-----
        arr[0] = 77;                // wstawiamy 10 elementów
        arr[1] = 99;
        arr[2] = 44;
        arr[3] = 55;
        arr[4] = 22;
        arr[5] = 88;
        arr[6] = 11;
        arr[7] = 00;
        arr[8] = 66;
        arr[9] = 33;
        nElems = 10;                // teraz w tablicy jest 10 elementów
//-----
        for(j=0; j<nElems; j++)      // wyświetlamy elementy
            System.out.print(arr[j] + " ");
        System.out.println("");
//-----
        searchKey = 66;              // szukamy elementu o kluczu 66
        for(j=0; j<nElems; j++)      // dla każdego elementu...
            if(arr[j] == searchKey)  // czy znaleziono?
                break;              // tak, wyjście z pętli przed końcem
        if(j == nElems)             // czy jesteśmy na końcu?
            System.out.println("Nie znaleziono " + searchKey); // tak
        else
            System.out.println("Znaleziono " + searchKey); // nie
//-----
        searchKey = 55;             // usuwamy element o kluczu 55
        for(j=0; j<nElems; j++)      // szukamy go
            if(arr[j] == searchKey)
                break;
        for(int k=j; k<nElems; k++)  // przesuwamy te, które są wyżej
            arr[k] = arr[k+1];
        nElems--;                  // zmniejszamy ilość elementów
//-----
        for(j=0; j<nElems; j++)      // wyświetlamy elementy
            System.out.print( arr[j] + " ");
        System.out.println("");
    } // koniec main()
} // koniec klasy ArrayApp

```