

Vorwort	9
<hr/>	
Teil I: Sprache	11
Kapitel 1: Namenskonventionen	13
Klassennamen	13
Interface-Namen	13
Methodennamen	14
Namen von Instanzvariablen und statischen Variablen	14
Namen von Parametern und lokalen Variablen	14
Namen generischer Typparameter	15
Namen von Konstanten	15
Enumerationsnamen	15
Package-Namen	15
Akronyme	16
Kapitel 2: Lexikalische Elemente	17
Unicode und ASCII	17
Kommentare	19
Schlüsselwörter	20
Bezeichner	21
Trennzeichen	21
Operatoren	21
Literele	23
Escape-Sequenzen	26
Unicode-Währungssymbole	27

Kapitel 3: Grundlegende Typen	29
Primitive Typen	29
Literele für primitive Typen	30
Gleitkomma-Entitäten	32
Numeric Promotion primitiver Typen	34
Wrapper-Klassen	36
Autoboxing und Unboxing	36
Kapitel 4: Referenztypen	39
Referenztypen und primitive Typen im Vergleich	40
Default-Werte	40
Umwandlung von Referenztypen	42
Umwandlungen zwischen primitiven Typen und Referenztypen	43
Referenztypen an Methoden übergeben	43
Referenztypen vergleichen	44
Referenztypen kopieren	47
Speicherreservierung und Garbage Collection von Referenztypen	49
Kapitel 5: Objektorientierte Programmierung	50
Klassen und Objekte	50
Argumentlisten variabler Länge	56
Abstrakte Klassen und Methoden	58
Statische Datenmember, Methoden und Konstanten	59
Interfaces	60
Enumerationen	61
Annotationstypen	62
Kapitel 6: Anweisungen und Blöcke	64
Ausdrücke	64
Die leere Anweisung	65
Blöcke	65
Bedingungsanweisungen	65
Iterationsanweisungen	67
Übergabe der Steuerung	68
Die Synchronized-Anweisung	70

Die Assert-Anweisung	70
Anweisungen zum Exception-Handling	71
Kapitel 7: Exception-Handling	72
Die Exception-Hierarchie	72
Geprüfte/ungeprüfte Exceptions und Fehler	73
Verbreitete geprüfte/ungeprüfte Exceptions und Fehler	74
Schlüsselwörter zum Exception-Handling	76
Der Exception-Handling-Prozess	79
Eigene Exception-Klassen definieren	80
Informationen zu Exceptions ausgeben	81
Kapitel 8: Java-Modifizierer.....	83
Zugriffsmodifizierer	84
Andere Modifizierer (nicht für den Zugriff)	85
<hr/>	
Teil II: Die Plattform	87
Kapitel 9: Java Platform, SE.....	89
Häufig verwendete Java SE API-Bibliotheken	89
Kapitel 10: Entwicklungsgrundlagen	102
Java Runtime Environment	102
Java Development Kit	102
Java-Programmstruktur	103
Kommandozeilenwerkzeuge	105
Klassenpfad	112
Kapitel 11: Elementare Ein-/Ausgabe	113
Die Standard-Streams in, out und err	113
Die Klassenhierarchie für die einfache Ein-/Ausgabe	114
Lesen und Schreiben von Dateien	114
Lesen und Schreiben aus bzw. in Sockets	118
Serialisierung	120
Dateien zippen und entzippen	121
Datei- und Verzeichnisbearbeitung	122

Kapitel 12: Java Collections Framework	124
Das Interface Collection	124
Implementierungen	125
Methoden des Collection Frameworks	126
Algorithmen der Klasse Collections	126
Algorithmeffizienz	127
Comparator-Interface	129
Kapitel 13: Generics Framework	131
Generische Klassen und Interfaces	131
Konstruktoren mit Generics	132
Substitutionsprinzip	133
Typparameter, Wildcards und Grenzen	133
Das Get-und-Put-Prinzip	134
Generische Spezialisierung	135
Generische Methoden in Grundtypen	136
Kapitel 14: Nebenläufigkeit	137
Threads erzeugen	137
Thread-Status	138
Thread-Priorität	139
Häufig verwendete Methoden	139
Synchronisierung	141
Concurrency-Utilities	142
Kapitel 15: Speicherverwaltung	146
Der Garbage Collector	146
Tools zur Speicherverwaltung	148
Kommandozeilenoptionen	149
Die Größe des JVM-Heaps anpassen	152
In die GC eingreifen	152
Kapitel 16: Die Java Scripting API	154
Skriptsprachen	154
Script-Engine-Implementierungen	154
Skriptsprachen und Script-Engines einrichten	156

Kapitel 17: Externe Tools	160
Entwicklungswerkzeuge	160
Bibliotheken	162
IDEs	162
Webanwendungsplattformen	163
Skriptsprachen	165
Kapitel 18: UML-Grundlagen	167
Klassendiagramme	167
Objektdiagramme	169
Grafische Symboldarstellung	170
Konnektoren	171
Multiplizität	171
Rollennamen	172
Klassenbeziehungen	172
Sequenzdiagramme	174
Index	177