

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung – Objekte und Programmierung	1
1.1	Was ist objekt-orientierte Programmierung?	2
1.2	Was will dieses Buch?	7
2	Grundelemente der Programmierung – Worte und Sätze	11
2.1	Der Umgang mit Fenstern in Smalltalk	13
2.2	Zahlen, Buchstaben, Strings, Symbole und Arrays – Die ersten Zuhörer	16
2.2.1	Zahlen, Punkte und Rechtecke	18
2.2.2	Buchstaben, Strings und Symbole	23
2.2.3	Arrays	27
2.3	Einige einfache Nachrichten – Die ersten Sätze	30
2.4	Variablen - Wie fesselt man seine Zuhörer?	34
2.5	Blöcke – Fasse zusammen und herrsche... ..	36
2.6	Verzweigungen – Ja, aber	40
2.7	Iterationen – Immer wieder dasselbe	43
2.7.1	Wiederholungen - Bis daß die Bedingung uns scheidet	45
2.7.2	Wiederholung - Was ein Array schon alleine kann	47
2.8	Weitere Mengen - Andere Sammler	51
2.8.1	OrderedCollection	51
2.8.2	SortedCollection	54
2.8.3	Set, IdentitySet	56
2.8.4	Dictionary, IdentityDictionary	58
2.9	Zusammenfassung – Was wir bisher gelernt haben... ..	61
2.10	Lösungen zu den Übungsaufgaben	63
3	Klassen und Instanzen – Der Rechner lebt!	77
3.1	Das Klassenkonzept	77
3.2	Eigene Klassen	90
3.2.1	Erste eigene Klassen – Die ersten Lebewesen	90
3.2.2	Instanzvariablen – Die Eigenheiten eines Lebewesens	92
3.2.3	Methoden und temporäre Variablen – Wer versteht was	94
3.3	Unterklassen und Vererbung – Das Erbe der Altvorderen	101

3.3.1	Unterklassen – Spezielle Lebewesen.....	102
3.3.2	Das Konzept der Unterklassen	105
3.3.3	Klassenvariablen und Klassennachrichten – Was allen gemeinsam ist	119
3.4	Abhängigkeiten zwischen Objekten – Wer muß auf wen aufpassen?	125
3.4.1	Abhängigkeit durch Versenden von Nachrichten – Zurufe	125
3.4.2	Der Dependency-Mechanismus – Abhängigkeiten	130
3.5	Ein Lagerhaltungsprogramm	134
3.6	Lösungen zu den Übungsaufgaben	141
4	Benutzeroberflächen – Das, was man sehen möchte.....	155
4.1	Graphische Objekte – Viele bunte Bilder	157
4.1.1	„Hello World“ – Wie kommt der Text ins Fenster?.....	157
4.1.2	ScheduledWindow und GraphicsContext	161
4.1.3	CompositePart und Wrapper – Rahmen für die Bilder	175
4.1.4	DependentPart – Die Aufpasser	187
4.2	Views und Controller	197
4.2.1	Model – View – Controller: Das große Smalltalk-Trio.....	197
4.2.2	Eigene Controller – Die Dressur der Maus	202
4.3	Views aus der Objectworks\Smalltalk-Bibliothek – Einstöpseln, fertig	224
4.3.1	PopUpMenu – Der Emporkömmling	224
4.3.2	Listen und Texte	229
4.3.3	DialogView – Was die Unterhaltung erleichtert	238
4.4	Lösungen zu den Übungsaufgaben	242
5	Ergänzungen – Was man sonst noch wissen sollte	253
5.1	Filename und Stream – Wohin mit den Daten?.....	253
5.2	Der Umgang mit Smalltalk-Code	263
5.2.1	Ein- und Ausgabe von Programmen eines Smalltalk-Image.....	264
5.2.2	Versionenverwaltung	268
5.3	Lösungen zu den Übungsaufgaben	272
6	Literatur	275
	Index.....	277