

Inhaltsübersicht

Vorwort	5
Schritt 1: Einführung in Java	13
Schritt 2: Variablen, Datentypen, Operatoren.....	23
Schritt 3: Kontrollstrukturen.....	35
Schritt 4: Felder / Arrays	45
Schritt 5: Methoden	51
Schritt 6: Sichtbarkeit / Gültigkeit	59
Schritt 7: Objektorientierte Konzepte	69
Schritt 8: Ausnahmen / Exceptions	83
Schritt 9: Zeichenketten / Strings	91
Schritt 10: Lineare Datenstrukturen.....	101
Schritt 11: Datenströme / Streams.....	125
Schritt 12: Datenbanken mit Java	149
Schritt 13: Graphische Benutzeroberflächen mit Swing: Einführung	163
Schritt 14: Graphische Benutzeroberflächen mit Swing: komplexere Ober- flächen	175
Stichwortverzeichnis.....	197

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	5
Schritt 1: Einführung in Java	13
1.1 Historie.....	15
1.2 Begriffe.....	15
1.3 Besonderheiten von Java.....	16
1.4 Konventionen und Notationen	20
1.5 Das erste Java-Programm	21
Schritt 2: Variablen, Datentypen, Operatoren	23
2.1 Datentypen	25
2.2 Operatoren	31
Schritt 3: Kontrollstrukturen	35
3.1 Anweisungen	37
3.2 Sequenz.....	38
3.3 Auswahl	39
3.4 Schleifen / Wiederholungen.....	41
Schritt 4: Felder / Arrays.....	45
4.1 Werte in Arrays anordnen.....	47
Schritt 5: Methoden.....	51
5.1 Anweisungen in Methoden zusammenfassen	53
Schritt 6: Sichtbarkeit / Gültigkeit.....	59
6.1 Java-Komponenten	61
6.2 Das Geheimnisprinzip und Zugriffsmodifier.....	63
6.3 Qualifikation und Import	65
6.4 Gültige und sichtbare Elemente.....	67
6.5 Innere Elemente.....	68
Schritt 7: Objektorientierte Konzepte.....	69

Schritt 7: Objektorientierte Konzepte	69
7.1 Klassen und Objekte	71
7.2 Erweiterung / Vererbung.....	74
7.3 Abstrakte Klassen und Methoden	75
7.4 Schnittstellen / Interfaces.....	76
7.5 Aufzählungstypen / Enumerations.....	78
7.6 Polymorphismus	80
7.7 Best Practices der objektorientierten Programmierung	81
Schritt 8: Ausnahmen / Exceptions	83
8.1 Ausnahmen auslösen und behandeln	85
Schritt 9: Zeichenketten / Strings	91
9.1 Die Klassen String und StringBuilder	93
9.2 Erzeugung von Strings.....	93
9.3 Vergleich von Strings	94
9.4 Extraktion von Zeichen oder Teilstrings.....	95
9.5 Umwandeln von Strings.....	96
9.6 Umwandlung von elementaren Datentypen in Strings.....	97
9.7 Verarbeitung von Zeichenketten mit der Klasse StringBuilder	98
Schritt 10: Lineare Datenstrukturen	101
10.1 Überblick	103
10.2 Typisierung von Collections.....	106
10.3 Das Interface Collection	107
10.4 Die Liste / List	110
10.5 Die Menge / Set.....	113
10.6 Die Schlange / Queue	115
10.7 Der Keller / Stapel / Stack	119
10.8 Die Assoziationsliste / Map.....	120
Schritt 11: Datenströme / Streams	125
11.1 Datenquellen und -senken.....	127
11.2 Daten- und Stream-Arten.....	127

11.3	Lesen und Schreiben von Strömen in Java.....	128
11.4	Lesen und Schreiben von Byte-Strömen.....	130
11.5	Lesen und Schreiben von Textdateien.....	134
11.6	Lesen und Schreiben von Java-Daten.....	140
11.7	Objekte speichern und lesen.....	144
Schritt 12: Datenbanken mit Java.....		149
12.1	Java und Datenbanken.....	151
12.2	Relationale Datenbanken und SQL.....	152
12.3	Datenbankzugriff mit JDBC.....	158
Schritt 13: Graphische Benutzeroberflächen mit Swing: Einführung.....		163
13.1	Benutzeroberflächen.....	165
13.2	Aufbau von Swing-Oberflächen.....	166
13.3	Einfache Widgets.....	168
13.4	Interaktion mit Widgets.....	171
Schritt 14: Graphische Benutzeroberflächen mit Swing: komplexere Oberflächen.....		175
14.1	Komplexere Oberflächen.....	177
14.2	Übersicht über das Anwendungsbeispiel.....	179
14.3	MVC: Trennung von Oberfläche und Anwendung.....	180
14.4	Weitere Widgets: Auswahllisten.....	182
14.5	Layout-Manager.....	187
14.6	Strukturierung der Oberfläche.....	191
14.7	Weitere Widgets.....	193
Stichwortverzeichnis.....		197