

►► Schnell**übersicht**

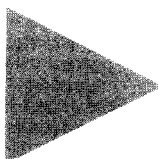
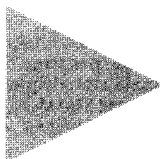
Java 5

Die praktische Referenz

DIRK LOUIS PETER MÜLLER



Markt+Technik





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	8
	Schreiben Sie uns!	9
1	Allgemeine Sprachkonzepte	10
1.1	Die Programmiersprache Java	10
1.2	Installation des JAVA-SDK	14
1.3	Programmaufbau	16
1.4	Kompilierung und Ausführung	22
1.5	Pakete	25
1.6	Namenskonventionen	30
2	Daten	33
2.1	Überblick	33
2.2	Literale	37
2.3	Variablen	39
2.4	Konstanten	44
2.5	Datentypen: elementare Typen	45
2.6	Datentypen: komplexe Typen	52
2.7	Strings	75
2.8	Typumwandlung	76
2.9	Wrapper-Klassen	78
3	Ausdrücke und Anweisungen	82
3.1	Vom Ausdruck zur Methode	82
3.2	Die Operatoren	85
3.3	Kontrollstrukturen	107
4	Klassen und Objekte	120
4.1	Klassendefinition	120
4.2	Felder	126
4.3	Methoden	129
4.4	Konstruktoren	140
4.5	Instanziierung	143
4.6	Techniken und Lösungen	147

Inhaltsverzeichnis	5	Weiterführende OOP-Konzepte	149
	5.1	Vererbung	149
	5.2	Polymorphie	163
	5.3	Interfaces und abstrakte Klassen	171
	5.4	Java-Generics	178
	5.5	Exception-Behandlung	188
	6	Utility-Klassen	202
	6.1	Strings (Zeichenketten)	202
	6.2	Zeit und Datum	221
	6.3	Collections (Container)	229
	6.4	Mathematische Funktionen	241
	6.5	Systemzugriffe	249
	6.6	Weitere Hilfsklassen	257
	7	Ein- und Ausgabe	259
	7.1	Dateien	259
	7.2	Ein- und Ausgabeströme (Streams)	263
	7.3	Byteorientierte Dateiein-/ausgabe	264
	7.4	Zeichenorientierte Ein-/Ausgabe	269
	7.5	Wahlfreier Dateizugriff (Random Access)	276
	7.6	Serialisierung von Objekten	278
	7.7	Ein- und Ausgabe auf Konsole	282
	8	GUI-Programmierung	286
	8.1	Grundlagen	286
	8.2	Fenster	294
	8.3	Ereignisbehandlung	303
	8.4	Layout-Manager	314
	8.5	Look&Feel	317
	8.6	Die Swing-Komponenten	318
	8.7	Zeichnen	366
	8.8	Bilder und Bilddateien	382
	8.9	Musik und Klänge	387
	8.10	Applets	393

9	Datenbankprogrammierung	408
9.1	Verbindung zur Datenbank	408
9.2	Queries durchführen	410
9.3	ResultSet: Scrolling und Updates	412
9.4	SQL-Datentypen	414
9.5	Metadaten	415
9.6	PreparedStatement und Stored Procedures	416
9.7	Lesen und Schreiben mit Blob/Clob	418
9.8	Wichtige Klassen und Methoden	419
10	Threads und Timer	424
10.1	Threads	424
10.2	Das Concurrency-Paket	439
10.3	Timer-Klassen	448
A	Anhang	451
A.1	Die Java-Tools	451
A.2	Java-Schlüsselwörter	465
A.3	Themen-Kästen und Tabellen	466
	Stichwortverzeichnis	468