Der Inhalt (im Überblick)

Der Inhalt (jetzt ausführlich)

Einführung

1 Die Oberfläche durchbrechen

Java bringt Sie an neue Orte.

---

2 Die Reise nach Objectville

Ich dachte, hier gibt's Objekte.

3 Verstehen Sie Ihre Variablen

Variablen gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: elementare Typen und Referenztypen.

---

4 Wie sich Objekte verhalten

Zustand beeinflusst Verhalten, Verhalten beeinflusst Zustände.

5 Methoden mit Superkräften

Jetzt wollen wir unsere Methoden mal etwas aufmöbeln.

6 Die Java-Bibliothek verwenden

Java wird mit Hunderten vorgefertigter Klassen ausgeliefert.

7 Besser leben in Objectville

Planen Sie Ihre Programme mit der Zukunft im Blick.

8 Ernsthafte Polymorphie

Vererbung ist nur der Anfang.

9 Leben und Sterben eines Objekts

Objekte werden geboren und Objekte sterben.

10 Zahlen, bitte!

11 Datenstrukturen

Sortieren ist in Java ein Klacks.

12 Lambdas und Streams: Was – nicht wie!

Was wäre, wenn ... Sie dem Computer nicht mitteilen müssten, WIE er etwas tun soll?

13 Riskantes Verhalten

Dinge passieren.

14 Innen hui, außen GUI

Sehen Sie den Tatsachen ins Auge: Früher oder später werden Sie GUIs erstellen müssen.

15 Mehr Schwung mit Swing

Swing ist einfach.

16 Objekte (und Text) speichern

Objekte lassen sich flach drücken und wieder aufblasen.

17 Eine Verbindung herstellen

Verbindung zur Außenwelt aufnehmen.

18 Nebenläufigkeitsprobleme behandeln

Es ist schwer, mehrere Dinge gleichzeitig zu tun.

Anhang A

Die finale Codeküche.

Anhang B

Die (mehr als) zehn wichtigsten Themen, die es nicht ins Buch geschafft haben ...

Noch können wir Sie nicht ganz gehen lassen. Ein paar Sachen haben wir noch, aber dann sind Sie fertig. Diesmal meinen wir es ernst.

Index