

Inhalt

Inhalt	7
Vorwort	13
Was heißt eigentlich Programmieren?	14
Was ist eine Entwicklungsumgebung?	14
Warum gerade Java?	15
Eclipse, die Entwicklungsumgebung zum Buch	16
1	
Einleitung	17
Wie arbeitest du mit diesem Buch?	17
Was brauchst du für dieses Buch?	18
Wie gut kannst du schon mit dem Computer umgehen?	19
2	
Das erste Projekt	21
Eclipse starten	22
Willkommen in Java	25
Ein erstes Hallo	30
Objekte, Klassen und Pakete	34
Ausgabe und Eingabe	36
Dialog mit »Schwung«	38
Eclipse beenden	41
Zusammenfassung	45
Ein paar Fragen ...	46
... aber noch keine Aufgabe	46

3	Kontrolle und Auswahl	47
	Gut oder schlecht?	48
	Die if-Struktur	50
	Strings oder Zahlen?	52
	Plus oder minus, mal oder durch	55
	Die if-else-Struktur	57
	Von int zu float	58
	Die Sache mit try und catch	62
	Zusammenfassung	66
	Ein paar Fragen ...	67
	... und ein paar Aufgaben	67
4	Bedingungen	69
	Von 1 bis 6	70
	Von Fall zu Fall	72
	Punkt für Punkt	76
	Und und Oder, oder?	78
	Ein kleines Spielchen	79
	Die while-Struktur	81
	Dein PC zählt mit	83
	Abbruch bei Unlust?	84
	Zusammenfassung	86
	Ein paar Fragen ...	86
	... und ein paar Aufgaben	87
5	Schleifen und Felder	89
	Auf dem Weg zum Millionär	90
	Schleifenvariationen	93
	Zählen mit for	95
	Variablenfelder	98
	Lottoziehung	101
	Feldsortierung	103
	Zusammenfassung	106
	Ein paar Fragen ...	106
	... und ein paar Aufgaben	106

6

Eine eigene Klasse	107
Gegenzahl und Kehrwert	108
Klassenmethoden	109
Objektmethoden	111
Eine Hand voll set und get	113
Zinsobjekt im Einsatz	116
Klasse im Paket	117
Veröffentlichung	121
Verselbständigung	123
Zusammenfassung	126
Ein paar Fragen ...	127
... und ein paar Aufgaben	127

7

Einstieg in Swing	129
Erst mal ein Fenster	130
Hallo, wie geht es?	133
Es passiert etwas	135
Gut oder schlecht?	137
Es gibt was zu erben	139
Zugabe	141
super, this und andere Erbstücke	143
Zusammenfassung	145
Ein paar Fragen ...	146
... und ein paar Aufgaben	146

8

Combo, Radio oder Check?	147
Kleine Knopfparade	148
Feldoptimierung	150
Listenwahl	152
Von Pünktchen ...	154
... und Häkchen	157
Körper, Geist und Seele	159
Der letzte Schliff	162
Zusammenfassung	165
Ein paar Fragen ...	166
... und ein paar Aufgaben	166

9**Aktion Seelenklempner 167**

- Zwei Buttons, drei Panels und ein paar Boxen 168
- Weitere Baumaßnahmen 170
- Bereit zur Diagnose 172
- Schiebereien 174
- Noch mehr Diagnosen? 175
- Datentransfer 177
- Keine Sprechstunde? 181
- Therapieprotokoll 182
- Zusammenfassung 185
- Ein paar Fragen ... 186
- ... und ein paar Aufgaben 186

10**Menüs und Dialoge 187**

- Ein Menü für den Klempner 188
- Zwei Dialoge 190
- Öffnen und Speichern 191
- Diagnosen drucken 194
- Sicher ist sicher 196
- ... und Schluss 198
- Pop it up! 200
- Zusammenfassung 204
- Ein paar Fragen ... 205
- ... und ein paar Aufgaben 206

11**Grafik in Java 207**

- Von Punkten und Koordinaten 208
- Ein Knopf im Fenster 210
- Das erste Bild 212
- Jetzt wird's bunt 214
- Eckig und rund 216
- Mit Text geht auch 219
- Farbtupfer 220
- Von Graphics zu Graphics2D 222
- Zusammenfassung 223
- Ein paar Fragen ... 224
- ... und ein paar Aufgaben 224

12	Jetzt wird geOOPt	225
	Erst mal ein Kreis	226
	Und es bewegt sich doch	228
	Graphics ruft Image	231
	Endlich ein Bild	232
	Bildersammlung	235
	Da läuft etwas	237
	Drehungen	239
	Verschwinden und auftauchen	240
	Zusammenfassung	243
	Keine Fragen ...	243
	... doch ein paar Aufgaben	243
13	Komponenten und UIs	245
	Object, Component oder mehr?	246
	Der O-Button kommt in Form	248
	Jetzt geht's rund	252
	Abnabelung	253
	Erbschaften	255
	Bunt und rund	257
	Look & Feel	259
	Von Metal bis Windows	262
	Zusammenfassung	265
	Ein paar Fragen ...	266
	... und ein paar Aufgaben	266
14	Polymorphie	267
	Von alten und neuen Methoden	268
	Ungewöhnliche Erscheinung?	269
	Eine kleine Monsterfamilie	271
	Dynamische Methoden	273
	Überschreiben und Überladen	275
	Monstershow	277
	Abstrakte Klassen und Methoden	280
	Zusammenfassung	283
	Ein paar Fragen ...	283
	... aber nur eine Aufgabe	283

15	Einblick in die Spielprogrammierung	285
	Zutaten sammeln	286
	Spielfigur und Timer	288
	Game-Run	290
	Ball oder Käfer?	293
	Tastensteuerung	297
	Maussteuerung	299
	Richtungswechsel	301
	Zusammenfassung	303
	Zum Schluss	304
	Keine Fragen ...	304
	... aber zwei Aufgaben	304
	Anhang A	305
	Für Eltern ...	305
	... und für Lehrer	306
	Anhang B	309
	Java installieren	309
	Eclipse installieren	313
	Anhang C	319
	Kleine Checkliste	319
	Dem Fehler auf der Spur	320
	Kleines OOP-Lexikon	325
	Stichwortverzeichnis	331