

Inhalt

1	Einfache Programme	9
1.1	Der Einstieg	9
1.2	Was man für ein kleines Programm braucht	14
1.3	Elementare Datentypen und Operationen	19
1.4	Eindimensionale und mehrdimensionale Felder	27
1.5	Aufgaben	30
2	Die Steuerung des Programmablaufes	31
2.1	Strukturierte Programmierung	31
2.2	Sequenz	32
2.3	Alternative	33
2.4	Iteration	36
2.5	Weitere Steueranweisungen	43
2.6	Aufgaben	44
3	Objektorientierte Programmierung	45
3.1	Objekte	45
3.2	Klassen	47
3.3	Schnittstellen	59
3.4	Pakete	61
3.5	Beispiel einer vorhandenen Klasse: <code>String</code>	63
3.6	Aufgaben	67
4	Programmierung von Windows-Anwendungen	69
4.1	Die Klasse <code>JFrame</code>	69
4.2	Grafische Steuerelemente	71

4.3	Ereignisbehandlung	75
4.4	Grafische Darstellungen	79
4.5	Aufgaben	82
5	Lösungen der Aufgaben	83
5.1	Lösungen zum Abschnitt 1	83
5.2	Lösungen zum Abschnitt 2	86
5.3	Lösungen zum Abschnitt 3	89
5.4	Lösungen zum Abschnitt 4	96
	Stichwortverzeichnis	99