

# **INHALT**

<b>EINLEITUNG</b> .....	11
Was heißt eigentlich Programmieren? .....	12
Was ist eine Entwicklungsumgebung? .....	12
Warum gerade Java? .....	13
Eclipse, die Entwicklungsumgebung zum Buch .....	14
Wie arbeite ich mit diesem Buch? .....	15
Was brauchst du für dieses Buch? .....	16
Hinweise für Lehrer .....	16
<b>DAS ERSTE PROJEKT</b> .....	19
Eclipse starten .....	20
Willkommen in Java .....	23
Ein erstes Hallo .....	28
Objekte, Klassen und Pakete .....	32
Ausgabe und Eingabe .....	33
Dialog mit »Schwung« .....	35
Eclipse beenden .....	38
Zusammenfassung .....	42
Ein paar Fragen .....	43
... aber noch keine Aufgabe .....	43
<b>KONTROLLE UND AUSWAHL</b> .....	45
Gut oder schlecht? .....	46
Die if-Struktur .....	48
Strings oder Zahlen? .....	50
Plus oder minus, mal oder durch .....	52
Die if-else-Struktur .....	54
Von int zu float .....	56
Die Sache mit try und catch .....	60
Zusammenfassung .....	63
Ein paar Fragen .....	64
... und ein paar Aufgaben .....	64

1

2

5

<b>3</b>	<b>BEDINGUNGEN .....</b>	65
	Von 1 bis 6 .....	65
	Von Fall zu Fall .....	68
	Punkt für Punkt .....	71
	Und und Oder, oder? .....	72
	Ein kleines Spielchen .....	73
	Die while-Struktur .....	75
	Dein PC zählt mit .....	77
	Abbruch bei Unlust? .....	78
	Zusammenfassung .....	80
	Ein paar Fragen ... .....	80
	... und ein paar Aufgaben .....	81
<b>4</b>	<b>SCHLEIFEN UND FELDER .....</b>	83
	Auf dem Weg zum Millionär .....	84
	Schleifenvariationen .....	87
	Zählen mit for .....	88
	Variablenfelder .....	91
	Lottoziehung .....	94
	Feldsortierung .....	96
	Zusammenfassung .....	98
	Ein paar Fragen ... .....	99
	... und ein paar Aufgaben .....	99
<b>5</b>	<b>EINE EIGENE KLASSE .....</b>	101
	Gegenzahl und Kehrwert .....	102
	Klassenmethoden .....	103
	Objektmethoden .....	105
	Eine Hand voll set und get .....	107
	Zinsobjekt im Einsatz .....	109
	Klasse im Paket .....	111
	Veröffentlichung .....	114
	Verselbständigung .....	115
	Zusammenfassung .....	118
	Ein paar Fragen ... .....	119
	... und ein paar Aufgaben .....	119

**6**

<b>EINSTIEG IN SWING .....</b>	121
Erst mal ein Fenster .....	121
Hallo, wie geht es? .....	124
Es passiert etwas .....	126
Gut oder schlecht? .....	129
Es gibt was zu erben .....	130
Zugabe .....	132
super, this und andere Erbstücke .....	133
Zusammenfassung .....	135
Ein paar Fragen .....	136
... und ein paar Aufgaben .....	136

**7**

<b>COMBO, RADIO ODER CHECK? .....</b>	137
Kleine Knopfparade .....	137
Feldoptimierung .....	140
Listenwahl .....	142
Von Pünktchen .....	144
... und Häkchen .....	145
Körper, Geist und Seele .....	148
Der letzte Schliff .....	150
Zusammenfassung .....	153
Ein paar Fragen .....	154
... und ein paar Aufgaben .....	154

**8**

<b>AKTION SEELENKLEMPNER .....</b>	155
Zwei Buttons, drei Panels und ein paar Boxen .....	156
Weitere Baumaßnahmen .....	158
Bereit zur Diagnose .....	160
Schiebereien .....	161
Noch mehr Diagnosen? .....	162
Datentransfer .....	165
Keine Sprechstunde? .....	167
Therapieprotokoll .....	169
Zusammenfassung .....	171
Ein paar Fragen .....	173
... und ein paar Aufgaben .....	173

**1**

<b>9</b>	<b>MENÜS UND DIALOGE</b> .....	175
	Ein Menü für den Klempner .....	176
	Zwei Dialoge .....	177
	Öffnen und Speichern .....	179
	Diagnosen drucken .....	181
	Sicher ist sicher .....	184
	... und Schluss .....	185
	Pop it up! .....	187
	Zusammenfassung .....	190
	Ein paar Fragen ... .....	192
	... und ein paar Aufgaben .....	192
<b>10</b>	<b>GRAFIK IN JAVA</b> .....	193
	Von Punkten und Koordinaten .....	193
	Ein Knopf im Fenster .....	196
	Das erste Bild .....	197
	Jetzt wird's bunt .....	199
	Eckig und rund .....	201
	Mit Text geht auch .....	203
	Farbtupfer .....	204
	Von Graphics zu Graphics2D .....	206
	Zusammenfassung .....	207
	Ein paar Fragen ... .....	208
	... und ein paar Aufgaben .....	209
<b>11</b>	<b>ANIMATIONEN</b> .....	211
	Erst mal ein Kreis .....	211
	Und es bewegt sich doch .....	214
	Graphics ruft Image .....	216
	Endlich ein Bild .....	217
	Bildersammlung .....	219
	Da läuft etwas .....	222
	Drehungen .....	224
	Verschwinden und auftauchen .....	225
	Zusammenfassung .....	227
	Keine Fragen ... .....	227
	... doch ein paar Aufgaben .....	227

**12**

<b>KOMPONENTEN UND UIS</b> .....	229
Object, Component oder mehr? .....	230
Der O-Button kommt in Form .....	232
Jetzt geht's rund .....	235
Abnabelung .....	236
Erbschaften .....	238
Bunt und rund .....	239
Look & Feel .....	241
Von Metal bis Windows .....	244
Zusammenfassung .....	246
Ein paar Fragen .....	248
... und ein paar Aufgaben .....	248

**13**

<b>POLYMORPHIE</b> .....	249
Von alten und neuen Methoden .....	249
Ungewöhnliche Erscheinung? .....	251
Eine kleine Monsterfamilie .....	252
Dynamische Methoden .....	254
Überschreiben und Überladen .....	256
Monstershow .....	258
Abstrakte Klassen und Methoden .....	260
Zusammenfassung .....	262
Ein paar Fragen .....	263
... aber nur eine Aufgabe .....	263

**14**

<b>EINBLICK IN DIE SPIELEPROGRAMMIERUNG</b> .....	265
Zutaten sammeln .....	265
Spielfigur und Timer .....	268
Game-Run .....	270
Ball oder Käfer? .....	273
Tastensteuerung .....	276
Maussteuerung .....	278
Richtungswechsel .....	281
Zusammenfassung .....	282
... und Schluss .....	283
Keine Fragen .....	284
... aber zwei Aufgaben .....	284

<b>A</b>	<b>ANHANG .....</b>	285
	Java installieren .....	285
	Eclipse installieren .....	290
	Einsatz der Buch-Dateien .....	294
<b>B</b>	<b>ANHANG .....</b>	295
	Kleine Checkliste .....	295
	Dem Fehler auf der Spur .....	296
	<b>STICHWORTVERZEICHNIS .....</b>	301