

EINLEITUNG	11
Was heisst eigentlich Programmieren?	12
Was ist eine Entwicklungsumgebung?	12
Warum gerade Java?	13
Eclipse, die Entwicklungsumgebung zum Buch	13
Wie arbeitest du mit diesem Buch?	14
Was brauchst du für dieses Buch?	15
Hinweise für Lehrer	16
 ALLER ANFANG IST SCHWER: DAS ERSTE PROJEKT	19
Eclipse starten	20
Willkommen in Java	23
Ein erstes Hallo	29
Objekte, Klassen und Pakete	33
Eclipse beenden	34
Zusammenfassung	39
Ein paar Fragen	40
... aber noch keine Aufgabe	40
 WENN, DANN, SONST: KONTROLLE UND AUSWAHL	41
Eingabe und Ausgabe	42
Dialog mit »Schwung«	47
Gut oder schlecht?	50
Die if-Struktur	54
Strings oder Zahlen?	55
Plus oder minus, mal oder durch	58
Die if-else-Struktur	60
Zusammenfassung	61
Ein paar Fragen	62
... und ein paar Aufgaben	63

ZENSUREN UND ZAHLENRATEN: BEDINGUNGEN	65
Von int zu float	66
Die Sache mit try und catch	68
Von 1 bis 6	72
Von Fall zu Fall	73
Punkt für Punkt	76
Und und Oder, oder?	78
Ein kleines Spielchen	79
Die while-Struktur	81
Zusammenfassung	83
Ein paar Fragen	84
... und ein paar Aufgaben	85
 GELD-SPIELEREIEN: SCHLEIFEN UND FELDER	87
Dein PC zählt mit	88
Abbruch bei Unlust?	89
Auf dem Weg zum Millionär	91
Schleifenvariationen	94
Zählen mit for	95
Variablenfelder	98
Lottoziehung	101
Feldsortierung	103
Zusammenfassung	105
Ein paar Fragen	106
... und ein paar Aufgaben	106
 DO IT YOURSELF: FUNKTIONEN UND KLASSEN	107
Java ist lernfähig	108
Funktionen fürs Ratespiel	111
Lokal oder global?	113
Parameter und Rückgabe	115
Ein neues Baby?	118
Laufen lernen	121
Kapselung und Vererbung	124
Zusammenfassung	128
Ein paar Fragen	129
... und ein paar Aufgaben	129
 NICHT NUR WAS FÜRS AUGE: EINSTIEG IN SWING	131
Erst mal ein Fenster	132
Hallo, wie geht es?	134

Es passiert etwas	137
Gut oder schlecht?	140
Es gibt was zu erben	142
super, this und andere Erbstücke	145
Zusammenfassung	149
Ein paar Fragen	151
... und ein paar Aufgaben	151

ALLES UNTER KONTROLLE: KOMPONENTENSAMMLUNG

Kleine Knopfparade	153
Feldoptimierung	156
Listenwahl	158
Von Pünktchen	160
... und Häkchen	162
Körper, Geist und Seele	165
Der letzte Schliff	167
Zusammenfassung	169
Ein paar Fragen	171
... und ein paar Aufgaben	171

WER WEISS WAS? QUIZ-PROJEKT TEIL 1

Erst der Plan, dann der Bau	173
Frage und Antworten	176
Datensammlung	179
Datentransfer	182
Aufsammeln und einordnen	186
Zusammenfassung	189
Ein paar Fragen	190
... aber keine Aufgabe	190

SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-PROJEKT TEIL 2

Du hast die Wahl	191
Aufgabenkontrolle	195
Antwort als Optionen	200
Vokabeln lernen?	202
Mehrfachauswahl	206
Zusammenfassung	208
Ein paar Fragen	209
... und ein paar Aufgaben	209

JETZT WIRD'S BUNT: GRAFIK IN JAVA	211
Von Punkten und Koordinaten	212
Das erste Bild	214
Jetzt wird's bunt	218
Eckig und rund	220
Mit Text geht auch	222
Farbtupfer	223
Von Graphics zu Graphics2D	225
Zusammenfassung	226
Ein paar Fragen ...	227
... und ein paar Aufgaben	227
 BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN	229
Erst mal ein Kreis	230
Und es bewegt sich was	232
Endlich ein (richtiges) Bild	235
Bildersammlung	238
Da läuft was	241
Drehen, verschwinden, auftauchen	243
Movie komplett	245
Zusammenfassung	248
Keine Fragen ...	248
... doch ein paar Aufgaben	248
 BUNTES TRIO: KLEINE SPIELESAMMLUNG	249
Wie viele Augen?	249
Anzeigen und auswerten	251
Schere – Stein – Papier	253
Qual der Wahl	256
Das Nim-Spiel	257
Streichholz-Parade	260
Nur einer kann gewinnen	263
Zusammenfassung	265
Keine Fragen ...	265
... aber zwei Aufgaben	265
 HANGMAN: RATEN ODER »BRATEN«	267
Anzeige und Eingabe	268
Auf ein Wort	270
Angst vor dem Galgen?	274
Wortschatz	278

Komplettierung	279
Zusammenfassung	283
Keine Fragen	284
... und keine Aufgaben	284
KLEINER KRABELKURS: TASTEN- UND MAUSSTEUERUNG	285
Ein Käfer bewegt sich	286
Der KeyListener	287
Richtungswechsel	290
Kein Spiel ohne Grenzen	291
Maussteuerung	293
Ohne Mathe geht es nicht	296
Winkelberechnung	299
Zusammenfassung	303
Keine Fragen	304
... und keine Aufgaben	304
INSEKTENJAGD: OPFER UND JÄGER	305
Freilauf mit Kehrtwende	305
Runnable und run()	308
Klick und Platt	312
Neuerscheinung	314
Insektarium?	316
MyGame-Klasse komplett	319
Zusammenfassung (und Schluss)	322
Keine Fragen	322
... und keine Aufgaben	322
ANHANG A	323
Java installieren	323
Eclipse installieren	326
Einsatz der Buch-Dateien	331
ANHANG B	333
Kleine Checkliste	333
Dem Fehler auf der Spur	334
STICHWORTVERZEICHNIS	339