

Inhaltsverzeichnis

1. Visual QuickGuide – Java in zehn Minuten	11
1.1 Grundsätzliches:	
Was ist ein Java-Applet und wie wird es erzeugt	12
1.2 Das Programm Hello World in einer Text-Version	14
1.3 Das Programm Hello World in einer Multimedia-Version	17
2. Entwicklung und Konzeption von Java	23
2.1 Die Entwicklung von Java	24
2.2 Was ist eigentlich Java	27
2.3 Bedeutung von Java für das Internet	34
2.4 Unterschiede zwischen Java und Javascript	39
3. Technische Voraussetzungen für die Arbeit mit Java	41
3.1 Mögliche Plattformen und minimale/empfohlene Konfigurationen	41
3.2 Modem, Netzwerkkarte oder ISDN als Zugang zum Internet	42
3.3 Softwarevoraussetzungen	43
3.4 Entwicklungs-Werkzeuge, JDK oder grafische Entwicklungsoberfläche und geeignete Editoren	44
3.5 Zugang zum Internet	44
3.6 Einrichten von CompuServe unter Windows 95	45
3.7 Installation des JDK	52
4. Die grundlegenden Programmier Techniken in Java	55
4.1 Einfach nachzuvollziehen – Wie Sie die Beispiel-Programme testen	56
4.2 Der Kommentar	62
4.3 Deklaration und Einsatz von Variablen	64
4.4 Die Kontrollstrukturen	70
4.5 Arrays und Datenfelder anlegen	82

4.6	Ohne sie geht hier nichts: die Klassen	85
4.7	Lebensdauer eines Objekts	88
4.8	Methoden bringen die Funktionalität	91
4.9	Typenkonvertierung und mehr	94
5.	Objektorientiertes Programmieren	99
5.1	Die Geschichte der objektorientierten Programmierung	100
5.2	Klassen und Objekte	102
5.3	Überladen von Methoden	106
5.4	Die Konstruktoren	107
5.5	Vererbung	112
5.6	Schnittstellen und Mehrfachvererbung	114
5.7	Packages	116
5.8	Sichtbarkeit	118
5.9	Die Java-Klassenbibliothek	120
6.	Entwicklung von Applets	121
6.1	Einbindung von Java-Applets in eine HTML-Seite	121
6.2	Übergabe von Parametern an Applets	126
6.3	Erstellung eines Programmgerüsts für Applets	129
7.	Programmieren mit Java – Der Werkzeugkasten	143
7.1	Einstellen von Farben	145
7.2	Beispiele für Textfunktionen	147
7.3	Erstellung einfacher Grafiken	160
7.4	Einfügen von Bildern	168
7.5	Einfügen von Sounds	174
7.6	Steuerelemente für Java-Applets aus dem AWT	180
7.7	Die Container	212
7.8	Die Layout-Manager	216
7.9	Mathematische Funktionen	243
7.10	ThrowsErrors und Exceptions	245
7.11	Interaktion über das Netz	252
8.	Multithreading mit Java	257
8.1	Was versteht man unter Threads?	257
8.2	Einsatz von Threads	259

8.3	Das Schlüsselwort synchronized	260
8.4	Elemente der Klasse Thread	261
8.5	Die Klasse ThreadGroup	273
9.	Gestaltung von HTML-Seiten	275
9.1	Der grundsätzliche Aufbau einer HTML-Seite	276
9.2	Editieren und Formatieren von Text	278
9.3	Links-Arbeiten mit HyperText	283
9.4	Bilder, Sound und Video	285
9.5	Tabellen in HTML 2.0	286
9.6	Frames – Fenster unterteilen	290
10.	Das Java-Projekt: Erstellung einer eigenen Homepage	295
10.1	Hinweise zur Planung und Gestaltung	296
10.2	Das Projekt	299
11.	Ausblick auf die Zukunft von Java	325
11.1	Wo steht Java im Moment	325
11.2	Java und das Thema Sicherheit	327
11.3	Java revolutioniert das Internet?	330
12.	Die besten Java-Tips	335
Anhang	337
	Anhang A: Java-Syntaxübersicht	337
	Anhang B: Übersicht über die Klassenbibliotheken	345
	Anhang C: Microsoft Visual J++	350
	Anhang D: Symantec Café	353
	Anhang E: HTML-Befehlsreferenz	356
	Anhang F: Das JDK	360
	Anhang G: Wichtige Adressen im WWW	362
Stichwortverzeichnis	365