

Ralf Kühnel

# Die Java-Fibel

Programmierung interaktiver Homepages  
für das World Wide Web

Technische Hochschule Darmstadt FACHBEREICH INFORMATIK <b>B I B L I O T H E K</b> Inventar-Nr.: <u>M96 - 002.12</u> ..... Sachgebiete: ..... Standort: .....
---

 **ADDISON-WESLEY PUBLISHING COMPANY**

Bonn · Reading, Massachusetts · Menlo Park, California · New York · Don Mills,  
Ontario · Harlow, England · Amsterdam · Milan · Sydney · Tokyo  
Singapore · Madrid · San Juan · Seoul · Mexico City · Taipei, Taiwan

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>11</b>
1.1	Die Geschichte . . . . .	11
1.2	Java – Design und Eigenschaften . . . . .	12
1.3	Installation . . . . .	14
1.4	Werkzeuge . . . . .	16
1.5	Vorgeschmack . . . . .	19
1.6	Objektorientierung . . . . .	26
<b>2</b>	<b>Die Regeln</b>	<b>33</b>
2.1	Lexikalische Struktur . . . . .	34
2.2	Kommentare . . . . .	34
2.3	Programmstruktur . . . . .	35
2.4	Klassen . . . . .	38
2.5	Schnittstellen . . . . .	39
2.6	Methoden und Konstruktoren . . . . .	41
2.7	Typen . . . . .	45
2.8	Variablen . . . . .	48
2.9	Kontrollstrukturen und Anweisungen . . . . .	51
2.10	Ausdrücke . . . . .	62
2.11	Sichtbarkeit von Bezeichnern . . . . .	72
<b>3</b>	<b>Das erste Spiel – Applikationen</b>	<b>79</b>
3.1	Beispiel – Eine Uhr . . . . .	79
3.2	Kommandozeile . . . . .	87
3.3	Ein- und Ausgabe . . . . .	90
3.4	Wichtige Datenstrukturen . . . . .	107
3.5	Programmierung mit Ausnahmen . . . . .	114
3.6	Programmierung von Threads . . . . .	118
3.7	Programmierung von Fenstern . . . . .	132
3.8	Test von Programmen . . . . .	141

---

<b>4</b>	<b>Das zweite Spiel – Applets</b>	<b>145</b>
4.1	Beispiel – Eine Uhr . . . . .	145
4.2	HTML und das Applet-Tag . . . . .	147
4.3	Parameterübergabe an Applets . . . . .	149
4.4	Interaktion in Applets . . . . .	150
4.5	Die Klasse Applet . . . . .	157
4.6	Benutzeroberflächen in Applets . . . . .	164
4.7	Test von Applets . . . . .	172
4.8	Datensicherheit und Applets . . . . .	173
<b>5</b>	<b>Die Hilfsmittel</b>	<b>177</b>
5.1	API – Übersicht . . . . .	177
5.2	Grafiken und Bilder . . . . .	178
5.3	Sound . . . . .	181
5.4	Netz . . . . .	182
<b>6</b>	<b>Abspann</b>	<b>191</b>
6.1	Die CD-ROM . . . . .	191
6.2	Java und JavaScript . . . . .	192
6.3	Java und Design Patterns . . . . .	192
6.4	Was fehlt? . . . . .	193
6.5	Java-Software und Informationsquellen im Netz . . . . .	194
<b>A</b>	<b>Syntax – kompakt</b>	<b>197</b>
<b>B</b>	<b>API-Klassenübersicht</b>	<b>207</b>
<b>C</b>	<b>Glossar</b>	<b>211</b>
<b>L</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>219</b>
<b>I</b>	<b>Index</b>	<b>220</b>