

Tartalomjegyzék

Bevezetés	1
A könyvről	1
Feltételezéseink rólád	2
A könyvben használt ikonok	2
Hol is kezdjük?	3
1. fejezet: Java-eszközök telepítése és használata	5
A Java Development Kit letöltése és telepítése	6
Töltsük le a JDK-t	7
Telepítsük a JDK-t	7
Nézzük át a JDK-mappákat	8
A JAVA_HOME és a path változók beállítása	8
Kérjük le a Java verzióját	11
2. fejezet: Dolgozzunk a TextPaddel	13
A TextPad letöltése és telepítése	13
Szerkesszük a forrásfájlt	15
Fordítsunk le egy programot	17
Futtassunk egy Java-programot	19
3. fejezet: Bevezetés a Javába	21
A híres Helló, világ! program	22
A Java kulcsszavai	26
Utasítások a Javában	28
Az utasítások típusai	28
White space-ek	30
Blokkok a Javában	31
Azonosítók létrehozása	32
Megjegyzések írása	33
Sorvégi megjegyzések	34
Megjegyzésblokkok	34
Bevezetés az objektumorientált programozásba	35
Osztályok és objektumok	35
Statikus metódusok	36

Objektum létrehozása osztályból.....	37
Nézzünk meg egy objektumot használó programot.....	38
A HelloApp2 osztály.....	39
Az Üdvözlő osztály.....	40
Mi a különbség?	41
Java API-osztályok importálása.....	43
4. fejezet: Változók és adattípusok kezelése.....	45
Változók deklarálása	45
Két vagy több változó deklarálása egy utasításban.....	47
Osztályszintű változók deklarálása.....	47
Példányváltozók deklarálása	49
Lokális változók deklarálása	50
Változók inicializálása.....	52
Változók inicializálása értékadó utasításokkal	53
Változók inicializálása inicializálókkal.....	53
Állandó változók (konstansok) használata	54
Primitív adattípusok	56
Egész típusok.....	57
Lebegőpontos típusok.....	59
A char típus.....	60
A boolean típus.....	61
Csomagoló osztályok használata	62
Referenciatípusok használata.....	63
Sztringek használata	65
Sztringek deklarálása és inicializálása.....	65
Sztringek összefűzése	66
Primitív típusok sztringgé alakítása.....	67
Sztringek konvertálása primitív típusokra.....	68
Mit jelent a hatókör?	69
5. fejezet: Dolgozzunk számokkal és kifejezésekkel.....	73
Aritmetikai operátorok	73
Összetett értékadó operátorok	75
A Math osztály	75
A Math osztály konstansai	76
Matematikai függvények.....	77
Véletlenszerű számok létrehozása	80

Kerekítési függvények	83
Számok formázása	86
6. fejezet: Nehéz döntések	89
Egyszerű logikai kifejezések	89
Utasítások és utasításblokkok	92
Egyszerű if utasítás	92
if-else utasítás	93
else-if utasítás	94
Logikai operátorok	96
A ! operátor	97
Az & és az && operátor	98
A és a operátor	99
Logikai operátorok kombinálása	101
A switch utasítás	102
Nézzünk meg egy else-if példaprogramot	105
Készítsük el a példaprogram jobb verzióját	107
7. fejezet: Járjuk körül a ciklusokat	111
Az alapvető while ciklus	111
A while utasítás	112
Számláló ciklus	112
Kiugrás egy ciklusból	113
A continue utasítás	114
Do-while ciklusok	116
A híres for ciklus	117
A for ciklus formális alakja	118
A számláló változó hatóköre	120
Páros számok számlálása	121
Számlálás visszafelé	122
8. fejezet: Ismerjük meg a metódusokat	123
A metódusok létrehozásának alapjai	123
Értéket visszaadó metódusok	126
A metódus visszatérési típusának deklarálása	126
A return utasítás használata az érték visszaadásához ...	127
Típust visszaadó metódus használata	128
Megfelelő return utasításra van szükség	129
Paramétereket fogadó metódusok	131

9. fejezet: Kivételkezelés.....	133
Mik azok a kivételek?	133
Kapjuk el a kivételeket.....	135
Egy egyszerű példa	136
Egy másik példa.....	137
Kivételkezelés megelőző csapással.....	139
Kapjuk el egyszerre az összes kivételt.....	141
A finally blokk használata.....	143
10. fejezet: Hozzunk létre saját osztályokat.....	147
Osztály deklarációja	147
Az osztálynév kiválasztása.....	148
Az osztálytörzs elemei.....	149
Az osztályok helye.....	150
Munkavégzés a tagokkal.....	152
Mik azok a mezők?.....	152
Mik azok a példánymetódusok?	153
Mit jelent a láthatóság?.....	154
Getterek és setterek	155
Konstruktorok létrehozása	158
Alapvető konstruktorok létrehozása	159
Alapértelmezett konstruktorok létrehozása	160
Más konstruktorok meghívása	162
11. fejezet: Öröklődés a Javában.....	165
Az öröklődés bemutatása.....	166
Motorkerékpárok, vonatok és autók.....	167
Játsszunk!	168
Egy üzleti példa	169
Öröklési hierarchiák.....	170
Alosztályok létrehozása.....	170
Metódusok felülírása.....	172
Tagok védelme	173
A this és a super kulcsszavak használata az alosztályokban	174
Értsük meg az öröklődést és a konstruktorokat.....	176
A final kulcsszó használata	178
Végleges metódusok	178
Végleges osztályok	179

12. fejezet: Használjunk tömböket.....	181
Mik azok a tömbök?.....	181
Tömbök létrehozása.....	183
Tömb inicializálása.....	184
For ciklusok használata tömbökkel.....	185
Házi feladat megoldása tömb segítségével	186
A továbbfejlesztett for ciklus.....	189
Tömbök használata metódusokban	191
A változó számú paraméter használata.....	192
Kétdimenziós tömbök használata	193
Kétdimenziós tömb létrehozása.....	194
Kétdimenziós tömb bejárása	195
Kétdimenziós tömb inicializálása.....	197
Fűrészfogas tömbök.....	198
13. fejezet: Tíz technika, ami segíti a Java-programozást.....	201
Java-program fordítása parancssorból.....	201
Java-program futtatása parancssorból	202
Numerikus adatok átalakítása	202
Adatok nyomtatása a System.out segítségével	203
Bemeneti adatok lekérése	204
Az unáris plusz és mínusz operátorok használata.....	205
Az inkrementáló és dekrementáló operátorok használata.....	205
A ternáris operátor használata.....	206
Sztringek összehasonlítása	206
Ciklusok egymásba ágyazása.....	207
Tárgymutató	209