

Összefoglaló tartalomjegyzék

Bevezetés	1
I. rész: Első lépések	9
1. fejezet: Mindenféle a Javáról.....	11
2. fejezet: Mindenféle a szoftverről.....	25
3. fejezet: Az alapvető építőelemek használata	41
II. rész: Hogyan írj saját Java-programokat?	63
4. fejezet: Hozzuk ki a lehető legtöbbet a változókból és az értékeiből	65
5. fejezet: A programfolyam szabályozása döntéshozó utasítások segítségével	95
6. fejezet: A programfolyam szabályozása ciklusokkal	123
III. rész: Gondolkozzunk nagyban: Objektorientált programozás	137
7. fejezet: Gondolkozzunk osztályok és objektumok szintjén	139
8. fejezet: Takarítsunk meg időt és pénzt: Használjunk fel újra már meglévő kódot.....	167
9. fejezet: Hozzunk létre új objektumokat	197
IV. rész: Mindentudó Java-technikák	219
10. fejezet: Hogyan tegyük oda a változókat és a metódusokat, ahová valók? ...	221
11. fejezet: Hogyan zsonglörködünk értékeinkkel tömbök és kollekciónak segítségével?.....	251
12. fejezet: Hogyan őrizzük meg nyugalunkat, amikor a dolgok nem várt fordulatot vesznek.....	281
13. fejezet: Osszuk meg neveket egy Java-program részei között	311
14. fejezet: Reagáljunk leütésekre és kattintásokra	333
15. fejezet: Írjunk Java-appleteket	351
16. fejezet: Használjuk a Java Database Connectivityt.....	363
V. rész: Top 10	373
17. fejezet: Tíz lehetőség a hibák elkerülésére	375
18. fejezet: Top 10 weboldal a Javához, a Javáról.....	381
Tárgymutató	383

X

Java

Tartalomjegyzék

Bevezetés 1

Hogyan használd ezt a könyvet?.....	1
Magyarázatok a könyv használatához	2
Amit átugorhatsz, ha.....	2
Néhány feltételezés	3
A könyv felépítése	4
I. rész: Első lépések.....	4
II. rész: Hogyan írs saját Java-programokat?.....	5
III. rész: Gondolkozzunk nagyban: Objektorientált programozás	5
IV. rész: Mindentudó Java-technikák.....	5
V. rész: Top 10.....	5
A könyvben használt ikonok	6
Hol is kezdjük?	7

I. rész: Első lépések 9

1. fejezet: Mindenféle a Javáról 11

Mire lehets képes a Javával?	12
Miért jó neked, ha Javát használod?	13
Hová illeszkedik a Java?.....	14
Objektorientált programozás (OOP)	16
Objektorientált nyelvek	16
Az objektumok és osztályaik	18
Mi az, ami olyan jó egy objektorientált nyelvben?.....	19
Finomítsuk az ismereteidet az osztályokról és objektumokról	21
Mi következik?.....	23

2. fejezet: Mindenféle a szoftverről..... 25

Tanácsok a kezdéshez	25
Mit telepíts fel a számítógépedre?.....	27
Mi az a fordítóprogram?.....	28
Mi az a Java virtuális gép?	31
A szoftver fejlesztése.....	35
Mi az az integrált fejlesztői környezet?	37

3. fejezet: Az alapvető építőelemek használata 41

Beszéljünk Javául.....	41
A nyelvtan és a közösen használt nevek.....	42
A Java-program szavai.....	44
A Java-kód vizsgálata első alkalommal	45

Hogyan értsünk meg egy egyszerű Java-programot?	47
A Java osztályai	47
A Java metódusai	48
A program main metódusa	50
Végül is, hogy mondod meg a számítógépnek, hogy csináljon valamit	51
Kapcsos zárójelek	53
És most pár megjegyzés	56
Megjegyzések hozzáadása a kódozhoz	57
Mik lehetnek Barry mentségei?	60
A megjegyzések használata a kóddal való kísérletezéshez	60

11. rész: Hogyan írsz saját Java-programokat? 63

4. fejezet: Hozzuk ki a lehető legtöbbet a változókból és az értékeikből 65

A változó változtatása	65
Értékadó utasítások	67
A változók értékeinek lehetséges típusai	68
Szöveg megjelenítése	71
Számok tizedespont nélkül	72
Deklarációk kombinálása és változók inicializálása	74
Az atomok: A Java primitív típusai	75
A char típus	75
A boolean típus	77
A molekulák és vegyületek: Referenciatípusok	79
Egy import deklaráció	83
Új értékek létrehozása operátorok alkalmazásával	85
Inicializálj egyszer, adj értéket gyakran	87
A növelő és csökkentő operátorok	88
Értékadó operátorok	92

5. fejezet: A programfolyam szabályozása döntéshozó utasítások segítségével 95

Hozzunk döntéseket (Java if utasítások)	96
Találd ki a számot	96
Emberi billentyűleütések	97
Hogyan randomizáljunk	99
Az if utasítás	100
A kettős egyenlőségjel	101
Tedd magad zárójelbe	101
Az if utasítások behúzása a kódban	102
Else-telen if-formációk	103
Feltételek kialakítása hasonlító és logikai operátorokkal	104
Számok összehasonlítása; karakterek összehasonlítása	104
Objektumok összehasonlítása	105
Importálj mindent egy csapásra	108
A Java logikai operátorai	108
Nulla vagy semmi	111
(Feltételek zárójelben)	113

Ágyazzunk egymásba	114
Választás sok lehetőség közül (A Java switch utasítása)	116
Az alap switch utasítás	116
Breakelni vagy nem breakelni	120
Közleg a Java 7	121

6. fejezet: A programfolyam szabályozása ciklusokkal 123

Utasítások ismétlése újra meg újra (Java while utasítás)	124
Ismétlés bizonyos számú alkalommal (Java for utasítás)	127
Egy for utasítás anatómiája	128
Az „Al’s All Wet” világpremierje	129
Addig ismételj, amíg meg nem kapod, amit szeretnél (Java do utasítások)	131
Egyetlen karakter beolvasása	134
Állománykezelés a Javában	135
Változódeklarációk és blokkok	136

III. rész: Gondolkozzunk nagyban: Objektumorientált programozás..... 137

7. fejezet: Gondolkozzunk osztályok és objektumok szintjén 139

Osztályok definiálása (Mi tesz valamit bankszámlává)	140
Egy publikus osztály	142
Változók deklarálása és objektumok létrehozása	142
Egy változó inicializálása	145
Egy objektum mezőjének használata	146
Egy program, több osztály	146
Egy metódus definiálása egy osztályban (Egy bankszámla megmutatása)	146
Egy bankszámla, amely megmutatja magát	148
A megmutat metódus feje	149
Értékek küldése és fogadása metódusoknak és metódusoktól (Kamatszámítás)	150
Érték átadása egy metódusnak	153
Érték visszaadása a kamatotSzamol metódusból	155
A számok nézzenek ki jól	156
Részletek elrejtése a hozzáférő metódusok segítségével (Miért ne mikromenedszelj egy bankautomatát)	160
Jó stílusú programozás	161
A publikus él, a privát álmodik: Mezők elérhetetlenné tétele	163
Kényszerítő szabályok hozzáférő metódusokhoz	165

8. fejezet: Takarítsunk meg időt és pénzt: Használjunk fel újra már meglévő kódot..... 167

Definiáljunk egy osztályt (Mit jelent alkalmazottnak lenni)	168
Utolsó szavak az alkalmazottakról	168
Használjuk ki az osztályodat	170
Állítsunk ki fizetési csekket	171

Dolgozzunk lemezes állományokkal (Egy kis kitérő)	172
Tároljunk adatokat egy állományban.....	173
Másoljunk és illesszünk be kódot	174
Olvassunk egy állományból.....	175
Ki helyezte át az állományom?.....	177
Adjunk könyvtárnevet az állományok neveihez	178
Egyszerre egy sort olvassunk.....	179
Definiáljunk alosztályokat (Mit jelent teljes vagy részmunkaidős alkalmazottnak lenni)	181
Hozzunk létre alosztályokat	183
Az alosztályok létrehozása szokásoddá válik	186
Használjunk alosztályokat	186
Egyeztessünk típusokat.....	189
A történet másik fele	190
Írjunk felül létező metódusokat (Változtassuk meg néhány alkalmazottad fizetését).....	190
Egy Java-annotáció	193
Használjunk osztályokból és alosztályokból származó metódusokat	194
9. fejezet: Hozzunk létre új objektumokat.....	197
Definiáljunk konstruktorokat (Mitől lesz valami hőmérséklet)	198
Mitől lesz valami hőmérséklet?	198
Mitől lesz valami hőmérsékleti skála? (A Java enum típusa).....	199
Jó, de mégis, mitől lesz valami hőmérséklet?	200
Mire lehet jó egy hőmérséklet?	201
A new Hőmérséklet(0.0) hívás: Esettanulmány	203
Vannak dolgok, amik nem változnak	206
Még több alosztály (Amelyek csinálnak valamit az időjárással).....	207
Készítsünk jobb hőmérsékleteket.....	208
Konstruktorok alosztályokhoz	209
Használjuk fel az eddig látottakat	211
Az alapértelmezett konstruktor	211
Egy konstruktor, amely többre képes	214
Osztályok és metódusok a Java API-ból.....	216
A SuppressWarnings annotáció	217
IV. rész: Mindentudó Java-technikák.....	219
10. fejezet: Hogyan tegyük oda a változókat és a metódusokat, ahová valók?	221
Definiáljunk egy osztályt (Mit jelent focistának lenni).....	222
Egy másik módszer, amellyel szebbé teheted a számaidat.....	223
A Játékos osztály használata.....	223
Kilenc – kis Ferenc	226
Keretek keretében.....	226
Kivétel átadása egyik metódusból a másikba	228
Hozzunk létre statikus (Keressük meg a csapat átlagát)	229
Miért kell ennyi statikus?	231

Bemutatjuk a statikus inicializálót.....	231
A csapat összesített átlagos gólszámának kiírása	233
A statikus már elcsépelte.....	235
Statikushoz vezethet; óvatosan kezelendő.....	236
Kísérletezzünk változókkal.....	237
Tegyük a változókat a helyükre	238
Mondjuk meg egy változónak, hova kerüljön.....	240
Paraméterátadás.....	243
Érték szerinti átadás.....	243
Adjunk vissza eredményt.....	245
Hivatkozás szerinti átadás	246
Adjunk vissza egy metódusból egy objektumot	248
Epilógus.....	250

11. fejezet: Hogyan zsonglörködünk értékeinkkel tömbök és kollekciók segítségével? 251

Állítsd sorba az összes kacsádat	251
Készítsünk tömböt két egyszerű lépésben	253
Értékek tárolása	254
Tabulálás és más különleges dolgok	257
Használjunk tömbinicializálót	257
Járjunk be egy tömböt kiterjesztett for ciklussal.....	258
Keresés.....	260
Objektumtömbök.....	263
Használjuk a Szoba osztályt	264
Még egy módszer, amellyel szebbé teheted a számaidat.....	267
A feltételes operátor.....	269
Parancssori argumentumok	269
Használjunk parancssori argumentumokat egy	
Java-programban.....	270
Ellenőrizzük, hogy megfelelő számú parancssori	
argumentumunk van-e	273
Használjunk Java-kollekciókat	274
A mentő kollekció osztályok	275
Használjunk ArrayList osztályt	276
Használjunk generikusokat (Menő cucc!).....	279
Ellenőrizzük, hogy vannak-e még további adatok	280

12. fejezet: Hogyan őrizzük meg nyugalunkat, amikor a dolgok nem várt fordulatot vesznek 281

Kivételkezelés	282
A catch blokk paramétere.....	286
Kivételtípusok	287
Ki kapja el a kivételt?.....	288
A Java 7 és a többszörös catch blokk	295
Hányjunk fittyet a veszélyre	296
Csináljunk hasznos dolgokat.....	297
Barátaink, a jó kivételek.....	298
Kezeld a kivételt, vagy passzold tovább.....	298
Fejezzük be a melót egy finally blokkal.....	303

Zárd be azokat az állományokat!.....	306
Hogyan zárjunk be egy állományt?.....	307
Egy try blokk forrásokkal.....	307
13. fejezet: Osszunk meg neveket egy Java-program részei között.....	311
Láthatósági módosítók.....	312
Osztályok, láthatóság és többrészes programok.....	313
Tagok az osztályok ellen.....	313
Láthatósági módosítók tagoknál.....	314
Tegyük keretbe a rajzot.....	316
Könyvtárszerkezet.....	319
Hozzunk létre egy keretet.....	320
Hagyjuk az eredeti kódot.....	321
Alapértelmezett láthatóság.....	323
Kúszunk vissza a csomagba.....	325
Védett láthatóság.....	326
Tegyünk olyan osztályokat ugyanabba a csomagba, amelyek nem egymás alosztályai.....	328
Láthatósági módosítók Java-osztályoknál.....	330
Publikus láthatóság.....	330
Nem publikus osztályok.....	331
14. fejezet: Reagáljunk leütésekre és kattintásokra.....	333
Gyerünk... nyomd csak meg azt a gombot.....	333
Események és eseménykezelés.....	336
A Java-interfész.....	336
Végrehajtási szálak.....	338
A this kulcsszó.....	339
Az actionPerformed metódus belülről.....	340
A serialVersionUID.....	341
Reagáljunk a gombnyomásoktól eltérő dolgokra is.....	342
Hozzunk létre belső osztályokat.....	347
15. fejezet: Írjunk Java-appleteket.....	351
Appletek kezdőknek.....	351
Hívásra várva.....	353
Egy publikus osztály.....	353
A Java API (megint).....	354
Mozgassuk meg a dolgokat.....	354
Egy applet metódusai.....	356
Mit tegyünk ebbe a sok metódusba?.....	357
Reagáljunk eseményekre egy appletben.....	358
16. fejezet: Használjuk a Java Database Connectivityt.....	363
JDBC és Java DB.....	363
Adatok létrehozása.....	364
Használjunk SQL-utasításokat.....	366
Hozzuk létre és szüntessük meg a kapcsolatot.....	367
Nyerjük ki adatokat.....	369

V. rész: Top 10* 373*17. fejezet: Tíz lehetőség a hibák elkerülésére 375**

Tegyük a nagybetűket oda, ahová valók	375
Kiugrás egy switch utasításból	376
Értékek összehasonlítása kettős egyenlőségjellel.....	376
Komponensek hozzáadása egy grafikus felhasználói felülethez	376
Adjunk figyelőket az eseménykezelőkhöz	377
A szükséges konstruktorok létrehozása	377
Nem statikus hivatkozások.....	377
Maradjunk egy tömb határain belül	378
Null mutatók kezelése	378
Segítsünk a Javának megtalálni saját állományait.....	379

18. fejezet: Top 10 weboldal a Javához, a Javáról 381

A könyv weboldala	381
Hiteles forrásból	381
Hírek, ismertetőik és példakódok.....	382
Mindenki kedvencei	382

***Tárgymutató* 383**