

OBSAH PŘEDMĚTU

Úvod	7
1. Seznámení s Javou	9
<i>Architektura jazyka Java.</i>	
<i>Co to je Java Virtual Machine?</i>	
<i>Správa paměti.</i>	
2. Třídy a objekty	15
<i>Co je to třída.</i>	
<i>Co je to objekt.</i>	
<i>Základní principy objektového přístupu.</i>	
3. Návrh tříd	19
<i>Jak správně navrhovat.</i>	
<i>Navrhování tříd, knihoven a metod.</i>	
4. Grafické uživatelské rozhraní	23
<i>Co jsou to komponenty.</i>	
<i>Systém zpráv a jeho funkčnost.</i>	
<i>Používání fontů.</i>	
<i>Co je to SWING.</i>	
5. Správci rozvržení	27
<i>Princip a smysl použití správců rozvržení.</i>	
<i>Rozdíly mezi jednotlivými správci.</i>	
<i>Pokyny pro užívání správců.</i>	
6. Vstup a výstup	33
<i>Práce se vstupními a výstupními proudy.</i>	
<i>Co je to serializace.</i>	
<i>Práce s filtry.</i>	
7. Sítě	39
<i>Práce s třísou URL a URLConnection.</i>	
<i>Odesílání, přijímání soketů a paketů.</i>	
8. Applety	43
<i>Jak vytvořit applet a kde jej spouštět.</i>	
<i>Struktura appletu.</i>	
<i>Jak zpracovávat vstupy od uživatele.</i>	
9. Události	47
<i>Co jsou to události.</i>	
<i>Jak se události používají.</i>	
<i>Jaké jsou typy událostí a posluchačů.</i>	
10. Vlákna	51
<i>Co je to multithreading.</i>	
<i>Jak se tvoří vlákna a způsob jejich řízení.</i>	

11. Distribuované objekty 55
Co jsou to pojmy distribuovaný objekt a aplikace.
Co je to architektura CORBA.
Co je to architektura RMI.

12. Dokumentace 61
Automatické prostředky pro tvorbu dokumentace.
Co je to program javadoc a práce s ním.
Systém nápovědy a jeho využití.

Literatura a zdroje 65

Další zdroje 66

Poznámky 67