

Obsah

Úvod.....	8
O čem je tato kniha.....	8
Co byste už měli znát	8
Jak je kniha členěna.....	8
Textové konvence v této knize	10
Poznámka k práci s Javou	11
Doprovodná disketa.....	11
Kapitola 1: Úvod do Javy	12
Kyberprostor přebírá svět	12
Co je vlastně Java?	16
Technologie Java v akci	21
Historie Javy	22
Technické podrobnosti o Internetu.....	27
Kompatibilita mezi platformami.....	29
Hlavní prvky Javy.....	30
Využití Javy.....	35
Budoucnost Javy.....	40
Souhrn kapitoly	40
Kapitola 2: Práce s prohlížečem Netscape Navigator	42
Začínáme s Netscapem	42
Hlavní okno	45
Použití voleb programu	52
Možnosti nastavení.....	57
Změna předvoleb.....	58
Systém online nápovědy.....	61
Klávesové zkratky	63
Souhrn kapitoly	64
Kapitola 3: Přehled jazyka HTML.....	65
Vytváření domovských stránek	65
O hypertextovém jazyku.....	66
Použití HTML	70
Strukturální formátování	72

Formátování odstavce.....	76
Formátování znaků.....	85
Formátování seznamů.....	89
Formátování odkazů.....	95
HTML a multimédia.....	97
Autorské nástroje HTML.....	105
Souhrn kapitoly.....	107

Kapitola 4: Úvod do programování v jazyce Java 108

Přehled objektově orientovaného programování.....	108
Objektově orientované programování v jazyce Java.....	109
Vytváření appletů.....	110
Minimální aplikace Javy.....	114
Informace o jazyku Java.....	119
Úvod do událostí appletu.....	124
Příkazy řízení průběhu.....	127
Předávání parametrů appletu.....	132
Použití sady Java Development Kit.....	135
Nástroje vývoje Javy budoucnosti.....	138
Souhrn kapitoly.....	139

Kapitola 5: Vložení textu a grafiky..... 140

Zobrazování textu Javou.....	140
Práce s barvou.....	146
Zobrazení grafiky.....	148
Souhrn kapitoly.....	154

Kapitola 6: Vložení obrázků a animací..... 155

Kreslení obrázků v Javě.....	155
Statické obrázky ožívají.....	158
Applet Animator.....	161
Souhrn kapitoly.....	164

Kapitola 7: Práce se zvukem..... 165

Co je zvuk?.....	165
Práce se zvukovými objekty.....	166
Přehrávání zvuku.....	169
Náhodné přehrávání zvuků.....	170
Souhrn kapitoly.....	174

Kapitola 8: Přidání interaktivity	176
Co je interaktivita?	176
Vstup z klávesnice.....	177
Kontrola tlačítek myši	183
Zkusíme to všechno dohromady.....	191
Souhrn kapitoly	195
Kapitola 9: Vylepšení webovských stránek aplikacemi Java	196
Přehled.....	196
Kapitola 10: Síťová komunikace	231
Zpracování chyb	231
Zobrazení nové webovské stránky	236
Otevírání souborů na vlastní stanici Webu.....	242
Komunikace sokety	246
Souhrn kapitoly	248
Kapitola 11: Ovládací prvky uživatelského rozhraní	250
O prvcích uživatelského rozhraní.....	250
Práce s ovládacími prvky.....	251
Pochopení správců rozmístění	253
Práce se standardními ovládacími prvky	261
Zpracování událostí standardních ovládacích prvků	266
Práce s nadstandardními ovládacími prvky	271
Zpracování událostí nadstandardních ovládacích prvků.....	274
Ovládání stavového řádku	278
Souhrn kapitoly	282
Kapitola 12: Okna a dialogová okna	283
Práce s rámy	283
Nabídky a nabídkové lišty	287
Práce s dialogovými okny	296
Souhrn kapitoly	305
Příloha A: Jazyk HTML	307
Příloha B: Jazyk Java	312
Celková konstrukce appletu	312
Typy dat.....	313
Příloha C: Zdroje Javy	317
Rejstřík	319