

**KAPITOLA 1****ÚVOD DO JAVY 1**

1.1 Základní prvky Javy	2
1.2 Úvod do objektově orientovaného programování	3
1.3 Applety versus aplikace	8
1.4 První program v Javě	9
1.5 Překlad a spuštění programu v Javě	10

**KAPITOLA 2****ZÁKLADNÍ PRVKY JAVY 13**

2.1 Úvod	13
2.2 Jména v Javě	13
2.3 Konstanty a proměnné	14
2.4 Příkazy přiřazení a aritmetické operace	22
2.5 Operátory přiřazení	29
2.6 Operátory inkrementace a dekrementace	30
2.7 Matematické metody	31
2.8 Standardní vstup a výstup	34
2.9 Příklady programů	40
2.10 Ladění programů v Javě	45

**KAPITOLA 3****VĚTVENÍ A NÁVRH PROGRAMU 51**

3.1 Úvod do technik používaných při návrhu shora dolů	52
3.2 Používání pseudokódu	56
3.3 Relační a logické operátory	56
3.4 Struktury větvení	61

**KAPITOLA 4****STRUKTURY OPAKOVÁNÍ 81**

4.1 Smyčka while	81
4.2 Smyčka do/while	87

4.3 Smyčka for	88
4.4 Formátování výstupních dat	103
4.5 Příklad problému	108
4.6 Více o ladění programů v Javě	109

## KAPITOLA 5

### **POLE, ŘETĚZCE, PŘÍSTUP K SOUBORŮM A GRAFIKA 117**

5.1 Základní vlastnosti polí	117
5.2 Deklarování polí	119
5.3 Používání prvků polí ve výrazech Javy	119
5.4 Čtení dat ze souborů a zápis dat do souborů	127
5.5 Ukázky příkladů	131
5.6 Úvod do grafiky	136
5.7 Řetězce	139

## KAPITOLA 6

### **METODY 151**

6.1 Proč používat metody	153
6.2 Deklarace metod	154
6.3 Předávání parametrů hodnotou	155
6.4 Ukázkový příklad	160
6.5 Automatické proměnné	163
6.6 Rozsah platnosti proměnných	163
6.7 Rekurzivní metody	164
6.8 Přetížené metody	166
6.9 Třída java.util.Arrays	170
6.10 Další metody dodávané s touto knihou	171

## KAPITOLA 7

### **TŘÍDY A OBJEKTIVĚ ORIENTOVANÉ PROGRAMOVÁNÍ 179**

7.1 Struktura třídy	180
7.2 Implementace třídy Stopky	181
7.3 Rozsah platnosti v třídě	185

7.4 Typy metod	186
7.5 Standardní balíky Javy	193
7.6 Vytváření vlastních balíčků	195
7.7 Přepínače přístupu ke složkám třídy	197
7.8 Finalizéry a uvolňování zdrojů	199
7.9 Statické složky třídy	199

## **KAPITOLA 8**

### **ÚVOD DO GRAFIKY V JAVĚ** **211**

---

8.1 Kontejnery a komponenty	212
8.2 Kreslení čar	216
8.3 Kreslení jiných tvarů	224
8.4 Zobrazování textu	229

## **KAPITOLA 9**

### **GRAFICKÁ UŽIVATELSKÁ ROZHRAŇÍ A APPLETY** **239**

---

9.1 Jak GUI pracuje	240
9.2 Vytvoření a zobrazení GUI	241
9.3 Události a obsluha událostí	243
9.4 Vybrané komponenty GUI	244
9.5 Správce rozvržení	268
9.6 Úvod k appletům	277

### **PŘÍLOHA A** **292**

---

### **PŘÍLOHA B** **293**

---

### **PŘÍLOHA C** **295**

---

### **REJSTŘÍK** **303**

---