

Stručný obsah

Úvod	19
Část A Superzáklady	27
1 Předehra.....	28
2 Prostředí JShell	40
3 Zadávání hodnot.....	51
4 Proměnné a výrazy.....	65
Část B Začínáme programovat	79
5 Práce s objekty	80
6 Robot Karel a jeho svět, knihovny, balíčky.....	90
7 Definice metod.....	103
8 Opakování – cykly	120
9 Rozhodování.....	130
Část C Objektově orientované programování	143
10 Základy definice třídy.....	144
11 Stručný úvod do BlueJ	159
12 Uspořádání kódu	169
13 Programátorská dokumentace.....	180
14 Rozhraní a interfejs	189
15 Dědění interfejsů	200
16 Návrhové vzory.....	214
17 Prohlubujeme znalosti	229
18 Lambda-výrazy, funkční interfejsy a generické typy.....	243
19 Dědění implementace.....	261
20 Abstraktní třídy.....	276

Část D Knihovny	293
21 Speciální datové typy	294
22 Výjimky	312
23 Kontejnery	325
24 Pole	339
25 Interní datové typy	352
26 Datovody	361
27 Čtení a ukládání dat	372
28 Vytvoření aplikace	388
Literatura	394
Rejstřík	396