

Spis treści

Od autora 5

Rozdział 1. Proste operacje wejścia-wyjścia 9

Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne 9

Obsługa sytuacji wyjątkowych 18

Rozdział 2. Podejmujemy decyzje w programie 23

Instrukcje warunkowe w języku Java 23

Rozdział 3. Iteracje 37

Iteracje — informacje ogólne 37

Pętla for 38

Pętla do ... while 39

Pętla while 39

Rozdział 4. Tablice 69

Deklarowanie tablic jednowymiarowych 69

Dostęp do elementów tablicy 70

Tablice dwuwymiarowe 73

Działania na macierzach 88

Sortowanie bąbelkowe 97

Łącuchy tekstowe 100

Konkatenacja 102

Rozdział 5. Programowanie obiektowe 105

Programowanie obiektowe — informacje ogólne 105

Klasa osoba 118

Dziedziczenie 120

Rozdział 6. Pliki 125

Pliki tekstowe — informacje ogólne 125

Pliki o dostępie swobodnym — informacje ogólne 136

Rozdział 7. Wątki 141

Podstawy wielowątkowości w Javie 141

Tworzymy pierwszy wątek 142

Tworzymy wiele wątków 146

Badamy, kiedy wątek się zakończy 148

Priorytety wątków 151

Synchronizacja 155

Korzystamy z synchronizowanych metod 156

Instrukcja synchronized 158

Komunikacja między wątkami 161

Zawieszanie, wznawianie oraz zatrzymywanie wątków 166

Rozdział 8. Programowanie generyczne 171

Programowanie generyczne — wprowadzenie 171

Zalety stosowania typów generycznych 172

Definiowanie klas i interfejsów generycznych 173

Metody generyczne 177

Rozdział 9. Daty i godziny w Javie 181

Dodatek 187

Tworzenie nowego projektu 187

Uruchomienie naszego programu 190

Wzorzec kodu programu dla programowania obiektowego 193

Bibliografia 195

Darmowe zasoby Internetu 195

Zbiory zadań autora z programowania 195