

Rozdział 1. Java a programowanie bazodanowe (5)

Rozdział 2. Relacyjna baza danych (7)

- Wprowadzenie (7)
- Klucze, indeksy, widoki i inne (10)
- Transakcje (11)
- Lokalne bazy danych (12)
- Bazy danych typu klient-serwer (13)
- Wielowarstwowa architektura aplikacji bazodanowych (14)

Rozdział 3. Wprowadzenie do SQL-a (17)

- SQL (17)
- Polecenie SELECT (18)
- Polecenie INSERT (21)
- Polecenie UPDATE (22)
- Polecenie DELETE (24)
- Polecenie CREATE TABLE (24)
- ALERT TABLE (25)
- Polecenie DROP TABLE (25)
- Kilka przydatnych funkcji (26)
 - o Funkcja COUNT(*) (26)
 - o Funkcja AVG (28)
 - o Funkcja MAX (28)
 - o Funkcja MIN (28)
 - o Funkcje LOWER i UPPER (28)
- Łączenie tabel (29)
- Uwagi końcowe (32)

Rozdział 4. JDBC (33)

- Co to jest JDBC? (33)
- Struktura JDBC (34)
- Sterowniki JDBC (35)
- Wybrane klasy i interfejsy JDBC - odpowiedzialne za obsługę operacji na bazach danych (37)
- Wykaz metod obiektu ResultSet wykorzystywanych do odczytu niektórych typów zmiennych (39)

Rozdział 5. URL w aplikacjach bazodanowych (41)

- URL-e w JDBC (41)

Rozdział 6. Aplikacje bazodanowe (43)

- Łączenie się z bazą danych (43)
- Wykonywanie zapytań (44)
- Obsługa wyjątków SQL-a (46)
- Modyfikowanie danych w bazie (47)
- Obsługa pól mających wartość null (49)

- Obsługa transakcji (50)

Rozdział 7. Zaawansowane techniki obsługi bazy danych (53)

- Możliwości obiektu typu ResultSet (53)
 - o Przesuwanie kursora obiektu ResultSet (53)
 - o Rodzaje obiektów ResultSet (56)
 - o Modyfikowanie danych za pomocą obiektu ResultSet (58)
 - o Odświeżanie danych (61)
- Pre-interpretowane zapytania (prepared statements) (62)
- Przechowywane procedury (stored procedures) (64)
- Batch update (67)
- Obsługa bardzo dużych obiektów (pól) (70)
- Struktury (72)
- Metadane (76)
 - o Wprowadzenie (76)
 - o ResultSetMetaData (77)
 - o DatabaseMetaData (78)

Rozdział 8. Remote Method Invocation (RMI) (81)

- Wprowadzenie (81)
- Tworzenie prostej aplikacji RMI w skrócie (82)
- Tworzenie prostej aplikacji RMI - przykład (83)
- Zdalna aktywacja (87)
- Wykorzystanie obiektu MarshalledObjectData (93)