

Spis treści

Dedykacja (11)

O autorze (12)

Podziękowania (12)

Wprowadzenie (13)

Godzina 1. Zostań programistą (15)

Wybór języka (16)

Mówienie komputerowi, co ma robić (18)

Jak działają programy (19)

Gdy program nie chce działać (20)

Wybór narzędzia programistycznego (21)

Instalowanie narzędzia programistycznego (22)

Podsumowanie (22)

Warsztaty (23)

Godzina 2. Napisz swój pierwszy program (27)

Co jest potrzebne do napisania programu? (27)

Przygotowanie do pisania programu Saluton (28)

Rozpoczynamy pisanie programu (28)

Przechowywanie informacji w zmiennych (32)

Zapisywanie kompletnego programu (32)

Kompilowanie programu do pliku klasy (33)

Naprawianie błędów (34)

Uruchamianie programu (35)

Podsumowanie (36)

Warsztaty (37)

Godzina 3. Wycieczka z Javą (41)

Przystanek pierwszy - Oracle (41)

Java w szkole (44)

Przerwa na lunch w kuchni Food Network (45)

Oglądanie nieba w NASA (46)

Powrót do spraw przyziemnych (47)

Przystanek SourceForge (49)

Podsumowanie (50)

Warsztaty (51)

Godzina 4. Jak działają programy pisane w Javie (53)

Tworzenie aplikacji (53)

Przekazywanie argumentów do aplikacji (55)

Biblioteka klas Javy (57)

Testowanie instrukcji Javy w JShell (61)

Podsumowanie (63)

Warsztaty (63)

Godzina 5. Przechowywanie i modyfikowanie informacji (65)

Instrukcje a wyrażenia (65)

Określanie typu zmiennej (66)

Nazywanie zmiennych (70)

Przechowywanie informacji w zmiennych (71)

Wszystko o operatorach (72)

Stosowanie wyrażeń matematycznych (76)

Podsumowanie (78)

Warsztaty (78)

Godzina 6. Komunikacja przy użyciu łańcuchów (81)

Przechowywanie tekstów w formie łańcuchów (81)

Wyświetlanie łańcuchów (82)

Umieszczanie znaków specjalnych w łańcuchach (83)

Sklejanie łańcuchów (84)

Wstawianie zmiennych do łańcucha (84)

Zaawansowana obsługa łańcuchów (85)

Wyświetlanie napisów końcowych (88)

Podsumowanie (89)

Warsztaty (90)

Godzina 7. Instrukcje warunkowe a podejmowanie decyzji (93)

Instrukcja if (94)

Instrukcja if-else (97)

Instrukcja switch (97)

Operator warunkowy (99)

Wyświetlanie zegara (100)

Podsumowanie (104)

Warsztaty (105)

Godzina 8. Powtarzanie działań za pomocą pętli (109)

Pętle for (109)

Pętle while (112)

Pętle do-while (113)

Zakończenie działania pętli (114)

Nazwanie pętli (115)

Testowanie szybkości komputera (116)

Podsumowanie (118)

Warsztaty (118)

Godzina 9. Przechowywanie informacji w tablicach (121)

Tworzenie tablic (122)

Używanie tablic (123)

Tablice wielowymiarowe (125)

Sortowanie tablic (126)

Liczenie znaków w łańcuchach (128)

Podsumowanie (130)

Warsztaty (131)

Godzina 10. Utwórz swój pierwszy obiekt (133)

Na czym polega programowanie obiektowe? (133)

Obiekty w akcji (135)

Czym są obiekty? (136)

Dziedziczenie (137)

Budowanie hierarchii dziedziczenia (138)

Przekształcanie obiektów i prostych zmiennych (139)

Tworzenie obiektu (143)

Podsumowanie (146)

Warsztaty (146)

Godzina 11. Nadawanie cech obiektowi (149)

Tworzenie zmiennych (149)

Tworzenie zmiennych klasowych (151)

Definiowanie zachowań klas (152)

Zagnieżdżanie klas (157)

Stosowanie słowa kluczowego this (159)

Stosowanie metod i zmiennych klasowych (160)

Podsumowanie (162)

Warsztaty (162)

Godzina 12. Wykorzystuj maksymalnie obiekty istniejące (165)

Moc dziedziczenia (165)

Ustanawianie dziedziczenia (167)

Wykorzystywanie obiektów istniejących (169)

Przechowywanie obiektów tej samej klasy na listach tablicowych (170)

Tworzenie podklasy (174)

Podsumowanie (176)

Warsztaty (177)

Godzina 13. Przechowywanie obiektów w strukturach danych (179)

Lista tablicowa (179)

Mapy (185)

Podsumowanie (189)

Warsztaty (189)

Godzina 14. Obsługa błędów (193)

Wyjątki (194)

Zgłaszanie wyjątków i ich przechwytywanie (203)

Podsumowanie (206)

Warsztaty (206)

Godzina 15. Tworzenie programu z użyciem wątków (209)

Wątki (209)

Stosowanie wątków (214)

Konstruktor (216)

Przechwytywanie błędów przy wprowadzaniu adresów URL (216)

Uruchamianie wątku (217)

Obsługa kliknięć myszą (218)

Cykliczne wyświetlanie tarczy (219)

Podsumowanie (222)

Warsztaty (223)

Godzina 16. Stosowanie klas wewnętrznych i domknięć (225)

Klasy wewnętrzne (226)

Domknięcia (232)

Podsumowanie (236)

Warsztaty (237)

Godzina 17. Budowanie prostego interfejsu użytkownika (239)

Biblioteki Swing i AWT (239)

Komponenty interfejsu graficznego (240)

Podsumowanie (257)

Warsztaty (257)

Godzina 18. Projektowanie interfejsu użytkownika (261)

Posługiwanie się menedżerami układu (261)

Projektowanie interfejsu aplikacji (266)

Podsumowanie (271)

Warsztaty (272)

Godzina 19. Reagowanie na działania użytkownika (275)

Implementacja nasłuchu zdarzeń (275)

Ustawianie komponentów, żeby były słyszane (276)

Obsługa zdarzeń wywoływanych przez użytkownika (277)

Kompletowanie aplikacji (281)

Podsumowanie (290)

Warsztaty (290)

Godzina 20. Zapisywanie i odczytywanie plików (293)

Strumienie (293)

Zapisywanie danych za pomocą strumienia (301)

Zapisywanie i odczytywanie parametrów konfiguracyjnych (303)

Podsumowanie (306)

Warsztaty (307)

Godzina 21. Korzystanie z nowego klienta HTTP (309)

Moduły Javy (309)

Przygotowanie żądania HTTP (310)

Pobieranie pliku z sieci (314)

Umieszczanie danych w sieci (316)

Podsumowanie (319)

Warsztaty (320)

Godzina 22. Tworzenie grafik przy użyciu biblioteki Java2D (323)

Klasa Font (323)

Klasa Color (324)

Tworzenie kolorów niestandardowych (325)

Rysowanie linii i kształtów (325)

Tworzymy diagram kołowy (329)

Podsumowanie (335)

Warsztaty (336)

Godzina 23. Tworzenie modów do Minecrafta (339)

Konfigurowanie serwera gry Minecraft (340)

Łączenie się z serwerem (344)

Utwórz swój pierwszy mod (346)

Uczymy zombie jeździć na koniach (352)

Wyszukujemy wszystkie moby (i je zabijamy) (358)

Tworzymy mod, który może coś zbudować (362)

Podsumowanie (367)

Warsztaty (367)

Godzina 24. Pisanie aplikacji androidowych (371)

Wprowadzenie do Androida (371)

Tworzenie aplikacji androidowej (373)

Uruchamianie aplikacji (378)

Projektowanie prawdziwej aplikacji mobilnej (380)

Podsumowanie (389)

Warsztaty (390)

Dodatek A. Korzystanie ze zintegrowanego środowiska programistycznego NetBeans (393)

Instalacja środowiska NetBeans (393)

Tworzenie nowego projektu (394)

Tworzenie nowej klasy Javy (396)

Uruchamianie aplikacji (398)

Naprawianie błędów (398)

Dodatek B. Co dalej: zasoby związane z Javą (401)

Inne warte uwagi książki (401)

Oficjalna strona internetowa firmy Oracle poświęcona Javie (402)

Inne witryny poświęcone Javie (402)

Spotkania użytkowników Javy (404)

Oferty pracy (404)

Dodatek C. Witryna internetowa książki (407)

Dodatek D. Rozwiązywanie problemów związanych z emulatorem wbudowanym w Android Studio (409)

Problemy z uruchamianiem aplikacji (409)

Dodatek E. Naprawianie błędów związanych z niewidocznymi pakietami w NetBeans (415)

Dodawanie informacji o module (415)

Skorowidz (417)