

Od autora (7)

Rozdział 1. Wprowadzenie (11)

- 1.1. Ogólne cechy programowania obiektowego (12)
 - o 1.1.1. Hermetyzacja (13)
 - o 1.1.2. Dziedziczenie cech (14)
 - o 1.1.3. Dziedziczenie metod i polimorfizm (16)
 - o 1.1.4. Nowa jakość działania (17)
- 1.2. Cechy szczególne obiektowości Javy (18)
 - o 1.2.1. Obiekty w Javie (21)
 - o 1.2.2. Deklaracje dostępności (22)
 - o 1.2.3. Klasy wewnętrzne i zewnętrzne (22)
 - o 1.2.4. Klasy abstrakcyjne (23)
 - o 1.2.5. Interfejsy (24)
 - o 1.2.6. Implementacje (25)
 - o 1.2.7. Klasy finalne (25)
 - o 1.2.8. Metody i klasy statyczne (26)
 - o 1.2.9. Klasy anonimowe (27)
 - o 1.2.10. Obiekty refleksyjne (28)
 - o 1.2.11. Zdalne wykonywanie metod (28)
 - o 1.2.12. Pakiety (29)
 - o 1.2.13. Zarządzanie pamięcią (30)
 - o 1.2.14. Konwersja typów (30)
- 1.3. Podsumowanie (31)

Rozdział 2. Klasy i obiekty w Javie (33)

- 2.1. Klasy (33)
 - o 2.1.1. Tworzenie klas (33)
 - o 2.1.2. Pola (35)
 - o 2.1.3. Metody (35)
 - o 2.1.4. Hermetyzacja i modyfikator private (36)
 - o 2.1.5. Przeciążanie metod (37)
 - o 2.1.6. Słowo kluczowe this (38)
 - o 2.1.7. Konstruktor (39)
 - o 2.1.8. Przeciążanie konstruktorów (40)
 - o 2.1.9. Dziedziczenie (43)
 - o 2.1.10. Inicjator klasy i obiektu (44)
 - o 2.1.11. Kolejność inicjacji klas (47)
 - o 2.1.12. Destruktor (50)
 - o 2.1.13. Przykrywanie metod (51)
 - o 2.1.14. Odwołanie do klas nadrzędnych (52)
 - o 2.1.15. Odwołanie do pól klas nadrzędnych (53)
 - o 2.1.16. Klasy abstrakcyjne (54)
- 2.2. Obiekty (55)
 - o 2.2.1. Rozważania o adresie (55)
 - o 2.2.2. Jawne użycie obiektów (56)
 - o 2.2.3. Kopiowanie obiektów (58)
 - o 2.2.4. Niejawne używanie obiektów (59)
 - o 2.2.5. Typ zmiennej i obiektu. Operator instanceof (60)

- o 2.2.6. Efekty polimorfizmu (62)
- 2.3. Klasy wewnętrzne i lokalne (63)
 - o 2.3.1. Dostęp do zmiennych klasy zawierającej (65)
 - o 2.3.2. Polimorfizm i zmienne klasy zawierającej (66)
 - o 2.3.3. Zmienne lokalne w klasie lokalnej (68)
 - o 2.3.4. this w klasach wewnętrznych (69)
 - o 2.3.5. Korzystanie z klas wewnętrznych (71)
- 2.4. Interfejsy (73)
 - o 2.4.1. Definicja interfejsu (74)
 - o 2.4.2. Implementacje (74)
 - o 2.4.3. Zastosowanie interfejsów (76)
 - o 2.4.4. Stałe symboliczne (77)
 - o 2.4.5. Trochę kodu w interfejsie (79)
 - o 2.4.6. Dziedziczenie interfejsów (81)
 - o 2.4.7. Egzemplarz interfejsu (83)
- 2.5. Klasy anonimowe (84)
 - o 2.5.1. Klasyczne użycie klasy anonimowej (85)
 - o 2.5.2. Jawna klasa anonimowa (87)
 - o 2.5.3. Konstruktor klasy anonimowej (88)
- 2.6. Obiekty refleksyjne (89)
 - o 2.6.1. Obiekt tworzony refleksyjnie (89)
 - o 2.6.2. Ogólne rozpoznawanie klasy (91)
 - o 2.6.3. Przykład użycia refleksji (92)
 - o 2.6.4. Związek refleksji z obiektowością (94)
- 2.7. Metody (95)
 - o 2.7.1. Zwracanie wartości przez metodę (95)
 - o 2.7.2. Przekazywanie parametrów przez wartość (96)
 - o 2.7.3. Zmiana wartości parametru (97)
 - o 2.7.4. Metody ze zmienną liczbą parametrów (99)
 - o 2.7.5. Zakres nazw zmiennych (100)
- 2.8. Pakiety (101)
 - o 2.8.1. Tworzenie pakietów (101)
 - o 2.8.2. Używanie pakietów (103)
 - o 2.8.3. Lista pakietów (104)
- 2.9. Modyfikatory (105)
 - o 2.9.1. Modyfikatory dostępu (106)
 - o 2.9.2. Pokrywanie modyfikatorów dostępu (107)
 - o 2.9.3. Metody i pola statyczne (109)
 - o 2.9.4. Pola finalne (111)
 - o 2.9.5. Metody i klasy finalne (112)
 - o 2.9.6. Pola podlegające zmianie (113)
 - o 2.9.7. Metody synchronizowane (113)
 - o 2.9.8. Pola ulotne (114)
 - o 2.9.9. Metody rodzime (114)
- 2.10. Podsumowanie (115)

Rozdział 3. Aplet jako obiekt na stronie HTML (117)

- 3.1. Program na stronie internetowej (118)
 - o 3.1.1. Aplet jako program (118)

- o 3.1.2. Osadzenie obiektu na stronie (119)
 - o 3.1.3. Wersja Javy w przeglądarce (122)
- 3.2. Predefiniowane składowe apletu (123)
 - o 3.2.1. Inicjacja apletu (124)
 - o 3.2.2. Wstrzymanie i wznowienie pracy (125)
 - o 3.2.3. Zamykanie okna przeglądarki (125)
 - o 3.2.4. Wygląd i jego odświeżanie (126)
- 3.3. Komunikacja ze światem zewnętrznym (130)
 - o 3.3.1. Wyprowadzanie informacji tekstowych (130)
 - o 3.3.2. Okienko dialogowe (132)
 - o 3.3.3. Pobieranie parametrów z pliku HTML (135)
 - o 3.3.4. Pobieranie i odtwarzanie plików z serwera (136)
 - o 3.3.5. Komunikacja między apletami (137)
 - o 3.3.6. Pobieranie informacji z linii adresu (140)
- 3.4. Aplet a JavaScript (142)
 - o 3.4.1. Wywołanie funkcji JavaScript z apletu (143)
 - o 3.4.2. Bezpośrednie użycie JavaScriptu (145)
 - o 3.4.3. Obsługa rejestru przeglądarki (146)
 - o 3.4.4. Wywołanie Javy z JavaScriptu (148)
- 3.5. Aplet jako samodzielna aplikacja (150)
- 3.6. Ograniczenia w apletach (151)
- 3.7. Podsumowanie (152)

Rozdział 4. Programowanie sterowane zdarzeniami (153)

- 4.1. Zarys nowej idei (154)
- 4.2. Klasyczna obsługa zdarzeń (155)
 - o 4.2.1. Usuwanie klas anonimowych (158)
 - o 4.2.2. Obsługa zdarzeń poza klasą (161)
- 4.3. Współdzielenie obiektów nasłuchujących (163)
- 4.4. Zdarzenia standardowe (165)
 - o 4.4.1. Zdarzenie action (166)
 - o 4.4.2. Zdarzenie item (169)
 - o 4.4.3. Zdarzenie adjustment (170)
 - o 4.4.4. Zdarzenie text (171)
 - o 4.4.5. Zdarzenia window (171)
 - o 4.4.6. Zdarzenia component (172)
 - o 4.4.7. Zdarzenia mouse (173)
 - o 4.4.8. Zdarzenia mouseMotion (174)
 - o 4.4.9. Zdarzenia key (176)
 - o 4.4.10. Zdarzenia focus (178)
 - o 4.4.11. Zdarzenia container (180)
 - o 4.4.12. Usuwanie obiektów nasłuchujących (180)
 - o 4.4.13. Powiązanie obiektów ze zdarzeniami (181)
- 4.5. Zdarzenia z parametrem (183)
 - o 4.5.1 Identyfikacja miejsca pochodzenia komunikatu (183)
 - o 4.5.2. Wyniesienie własnych parametrów poza klasę (186)
- 4.6. Łańcuchy zdarzeń (188)
- 4.7. Listener kontra Adapter (189)
- 4.8. Obsługa w klasie pochodnej (190)

- o 4.8.1. Obsługa zdarzeń w klasie (190)
- o 4.8.2. Obiekt z wewnętrzną obsługą (191)
- o 4.8.3. Rzadko stosowana metoda (192)
- o 4.8.4. Powiązanie klas i zdarzeń (193)
- o 4.8.5. Wady i zalety wewnętrznej obsługi (194)
- 4.9. Zaszłości w obsłudze zdarzeń (195)
- 4.10. Podsumowanie (196)

Rozdział 5. Obsługa wyjątków (197)

- 5.1. Obsługa wyjątków przez program (198)
 - o 5.1.1. Wyjątek jako obiekt (198)
 - o 5.1.2. Konstrukcja podstawowa try - catch (202)
 - o 5.1.3. Przechwytywanie różnych wyjątków (203)
 - o 5.1.4. Zagnieżdżanie obsługi wyjątków (204)
 - o 5.1.5. Słowo kluczowe finally (206)
 - o 5.1.6. Obsługa wyjątków poza metodą (208)
 - o 5.1.7. Programowe generowanie wyjątków (210)
 - o 5.1.8. Wielokrotna obsługa tego samego wyjątku (210)
- 5.2. Własne typy wyjątków (212)
- 5.3. Obsługa wyjątków przez JVM (214)
- 5.4. Podsumowanie (217)

Rozdział 6. Programowanie wielowątkowe (219)

- 6.1. Techniczna strona wielowątkowości (220)
- 6.2. Podstawy realizacji wątków (222)
 - o 6.2.1. Obiekty zarządzające wątkami (222)
 - o 6.2.2. Obiekty-wątki (223)
- 6.3. Tworzenie klas wątków (223)
- 6.4. Zarządzanie wątkami (225)
 - o 6.4.1. Uruchomienie i zatrzymanie wątku (225)
 - o 6.4.2. Wstrzymanie pracy wątku (226)
 - o 6.4.3. Wątki a działalność główna (227)
 - o 6.4.4. Zawieszenie pracy wątku (228)
 - o 6.4.5. Inteligentne wstrzymanie pracy (229)
 - o 6.4.6. Wymuszenie przełączenia wątku (231)
 - o 6.4.7. Priorytety wątków (233)
- 6.5. Synchronizacja wątków (236)
 - o 6.5.1. Praca synchroniczna (236)
 - o 6.5.2. Przyczyny synchronizacji metod (237)
 - o 6.5.3. Metody różnego typu (240)
 - o 6.5.4. Synchronizacja metod asynchronicznych (242)
 - o 6.5.5. Wzajemna blokada (242)
 - o 6.5.6. Przerywanie metod synchronizowanych (244)
- 6.6. Podsumowanie (246)

Słowo końcowe (247)

Literatura (249)

Skorowidz (251)