

Wstęp (9)

Rozdział 1. Pierwsze spotkanie z JBuilderem (11)

- Trivia (11)
 - Co to jest JBuilder? (11)
 - Nie tylko JBuilder (12)
 - Co nowego w darmowej edycji JBuilder X Foundation? (13)
- Zintegrowane środowisko programistyczne (14)
 - Przewodnik po oknach i zakładkach IDE (14)
 - Jak bezboleśnie przesiąść się z Delphi lub C++ Buildera do JBuildera? (17)
 - Pomoc (18)
 - Konfigurowanie edytora i innych elementów środowiska programisty (19)
- Tworzenie i zarządzanie projektem (25)
 - Ustawienia formatowania kodu źródłowego (29)
- JBuilder w służbie programisty, czyli przez Javę na skróty (30)
 - Kreator apletu. Pierwszy aplet "Hello World!" (30)
 - Aby obejrzeć aplet w zewnętrznej przeglądarce... (37)
 - Analiza kodu pierwszego apletu (40)
 - Osadzanie apletu w dokumencie HTML (43)
 - Kontrola działania apletu przez przeglądarkę (44)
 - CodeInsight - budka suflera (47)
 - Parametry odbierane z dokumentu HTML (48)
 - Kontrola działania apletu poprzez komponenty sterujące i ich metody zdarzeniowe (52)
 - Jak skasować niepotrzebną metodę zdarzeniową? (59)
- Modyfikacja konfiguracji uruchamiania (59)
- Kilka słów o debugowaniu (63)

Rozdział 2. Java (71)

- Kilka słów wstępu (71)
 - Nowe i "stare" cechy Javy (71)
 - Wirtualna maszyna Javy. Przenośność (72)
 - Czy można za pomocą JBuildera...? (73)
- Język (73)
 - Komentarze (74)
 - Konwencja wielkości liter (74)
 - Proste typy danych (75)
 - Łańcuchy (77)
 - Tablice (79)
 - Instrukcje sterujące (81)
- Klasy i obiekty (96)
 - Nie warto unikać klas i obiektów! (96)
 - Projektowanie klasy (97)
 - Kilka dodatkowych wiadomości o klasach w skrócie (130)

Rozdział 3. Przykładowe aplety i aplikacje (135)

- Kolejne przykłady wykorzystania biblioteki AWT do projektowania RAD w JBuilderze (136)

- Aplet Scrollbars (136)
- Tworzenie apletu będącego równocześnie aplikacją. Pobieranie informacji o wirtualnej maszynie Javy (144)
- Biblioteka Swing (Java 2) (155)
 - Swing kontra AWT (155)
 - Pierwsza aplikacja Swing - Notatnik (156)
 - Aplikacja JPictureView - obrazy, ikony i pasek narzędzi (186)

Rozdział 4. Praca z kodem. Szablony (199)

- Korzystanie z szablonów podczas "ręcznego" projektowania interfejsu. Aplet Puzzle (199)
 - Projektowanie RAD interfejsu vs. wykorzystanie tablic komponentów (199)
 - Menedżer położenia komponentów (200)
 - Ręczne przygotowanie interfejsu apletu. Tablice obiektów (205)
 - "Prawie ręczne" tworzenie metod zdarzeniowych i nasłuchiaczy (208)
 - Metoda zdarzeniowa (211)
- Odmierzanie czasu w osobnym wątku. Tworzenie szablonów. Układanie puzzli na czas. (219)

Rozdział 5. Aplikacje konsolowe w JBuilderze (227)

Rozdział 6. Komponenty JavaBean od środka (231)

- Tworzenie komponentów JavaBean (231)
 - Klasa MigajacyPrzycisk i środowisko do jej testowania (232)
 - Wykorzystanie interfejsu Runnable (237)
 - Właściwości komponentów (243)
 - Definiowanie dodatkowych zdarzeń (247)
- Instalowanie komponentu na palecie komponentów JBuildera (254)
- Klasa typu BeanInfo towarzysząca komponentowi (258)
- BeansExpress (261)
 - Właściwości (263)
 - Zdarzenia (266)
 - Edytor właściwości i BeanInfo (267)
 - Diagram UML komponentu (270)
 - Silnik komponentu (metoda run) (271)
 - Inicjacja komponentu (273)
 - Testowanie komponentu (274)

Rozdział 7. Dystrybucja apletów, aplikacji i ziarenek JavaBean (277)

- Które pliki przenieść na serwer WWW, aby aplet działał? Jakie pliki należy dołączyć do aplikacji, aby ją uruchomić na innym komputerze? (278)
 - Rozpoznawanie plików skompilowanych klas (278)
 - Tworzenie skryptów, plików wsadowych i skrótów (279)
 - "Izolowanie" klas aplikacji (282)
- Pliki JAR. Archive Builder (282)
 - Umieszczanie aplikacji w archiwach JAR (283)
 - Umieszczanie apletów w archiwach JAR (289)
 - Komponenty JavaBean w archiwach JAR (290)

- Tworzenie pliku uruchamialnego (294)
- Tworzenie dokumentacji (296)
 - Tworzenie dokumentacji za pomocą javadoc z JDK (297)
 - Kreator Javadoc (300)

Rozdział 8. Bazy danych w JBuilderze (305)

- Kilka słów wprowadzenia (305)
 - Podstawowe pojęcia związane z bazami danych (306)
 - Czy znajomość SQL jest niezbędna? (306)
- Lokalne bazy danych. JDBC i ODBC (307)
 - Konfigurowanie DSN dla bazy danych ODBC (Windows) (308)
 - Tworzenie modułu danych za pomocą Data Modeler. Składnia polecenia SELECT języka SQL. (309)
 - Tworzenie aplikacji bazodanowych (315)
 - Komponenty dbSwing (318)
 - Samodzielne konfigurowanie połączenia (323)
 - Master/Detail (325)
 - Database Pilot (329)
- JDataStore. W kierunku baz danych typu klient-serwer (330)
 - JDataStore Explorer (330)
 - Tworzenie modułu danych (335)
 - Aplikacje korzystające z bazy danych JDataStore (337)
 - Zdalne bazy danych i JDataStore Server (346)

Dodatek A Kompilacja i archiwizowanie narzędziami JDK bez JBuildera (351)

- Kompilacja (351)
- Tworzenie archiwów JAR (353)

Dodatek B Co zabawnego można zrobić z obrazem? (355)

- Konwersja na tablicę pikseli i jej modyfikowanie na przykładzie negatywu (355)
 - Konwersja obrazu na tablicę pikseli opisywanych typem int (356)
 - Składowe A, R, G i B każdego piksela. Operacje na bitach. Negatyw (357)
 - Konwersja tablicy pikseli do obiektu typu Image (360)
- Implementacja w JPictureView (360)
- Trochę zabawy: konwersja obrazu do ASCII Art. (362)

Skorowidz (365)