
Online Library Oop Und Java In Einstieg

As recognized, adventure as capably as experience approximately lesson, amusement, as skillfully as conformity can be gotten by just checking out a book **Oop Und Java In Einstieg** next it is not directly done, you could understand even more all but this life, approximately the world.

We offer you this proper as without difficulty as simple way to acquire those all. We give Oop Und Java In Einstieg and numerous ebook collections from fictions to scientific research in any way. accompanied by them is this Oop Und Java In Einstieg that can be your partner.

KEY=JAVA - MAXIM JOSIAH

EINSTIEG IN JAVA UND OOP

Springer *Programmieren lernen ist nicht schwer, wenn es richtig erklärt wird. Das Buch bietet eine anschauliche Erläuterung der Grundkonzepte der Programmierung, insbesondere der objektorientierten Programmierung. Alle schwierigen Aspekte werden ausführlich anhand möglichst einfach gehaltener Beispiele erklärt. Vermittelt werden viele Ideen aus der Programmierung wie z. B. Variablen, Funktionen, Rekursion, Datenkapselung oder Vererbung. Empfehlenswert für alle, die die objektorientierte Programmierung von Grund auf lernen und richtig verstehen möchten.*

EINSTIEG IN JAVA UND OOP

Springer-Verlag *Programmieren lernen ist nicht schwer, wenn es richtig erklärt wird. Das Buch bietet eine anschauliche Erläuterung der Grundkonzepte der Programmierung, insbesondere der objektorientierten Programmierung. Alle schwierigen Aspekte werden ausführlich anhand möglichst einfach gehaltener Beispiele erklärt. Vermittelt werden viele Ideen aus der Programmierung wie z. B. Variablen, Funktionen, Rekursion, Datenkapselung oder Vererbung. Empfehlenswert für alle, die die objektorientierte Programmierung von Grund auf lernen und richtig verstehen möchten.*

EINSTIEG IN JAVAFX

DYNAMISCHE UND INTERAKTIVE JAVA-APPLIKATIONEN MIT JAVAFX

Pearson Deutschland GmbH

JETZT LERNE ICH ECLIPSE

EINFACHE JAVA-PROGRAMMIERUNG IN DER OPEN-SOURCE-WELT ; [START OHNE VORWISSEN]

Pearson Deutschland GmbH

EINSTIEG IN JAVA UND OOP

GRUNDELEMENTE, OBJEKTORIENTIERUNG, DESIGN-PATTERNS UND ASPEKTORIENTIERUNG

Springer Vieweg *Programmieren lernen ist nicht schwer, wenn es richtig erklärt wird. Das Buch bietet eine anschauliche Erläuterung der Grundkonzepte der Programmierung, insbesondere der objektorientierten Programmierung. Alle schwierigen Aspekte werden ausführlich anhand möglichst einfach gehaltener Beispiele erklärt. Vermittelt werden viele Ideen aus der Programmierung wie z. B. Variablen, Funktionen, Rekursion, Datenkapselung oder Vererbung. Empfehlenswert für alle, die die objektorientierte Programmierung von Grund auf lernen und richtig verstehen möchten.*

DAS EINSTEIGERSEMINAR OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERUNG IN JAVA

MITP-Verlags GmbH & Co. KG

JAVA: DER EINSTIEG IN DIE PROGRAMMIERUNG

STRUKTURIERT & PROZEDURAL PROGRAMMIEREN

W3I GmbH

JAVA 2 ... IN 21 TAGEN

SCHRITT FÜR SCHRITT JAVA PROGRAMMIEREN LERNEN ; JAVA- APPLETS FÜR DYNAMISCHE UND INTERAKTIVE WEBSITES ; ZUSÄTZLICHE 7 TAGE MIT VIELEN INSIDER-TIPPS ; [PLUS EBOOK]

Pearson Deutschland GmbH

INFORMATICS INSIDE: GRENZEN ÜBERWINDEN - VIRTUALITÄT ERWEITERT REALITÄT

Informatics Inside

ECLIPSE IN DER JAVA-ENTWICKLUNG

AKTUELL ZUR VERSION 3.4

Pearson Deutschland GmbH

HANDBUCH DER JAVA-PROGRAMMIERUNG

Pearson Deutschland GmbH

JAVA-PROGRAMMIERUNG - DAS HANDBUCH ZU JAVA 8

O'Reilly Germany Die Neuauflage dieses Standardwerks führt Sie umfassend in die Programmierung mit Java 8 ein. Vom Aufbau einer funktionierenden Entwicklungsumgebung über Grundlagen der Sprache bis hin zu Themen wie Grafik-, Netzwerk- oder Datenbankprogrammierung werden alle wichtigen Eigenschaften der Java 8 Standard Edition vorgestellt. Auch die aktuellen Schlüsselthemen wie funktionale Interfaces, Lambda-Ausdrücke, Closures und Methoden-Referenzen werden mit vielen Beispielen umfassend und leicht verständlich erläutert. Daneben runden eine Vielzahl weiterführender Themen das Werk ab, wie beispielsweise Design Patterns, Kryptografie oder XML. Mit diesem Handbuch erhalten Programmierer mit Vorkenntnissen und Studierende einen leicht verständlichen Zugang zu Sprache und Klassenbibliotheken, während Fortgeschrittene und Profis ein komplettes Nachschlagewerk für die tägliche Arbeit an die Hand bekommen. Dank des übersichtlichen Aufbaus, vieler Beispielprogramme und Querverweise sowie des ausführlichen Indexes eignet sich das Buch sehr gut zum Selbststudium. Für die Neuauflage wurde es gründlich aktualisiert und etwas verschlankt. Aus dem Inhalt: Schnelleinstieg und Entwicklungsumgebungen; Grundlagen der Sprache, Datentypen, Ausdrücke und Anweisungen; Objektorientierte Programmierung und Design Patterns; Strings, Exceptions, Collections, Utilities, Generics; Lambda-Ausdrücke, Closures und Methoden-Referenzen; Datei- und Verzeichniszugriffe; Programmierung mit AWT und Swing; Event-Handling, Grafik, Farben, Animationen, eigene Dialogelemente; Datenbankzugriffe mit JDBC; XML-Programmierung mit DOM, SAX, StAX und JAXB; Multithreading, Serialisierung, Reflection und Annotationen; Netzwerkprogrammierung, RMI, Kryptografie;

JAVA 5

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM PROFI

Pearson Deutschland GmbH

PHP 5 & MYSQL 5

GRUNDLAGEN, PROGRAMMIERTECHNIKEN, BEISPIELE

Pearson Deutschland GmbH

DAS EINSTEIGERSEMINAR JAVA MIT ECLIPSE

MITP-Verlags GmbH & Co. KG

JETZT LERNE ICH JAVA 5

KOMPLETTES STARTERKIT FÜR DEN ERFOLGREICHEN EINSTIEG IN DIE PROGRAMMIERUNG ; [START OHNE VORWISSEN]

Pearson Deutschland GmbH

ENTERPRISE JAVABEANS 3.1

EINSTIEG, UMSTIEG, PRAXIS UND REFERENZ

mitp Verlags GmbH & Co. KG *Unter Berücksichtigung des neuesten Entwicklungsstandes der Enterprise JavaBeans und der Java Persistence API zeigt Ihnen der Autor anhand praktischer Beispiele, Übungsaufgaben und Musterlösungen, wie Sie effizient und erfolgreich EJBs programmieren. Dabei werden alle wichtigen Themen behandelt, die bei Unternehmensanwendungen eine Rolle spielen.*

PROGRAMMIERUNG IN PYTHON

EIN KOMPAKTER EINSTIEG FÜR DIE PRAXIS

Springer-Verlag *Wer heute das Programmieren lernen möchte, kommt nicht daran vorbei, sich mit einer der beliebtesten Programmiersprachen für Einsteiger und Profis zu befassen: Python. Mit Python hat ihr Erfinder, Guido van Rossum, einen Nerv der Zeit getroffen, denn das Konzept dahinter bietet viele Ansätze, Lösungen und Vorgehensweise für Probleme, die andere Sprachen so nicht integrieren. Das Potential dieser einfachen und übersichtlichen Programmiersprache haben auch viele Universitäten erkannt, die mittlerweile in den Anfängerkursen der Informatik-bezogenen Studiengänge Python statt Java als Einsteigersprache lehren. Der klare Programmierstil legt darüber hinaus eine hervorragende Grundlage für das spätere Erlernen weiterer Sprachen. Denn Python unterstützt nicht nur die objektorientierte und aspektorientierte, sondern auch die strukturierte und funktionale Programmierung. So wird der Programmierer nicht zu einem einzigen Programmierstil gezwungen, sondern kann flexibel das am besten geeignete Paradigma für die jeweilige Aufgabe wählen. Der universelle Zugang, der es möglich macht, die Erfahrungen aus anderen Programmierkonzepten mehr oder weniger direkt weiter zu nutzen, ist ein weiterer Grund für den Erfolg von Python. Dieses Buch ist ein idealer Einstieg in die Programmierung mit Python. Ausführlich erläutert der Autor die elementaren Grundlagen, die nötig sind, um mit dieser Sprache Programme zu erstellen und zu pflegen. Daneben zeigt er, wie sich die OOP mit Python realisieren lässt und wie man Module und API-Schnittstellen integriert. Diverse weiterführende Themen wie die Erstellung grafischer Oberflächen oder der Zugriff auf Dateien und Datenbanken runden das Fachbuch ab. Einfache Beispiele veranschaulichen die grundsätzliche Anwendung der verschiedenen Techniken und machen das Buch dadurch zu einer unbedingten Empfehlung für Einsteiger und Praktiker, die die Programmierung mit Python lernen wollen.*

JETZT LERNE ICH DIRECTX 9 UND VISUAL C+

DER EINFACHE EINSTIEG IN DIE SPIELEPROGRAMMIERUNG ; [START OHNE VORWISSEN]

Pearson Deutschland GmbH

INFORMATIK UND AUSBILDUNG

GI-FACHTAGUNG 98 INFORMATIK UND AUSBILDUNG STUTTGART, 30. MÄRZ-1.APRIL 1998

Springer-Verlag In diesem Band werden die aktuellen Entwicklungen von Methoden und Werkzeugen der Informatik für Lehre und Ausbildung dargestellt. Zugleich werden die Erfordernisse, die von Industrie und Wirtschaft an die Hochschulen und an die berufsbildenden Schulen, sowie von den Hochschulen an die Schulen gerichtet sind, diskutiert.

JAVA: OBJEKTORIENTIERT PROGRAMMIEREN

VOM OBJEKTORIENTIERTEN ANALYSEMODELL BIS ZUM OBJEKTORIENTIERTEN PROGRAMM

W3I GmbH

PROCESSING (O'REILLYS BASICS)

O'Reilly Germany Processing ist eine auf Grafik, Simulation und Animation spezialisierte Programmiersprache. Es ist eine vereinfachte Version der komplexen Programmiersprache Java. Processing wurde entwickelt, um Schnell und effektiv mit relativ wenig Aufwand kreativ zu arbeiten und ohne viel Drumherum zu sichtbaren Ergebnissen zu gelangen. Benutzeraktionen über Maus oder Tastatur sorgen für Interaktivität. Processing richtet sich damit vorwiegend an Gestalter, Künstler und Programmierneinsteiger. Es steht unter Open-Source-Lizenz und viele Programmierer stellen ihre Programme, Erweiterungen und Bibliotheken ebenfalls frei zur Verfügung. Um Processing zu lernen, braucht man keine Programmierkenntnisse. Processing erlaubt schon nach kurzer Einarbeitung die Erstellung eigener interaktiver Anwendungen, die entweder auf einer Webseite eingebunden oder als ausführbares Programm unter Windows, Linux oder Mac OS X laufen können. Auf höchst unterhaltsame und keineswegs IT-lastige Weise vermittelt der Autor Erik Bartmann die Faszination, die von Processing ausgeht. Angereichert mit zahlreichen erläuternden und witzigen Comics werden die Grundkenntnisse der Programmierung vermittelt. Dabei wird von Beginn an darauf geachtet, dass das Wissen sofort eingesetzt wird, um eigenständige Programme zu erstellen. Wenn's dann um die künstlerisch anspruchsvolle Gestaltung von Text, Bildern, Videos und Sound geht, wird Processing zu einem Genuss, auch und gerade für den Einsteiger.

OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERUNG MIT JAVA 5

MIT CD-ROM UND E-LEARNING-ONLINE-KURS

Spektrum Akademischer Verlag In diesem zweifarbig gestalteten Lehrbuch werden in didaktisch vorbildlicher Weise die Grundlagen der Objektorientierten Programmierung (OOP) mit Java 5 vermittelt. Neben den Programmierkonzepten wird die systematische Vorgehensweise von der Objektorientierten Analyse (OOA) über den Objektorientierten Entwurf (OOD) hin zum objektorientierten Programm an

praktischen Beispielen gezeigt. Für die Modellierung wird die UML 2 (Unified Modeling Language) verwendet - der Industriestandard.

PHP 5.3 & MYSQL 5.1

GRUNDLAGEN, PROGRAMMIERTECHNIKEN, BEISPIELE

Pearson Deutschland GmbH

DIDAKTIK DER INFORMATIK

Springer-Verlag Wer Informatik unterrichten will, muss nicht nur das Fach beherrschen, sondern seine Kenntnisse und Freude am Fach auch Schülerinnen und Schülern vermitteln können. Dieses Buch hilft Ihnen dabei. Es bietet eine ausgewogene und praxisorientierte Gesamtdarstellung der Didaktik der Informatik. Nach der Klärung von Grundbegriffen der Informatik und ihrer Didaktik stellen die Autoren das verwendete Grundmodell für Ziele, Inhalte und Lehrmethoden und die theoretische Fundierung des Informatikunterrichts vor. Hierauf aufbauend untersuchen sie eine Vielzahl von Informatikprinzipien im Hinblick auf Ihre Bedeutung für die Informatikgrundausbildung. Den Themenkomplexen „Problemlösen in der Informatik“, „Informatisches Modellieren und Konstruieren“, „Objektorientierung“ und „Informatiksysteme“ sind jeweils eigene Kapitel gewidmet, in denen das didaktisch Machbare im Spannungsfeld von fachwissenschaftlich Wünschenswertem und bildungspolitisch Notwendigem diskutiert wird. Die Neuauflage enthält die aktuellen Entwicklungen zur kompetenzorientierten Didaktik sowie deutliche Erweiterungen zur Vermittlung ausgewählter Informatikinhalte, wie Vernetzung, Internet, Sprachen und Automaten. Neu sind ebenfalls ein Kapitel mit einem Zugang zur Vermittlung informatischer Inhalte, der allgemein als "unplugged" bezeichnet wird, und ein Kapitel „Unterrichtsmittel“. Zwei Gastbeiträge zur Kompetenzentwicklung mit Informatiksystemen und zum Stellenwert von Kreativität im Informatikunterricht vertiefen Perspektiven der Unterrichtspraxis.

PHP & MYSQL SCHNELLEINSTIEG

PROGRAMMIEREN LERNEN IN 14 TAGEN. EINFACH UND OHNE VORKENNTNISSE

MITP-Verlags GmbH & Co. KG • PHP programmieren lernen ohne Vorkenntnisse • Alle Grundlagen für den professionellen Einsatz • Einfache Praxisbeispiele und Übungsaufgaben Mit diesem Buch gelingt Ihnen der einfache Einstieg in die Webentwicklung mit PHP und MySQL. Alle Grundlagen werden in 14 Kapiteln anschaulich und leicht nachvollziehbar anhand von Codebeispielen erläutert. Übungsaufgaben am Ende der Kapitel helfen Ihnen, das neu gewonnene Wissen schnell praktisch anzuwenden und zu vertiefen. Der Autor führt Sie Schritt für Schritt in die Welt der Programmierung mit PHP ein: von den Grundlagen über Objektorientierung bis zur Entwicklung dynamischer Webseiten mit MySQL-Datenbanken. Dabei lernen Sie ebenfalls, was guten Programmierstil ausmacht und wie sich Fehler von vornherein vermeiden lassen. So sind Sie perfekt auf die

Webentwicklung mit PHP und MySQL im professionellen Umfeld vorbereitet. • Alle Grundlagen einfach erläutert • Dynamische Webseiten und Formulare • Webseiten im Internet veröffentlichen • Anbindung einer Webschnittstelle (API) • Cookies und Sessions • Objektorientierte • Programmierung • Einsatz mit MySQL-Datenbanken • Abschlussprojekt: ◦ Programmierung eines Blogs • Programmcode, Lösungen und Glossar zum Download Für Windows, Linux und macOS

PHP 5.3 & MYSQL 5.4

PROGRAMMIERUNG, ADMINISTRATION, PRAXISPROJEKTE

Pearson Deutschland GmbH

JAVA - EXEMPLARISCH

LEARNING BY DOING

Walter de Gruyter Dem Buch liegt ein didaktisches Konzept zu Grunde, das sich beim Selbststudium und in der Kurs- und Unterrichtspraxis über Jahrzehnte bewährt hat. Der Autor führt sorgfältig in die Sprache ein und ermöglicht es dem Studierenden, die Grundkenntnisse von Java zu erlernen und dadurch das Fundament für den tieferen Einstieg in Java oder jede andere Objektorientierte Sprache zu legen. Weitere Informationen zu diesem Buch vom Autor.

OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERUNG IN JAVA

EINE LEICHT VERSTÄNDLICHE EINFÜHRUNG

Springer-Verlag Ein leicht verständliches Lehrbuch, das Programmieranfänger in die Grundlagen der objektorientierten Programmierung in Java einführt. Die Konzentration auf die wesentlichen Prinzipien und der Verzicht auf eine erschöpfende Behandlung der Programmiersprache werden durch einen Online-Service zum Buch ergänzt.

JETZT LERNE ICH C#

Pearson Deutschland GmbH

JAVA FÜR KIDS

PROGRAMMIEREN LERNEN OHNE VORKENNTNISSE

MITP-Verlags GmbH & Co. KG - Einfacher Einstieg in die Java-Programmierung mit vielen Profi-Tipps - Zahlreiche kleine Spiele programmieren lernen mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen - Mit Fragen und Aufgaben am Ende jedes Kapitels sowie hilfreichen Spickzetteln zum Download Java - wer denkt da nicht an eine Insel, auf der es heiß und feucht ist, mit Vulkanen, viel Wald und seltenen Tieren? Du nicht? Du denkst an eine Programmiersprache? Dann bist du hier richtig! In diesem Buch erfährst du, wie du deinem Computer Befehle gibst und unter anderem kleine Spiele programmierst - und er dann tut, was du möchtest. Hans-Georg Schumann zeigt dir, wie du mit Java erste Programme schreibst und welche Zutaten du dazu benötigst:

Variablen, Kontrollstrukturen, Klassen und mehr. Schritt für Schritt werden die Quelltexte umfangreicher bis hin zur objektorientierten Programmierung. So schaffst du den Einstieg in Java zusammen mit der Entwicklungsumgebung Eclipse spielend leicht! Schnell hast du ein erstes Lotto-Spiel programmiert, dein Programm mit Buttons und Häkchen professionell ausgestattet und den Rechner dazu gebracht, Quizfragen zu stellen. Du erfährst aber auch, wie du mit Java bunte Grafiken erstellst oder Figuren animierst, also zum Laufen bringst. Zudem macht das Programmieren von Spielen wie Hangman oder Stein-Schere-Papier nicht nur dir als Programmierer oder Programmiererin großen Spaß, sondern auch allen Spielern und Spielerinnen. Programmieren mit Java ist nicht so kompliziert, wie es sich anhört! Denn alles wird genau erklärt und am Ende der Kapitel noch einmal zusammengefasst.

JAVA FÜR DIE LIFE SCIENCES

EINE EINFÜHRUNG IN DIE ANGEWANDTE BIOINFORMATIK

O'Reilly Lernen Sie grundlegende Java-Techniken, die für die Auswertung von Biodaten benötigt werden Diese Einführung in die Bioinformatik mit Java vermittelt Ihnen grundlegende Java-Techniken, die für die Analyse von Biodaten benötigt werden. Das Buch richtet sich an Studenten, Wissenschaftler und Praktiker in den Life Sciences, die Grundkenntnisse einer höheren Programmiersprache mitbringen. Es bietet Ihnen einen schnellen Einstieg in Kernthemen der Programmierung in den Life Sciences: - Data und Text Mining, - Datenverarbeitung, - Sequenz-, Bild- und Netzwerkanalysen - Strukturbiologie Genutzt werden dabei verbreitete Open-Source-Bibliotheken wie Maven, Eclipse oder Git. Beispiele aus der Bioinformatik zeigen Ihnen alle notwendigen Schritte, um in kurzer Zeit Ergebnisse mit Java zu erzielen. Biologische Zusammenhänge werden immer dann beschrieben, wenn sie zum Verständnis des Problems hilfreich sind.

JAVA ALS ERSTE PROGRAMMIERSPRACHE

EIN PROFESSIONELLER EINSTIEG IN DIE OBJEKTORIENTIERUNG MIT JAVA

Springer-Verlag Mit Java hat sich in der Industrie eine Programmiersprache durchgesetzt, die weit über die Konzepte traditioneller Programmiersprachen hinausgeht. Dieses Buch setzt keine Kenntnisse in anderen Programmiersprachen voraus, sondern richtet sich an jene Schüler, Studenten und Praktiker, die nicht nur in Java schnuppern, sondern die Grundlagen von Java und vielleicht auch schon die fortgeschrittenen Themen professionell erlernen wollen. Behandelt werden alle grundlegenden Sprachmittel, die zur Erstellung von Java-Programmen erforderlich sind. Alle zum Verständnis erforderlichen Hintergrundinformationen werden anschaulich und präzise dargestellt.

DEUTSCHE NATIONALBIBLIOGRAPHIE UND BIBLIOGRAPHIE DER IM AUSLAND ERSCHEINENEN DEUTSCHSPRACHIGEN

VERÖFFENTLICHUNGEN

MONOGRAPHIEN UND PERIODIKA--HALBJAHRESVERZEICHNIS. REIHE D

THE RUST PROGRAMMING LANGUAGE (COVERS RUST 2018)

No Starch Press *The official book on the Rust programming language, written by the Rust development team at the Mozilla Foundation, fully updated for Rust 2018. The Rust Programming Language is the official book on Rust: an open source systems programming language that helps you write faster, more reliable software. Rust offers control over low-level details (such as memory usage) in combination with high-level ergonomics, eliminating the hassle traditionally associated with low-level languages. The authors of The Rust Programming Language, members of the Rust Core Team, share their knowledge and experience to show you how to take full advantage of Rust's features--from installation to creating robust and scalable programs. You'll begin with basics like creating functions, choosing data types, and binding variables and then move on to more advanced concepts, such as: Ownership and borrowing, lifetimes, and traits Using Rust's memory safety guarantees to build fast, safe programs Testing, error handling, and effective refactoring Generics, smart pointers, multithreading, trait objects, and advanced pattern matching Using Cargo, Rust's built-in package manager, to build, test, and document your code and manage dependencies How best to use Rust's advanced compiler with compiler-led programming techniques You'll find plenty of code examples throughout the book, as well as three chapters dedicated to building complete projects to test your learning: a number guessing game, a Rust implementation of a command line tool, and a multithreaded server. New to this edition: An extended section on Rust macros, an expanded chapter on modules, and appendixes on Rust development tools and editions.*

MS SQL SERVER : [ABFRAGEN, REPLIKATION, TRANSACT-SQL, ADMINISTRATION ; DATENAUFBEREITUNG FÜR DAS INTERNET ; SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM DATENBANKPROFI]

Pearson Deutschland GmbH

HDI 2012 - INFORMATIK FÜR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT : 5. FACHTAGUNG HOCHSCHULDIDAKTIK DER INFORMATIK ; 06.-07. NOVEMBER 2012, UNIVERSITÄT HAMBURG

Universitätsverlag Potsdam

INFORMATIK FÜR SCHULE UND AUSBILDUNG

Pearson Deutschland GmbH *Ein sehr verständliches, ganz an der Zielgruppe orientiertes Lern- und Lehrbuch, mit vielen praktischen Beispielen. Die wichtigsten Themen der modernen Informatik werden anhand aktueller Alltags-IT behandelt, Such- und Sortieralgorithmen werden durch Google greifbar. Zur Zielgruppe des*

Buchs zählt der Schüler eines Informatikkurses ebenso wie der Student, der im Rahmen eines technischen Studiums einen Informatikschein machen muss und der Lehrling, der eine technische Ausbildung absolviert. Die Lernenden können sofort mitmachen und mit der mitgelieferten Lernumgebung eigene Projekte entwickeln oder Lehrbeispiele selbstständig fortsetzen.

JAVA 9 - DIE NEUERUNGEN

SYNTAX- UND API-ERWEITERUNGEN UND MODULARISIERUNG IM ÜBERBLICK

dpunkt.verlag Dieses Buch bietet einen fundierten Einstieg in Java 9 und gibt einen Überblick über die darin enthaltenen umfangreichen Neuerungen. Damit eignet sich das Buch für all jene, die ihr Java-Wissen auf den neuesten Stand bringen möchten. Eine Vielzahl von Übungen unterstützt Sie dabei, die einzelnen Themengebiete zu vertiefen und besser zu verstehen. Zunächst werden die Änderungen in der Sprache selbst behandelt. Einen weiteren Schwerpunkt bilden die Erweiterungen in diversen APIs, etwa dem Process-API, dem Stream-API, bei Collections, in der Klasse Optional und vielem mehr. Aber auch im Bereich Concurrency finden sich Erweiterungen – vor allem die Unterstützung von Reactive Streams. Viele dieser Neuerungen machen das Programmiererleben noch ein wenig angenehmer. Die fundamentalste Änderung in Java 9 stellt die als Projekt "Jigsaw" entwickelte Modularisierungslösung dar, die es erlaubt, eigene Programme in Softwarekomponenten – so genannte Module – zu unterteilen. Auf diese Weise lassen sich Abhängigkeiten klar definieren, um selbst größere Softwaresysteme möglichst beherrschbar und änderbar zu halten. Weil Java 9 einige Auswirkungen auf Build-Tools und IDEs besitzt, gibt ein Kapitel einen Überblick über das aktuelle Tooling rund um die neue Java-Version. Auch fortgeschrittenere Themen wie Services und die Migration bestehender Applikationen werden besprochen. Ein Schnelleinstieg in die wichtigsten Neuerungen von Java 8, die im Repertoire keines Java-Entwicklers fehlen sollten und die zudem hilfreich beim Verständnis der Neuerungen aus JDK 9 sind, rundet dieses Buch ab. Zudem widmen sich zwei kurze Anhänge den Build-Tools "Maven" und "Gradle".

EINFACH JAVA

GLEICH RICHTIG PROGRAMMIEREN LERNEN

dpunkt.verlag Java lernen – von Anfang an wie ein Experte Grundlagen der Java-Programmierung leicht und verständlich Java interaktiv im Selbststudium Aufgaben und Musterlösungen, Code zum Download Sie wollen endlich Programmieren lernen und ihre ersten Projekte umsetzen? Dazu bietet sich Java als eine der populärsten Programmiersprachen geradezu an. Dieses Buch erleichtert Ihnen den Einstieg, denn Sie werden auf Ihrer Entdeckungsreise vom Java-Experten Michael Inden begleitet. Er erklärt Ihnen die Grundlagen der Java-Programmierung leicht und verständlich. Insbesondere wird die trockene Theorie auf ein Minimum reduziert und Sie legen immer mit kleinen Beispielen los. Eine große Rolle dabei spielt der interaktive Einstieg mithilfe der JShell. Damit können kleine Programme direkt ausprobiert werden und Erfolgserlebnisse stellen sich schnell ein. Dieses Vorgehen eignet sich

ideal, um im eigenen Tempo Java im Selbststudium zu erlernen. Allmählich werden sowohl die Themen anspruchsvoller als auch die zu erstellenden Programme größer. Als Hilfsmittel lernen Sie dann den Einsatz einer Entwicklungsumgebung sowie der objektorientierten Programmierung kennen. Mit den erlernten Grundlagen können Sie sich immer zielsicherer mit eigenen Projekten beschäftigen. Das Buch besteht aus in sich abgeschlossenen, aber aufeinander aufbauenden Kapiteln zu den wichtigen Bereichen der Programmiersprache Java. Jedes Kapitel beschreibt die für den Einstieg wichtigen Sprachelemente. Abgerundet werden viele Kapitel mit Aufgaben und Musterlösungen, sodass das zuvor Gelernte direkt anhand neuer Problemstellungen praktiziert und das Wissen vertieft werden kann. Auch lassen sich die eigenen Fortschritte abschätzen und gegebenenfalls eine Ehrenrunde zur Vertiefung des Wissens einlegen. Zahlreiche kurze Codebeispiele verdeutlichen die Lerninhalte und laden oftmals zum Experimentieren ein. Gleich von Anfang an lernen Sie, ihren Sourcecode sauber zu strukturieren und einen guten Stil zu verfolgen.