

INHALT

EINLEITUNG	11
Was heisst eigentlich Programmieren?	12
Was ist eine Entwicklungsumgebung?	12
Warum gerade Java?	13
Eclipse, die Entwicklungsumgebung zum Buch	13
Wie arbeitest du mit diesem Buch?	14
Was brauchst du für dieses Buch?	15
Hinweise für Lehrer	16
ALLER ANFANG IST SCHWER: DAS ERSTE PROJEKT	19
Eclipse starten	20
Willkommen in Java	23
Ein erstes Hallo	29
Objekte, Klassen und Pakete	33
Eclipse beenden	34
Zusammenfassung	39
Ein paar Fragen	40
... aber noch keine Aufgabe	40
WENN, DANN, SONST: KONTROLLE UND AUSWAHL	41
Eingabe und Ausgabe	42
Dialog mit »Schwung«	47
Gut oder schlecht?	50
Die if-Struktur	54
Strings oder Zahlen?	55
Plus oder minus, mal oder durch	58
Die if-else-Struktur	60
Zusammenfassung	61
Ein paar Fragen	62
... und ein paar Aufgaben	63

1

2

3	ZENSUREN UND ZAHLENRATEN: BEDINGUNGEN	65
	Von int zu float	66
	Die Sache mit try und catch	68
	Von 1 bis 6	72
	Von Fall zu Fall	73
	Punkt für Punkt	76
	Und und Oder, oder?	78
	Ein kleines Spielchen	79
	Die while-Struktur	81
	Zusammenfassung	83
	Ein paar Fragen	84
	... und ein paar Aufgaben	85
4	GELD-SPIELEREIEN: SCHLEIFEN UND FELDER	87
	Dein PC zählt mit	88
	Abbruch bei Unlust?	89
	Auf dem Weg zum Millionär	91
	Schleifenvariationen	94
	Zählen mit for	95
	Variablenfelder	98
	Lottoziehung	101
	Feldsortierung	103
	Zusammenfassung	105
	Ein paar Fragen	106
	... und ein paar Aufgaben	106
5	DO IT YOURSELF: FUNKTIONEN UND KLASSEN	107
	Java ist lernfähig	108
	Funktionen fürs Ratespiel	111
	Lokal oder global?	113
	Parameter und Rückgabe	115
	Ein neues Baby?	118
	Laufen lernen	121
	Kapselung und Vererbung	124
	Zusammenfassung	128
	Ein paar Fragen	129
	... und ein paar Aufgaben	129
6	NICHT NUR WAS FÜRS AUGE: EINSTIEG IN SWING	131
	Erst mal ein Fenster	132
	Hallo, wie geht es?	134

Es passiert etwas	137
Gut oder schlecht?	140
Es gibt was zu erben	142
super, this und andere Erbstücke	145
Zusammenfassung	149
Ein paar Fragen	151
... und ein paar Aufgaben	151

ALLES UNTER KONTROLLE: KOMPONENTENSAMMLUNG	153	7
Kleine Knopfparade	153	
Feldoptimierung	156	
Listenwahl	158	
Von Pünktchen	160	
... und Häkchen	162	
Körper, Geist und Seele	165	
Der letzte Schliff	167	
Zusammenfassung	169	
Ein paar Fragen	171	
... und ein paar Aufgaben	171	


WER WEISS WAS? QUIZ-PROJEKT TEIL 1	173	8
Erst der Plan, dann der Bau	173	
Frage und Antworten	176	
Datensammlung	179	
Datentransfer	182	
Aufsammeln und einordnen	186	
Zusammenfassung	189	
Ein paar Fragen	190	
... aber keine Aufgabe	190	

SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-PROJEKT TEIL 2	191	9
Du hast die Wahl	191	
Aufgabenkontrolle	195	
Antwort als Optionen	200	
Vokabeln lernen?	202	
Mehrfachauswahl	206	
Zusammenfassung	208	
Ein paar Fragen	209	
... und ein paar Aufgaben	209	

10	JETZT WIRD'S BUNT: GRAFIK IN JAVA	211
	Von Punkten und Koordinaten	212
	Das erste Bild	214
	Jetzt wird's bunt	218
	Eckig und rund	220
	Mit Text geht auch	222
	Farbtupfer	223
	Von Graphics zu Graphics2D	225
	Zusammenfassung	226
	Ein paar Fragen	227
	... und ein paar Aufgaben	227
11	BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN	229
	Erst mal ein Kreis	230
	Und es bewegt sich was	232
	Endlich ein (richtiges) Bild	235
	Bildersammlung	238
	Da läuft was	241
	Drehen, verschwinden, auftauchen	243
	Movie komplett	245
	Zusammenfassung	248
	Keine Fragen	248
	... doch ein paar Aufgaben	248
12	BUNTES TRIO: KLEINE SPIELESAMMLUNG	249
	Wie viele Augen?	249
	Anzeigen und auswerten	251
	Schere – Stein – Papier	253
	Qual der Wahl	256
	Das Nim-Spiel	257
	Streichholz-Parade	260
	Nur einer kann gewinnen	263
	Zusammenfassung	265
	Keine Fragen	265
	... aber zwei Aufgaben	265
13	HANGMAN: RATEN ODER »BRATEN«	267
	Anzeige und Eingabe	268
	Auf ein Wort	270
	Angst vor dem Galgen?	274
	Wortschatz	278

Komplettierung	279
Zusammenfassung	283
Keine Fragen	284
... und keine Aufgaben	284
KLEINER KRABELKURS: TASTEN- UND MAUSSTEUERUNG	285
Ein Käfer bewegt sich	286
Der KeyListener	287
Richtungswechsel	290
Kein Spiel ohne Grenzen	291
Maussteuerung	293
Ohne Mathe geht es nicht	296
Winkelberechnung	299
Zusammenfassung	303
Keine Fragen	304
... und keine Aufgaben	304
INSEKTENJAGD: OPFER UND JÄGER	305
Freilauf mit Kehrtwende	305
Runnable und run()	308
Klick und Platt	312
Neuerscheinung	314
Insektarium?	316
MyGame-Klasse komplett	319
Zusammenfassung (und Schluss)	322
Keine Fragen	322
... und keine Aufgaben	322
ANHANG A	323
Java installieren	323
Eclipse installieren	326
Einsatz der Buch-Dateien	331
ANHANG B	333
Kleine Checkliste	333
Dem Fehler auf der Spur	334
STICHWORTVERZEICHNIS	339

14**15****A****B**

Diese Leseprobe haben Sie beim
 **edv-buchversand.de** heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.

[Hier zum Shop](#)