

Java ist auch eine Insel

Einführung, Ausbildung, Praxis

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

Inhalt

Materialien zum Buch	31
Vorwort	33
1 Java ist auch eine Sprache	49
1.1 Historischer Hintergrund	50
1.2 Warum Java populär ist – die zentralen Eigenschaften	52
1.2.1 Bytecode	52
1.2.2 Ausführung des Bytecodes durch eine virtuelle Maschine	52
1.2.3 Plattformunabhängigkeit	53
1.2.4 Java als Sprache, Laufzeitumgebung und Standardbibliothek	53
1.2.5 Objektorientierung in Java	54
1.2.6 Java ist verbreitet und bekannt	54
1.2.7 Java ist schnell – Optimierung und Just-in-time-Compilation	55
1.2.8 Zeiger und Referenzen	57
1.2.9 Bring den Müll raus, Garbage-Collector!	58
1.2.10 Ausnahmebehandlung	58
1.2.11 Das Angebot an Bibliotheken und Werkzeugen	59
1.2.12 Vergleichbar einfache Syntax	60
1.2.13 Verzicht auf umstrittene Konzepte	61
1.2.14 Java ist Open Source	62
1.2.15 Wofür sich Java weniger eignet	62
1.3 Java im Vergleich zu anderen Sprachen *	63
1.3.1 Java und C(++)	64
1.3.2 Java und JavaScript	64
1.3.3 Ein Wort zu Microsoft, Java und zu J++	65
1.3.4 Java und C#/ .NET	66
1.4 Weiterentwicklung und Verluste	66
1.4.1 Die Entwicklung von Java und seine Zukunftsaussichten	67
1.4.2 Features, Enhancements (Erweiterungen) und ein JSR	68
1.4.3 Applets	68
1.4.4 JavaFX	69
1.5 Java-Plattformen: Java SE, Jakarta EE, Java ME, Java Card	70
1.5.1 Die Java SE-Plattform	70
1.5.2 Java ME: Java für die Kleinen	72

1.5.3	Java für die ganz, ganz Kleinen	73
1.5.4	Java für die Großen: Jakarta EE (ehemals Java EE)	73
1.6	Java SE-Implementierungen	74
1.6.1	OpenJDK	74
1.6.2	Oracle JDK	75
1.7	JDK installieren	77
1.7.1	Oracle JDK unter Windows installieren	77
1.8	Das erste Programm compilieren und testen	79
1.8.1	99 Flaschen Bier an der Wand: Der Countdown geht weiter!	79
1.8.2	Der Compilerlauf	80
1.8.3	Die Laufzeitumgebung	81
1.8.4	Häufige Compiler- und Interpreter-Probleme	82
1.9	Entwicklungsumgebungen	83
1.9.1	IntelliJ IDEA	83
1.9.2	Eclipse IDE	87
1.9.3	NetBeans	89
1.10	Zum Weiterlesen	89

2 Imperative Sprachkonzepte 91

2.1	Elemente der Programmiersprache Java	91
2.1.1	Token	92
2.1.2	Textkodierung durch Unicode-Zeichen	93
2.1.3	Bezeichner	93
2.1.4	Literale	95
2.1.5	(Reservierte) Schlüsselwörter	95
2.1.6	Zusammenfassung der lexikalischen Analyse	97
2.1.7	Kommentare	98
2.2	Von der Klasse zur Anweisung	99
2.2.1	Was sind Anweisungen?	100
2.2.2	Klassendeklaration	100
2.2.3	Die Reise beginnt am main(String[])	101
2.2.4	Der erste Methodenaufruf: println(...)	102
2.2.5	Atomare Anweisungen und Anweisungssequenzen	103
2.2.6	Mehr zu print(...), println(...) und printf(...) für Bildschirmausgaben	104
2.2.7	Die API-Dokumentation	106
2.2.8	Ausdrücke	107
2.2.9	Ausdrucksanweisung	107

2.2.10	Erster Einblick in die Objektorientierung	108
2.2.11	Modifizierer	109
2.2.12	Gruppieren von Anweisungen mit Blöcken	109
2.3	Datentypen, Typisierung, Variablen und Zuweisungen	111
2.3.1	Primitive Datentypen im Überblick	112
2.3.2	Variablendeklarationen	115
2.3.3	Automatisches Feststellen der Typen mit var	117
2.3.4	Finale Variablen und der Modifizierer final	118
2.3.5	Konsoleneingaben	119
2.3.6	Wahrheitswerte	121
2.3.7	Ganzzahlige Datentypen	121
2.3.8	Unterstriche in Zahlen	123
2.3.9	Alphanumerische Zeichen	124
2.3.10	Fließkommazahlen mit den Datentypen float und double	124
2.3.11	Gute Namen, schlechte Namen	126
2.3.12	Keine automatische Initialisierung von lokalen Variablen	127
2.4	Ausdrücke, Operanden und Operatoren	127
2.4.1	Zuweisungsoperator	128
2.4.2	Arithmetische Operatoren	130
2.4.3	Unäres Minus und Plus	133
2.4.4	Präfix- oder Postfix-Inkrement und -Dekrement	133
2.4.5	Zuweisung mit Operation (Verbundoperator)	135
2.4.6	Die relationalen Operatoren und die Gleichheitsoperatoren	137
2.4.7	Logische Operatoren: Nicht, Und, Oder, XOR	139
2.4.8	Kurzschluss-Operatoren	140
2.4.9	Der Rang der Operatoren in der Auswertungsreihenfolge	141
2.4.10	Die Typumwandlung (das Casting)	144
2.4.11	Überladenes Plus für Strings	150
2.4.12	Operator vermisst *	151
2.5	Bedingte Anweisungen oder Fallunterscheidungen	151
2.5.1	Verzweigung mit der if-Anweisung	152
2.5.2	Die Alternative mit einer if-else-Anweisung wählen	154
2.5.3	Der Bedingungsoperator	158
2.5.4	Die switch-Anweisung bietet die Alternative	161
2.5.5	Switch-Ausdrücke	168
2.6	Immer das Gleiche mit den Schleifen	170
2.6.1	Die while-Schleife	171
2.6.2	Die do-while-Schleife	173
2.6.3	Die for-Schleife	175
2.6.4	Schleifenbedingungen und Vergleiche mit == *	179

2.6.5	Schleifenabbruch mit break und zurück zum Test mit continue	181
2.6.6	break und continue mit Marken *	184
2.7	Methoden einer Klasse	188
2.7.1	Bestandteile einer Methode	188
2.7.2	Signatur-Beschreibung in der Java-API	190
2.7.3	Aufruf einer Methode	191
2.7.4	Methoden ohne Parameter deklarieren	192
2.7.5	Statische Methoden (Klassenmethoden)	193
2.7.6	Parameter, Argument und Wertübergabe	194
2.7.7	Methoden vorzeitig mit return beenden	196
2.7.8	Methoden mit Rückgaben	197
2.7.9	Methoden überladen	202
2.7.10	Gültigkeitsbereich	204
2.7.11	Vorgegebener Wert für nicht aufgeführte Argumente *	206
2.7.12	Rekursive Methoden *	206
2.7.13	Die Türme von Hanoi *	210
2.8	Zum Weiterlesen	212
3	Klassen und Objekte	213
3.1	Objektorientierte Programmierung (OOP)	213
3.1.1	Warum überhaupt OOP?	214
3.1.2	Denk ich an Java, denk ich an Wiederverwendbarkeit	214
3.2	Eigenschaften einer Klasse	215
3.2.1	Klassenarbeit mit Point	216
3.3	Natürlich modellieren mit der UML (Unified Modeling Language) *	217
3.3.1	Wichtige Diagrammtypen der UML *	217
3.4	Neue Objekte erzeugen	219
3.4.1	Ein Exemplar einer Klasse mit dem Schlüsselwort new anlegen	219
3.4.2	Deklarieren von Referenzvariablen	219
3.4.3	Jetzt mach mal 'nen Punkt: Zugriff auf Objektvariablen und -methoden	220
3.4.4	Der Zusammenhang von new, Heap und Garbage-Collector	225
3.4.5	Überblick über Point-Methoden	226
3.4.6	Konstruktoren nutzen	230
3.5	ZZZZZnake	231
3.6	Pakete schnüren, Importe und Compilationseinheiten	233
3.6.1	Java-Pakete	234

3.6.2	Pakete der Standardbibliothek	234
3.6.3	Volle Qualifizierung und import-Deklaration	234
3.6.4	Mit import p1.p2.* alle Typen eines Pakets erreichen	236
3.6.5	Hierarchische Strukturen über Pakete und die Spiegelung im Dateisystem ..	237
3.6.6	Die package-Deklaration	237
3.6.7	Unbenanntes Paket (default package)	239
3.6.8	Compilationseinheit (Compilation Unit)	239
3.6.9	Statischer Import *	240
3.7	Mit Referenzen arbeiten, Vielfalt, Identität, Gleichwertigkeit	241
3.7.1	null-Referenz und die Frage der Philosophie	241
3.7.2	Alles auf null? Referenzen testen	243
3.7.3	Zuweisungen bei Referenzen	244
3.7.4	Methoden mit Referenztypen als Parameter	246
3.7.5	Identität von Objekten	250
3.7.6	Gleichwertigkeit und die Methode equals(...)	251
3.8	Zum Weiterlesen	253

4 Arrays und ihre Anwendungen 255

4.1	Einfache Feldarbeit	255
4.1.1	Grundbestandteile	256
4.1.2	Deklaration von Array-Variablen	257
4.1.3	Array-Objekte mit new erzeugen	258
4.1.4	Arrays mit { Inhalt }	259
4.1.5	Die Länge eines Arrays über die Objektvariable length auslesen	260
4.1.6	Zugriff auf die Elemente über den Index	260
4.1.7	Typische Array-Fehler	262
4.1.8	Arrays an Methoden übergeben	264
4.1.9	Mehrere Rückgabewerte *	264
4.1.10	Vorinitialisierte Arrays	265
4.2	Die erweiterte for-Schleife	267
4.3	Methode mit variabler Argumentanzahl (Varargs)	271
4.3.1	System.out.printf(...) nimmt eine beliebige Anzahl von Argumenten an	271
4.3.2	Durchschnitt finden von variablen Argumenten	272
4.3.3	Varargs-Designtipps *	273
4.4	Mehrdimensionale Arrays *	273
4.4.1	Nichtrechteckige Arrays *	276

4.5	Bibliotheksunterstützung von Arrays	279
4.5.1	Klonen kann sich lohnen – Arrays vermehren	279
4.5.2	Warum »können« Arrays so wenig?	280
4.5.3	Array-Inhalte kopieren	280
4.6	Die Klasse Arrays zum Vergleichen, Füllen, Suchen und Sortieren nutzen	282
4.6.1	Eine lange Schlange	292
4.7	Der Einstiegspunkt für das Laufzeitsystem: main(...)	295
4.7.1	Korrekte Deklaration der Startmethode	295
4.7.2	Kommandozeilenargumente verarbeiten	296
4.7.3	Der Rückgabetypp von main(...) und System.exit(int) *	297
4.8	Zum Weiterlesen	298
5	Der Umgang mit Zeichen und Zeichenketten	299
5.1	Von ASCII über ISO-8859-1 zu Unicode	299
5.1.1	ASCII	299
5.1.2	ISO/IEC 8859-1	300
5.1.3	Unicode	301
5.1.4	Unicode-Zeichenkodierung	303
5.1.5	Escape-Sequenzen/Fluchtsymbole	304
5.1.6	Schreibweise für Unicode-Zeichen und Unicode-Escapes	305
5.1.7	Java-Versionen gehen mit dem Unicode-Standard Hand in Hand *	306
5.2	Datentypen für Zeichen und Zeichenfolgen	307
5.3	Die Character-Klasse	308
5.3.1	Ist das so?	308
5.3.2	Zeichen in Großbuchstaben/Kleinbuchstaben konvertieren	311
5.3.3	Vom Zeichen zum String	312
5.3.4	Von char in int: vom Zeichen zur Zahl *	312
5.4	Zeichenfolgen	313
5.5	Die Klasse String und ihre Methoden	315
5.5.1	String-Literale als String-Objekte für konstante Zeichenketten	316
5.5.2	Konkatenation mit +	316
5.5.3	Mehrzeilige Textblöcke mit ""	317
5.5.4	String-Länge und Test auf Leer-String	322
5.5.5	Zugriff auf ein bestimmtes Zeichen mit charAt(int)	323
5.5.6	Nach enthaltenen Zeichen und Zeichenfolgen suchen	324
5.5.7	Das Hangman-Spiel	327

5.5.8	Gut, dass wir verglichen haben	329
5.5.9	String-Teile extrahieren	334
5.5.10	Strings anhängen, zusammenfügen, Groß-/Kleinschreibung und Weißraum	338
5.5.11	Gesucht, gefunden, ersetzt	342
5.5.12	String-Objekte mit Konstruktoren und aus Wiederholungen erzeugen *	344
5.6	Veränderbare Zeichenketten mit StringBuilder und StringBuffer	348
5.6.1	Anlegen von StringBuilder-Objekten	348
5.6.2	StringBuilder in andere Zeichenkettenformate konvertieren	349
5.6.3	Zeichen(folgen) erfragen	349
5.6.4	Daten anhängen	350
5.6.5	Zeichen(folgen) setzen, löschen und umdrehen	351
5.6.6	Länge und Kapazität eines StringBuilder-Objekts *	353
5.6.7	Vergleich von StringBuilder-Exemplaren und Strings mit StringBuilder	355
5.6.8	hashCode() bei StringBuilder *	356
5.7	CharSequence als Basistyp	357
5.8	Konvertieren zwischen Primitiven und Strings	360
5.8.1	Unterschiedliche Typen in String-Repräsentationen konvertieren	360
5.8.2	String-Inhalt in einen primitiven Wert konvertieren	362
5.8.3	String-Repräsentation in den Formaten Binär, Hex und Oktal *	364
5.9	Strings zusammenhängen (konkateneren)	368
5.9.1	Strings mit StringJoiner zusammenhängen	368
5.10	Zerlegen von Zeichenketten	370
5.10.1	Splitten von Zeichenketten mit split(...)	371
5.10.2	Yes we can, yes we scan – die Klasse Scanner	372
5.11	Ausgaben formatieren	375
5.11.1	Formatieren und Ausgeben mit format()	375
5.12	Zum Weiterlesen	381
6	Eigene Klassen schreiben	383

6.1	Eigene Klassen mit Eigenschaften deklarieren	383
6.1.1	Objektvariablen deklarieren	384
6.1.2	Methoden deklarieren	387
6.1.3	Verdeckte (shadowed) Variablen	389
6.1.4	Die this-Referenz	391

6.2	Privatsphäre und Sichtbarkeit	394
6.2.1	Für die Öffentlichkeit: public	395
6.2.2	Kein Public Viewing – Passwörter sind privat	395
6.2.3	Wieso nicht freie Methoden und Variablen für alle?	397
6.2.4	Privat ist nicht ganz privat: Es kommt darauf an, wer's sieht *	397
6.2.5	Zugriffsmethoden für Objektvariablen deklarieren	398
6.2.6	Setter und Getter nach der JavaBeans-Spezifikation	398
6.2.7	Paketsichtbar	401
6.2.8	Zusammenfassung zur Sichtbarkeit	402
6.3	Eine für alle – statische Methoden und Klassenvariablen	405
6.3.1	Warum statische Eigenschaften sinnvoll sind	406
6.3.2	Statische Eigenschaften mit static	406
6.3.3	Statische Eigenschaften über Referenzen nutzen? *	408
6.3.4	Warum die Groß- und Kleinschreibung wichtig ist *	409
6.3.5	Statische Variablen zum Datenaustausch *	409
6.3.6	Statische Eigenschaften und Objekteigenschaften *	411
6.4	Konstanten und Aufzählungen	412
6.4.1	Konstanten über statische finale Variablen	412
6.4.2	Typunsichere Aufzählungen	413
6.4.3	Aufzählungstypen: typsichere Aufzählungen mit enum	415
6.5	Objekte anlegen und zerstören	420
6.5.1	Konstruktoren schreiben	420
6.5.2	Verwandtschaft von Methode und Konstruktor	422
6.5.3	Der Standard-Konstruktor (default constructor)	423
6.5.4	Parametrisierte und überladene Konstruktoren	424
6.5.5	Copy-Konstruktor	426
6.5.6	Einen anderen Konstruktor der gleichen Klasse mit this(...) aufrufen	427
6.5.7	Immutable-Objekte und Wither-Methoden	430
6.5.8	Ihr fehlt uns nicht – der Garbage-Collector	432
6.6	Klassen- und Objektinitialisierung *	434
6.6.1	Initialisierung von Objektvariablen	434
6.6.2	Statische Blöcke als Klasseninitialisierer	436
6.6.3	Initialisierung von Klassenvariablen	437
6.6.4	Eincompilierte Belegungen der Klassenvariablen	437
6.6.5	Exemplarinitialisierer (Instanzinitialisierer)	438
6.6.6	Finale Werte im Konstruktor und in statischen Blöcken setzen	441
6.7	Zum Weiterlesen	443

7	Objektorientierte Beziehungsfragen	445
7.1	Assoziationen zwischen Objekten	445
7.1.1	Unidirektionale 1:1-Beziehung	446
7.1.2	Zwei Freunde müsst ihr werden – bidirektionale 1:1-Beziehungen	448
7.1.3	Unidirektionale 1:n-Beziehung	449
7.2	Vererbung	455
7.2.1	Vererbung in Java	456
7.2.2	Ereignisse modellieren	456
7.2.3	Die implizite Basisklasse java.lang.Object	458
7.2.4	Einfach- und Mehrfachvererbung *	459
7.2.5	Sehen Kinder alles? Die Sichtbarkeit protected	459
7.2.6	Konstruktoren in der Vererbung und super(...)	460
7.3	Typen in Hierarchien	465
7.3.1	Automatische und explizite Typumwandlung	466
7.3.2	Das Substitutionsprinzip	469
7.3.3	Typen mit dem instanceof-Operator testen	471
7.3.4	Pattern-Matching bei instanceof	474
7.3.5	Pattern-Matching bei switch	476
7.4	Methoden überschreiben	479
7.4.1	Methoden in Unterklassen mit neuem Verhalten ausstatten	479
7.4.2	Mit super an die Eltern	483
7.5	Drum prüfe, wer sich dynamisch bindet	485
7.5.1	Gebunden an toString()	486
7.5.2	Implementierung von System.out.println(Object)	487
7.6	Finale Klassen und finale Methoden	488
7.6.1	Finale Klassen	488
7.6.2	Nicht überschreibbare (finale) Methoden	489
7.7	Abstrakte Klassen und abstrakte Methoden	490
7.7.1	Abstrakte Klassen	491
7.7.2	Abstrakte Methoden	492
7.8	Weiteres zum Überschreiben und dynamischen Binden	499
7.8.1	Nicht dynamisch gebunden bei privaten, statischen und finalen Methoden	499
7.8.2	Kovariante Rückgabetypen	500
7.8.3	Array-Typen und Kovarianz *	501
7.8.4	Dynamisch gebunden auch bei Konstruktoraufrufen *	502
7.8.5	Keine dynamische Bindung bei überdeckten Objektvariablen *	504
7.9	Zum Weiterlesen und Programmieraufgabe	505

8	Records, Schnittstellen, Aufzählungen, versiegelte Klassen	507
8.1	Records	507
8.1.1	Einfache Records	507
8.1.2	Records mit Methoden	509
8.1.3	Konstruktoren von Records anpassen	511
8.1.4	Konstruktoren ergänzen	513
8.1.5	Record-Patterns zur Destrukturierung	514
8.1.6	Records: Zusammenfassung	518
8.2	Schnittstellen	518
8.2.1	Schnittstellen sind neue Typen	518
8.2.2	Schnittstellen deklarieren	519
8.2.3	Abstrakte Methoden in Schnittstellen	519
8.2.4	Implementieren von Schnittstellen	520
8.2.5	Ein Polymorphie-Beispiel mit Schnittstellen	523
8.2.6	Records implementieren Schnittstellen	525
8.2.7	Die Mehrfachvererbung bei Schnittstellen	526
8.2.8	Keine Kollisionsgefahr bei Mehrfachvererbung *	529
8.2.9	Erweitern von Interfaces – Subinterfaces	530
8.2.10	Konstantendeklarationen bei Schnittstellen	531
8.2.11	Nachträgliches Implementieren von Schnittstellen *	531
8.2.12	Statische ausprogrammierte Methoden in Schnittstellen	532
8.2.13	Erweitern und Ändern von Schnittstellen	534
8.2.14	Default-Methoden	536
8.2.15	Erweiterte Schnittstellen deklarieren und nutzen	537
8.2.16	Öffentliche und private Schnittstellenmethoden	541
8.2.17	Erweiterte Schnittstellen, Mehrfachvererbung und Mehrdeutigkeiten *	541
8.2.18	Bausteine bilden mit Default-Methoden *	545
8.2.19	Markierungsschnittstellen *	548
8.2.20	(Abstrakte) Klassen und Schnittstellen im Vergleich	549
8.3	Aufzählungstypen	550
8.3.1	Methoden auf Enum-Objekten	550
8.3.2	Aufzählungen mit eigenen Methoden *	554
8.3.3	enum mit eigenen Konstruktoren und Initialisierern	556
8.3.4	enum kann Schnittstellen implementieren	559
8.4	Versiegelte Klassen und Schnittstellen	560
8.4.1	Versiegelte Klassen und Schnittstellen (sealed classes/interfaces)	562
8.4.2	Unterklassen sind final, sealed, non-sealed	564
8.4.3	Vollständige Abdeckung von Aufzählungen	564

8.4.4	Abkürzende Schreibweisen	565
8.4.5	Versiegelte Schnittstellen und Records	566
8.5	Zum Weiterlesen	568
9	Ausnahmen müssen sein	569
<hr/>		
9.1	Problembereiche einzäunen	570
9.1.1	Exceptions in Java mit try und catch	570
9.1.2	Geprüfte und ungeprüfte Ausnahmen	571
9.1.3	Eine NumberFormatException fliegt (ungeprüfte Ausnahme)	571
9.1.4	Datum-Zeitstempel in Textdatei anhängen (geprüfte Ausnahme)	573
9.1.5	Wiederholung abgebrochener Bereiche *	576
9.1.6	Bitte nicht schlucken – leere catch-Blöcke	576
9.1.7	Mehrere Ausnahmen auffangen	577
9.1.8	Zusammenfassen gleicher catch-Blöcke mit dem multi-catch	578
9.2	Ausnahmen mit throws nach oben reichen	579
9.2.1	throws bei Konstruktoren und Methoden	579
9.3	Die Klassenhierarchie der Ausnahmen	580
9.3.1	Eigenschaften des Exception-Objekts	580
9.3.2	Basistyp Throwable	581
9.3.3	Die Exception-Hierarchie	582
9.3.4	Oberausnahmen auffangen	583
9.3.5	Schon gefangen?	585
9.3.6	Ablauf einer Ausnahmesituation	586
9.3.7	Nicht zu allgemein fangen!	586
9.3.8	Bekannte RuntimeException-Klassen	588
9.3.9	Kann man abfangen, muss man aber nicht	589
9.4	Abschlussbehandlung mit finally	590
9.5	Auslösen eigener Exceptions	595
9.5.1	Mit throw Ausnahmen auslösen	595
9.5.2	Vorhandene Runtime-Ausnahmetypen kennen und nutzen	597
9.5.3	Parameter testen und gute Fehlermeldungen	600
9.5.4	Neue Exception-Klassen deklarieren	601
9.5.5	Eigene Ausnahmen als Unterklassen von Exception oder RuntimeException?	603
9.5.6	Ausnahmen abfangen und weiterleiten *	606
9.5.7	Aufruf-Stack von Ausnahmen verändern *	607
9.5.8	Geschachtelte Ausnahmen *	608

9.6	try mit Ressourcen (automatisches Ressourcen-Management)	611
9.6.1	try mit Ressourcen	612
9.6.2	Die Schnittstelle AutoCloseable	613
9.6.3	Ausnahmen vom close()	614
9.6.4	Typen, die AutoCloseable und Closeable sind	615
9.6.5	Mehrere Ressourcen nutzen	616
9.6.6	try mit Ressourcen auf null-Ressourcen	618
9.6.7	Unterdrückte Ausnahmen *	618
9.7	Besonderheiten bei der Ausnahmebehandlung *	621
9.7.1	Rückgabewerte bei ausgelösten Ausnahmen	622
9.7.2	Ausnahmen und Rückgaben verschwinden – das Duo return und finally	622
9.7.3	throws bei überschriebenen Methoden	623
9.7.4	Nicht erreichbare catch-Klauseln	625
9.8	Harte Fehler – Error *	627
9.9	Assertions *	627
9.9.1	Assertions in eigenen Programmen nutzen	628
9.9.2	Assertions aktivieren und Laufzeit-Errors	628
9.9.3	Assertions feiner aktivieren oder deaktivieren	630
9.10	Zum Weiterlesen	630
10	Geschachtelte Typen	631
10.1	Geschachtelte Klassen, Schnittstellen und Aufzählungen	631
10.2	Statische geschachtelte Typen	633
10.3	Nichtstatische geschachtelte Typen	635
10.3.1	Exemplare innerer Klassen erzeugen	635
10.3.2	Die this-Referenz	636
10.3.3	Vom Compiler generierte Klassendateien *	637
10.4	Lokale Klassen	638
10.4.1	Beispiel mit eigener Klassendeklaration	638
10.4.2	Lokale Klasse für einen Timer nutzen	639
10.5	Anonyme innere Klassen	639
10.5.1	Nutzung einer anonymen inneren Klasse für den Timer	640
10.5.2	Umsetzung innerer anonymer Klassen *	641
10.5.3	Konstruktoren innerer anonymer Klassen	642

10.6 Vermischtes	644
10.6.1 Zugriff auf lokale Variablen aus lokalen und anonymen Klassen *	644
10.6.2 this in Unterklassen *	644
10.6.3 Geschachtelte Klassen greifen auf private Eigenschaften zu	645
10.6.4 Nester	647
10.7 Zum Weiterlesen	648
11 Besondere Typen der Java SE	649
11.1 Object ist die Mutter aller Klassen	650
11.1.1 Klassenobjekte	650
11.1.2 Objektidentifikation mit toString()	651
11.1.3 Objektgleichwertigkeit mit equals(...) und Identität	653
11.1.4 Klonen eines Objekts mit clone() *	659
11.1.5 Hashwerte über hashCode() liefern *	664
11.1.6 System.identityHashCode(...) und das Problem der nicht eindeutigen Objektverweise *	671
11.1.7 Synchronisation *	672
11.2 Schwache Referenzen und Cleaner	672
11.3 Die Utility-Klasse java.util.Objects	673
11.3.1 Eingebaute null-Tests für equals(...)/hashCode()	674
11.3.2 Objects.toString(...)	675
11.3.3 null-Prüfungen mit eingebauter Ausnahmebehandlung	675
11.3.4 Tests auf null	676
11.3.5 Indexbezogene Programmargumente auf Korrektheit prüfen	677
11.4 Vergleichen von Objekten und Ordnung herstellen	677
11.4.1 Natürlich geordnet oder nicht?	678
11.4.2 compare*()-Methode der Schnittstellen Comparable und Comparator	679
11.4.3 Rückgabewerte kodieren die Ordnung	680
11.4.4 Mit einem Beispiel-Comparator Süßigkeiten nach Kalorien sortieren	680
11.4.5 Tipps für Comparator- und Comparable-Implementierungen	682
11.4.6 Statische und Default-Methoden in Comparator	683
11.5 Wrapper-Klassen und Autoboxing	686
11.5.1 Wrapper-Objekte erzeugen	688
11.5.2 Konvertierungen in eine String-Repräsentation	689
11.5.3 Von einer String-Repräsentation parsen	691

11.5.4	Die Basisklasse Number für numerische Wrapper-Objekte	691
11.5.5	Vergleiche durchführen mit compare*(...), compareTo(...), equals(...) und Hashwerten	693
11.5.6	Statische Reduzierungsmethoden in Wrapper-Klassen	696
11.5.7	Konstanten für die Größe eines primitiven Typs	697
11.5.8	Behandeln von vorzeichenlosen Zahlen *	697
11.5.9	Die Klassen Integer und Long	699
11.5.10	Die Klassen Double und Float für Fließkommazahlen	700
11.5.11	Die Boolean-Klasse	700
11.5.12	Autoboxing: Boxing und Unboxing	701
11.6	Iterator, Iterable *	706
11.6.1	Die Schnittstelle Iterator	706
11.6.2	Wer den Iterator liefert	710
11.6.3	Die Schnittstelle Iterable	710
11.6.4	Erweitertes for und Iterable	711
11.6.5	Interne Iteration	711
11.6.6	Ein eigenes Iterable implementieren *	712
11.7	Annotations in der Java SE	714
11.7.1	Orte für Annotationen	714
11.7.2	Annotationstypen aus java.lang	715
11.7.3	@Deprecated	715
11.7.4	Annotationen mit zusätzlichen Informationen	716
11.7.5	@SuppressWarnings	716
11.8	Zum Weiterlesen	719
12	Generics<T>	721
<hr/>		
12.1	Einführung in Java Generics	721
12.1.1	Mensch versus Maschine – Typprüfung des Compilers und der Laufzeitumgebung	721
12.1.2	Raketen	722
12.1.3	Generische Typen deklarieren	724
12.1.4	Generics nutzen	726
12.1.5	Diamonds are forever	729
12.1.6	Generische Schnittstellen	732
12.1.7	Generische Methoden/Konstruktoren und Typ-Inferenz	733
12.2	Umsetzen der Generics, Typlöschung und Raw-Types	737
12.2.1	Realisierungsmöglichkeiten	737
12.2.2	Typlöschung (Type Erasure)	738

12.2.3	Probleme der Typlöschung	739
12.2.4	Raw-Type	743
12.3	Die Typen über Bounds einschränken	745
12.3.1	Einfache Einschränkungen mit extends	745
12.3.2	Weitere Obertypen mit &	748
12.4	Typparameter in der throws-Klausel *	748
12.4.1	Deklaration einer Klasse mit Typvariable <E extends Exception>	748
12.4.2	Parametrisierter Typ bei Typvariable <E extends Exception>	749
12.5	Generics und Vererbung, Invarianz	752
12.5.1	Arrays sind kovariant	752
12.5.2	Generics sind nicht kovariant, sondern invariant	752
12.5.3	Wildcards mit ?	753
12.5.4	Bounded Wildcards	756
12.5.5	Bounded-Wildcard-Typen und Bounded-Typvariablen	759
12.5.6	Das LESS-Prinzip	761
12.5.7	Enum<E extends Enum<E>> *	764
12.6	Konsequenzen der Typlöschung: Typ-Token, Arrays und Brücken *	766
12.6.1	Typ-Token	766
12.6.2	Super-Type-Token	768
12.6.3	Generics und Arrays	769
12.6.4	Brückenmethoden *	770
12.7	Zum Weiterlesen	775
13	Lambda-Ausdrücke und funktionale Programmierung	777
<hr/>		
13.1	Funktionale Schnittstellen und Lambda-Ausdrücke	777
13.1.1	Klassen implementieren Schnittstellen	777
13.1.2	Lambda-Ausdrücke implementieren Schnittstellen	779
13.1.3	Funktionale Schnittstellen	780
13.1.4	Der Typ eines Lambda-Ausdrucks ergibt sich durch den Zieltyp	781
13.1.5	Annotation @FunctionalInterface	786
13.1.6	Syntax für Lambda-Ausdrücke	787
13.1.7	Die Umgebung der Lambda-Ausdrücke und Variablenzugriffe	792
13.1.8	Ausnahmen in Lambda-Ausdrücken	797
13.1.9	Klassen mit einer abstrakten Methode als funktionale Schnittstelle? *	801
13.2	Methodenreferenz	801
13.2.1	Motivation	801
13.2.2	Methodenreferenzen mit ::	802

13.2.3	Varianten von Methodenreferenzen	803
13.3	Konstruktorreferenz	805
13.3.1	Konstruktorreferenzen schreiben	806
13.3.2	Parameterlose und parametrisierte Konstruktoren	807
13.3.3	Nützliche vordefinierte Schnittstellen für Konstruktorreferenzen	808
13.4	Funktionale Programmierung	809
13.4.1	Code = Daten	809
13.4.2	Programmierparadigmen: imperativ oder deklarativ	810
13.4.3	Das Wesen der funktionalen Programmierung	811
13.4.4	Funktionale Programmierung und funktionale Programmiersprachen	814
13.4.5	Funktionen höherer Ordnung am Beispiel von Comparator	816
13.4.6	Lambda-Ausdrücke als Abbildungen bzw. Funktionen betrachten	816
13.5	Funktionale Schnittstellen aus dem java.util.function-Paket	818
13.5.1	Blöcke mit Code und die funktionale Schnittstelle Consumer	818
13.5.2	Supplier	820
13.5.3	Prädikate und java.util.function.Predicate	821
13.5.4	Funktionen über die funktionale Schnittstelle java.util.function.Function	823
13.5.5	Ein bisschen Bi	827
13.5.6	Funktionale Schnittstellen mit Primitiven	830
13.6	Optional ist keine Nullnummer	832
13.6.1	Einsatz von null	833
13.6.2	Der Optional-Typ	835
13.6.3	Erst mal funktional mit Optional	838
13.6.4	Primitiv-Optionales mit speziellen Optional*-Klassen	841
13.7	Was ist jetzt so funktional?	843
13.8	Zum Weiterlesen	845

14 Architektur, Design und angewandte Objektorientierung 847

14.1	SOLIDe Modellierung	847
14.1.1	DRY, KISS und YAGNI	848
14.1.2	SOLID	848
14.1.3	Sei nicht STUPID	850
14.2	Architektur, Design und Implementierung	851
14.3	Design-Patterns (Entwurfsmuster)	852
14.3.1	Motivation für Design-Patterns	852

14.3.2	Singleton	853
14.3.3	Fabrikmethoden	854
14.3.4	Das Beobachter-Pattern mit Listener realisieren	855
14.4	Zum Weiterlesen	859

15 Java Platform Module System 861

15.1	Klassenlader (Class Loader) und Modul-/Klassenpfad	861
15.1.1	Klassenladen auf Abruf	861
15.1.2	Klassenlader bei der Arbeit zusehen	862
15.1.3	JMOD-Dateien und JAR-Dateien	863
15.1.4	Woher die Klassen kommen: Suchorte und spezielle Klassenlader	864
15.1.5	Setzen des Suchpfades	865
15.2	Module im JPMS einbinden	867
15.2.1	Wer sieht wen?	868
15.2.2	Plattform-Module und ein JMOD-Beispiel	869
15.2.3	Interne Plattformeigenschaften nutzen, --add-exports	870
15.2.4	Neue Module einbinden	872
15.3	Eigene Module entwickeln	873
15.3.1	Modul com.tutego.candytester	873
15.3.2	Moduldeklaration mit module-info.java und exports	874
15.3.3	Modul com.tutego.main	875
15.3.4	Modulinfodatei mit requires	875
15.3.5	Moduleinsetzer schreiben, JVM-Schalter -p und -m	876
15.3.6	Modulinfodatei-Experimente	877
15.3.7	Automatische Module	878
15.3.8	Unbenanntes Modul	879
15.3.9	Lesbarkeit und Zugreifbarkeit	879
15.3.10	Modul-Migration	880
15.4	Zum Weiterlesen	881

16 Die Klassenbibliothek 883

16.1	Die Java-Klassenphilosophie	883
16.1.1	Modul, Paket, Typ	883
16.1.2	Übersicht über die Pakete der Standardbibliothek	886

16.2 Einfache Zeitmessung und Profiling *	890
16.3 Die Klasse Class	891
16.3.1 An ein Class-Objekt kommen	892
16.3.2 Eine Class ist ein Type	894
16.4 Die Utility-Klassen System und Properties	894
16.4.1 Speicher der JVM	895
16.4.2 Anzahl der CPUs bzw. Kerne	896
16.4.3 Systemeigenschaften der Java-Umgebung	897
16.4.4 Eigene Properties von der Konsole aus setzen *	898
16.4.5 Zeilenumbruchzeichen, line.separator	900
16.4.6 Umgebungsvariablen des Betriebssystems	900
16.5 Sprachen der Länder	902
16.5.1 Sprachen in Regionen über Locale-Objekte	902
16.6 Wichtige Datum-Klassen im Überblick	906
16.6.1 Der 1.1.1970	907
16.6.2 System.currentTimeMillis()	907
16.6.3 Einfache Zeitumrechnungen durch TimeUnit	908
16.7 Date-Time-API	909
16.7.1 Menschenzeit und Maschinenzeit	910
16.7.2 Die Datumsklasse LocalDate	913
16.8 Logging mit Java	914
16.8.1 Logging-APIs	914
16.8.2 Logging mit java.util.logging	914
16.9 Maven: Build-Management und Abhängigkeiten auflösen	917
16.9.1 Dependency hinzunehmen	917
16.9.2 Lokales und das Remote Repository	918
16.9.3 Lebenszyklus, Phasen und Maven-Plugins	918
16.10 Zum Weiterlesen	919
17 Einführung in die nebenläufige Programmierung	921
<hr/>	
17.1 Nebenläufigkeit und Parallelität	921
17.1.1 Multitasking, Prozesse und Threads	922
17.1.2 Wie nebenläufige Programme die Geschwindigkeit steigern können	923
17.1.3 Java-Threads	924
17.1.4 Was Java für Nebenläufigkeit alles bietet	925

17.2 Existierende Threads und neue Threads erzeugen	925
17.2.1 Main-Thread	925
17.2.2 Wer bin ich?	926
17.2.3 Die Schnittstelle Runnable implementieren	926
17.2.4 Thread aufbauen	927
17.2.5 Thread mit Runnable starten	928
17.2.6 Runnable parametrisieren	930
17.2.7 Die Klasse Thread erweitern *	931
17.3 Thread-Eigenschaften und Zustände	931
17.3.1 Der Name eines Threads	931
17.3.2 Die Zustände eines Threads *	932
17.3.3 Schläfer gesucht	932
17.3.4 Wann Threads fertig sind	934
17.3.5 Einen Thread höflich mit Interrupt beenden	934
17.3.6 Unbehandelte Ausnahmen, Thread-Ende und UncaughtExceptionHandler	937
17.3.7 Der stop() von außen *	939
17.3.8 Ein Rendezvous mit join(...) *	939
17.3.9 Arbeit niederlegen und wieder aufnehmen *	941
17.3.10 Priorität *	941
17.4 Der Ausführer (Executor) kommt	943
17.4.1 Die Schnittstelle Executor	943
17.4.2 Glücklich in der Gruppe – die Thread-Pools	945
17.4.3 Threads mit Rückgabe über Callable	947
17.4.4 Erinnerungen an die Zukunft – die Future-Rückgabe	949
17.4.5 Mehrere Callable-Objekte abarbeiten	952
17.4.6 CompletionService und ExecutorCompletionService	953
17.4.7 ScheduledExecutorService: wiederholende Aufgaben und Zeitsteuerungen	955
17.4.8 Asynchrones Programmieren mit CompletableFuture (CompletionStage)	955
17.5 Zum Weiterlesen	958
18 Einführung in Datenstrukturen und Algorithmen	959
18.1 Listen	959
18.1.1 Erstes Listen-Beispiel	960
18.1.2 Auswahlkriterium ArrayList oder LinkedList	961
18.1.3 Die Schnittstelle List	961
18.1.4 ArrayList	968

18.1.5	LinkedList	969
18.1.6	Der Array-Adapter Arrays.asList(...)	971
18.1.7	toArray(...) von Collection verstehen – die Gefahr einer Falle erkennen	973
18.1.8	Primitive Elemente in Datenstrukturen verwalten	976
18.2	Mengen (Sets)	977
18.2.1	Ein erstes Mengen-Beispiel	977
18.2.2	Methoden der Schnittstelle Set	979
18.2.3	HashSet	981
18.2.4	TreeSet – die sortierte Menge	982
18.2.5	Die Schnittstellen NavigableSet und SortedSet	984
18.2.6	LinkedHashSet	986
18.3	Assoziative Speicher	987
18.3.1	Die Klassen HashMap und TreeMap, statische Map-Methoden	988
18.3.2	Einfügen und Abfragen des Assoziativspeichers	991
18.4	Ausgewählte Basistypen	994
18.5	Java-Stream-API	994
18.5.1	Deklaratives Programmieren	994
18.5.2	Interne versus externe Iteration	995
18.5.3	Was ist ein Stream?	996
18.6	Einen Stream erzeugen	997
18.6.1	Parallele oder sequenzielle Streams	1000
18.7	Terminale Operationen	1001
18.7.1	Die Anzahl der Elemente	1001
18.7.2	Und jetzt alle – forEach*(...)	1002
18.7.3	Einzelne Elemente aus dem Strom holen	1002
18.7.4	Existenztests mit Prädikaten	1003
18.7.5	Einen Strom auf sein kleinstes bzw. größtes Element reduzieren	1004
18.7.6	Einen Strom mit eigenen Funktionen reduzieren	1005
18.7.7	Ergebnisse in einen Container schreiben, Teil 1: collect(...)	1006
18.7.8	Ergebnisse in einen Container schreiben, Teil 2: Collector und Collectors	1007
18.7.9	Ergebnisse in einen Container schreiben, Teil 3: Gruppierungen	1009
18.7.10	Stream-Elemente in ein Array oder einen Iterator übertragen	1011
18.8	Intermediäre Operationen	1012
18.8.1	Element-Vorschau	1013
18.8.2	Filtern von Elementen	1013
18.8.3	Statusbehaftete intermediäre Operationen	1014
18.8.4	Präfix-Operation	1015
18.8.5	Abbildungen	1016
18.9	Zum Weiterlesen	1019

19	Einführung in grafische Oberflächen	1021
19.1	GUI-Frameworks	1021
19.1.1	Kommandozeile	1021
19.1.2	Grafische Benutzeroberfläche	1021
19.1.3	Abstract Window Toolkit (AWT)	1022
19.1.4	Java Foundation Classes und Swing	1022
19.1.5	JavaFX	1022
19.1.6	SWT (Standard Widget Toolkit) *	1024
19.2	Deklarative und programmierte Oberflächen	1025
19.2.1	GUI-Beschreibungen in JavaFX	1025
19.2.2	Deklarative GUI-Beschreibungen für Swing?	1026
19.3	GUI-Builder	1026
19.3.1	GUI-Builder für JavaFX	1027
19.3.2	GUI-Builder für Swing	1027
19.4	Mit dem Eclipse WindowBuilder zur ersten Swing-Oberfläche	1027
19.4.1	WindowBuilder installieren	1028
19.4.2	Mit WindowBuilder eine GUI-Klasse hinzufügen	1029
19.4.3	Das Layoutprogramm starten	1031
19.4.4	Grafische Oberfläche aufbauen	1032
19.4.5	Swing-Komponenten-Klassen	1035
19.4.6	Funktionalität geben	1036
19.5	Grundlegendes zum Zeichnen	1039
19.5.1	Die paint(Graphics)-Methode für den AWT-Frame	1040
19.5.2	Die ereignisorientierte Programmierung ändert Fensterinhalte	1041
19.5.3	Zeichnen von Inhalten auf einen JFrame	1043
19.5.4	Auffordern zum Neuzeichnen mit repaint(...)	1044
19.5.5	Java 2D-API	1045
19.6	Zum Weiterlesen	1045
20	Einführung in Dateien und Datenströme	1047
20.1	Alte und neue Welt in java.io und java.nio	1047
20.1.1	java.io-Paket mit File-Klasse	1047
20.1.2	NIO.2 und das java.nio-Paket	1048
20.1.3	java.io.File oder java.nio.*-Typen?	1048

20.2	Dateisysteme und Pfade	1048
20.2.1	FileSystem und Path	1049
20.2.2	Die Utility-Klasse Files	1056
20.3	Dateien mit wahlfreiem Zugriff	1058
20.3.1	Ein RandomAccessFile zum Lesen und Schreiben öffnen	1059
20.3.2	Aus dem RandomAccessFile lesen	1059
20.3.3	Schreiben mit RandomAccessFile	1062
20.3.4	Die Länge des RandomAccessFile	1062
20.3.5	Hin und her in der Datei	1063
20.4	Basisklassen für die Ein-/Ausgabe	1064
20.4.1	Die vier abstrakten Basisklassen	1064
20.4.2	Die abstrakte Basisklasse OutputStream	1065
20.4.3	Die abstrakte Basisklasse InputStream	1067
20.4.4	Die abstrakte Basisklasse Writer	1069
20.4.5	Die Schnittstelle Appendable *	1070
20.4.6	Die abstrakte Basisklasse Reader	1071
20.4.7	Die Schnittstellen Closeable, AutoCloseable und Flushable	1074
20.5	Lesen aus Dateien und Schreiben in Dateien	1076
20.5.1	Byteorientierte Datenströme über Files beziehen	1076
20.5.2	Zeichenorientierte Datenströme über Files beziehen	1077
20.5.3	Die Funktion von OpenOption bei den Files.new*(...)-Methoden	1079
20.5.4	Ressourcen aus dem Modulpfad und aus JAR-Dateien laden	1081
20.6	Zum Weiterlesen	1082
21	Einführung ins Datenbankmanagement mit JDBC	1083
<hr/>		
21.1	Relationale Datenbanken und Java-Zugriffe	1083
21.1.1	Das relationale Modell	1083
21.1.2	Java-APIs zum Zugriff auf relationale Datenbanken	1084
21.1.3	Die JDBC-API und Implementierungen: JDBC-Treiber	1085
21.1.4	H2 ist das Werkzeug auf der Insel	1085
21.2	Eine Beispielabfrage	1086
21.2.1	Schritte zur Datenbankabfrage	1086
21.2.2	Mit Java auf die relationale Datenbank zugreifen	1086
21.3	Zum Weiterlesen	1088

22	Bits und Bytes, Mathematisches und Geld	1089
22.1	Bits und Bytes	1089
22.1.1	Die Bit-Operatoren Komplement, Und, Oder und XOR	1090
22.1.2	Repräsentation ganzer Zahlen in Java – das Zweierkomplement	1091
22.1.3	Das binäre (Basis 2), oktale (Basis 8), hexadezimale (Basis 16) Stellenwertsystem	1093
22.1.4	Auswirkung der Typumwandlung auf die Bit-Muster	1094
22.1.5	Vorzeichenlos arbeiten	1097
22.1.6	Die Verschiebeoperatoren	1099
22.1.7	Ein Bit setzen, löschen, umdrehen und testen	1102
22.1.8	Bit-Methoden der Integer- und Long-Klasse	1102
22.2	Fließkomma-Arithmetik in Java	1104
22.2.1	Spezialwerte für Unendlich, Null, NaN	1105
22.2.2	Standardnotation und wissenschaftliche Notation bei Fließkommazahlen *	1108
22.2.3	Mantisse und Exponent *	1108
22.3	Die Eigenschaften der Klasse Math	1110
22.3.1	Objektvariablen der Klasse Math	1110
22.3.2	Absolutwerte und Vorzeichen	1111
22.3.3	Maximum/Minimum	1111
22.3.4	Runden von Werten	1112
22.3.5	Rest der ganzzahligen Division *	1115
22.3.6	Division mit Rundung in Richtung negativ unendlich, alternativer Restwert *	1116
22.3.7	Multiply-Accumulate	1117
22.3.8	Wurzel- und Exponentialmethoden	1118
22.3.9	Der Logarithmus *	1119
22.3.10	Winkelmethoden *	1120
22.3.11	Zufallszahlen	1121
22.4	Genauigkeit, Wertebereich eines Typs und Überlaufkontrolle *	1121
22.4.1	Der größte und der kleinste Wert	1122
22.4.2	Überlauf und alles ganz exakt	1122
22.4.3	Was bitte macht eine ulp?	1125
22.5	Zufallszahlen: Random, ThreadLocalRandom und SecureRandom	1127
22.5.1	Die Klasse Random	1127
22.5.2	Die Klasse ThreadLocalRandom	1130
22.5.3	Die Klasse SecureRandom *	1131

22.6 Große Zahlen *	1131
22.6.1 Die Klasse BigInteger	1131
22.6.2 Beispiel: ganz lange Fakultäten mit BigInteger	1138
22.6.3 Große Fließkommazahlen mit BigDecimal	1139
22.6.4 Mit MathContext komfortabel die Rechengenauigkeit setzen	1142
22.6.5 Noch schneller rechnen durch mutable Implementierungen	1144
22.7 Geld und Wahrung	1144
22.7.1 Geldbetrage reprasentieren	1144
22.7.2 ISO 4217	1145
22.7.3 Wahrungen in Java reprasentieren	1145
22.8 Zum Weiterlesen	1146
23 Testen mit JUnit	1147
<hr/>	
23.1 Softwaretests	1147
23.1.1 Vorgehen beim Schreiben von Testfallen	1148
23.2 Das Test-Framework JUnit	1148
23.2.1 Test-Driven Development und Test-First	1149
23.2.2 Testen, implementieren, testen, implementieren, testen, freuen	1150
23.2.3 JUnit-Tests ausfuhren	1152
23.2.4 assert*(...)-Methoden der Klasse Assertions	1153
23.2.5 Exceptions testen	1156
23.2.6 Grenzen fur Ausfuhrungszeiten festlegen	1157
23.2.7 Beschriftungen mit @DisplayName	1158
23.2.8 Verschachtelte Tests	1158
23.2.9 Tests ignorieren	1159
23.2.10 Mit Methoden der Assumptions-Klasse Tests abbrechen	1159
23.2.11 Parametrisierte Tests	1159
23.3 Java-Assertions-Bibliotheken und AssertJ	1161
23.3.1 AssertJ	1161
23.4 Aufbau groerer Testfalle	1163
23.4.1 Fixtures	1163
23.4.2 Sammlungen von Testklassen und Klassenorganisation	1165
23.5 Wie gutes Design das Testen ermoglicht	1165
23.6 Dummy, Fake, Stub und Mock	1167
23.7 JUnit-Erweiterungen, Testzusatze	1169
23.8 Zum Weiterlesen	1170

24 Die Werkzeuge des JDK	1171
24.1 Übersicht	1171
24.1.1 Aufbau und gemeinsame Schalter	1172
24.2 Java-Quellen übersetzen	1172
24.2.1 Der Java-Compiler des JDK	1172
24.2.2 Native Compiler	1173
24.3 Die Java-Laufzeitumgebung	1173
24.3.1 Schalter der JVM	1173
24.3.2 Der Unterschied zwischen java.exe und javaw.exe	1176
24.4 Dokumentationskommentare mit Javadoc	1176
24.4.1 Einen Dokumentationskommentar setzen	1176
24.4.2 Mit dem Werkzeug javadoc eine Dokumentation erstellen	1179
24.4.3 HTML-Tags in Dokumentationskommentaren *	1179
24.4.4 Generierte Dateien	1179
24.4.5 Dokumentationskommentare im Überblick *	1180
24.4.6 Javadoc und Doclets *	1182
24.4.7 Veraltete (deprecated) Typen und Eigenschaften	1182
24.4.8 Javadoc-Überprüfung mit DocLint	1185
24.5 Das Archivformat JAR	1186
24.5.1 Das Dienstprogramm jar benutzen	1186
24.5.2 Das Manifest	1186
24.5.3 Applikationen in JAR-Archiven starten; ausführbare JAR-Dateien	1187
24.6 Zum Weiterlesen	1188
Anhang	1189
A Java SE-Module und Paketübersicht	1189
Index	1207

Materialien zum Buch

Auf der Webseite zu diesem Buch stehen folgende Materialien für Sie zum Download bereit:

► **alle Beispielprogramme**

Gehen Sie auf www.rheinwerk-verlag.de/5712. Klicken Sie auf den Reiter MATERIALIEN. Sie sehen die herunterladbaren Dateien samt einer Kurzbeschreibung des Dateiinhalts. Klicken Sie auf den Button HERUNTERLADEN, um den Download zu starten. Je nach Größe der Datei (und Ihrer Internetverbindung) kann es einige Zeit dauern, bis der Download abgeschlossen ist.