

Obsah



Java – objektově orientované programování	1
Konstruktor	2
Modifikátor static	2
Zapouzdření (encapsulace).....	2
Překrývání (override)	3
Metoda toString	3
Modifikátor final.....	3
Předávání parametrů.....	3
Interface (rozhraní).....	4
Přetypování.....	4
Balíčky (modulární stavba programu)	4
Výjimky.....	6
Kolekce xx doplnit.....	10
Práce se soubory.....	12
Správa souborů.....	12
Soubory: čtení a zápis	13
Dokumentace k Javě	17
Vytvoření balíku jar.....	18
Překlad a spuštění z příkazového řádku	18
Díl druhý: Grafické prostředí (formuláře)	20
První program GUI	21
Textový režim s dialogovými okny.....	21
Plné GUI	21
Základní prvky GUI	23
Komponenty	23
Kontejnery.....	24
Správce rozvržení (Layout manager).....	24
Praktické ukázky rozvržení	26
BorderLayout podrobně	27
GridBagLayout podrobně.....	28
JLabel - zarovnání	30
JButton podrobně	30
Naslouchač událostí - Listener	31
Rozlišení stejných událostí z různých zdrojů	35
WindowListener a otevření okna v modálním režimu	36
JTextField	38
Ostatní komponenty.....	39
JMenu, JComboBox, JCheckBox, JRadioButton.....	39
JTextArea	41
JTabbedPane	42
FileDialog – dialogové okno uložení a otevření souboru	43
Shrnutí rozdílů v OOP mezi Javou a C#.....	44
Předělání příkladů ze C#-OOP do Javy	46