

Inhalt

Ablauf der Programmentwicklung und Aufbau einer Anwendung

Virtuelle Maschine

Grundlegende Sprachelemente

- Bezeichner
- Reservierte Worte
- Kommentare
- Einfache Anweisungen
- Primitive Datentypen
- Variablen
- Typkompatibilität
- Konstanten

Operatoren und Ausdrücke

- Arithmetische Operatoren
- Zuweisungsoperatoren
- Ausdrücke
- Vorzeichenoperatoren
- Vergleichsoperatoren und logische Operatoren

Datenausgabe

Kontrollstrukturen

- if-Anweisung
- switch-Anweisung
- Schleifen

Klassen und Objekte

- Attribute einer Klasse
- Erzeugen von Objekten
- Methoden
- Statische Variablen und Methoden
- Zugriffsmethoden
- Konstruktoren
- Objekte als Klassenattribute
- Objektparameter und Objekte als Rückgabewerte

Die Klasse *String*

Die Klasse *StringBuffer*

Wrapper-Klassen

Vererbung und Polymorphismus

Abstrakte Klassen

Packages

Interfaces

Finale Klassen

Arrays

Die Superklasse *Object*

- Methode *getClass*
- Methode *clone*
- Methode *toString*
- Methode *equals*
- Methode *hashCode*

Collections

- Generische Datentypen
- Listen
- Sets

Exceptions

Assertions

Dateien

- Die Klasse *File*
- Die Klasse *RandomAccessFile*

Streams

- Character-Streams
- Byte-Streams

Zufallszahlen

Datum und Zeit

Die Klasse *System*