**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*

FR:

Collections

* Generische Datentypen
* Listen
* Sets Exceptions
* **Übung 17****, 18**

+

Vererbung un Polymorphismus

**Übung 11****, Übung 12**

abstrakte Klassen

**Übung 14**

Interfaces

**Übung 13**