

Objektorientierte Programmietechnik

Veranstaltungsübersicht

Prof. Dr. Michael Frie



Kurzvita

Studium:

- Master of Science in Wirtschaftsinformatik, Universität Duisburg-Essen
- Promotion in Medizinwissenschaften, Universitätsklinikum Münster

Stationen:

- 1998 – 2001 Thorax, Herz- und Gefäßchirurgie am Universitätsklinikum Münster
- 2001 – 2012 Leitung IT Abteilung, Geschäftsbereich Medizinisches Management, Universitätsklinikum Münster
- seit 2012 FOM (Studienzentrum Essen)

Forschungsschwerpunkte

- Telemedizin/Telematik im Gesundheitswesen
- Software Engineering
- Business Intelligence



Hauptlehrbuch

- Java als erste Programmiersprache: Vom Einsteiger zum Profi (Cornelia Heinisch, Frank Müller-Hofmann, Joachim Goll)

Verlag: Vieweg+Teubner;

6. überarbeitete Auflage (9. Dezember 2010)

ISBN-10: 3834806560

Preis: ca. 40 Euro



Weitere Literaturempfehlungen

- Java lernen mit BlueJ: Eine Einführung in die objektorientierte Programmierung (David J. Barnes / Michael Kölling)

Verlag: Pearson

5. überarbeitete Auflage (1/2013)

ISBN: 978-3-8689-4907-0

Preis: ca. 40 Euro



Weitere Literaturempfehlungen

- Java ist auch eine Insel: Das umfassende Handbuch (Christian Ullenboom)

Verlag: Galileo Computing;

Auflage: 10 (28. Oktober 2011)


ISBN: 978-3-8362-1802-3

Preis: ca. 50 Euro



Java Links

- Java ist auch eine Insel: Das umfassende Handbuch
<http://openbook.galileocomputing.de/javainsel/>
- Java API-Spezifikation (später mehr in Kapitel 2)
<http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/>



Java™ Platform Standard Ed. 6

[Overview](#) [Package](#) [Class](#) [Use](#) [Tree](#) [Deprecated](#) [Index](#) [Help](#)

[PREV](#) [NEXT](#) [FRAMES](#) [NO FRAMES](#)

Java™ Platform, Standard Edition 6
API Specification

This document is the API specification for version 6 of the Java™ Platform, Standard Edition.

See:
[Description](#)

Packages	
java.applet	Provides the classes necessary to create an applet and the classes an applet uses to communicate with its applet context.
java.awt	Contains all of the classes for creating user interfaces and for painting graphics and images.
java.awt.color	Provides classes for color spaces.
java.awt.datatransfer	Provides interfaces and classes for transferring data between and within applications.
java.awt.dnd	Drag and Drop is a direct manipulation gesture found in many Graphical User Interface systems that provides a mechanism to transfer information between two entities logically associated with presentation elements in the GUI.
java.awt.event	Provides interfaces and classes for dealing with different types of events fired by AWT components.
java.awt.font	Provides classes and interface relating to fonts.
java.awt.geom	Provides the Java 2D classes for defining and performing operations on objects related to two-dimensional geometry.
java.awt.im	Provides classes and interfaces for the input method framework.
java.awt.immgr	Provides interfaces that enable the development of input methods that can be used with any

➤ Lernfortschrittskontrolle (LFK)

➤ Abschlussklausur

120 Minuten

➤ Folien

Im Online - Campus

➤ Quelltexte

werden sukzessive für die einzelnen Veranstaltungen im Online –
Campus zur Verfügung gestellt

Vorlesung neuer Stoff

➤ Übungsaufgaben

Einzeln oder in kleinen Gruppen

Diskussion untereinander und mit mir

➤ Besprechung der Übungsaufgaben

Präsentation der Ergebnisse durch Sie

Präsentation der Ergebnisse durch mich

Diskussion

Nach der Vorlesung können Sie

- mit objektorientierten Konzepten umgehen
- einfache Java-Programme schreiben
- modellieren und darstellen mit der UML
- die Entwicklungsumgebung Eclipse einsetzen
- Java-Programme exportieren und auf verschiedenen Plattformen starten
- sich zum Profi-Programmierer weiterentwickeln

1. Grundbegriffe der Programmierung
2. Einfache Beispielprogramme
3. Datentypen und Variablen
4. Ausdrücke und Operatoren
5. Kontrollstrukturen
6. Blöcke und Methoden
7. Klassen und Objekte
8. Vererbung und Polymorphie
9. Pakete
10. Ausnahmebehandlung
11. Schnittstellen (Interfaces)
12. Geschachtelte Klassen
13. Ein-/Ausgabe und Streams
14. Applets / Oberflächenprogrammierung