

Obsah

1.	ÚVOD	6
2.	HISTORIE JAVY	7
2.1.	VÝHODY A NEVÝHODY JAVY	8
2.1.1.	Vlastnosti Javy	10
2.2.	APLIKACE A APPLETY	12
3.	JAVASCRIPT	15
4.	VÝVOJOVÉ PROSTŘEDÍ JAVY - APLIKACE.....	17
4.1.	PLATFORMA JAVY	20
5.	OBJEKTOVÉ PROGRAMOVÁNÍ JAVY.....	21
5.1.	PSÁNÍ PROGRAMŮ	22
5.2.	ZÁKLADNÍ SCHÉMA PROGRAMU	25
5.3.	PRÁCE S OBJEKTY	26
5.3.1.	Odkazování objektů.....	27
5.4.	TŘÍDY A DĚDIČNOST.....	28
5.4.1.	Atributy a metody třídy	30
5.4.2.	Import třídy	31
5.4.3.	Kontrola přístupu.....	32
5.5.	METODY	33
5.6.	BALÍKY	34
5.6.1.	Tvorba a použití balíčků	35
5.6.2.	Výjimky.....	36
5.7.	VÝRAZY ŘÍZENÍ BĚHU PROGRAMU	37
5.7.1.	Komentář.....	38
5.7.2.	Identifikátory.....	38
5.7.3.	Literály.....	38
5.7.4.	Pole.....	39
5.7.5.	Operátory.....	39
5.7.6.	Větvení programu.....	40
5.7.7.	Smyčky.....	41
5.8.	VSTUP A VÝSTUP.....	42
5.8.1.	Práce se soubory.....	45
5.9.	ZPRACOVÁNÍ VSTUPU A VÝSTUPU MYŠI	49
5.10.	SÍŤOVÉ PROGRAMOVÁNÍ V PROSTŘEDÍ TCP/IP	51
6.	TEST Č.1	53
7.	VÝVOJOVÉ PROSTŘEDÍ JAVY - APPLETY	57
7.1.	PRÁCE S TEXTEM A GRAFIKOU	58
7.1.1.	Vložení textu.....	59
7.1.2.	Typy písma	60
7.1.3.	Barva písma	61
7.2.	VYKRESLOVÁNÍ GEOMETRICKÝCH TVARŮ	62
7.2.1.	Kreslení čar.....	62
7.2.2.	Kreslení obdélníků	62

7.2.3.	Kreslení kružnic a oblouků	64
7.3.	UDÁLOSTI MYŠI A KLÁVESNICE.....	65
7.3.1.	Události myši	65
7.3.2.	Události klávesnice	72
7.4.	PANELY.....	75
7.5.	ZPRACOVÁNÍ GRAFICKÉ UDÁLOSTI	76
7.5.1.	Další typy grafických objektů.....	77
7.6.	POKROČILÉ PRVKY GRAFICKÉHO ROZHRÁNÍ	79
7.6.1.	Grafické objekty a animace	80
7.7.	TŘÍDA MEDIA TRACKER	83
7.8.	ZVUKOVÉ PŘEHRÁVKY.....	85
8.	TEST Č.2	87
9.	SEZNAM POUŽITÉ A DOPORUČENÉ LITERATURY	89

