

Stručný obsah

Stručný obsah	6
Podrobný obsah	8
Úvod	25
Část I Neobjektové konstrukce	35
1 Prostředí JShell	36
2 Základní datové typy a jejich literály	58
3 Proměnné	82
4 Základní operátory	96
5 Definice metod	115
6 Ostatní operátory	135
7 Pole	165
8 Rozhodování	181
9 Opakování části kódu	200
Část II Základní objektové konstrukce	221
10 Základy objektově orientovaného paradigmatu	222
11 Třídy a jejich členy	246
12 Vytvoření aplikace a vývojová prostředí	270
13 Balíčky a knihovny	291
14 Dokumentace API	310
15 Konstrukce interface	322
16 Podrobnosti o konstruktorech	340
17 Úvod do dědění implementace	357
18 Viditelnost členů tříd	380
19 Virtuální metody a jejich přebíjení	396
20 Abstraktní třídy	407

Část III Pokročilejší objektové konstrukce	419
21 Výjimky a aserce	420
22 Generické datové typy a metody	447
23 Typové parametry a argumenty	466
24 Interní datové typy	487
25 Výčtové typy – třídy typu enum	503
26 Záznamové třídy – třídy typu record	521
27 Další použití rozpoznávání vzorů	537
28 Lambda-výrazy	552
29 Anotace a šablonové procesory	569
30 Vlákna a paralelní procesy	584
31 Moduly	593
32 Kategorie datových typů, hodnotové typy	607
Část IV Přílohy	615
A Tvorba jednoduchého GUI	616
Literatura	630
Rejstřík	632