

Spis treści

	Od autora	5
Rozdział 1.	Proste operacje wejścia-wyjścia	9
	Operacje wejścia-wyjścia — informacje ogólne	9
	Obsługa sytuacji wyjątkowych	18
Rozdział 2.	Podajemy decyzje w programie	23
	Instrukcje warunkowe w języku Java	23
Rozdział 3.	Iteracje	37
	Iteracje — informacje ogólne	37
	Pętla for	38
	Pętla do ... while	39
	Pętla while	39
Rozdział 4.	Tablice	69
	Deklarowanie tablic jednowymiarowych	69
	Dostęp do elementów tablicy	70
	Tablice dwuwymiarowe	73
	Działania na macierzach	88
	Sortowanie bąbelkowe	97
	Łańcuchy tekstowe	100
	Konkatenacja	102
Rozdział 5.	Programowanie obiektowe	105
	Programowanie obiektowe — informacje ogólne	105
	Klasa osoba	118
	Dziedziczenie	120

Rozdział 6. Pliki	125
Pliki tekstowe — informacje ogólne	125
Pliki o dostępie swobodnym — informacje ogólne	136
Rozdział 7. Wątki	141
Podstawy wielowątkowości w Javie	141
Tworzymy pierwszy wątek	142
Tworzymy wiele wątków	146
Badamy, kiedy wątek się zakończy	148
Priorytety wątków	151
Synchronizacja	155
Korzystamy z synchronizowanych metod	156
Instrukcja synchronized	158
Komunikacja między wątkami	161
Zawieszanie, wznowianie oraz zatrzymywanie wątków	166
Rozdział 8. Programowanie generyczne	171
Programowanie generyczne — wprowadzenie	171
Zalety stosowania typów generycznych	172
Definiowanie klas i interfejsów generycznych	173
Metody generyczne	177
Rozdział 9. Daty i godziny w Javie	181
Dodatek	187
Tworzenie nowego projektu	187
Uruchomienie naszego programu	190
Wzorzec kodu programu dla programowania obiektowego	193
Bibliografia	195
Darmowe zasoby Internetu	195
Zbiory zadań autora z programowania	195