

## Java Lernen Buch

Java programmieren lernenJava 8Java 5 - EasyDas Java-PraktikumJava: objektorientiert programmierenJava For DummiesJava programmieren lernen für DummiesJava-IntensivkursDas Curry-BuchJava Alles-in-einem-Band für DummiesHandbuch der Java-ProgrammierungPython lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten97 Things Every Programmer Should KnowJava von Kopf bis FussOCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer Complete Study GuideMit Java programmieren lernen für DummiesProgrammieren lernen mit ComputergrafikDeutsche Nationalbibliographie und Bibliographie der im Ausland erschienenen deutschsprachigen VeröffentlichungenProgrammieren lernen mit JavaObjects First with JavaProgrammieren lernen mit JavaJava Programming for Android Developers For DummiesProgrammieren mit JavaObjektorientierte Programmierung mit Visual Basic 2008MySQLGrundkurs JAVAJava Programmieren Für FortgeschritteneSpring In ActionProgrammieren Lernen Mit JavaJava Programmieren Für EinsteigerEinstieg in Java und OOPJava will nur spielenProgrammieren lernen von Kopf bis FußObjektorientierte Programmierung spielend gelernt mit dem Java-Hamster-ModellJava Programmieren LernenJava 8 Das ÜbungsbuchSams Teach Yourself Java in 21 Days (Covers Java 11/12)Java lernen mit BlueJJavaMaven 2

## Java programmieren lernen

Die Nummer Eins im Enterprise-Bereich! Die Nummer Eins im Enterprise-Bereich und die beliebteste Programmiersprache: Das ist Java! Java ist sehr vielseitig und wird in verschiedensten Bereichen eingesetzt. Zudem ist die Sprache sehr simpel und, auf Grund der leichten Syntax, leicht zu erlernen. Egal ob Sie sich selbstständig machen, einen Job finden oder einfach hobbymäßig programmieren wollen, Java ist eine Top-Wahl. Die Sprache ist plattformunabhängig, hat die wahrscheinlich größte Community und ist im Gegensatz zu C und C++ auch sehr einsteigerfreundlich. Der schnelle Einstieg In diesem kompakten Buch über Java Programmierung, werden Ihnen fortgeschrittene Konzepte der Programmiersprache nähergebracht. Alle Inhalte sind so prägnant wie möglich verfasst, sodass Sie in der Lage sind, innerhalb weniger Tage eigene komplexe Applikationen zu entwerfen. Sie benötigen für dieses Buch jedoch die Java-Vorkenntnisse, welche ich bereits in meinem Buch für Anfänger gelehrt habe.Nachdem Sie dieses Buch gelesen haben, werden Sie in der Lage sein, selbstständig, fortgeschrittene Applikationen in Java zu schreiben. Sie werden erweiterte Konzepte dieser Sprache verstehen und ein solides Fundament für die Weiterbildung in noch interessantere Bereiche wie Künstliche Intelligenz oder Data Science haben. Sie haben dann folgende Fähigkeiten: \* Fortgeschrittene Konzepte des Programmierens verstehen und anwenden\* Lösen von fortgeschrittenen Problemstellungen in der Programmiersprache Java\* Objektorientierte Programmierung\* Effizienter Gebrauch von Ressourcen\* Netzwerkprogrammierung\* Inter-Thread-Kommunikation\* Leichter Umstieg auf ähnliche Programmiersprachen (Python, C++, PHP)\* Automatisierung von komplexen Prozessen Beim Kauf dieses Buches erhalten Sie außerdem folgende Inhalte: \* Klassen und Objekte (Objektorientierte Programmierung)\* Enum\*

Generics\* Serialisierung\* Multithreading\* Netzwerkprogrammierung\* Rekursion\* Logging\* Java-Doc

### Java 8

Der Autor erläutert die grundlegenden Konzepte und Module von Maven und zeigt Ihnen, wie diese im Projektalltag eingesetzt werden können. Das Buch richtet sich an Softwareentwickler und -architekten, an technische Projektleiter und alle, die sich mit Konfigurationsmanagement beschäftigen. Zunächst gibt Ihnen der Autor einen Schnelleinstieg in Maven und erläutert die elementaren Befehle und Konfigurationsschritte, so dass Sie sofort erste Projekte mit Maven erstellen und bearbeiten können. Die folgenden sechs Kapitel vermitteln Ihnen die grundlegenden Konzepte und Prinzipien z.B. zu Verzeichnis- und Namenskonventionen, Lifecycles, Dependencies, Projektbeziehungen und zum Projektmodell. Alle weiteren Kapitel behandeln einzelne Themen, die im Verlaufe eines Projektes eine Rolle spielen können wie u.a. Repositories, Plugins, das Veröffentlichung von Software, Reporting und Dokumentation sowie Qualitätsmanagement. So erhalten Sie einen umfassenden Einblick in Maven. Dieses Buch eignet sich sowohl als Einführung als auch als Referenz und Arbeitsbuch für die tägliche Praxis. Über den Autor: Martin Spiller ist Diplom-Mathematiker und arbeitet als Softwareentwickler und Berater im Java-Umfeld für die NEUSTA GmbH. Seine Schwerpunkte sind Softwarequalität, Konfigurationsmanagement, Performance-Tuning und Vorgehensmodelle. Aus dem Inhalt: Lifecycles POM - Das Project Object Model Dependencies Projektbeziehungen Repositories Plugins auswählbare Properties und Filtering Profile Source Code Management Software veröffentlichen Plugins schreiben Maven und Eclipse Reporting und Dokumentation Qualitätsmanagement Apache Archiva und Apache Continuum Konfigurationsdateien Referenzen

### Java 5 - Easy

Dieses Buch ist kein Lehrbuch, sondern ein reines Übungsbuch und wendet sich an Leser, die ihre Java-Kenntnisse anhand zahlreicher praktischer Übungen durch Learning by Doing vertiefen und festigen möchten. Es ist ideal, um sich auf Prüfungen vorzubereiten oder das Programmieren mit Java praktisch zu üben. Jedes Kapitel enthält zunächst eine kompakte Zusammenfassung des Stoffes, der in den Übungsaufgaben dieses Kapitels verwendet wird. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, zwischen Aufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen – von einfach bis anspruchsvoll – zu wählen. Anhand dieser Aufgaben können Sie Ihr Wissen praktisch testen. Am Ende des Kapitels finden Sie vollständige und kommentierte Musterlösungen.

### Das Java-Praktikum

Steigen Sie mit diesem Buch in die Welt des Programmierens ein und zwar mit der beliebten Programmiersprache Java!

Schritt für Schritt werden Sie mit den Grundlagen, wie zum Beispiel Variablen, Schleifen und objektorientierter Programmierung, vertraut gemacht, probieren viele anschauliche Beispiele aus und schreiben Ihr erstes eigenes Programm. Dieses Buch steht Ihnen bei allen Herausforderungen jederzeit mit hilfreichen Tipps und Lösungsvorschlägen zur Seite, sodass Sie auf Ihrem Weg zum Programmierer optimal gerüstet sind! Mit den Programmbeispielen zum Herunterladen können Sie das Gelernte direkt ausprobieren.

### **Java: objektorientiert programmieren**

Dieses Buch ist für alle, die tief in die Java-Programmierung einsteigen möchten. Dennoch werden keine Programmierkenntnisse vorausgesetzt. Lernen Sie zunächst, wie Sie das Java Development Kit installieren und welche Java-Elemente es gibt. Machen Sie sich dann mit Methoden und objektorientierter Programmierung vertraut. Werfen Sie Exceptions, sammeln Sie Datenelemente in flexiblen Arrays und programmieren Sie Fenster, Mäuse und Grafik. Merken Sie was? Unversehens sind Sie zum Profi geworden. Datenspeicherung, Datenbankzugriff und der Umgang mit XML-Dateien sind genauso wie die Parallelverarbeitung mit Threads und die Netzwerkprogrammierung keine Hürde mehr. Programmieren lernt man in erster Linie dadurch, dass man es tut: Deshalb sind Aufgaben vorhanden. Die Lösungen dazu und alle Codebeispiele des Buchs stehen zum Download zur Verfügung.

### **Java For Dummies**

### **Java programmieren lernen für Dummies**

Das Buch bietet eine kompakte Einführung in die Softwareentwicklung mit Java. Dabei liegt der Fokus eher auf Konzepten und Methoden als auf Sprachelementen. Die Konzepte werden anhand der beispielhaften Realisierung von Projekten vermittelt. Dabei setzt der Autor auf kreative Projektbeispiele, die verschiedene Gebiete der Informatik streifen wie z. B. Künstliche Intelligenz, Bildverarbeitung oder Spieleentwicklung. Die 2. Auflage wurde komplett aktualisiert. Beispiele, Aufgabenlösungen und zusätzliches Material werden auf einer Webseite angeboten.

### **Java-Intensivkurs**

Ein leicht verständliches Buch, um einfach und schnell Python zu lernen Sebastian Dörns Buch „Python lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten“ bringt Einsteigern anhand in sich abgeschlossener Lerneinheiten die Grundlagen von und das Programmieren mit Python bei. Zum Inhalt des Buchs gehören folgende Kapitel: · Erste Schritte in Python · Variablen,

Ausdrücke und Operatoren · Bedingte Auswahlanweisungen · Iterationen und Schleifen · Funktionen · Reguläre Ausdrücke · Einfache Dateiverarbeitung · Objektorientierte Programmierung Es zeigt Ihnen den Entwurf von effizienten Daten- und Ablaufstrukturen und versetzt Sie dadurch in die Lage, algorithmische Konzepte zu verstehen und in Programmcode umzusetzen. Begreifbare, leicht nachvollziehbare Konzepte und viele anschauliche Programmierbeispiele Das Buch „Python lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten“ richtet sich in erster Linie an: a) Studierende und Dozenten b) Schüler und Lehrer Genauso spricht es aber auch alle Programmieranfänger an, die einen schnellen Einstieg in die Programmierung mit Python suchen. Das Werk behandelt die strukturelle Programmierung, die Funktionsweise von Algorithmen, die Grundprinzipien der Objektorientierung und das Verarbeiten von Dateien. Zahlreiche Programmierbeispiele machen die einzelnen Konzepte begreifbar und leicht nachvollziehbar. Die zentralen Lernziele des Buchs „Python lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten“ sind das Verstehen der Abstraktionskonzepte moderner Programmiersprachen und das Erlernen des logischen und algorithmischen Denkens. Mit diesem Wissen können Sie im Anschluss selbstständig eigene Computerprogramme implementieren, um damit praxisrelevante Aufgaben schnell und sicher zu bearbeiten.

### **Das Curry-Buch**

Java programmieren lernen auf die etwas andere Art: Wenn Sie sich eine verständliche Einführung wünschen, liegen Sie mit diesem Buch genau richtig, es kann aber noch viel mehr! Witzige Beispiele, knifflige Aufgaben und unzählige schräge Anekdoten von Programmier-Original Arnold Willemer sorgen dafür, dass Sie gar nicht anders können, als Java zu lernen. Von der ersten Schleife über die Datenbank-Entwicklung bis zu Ihrer eigenen Android-App werden Sie alles lernen, was Sie brauchen - und haben auch noch Spaß dabei!

### **Java Alles-in-einem-Band für Dummies**

Tap into the wisdom of experts to learn what every programmer should know, no matter what language you use. With the 97 short and extremely useful tips for programmers in this book, you'll expand your skills by adopting new approaches to old problems, learning appropriate best practices, and honing your craft through sound advice. With contributions from some of the most experienced and respected practitioners in the industry--including Michael Feathers, Pete Goodliffe, Diomidis Spinellis, Cay Horstmann, Verity Stob, and many more--this book contains practical knowledge and principles that you can apply to all kinds of projects. A few of the 97 things you should know: "Code in the Language of the Domain" by Dan North "Write Tests for People" by Gerard Meszaros "Convenience Is Not an -ility" by Gregor Hohpe "Know Your IDE" by Heinz Kabutz "A Message to the Future" by Linda Rising "The Boy Scout Rule" by Robert C. Martin (Uncle Bob) "Beware the Share" by Udi Dahan

## **Handbuch der Java-Programmierung**

Programmieren lernen ist nicht schwer, wenn es richtig erklärt wird. Das Buch bietet eine anschauliche Erläuterung der Grundkonzepte der Programmierung, insbesondere der objektorientierten Programmierung. Alle schwierigen Aspekte werden ausführlich anhand möglichst einfach gehaltener Beispiele erklärt. Vermittelt werden viele Ideen aus der Programmierung wie z. B. Variablen, Funktionen, Rekursion, Datenkapselung oder Vererbung. Empfehlenswert für alle, die die objektorientierte Programmierung von Grund auf lernen und richtig verstehen möchten.

## **Python lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten**

## **97 Things Every Programmer Should Know**

## **Java von Kopf bis Fuss**

Schnell und einfach Java Programmieren lernen? Dieses Handbuch zeigt Ihnen, wie Sie als Einsteiger anhand der Programmiersprache Java Programmieren lernen und schnell einen Expertenstatus in der Java-Programmierung aufbauen. Suchen Sie nach einem einfachen Einstieg in die Programmierwelt? Wollen Sie Java-basierte Software verstehen und sogar selber Apps (z. B. für Android-Smartphones oder für Ihr Smart Home) entwickeln? Suchen Sie nach einer Möglichkeit um Ihr IT-Know-how für bessere Karriere- und Jobmöglichkeiten auf dem heutigen und zukünftigen (digitalen) Arbeitsmarkt zu verbessern? Wollen Sie Ihre bestehenden Programmierkenntnisse erweitern und mit der Programmiersprache Java vertiefen? Wenn Sie mindestens eine der beiden Fragen mit „Ja“ beantwortet haben, dann wird dieses umfassende Handbuch das richtige Werkzeug für Sie sein! Das Buch erklärt Ihnen nämlich: □ die wesentlichen Grundlagen der Programmierung. Diese lassen sich ebenfalls auf viele andere Programmiersprachen übertragen und vereinfachen Ihnen so das Aneignen weiterer Programmiersprachen wie z. B. Python, C#, C++, Swift oder Javascript. □ alle notwendigen Java-spezifischen Inhalte. Das ermöglicht Ihnen schnell zum Java-Experten zu werden. Für die Aneignung der Inhalte aus dem Buch, benötigen Sie keine Vorkenntnisse und keine Vorerfahrung weder mit der Programmiersprache Java noch mit dem Programmieren an sich. Ihnen wird alles Notwendige von 0 erklärt. Dabei liefert Ihnen das Buch nicht nur fundiertes Wissen, sondern auch praxisrelevante Beispiele und als Bonus: □ anfängerfreundliche als auch fortgeschrittene Übungen inklusive Musterlösungen und ausführlichen Erklärungen. □ nützliche Tipps und Tricks, die Ihnen die Java Programmierung erleichtern. Somit werden Sie nach dem Durchlesen des Buches in der Lage sein, eigene Java-Programme und Apps zu programmieren. Zudem werden Sie sehr einfach weitere Programmiersprachen erlernen können! Von Ihrem

Programmiererfolg mit Java trennt Sie nur noch ein Klick auf den Button: „Jetzt kaufen“. Drücken Sie jetzt auf den Button und beginnen Sie noch heute damit, die Welt der Java Programmierung für sich zu erkunden! Ich wünsche Ihnen viel Erfolg beim Lesen und Umsetzen der Inhalte in der Praxis! Simon Flaig

### **OCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer Complete Study Guide**

Endlich ein wirklich leicht verständlicher Einstieg in die Programmierung - mit einfachen und garantiert ausführbaren Java-Beispielen. Ohne Vorkenntnisse vorauszusetzen vermittelt das Buch schrittweise ein klares Verständnis für die Herangehensweisen und die tragenden Begriffe (z. B. Datentypen, Algorithmen, Klassen, Instanzen). Dabei wird von Anfang an objektorientierte Denk- und Arbeitsweise angewandt, und der Leser lernt quasi nebenbei, was er über die Arbeitsweise seines Rechners und das Codieren von Programmen wissen sollte. Jedes Thema wird mit einem konkreten Beispiel praktisch demonstriert. Danach folgen in den meisten Fällen noch zusätzliche Übungshinweise für Modifikationen und Varianten. So enthält das Buch über 250 komplette Beispiele.

### **Mit Java programmieren lernen für Dummies**

Über 200 Aufgaben mit vollständigen Lösungen Trainieren Sie Ihre Java-Kenntnisse Learning by Doing anhand praktischer Übungen Mit vollständigen und kommentierten Lösungen Aus dem Inhalt: Klassendefinition und Objektinstantiierung Java-Standard-Klassen Abgeleitete Klassen und Vererbung Abstrakte Klassen und Interfaces Graphische Programmierung mit AWT und Swing Die MVC (Model View Controller)-Architektur von Swing-Komponenten Innere Klassen Generics Reflection Typprüfung und Typsicherheit in Java Lambdas: Gegenüberstellung zu anonymen Klassen, Syntax und Semantik, Behandlung von Exceptions, Scoping und Variable Capture Methoden- und Konstruktor-Referenzen Funktionale Interfaces Default- und static-Methoden für Interfaces Definition und Nutzung von Streams Reduktion und Kollektoren Parallele Streams Die neuen Methoden der Klasse ConcurrentHashMap Dieses Buch ist kein Lehrbuch, sondern ein reines Übungsbuch und wendet sich an Leser, die ihre Java-Kenntnisse anhand zahlreicher praktischer Übungen durch Learning by Doing vertiefen und festigen möchten. Es ist ideal, um sich auf Prüfungen vorzubereiten oder das Programmieren mit Java praktisch zu üben. Jedes Kapitel enthält zunächst eine kompakte Zusammenfassung des Stoffes, der in den Übungsaufgaben dieses Kapitels verwendet wird. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, zwischen Aufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen - von einfach bis anspruchsvoll - zu wählen. Anhand dieser Aufgaben können Sie Ihr Wissen praktisch testen. Am Ende des Kapitels finden Sie vollständige und kommentierte Musterlösungen. Es werden folgende Themen abgedeckt: Die Kapitel 1 bis 3 enthalten Aufgaben zur objektorientierten Programmierung mit Java, in den Kapiteln 4 bis 6 üben Sie die Java-GUI-Programmierung mit AWT und Swing, die Kapitel 7 bis 9 beschäftigen sich mit inneren Klassen, Generics, Reflection und Exceptions. Die wichtigsten Änderungen der Java-Versionen 6 und 7 werden in den

Kapiteln 10 und 11 behandelt. Kapitel 12 behandelt die neuen Sprachmittel von Java 8: Lambdas und Streams. Sie lernen, wie die neue funktionale Sicht Ihnen helfen kann, eine kompaktere Syntax beim Programmieren zu verwenden und einen weniger fehleranfälligen Code für parallele Abläufe zu erstellen. Nach dem Durcharbeiten des Buches verfügen Sie über fundierte Programmierkenntnisse und einen umfangreichen Fundus an Beispielcode. Amazon-Leserstimmen: Beispiellose Beispielreihe. Prädikat: Sehr empfehlenswert.

### **Programmieren lernen mit Computergrafik**

This OCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer Complete Study Guide was published before Oracle announced major changes to its OCP certification program and the release of the new Developer 1Z0-819 exam. No matter the changes, rest assured this Study Guide covers everything you need to prepare for and take the exam. NOTE: The OCP Java SE 11 Programmer I Exam 1Z0-815 and Programmer II Exam 1Z0-816 have been retired (as of October 1, 2020), and Oracle has released a new Developer Exam 1Z0-819 to replace the previous exams. The Upgrade Exam 1Z0-817 remains the same. This is the most comprehensive prep guide available for the OCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer certification—it covers Exam 1Z0-819 and the Upgrade Exam 1Z0-817 (as well as the retired Programmer I Exam 1Z0-815 and Programmer II Exam 1Z0-816)! Java is widely-used for backend cloud applications, Software as a Service applications (SAAS), and is the principal language used to develop Android applications. This object-oriented programming language is designed to run on all platforms that support Java without the need for recompilation. Oracle Java Programmer certification is highly valued by employers throughout the technology industry. The OCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer Complete Study Guide is an indispensable resource for anyone preparing for the certification exam. This fully up-to-date guide covers 100% of exam objectives for Exam 1Z0-819 and Upgrade Exam 1Z0-817 (in addition to the previous Exam 1Z0-815 and Exam 1Z0-816). In-depth chapters present clear, comprehensive coverage of the functional-programming knowledge necessary to succeed. Each chapter clarifies complex material while reinforcing your understanding of vital exam topics. Also included is access to Sybex's superior online interactive learning environment and test bank that includes self-assessment tests, chapter tests, bonus practice exam questions, electronic flashcards, and a searchable glossary of important terms. The ultimate study aid for the challenging OCP exams, this popular guide: Helps you master the changes in depth, difficulty, and new module topics of the latest OCP exams Covers all exam objectives such as Java arrays, primitive data types, string APIs, objects and classes, operators and decision constructs, and applying encapsulation Allows developers to catch up on all of the newest Java material like lambda expressions, streams, concurrency, annotations, generics, and modules Provides practical methods for building Java applications, handling exceptions, programming through interfaces, secure coding in Java SE, and more Enables you to gain the information, understanding, and practice you need to pass the OCP exams The OCP Oracle Certified Professional Java SE 11 Developer Complete Study Guide is a must-have book for certification candidates needing to pass these challenging exams, as well as

junior- to senior-level developers who use Java as their primary programming language.

### **Deutsche Nationalbibliographie und Bibliographie der im Ausland erschienenen deutschsprachigen Veröffentlichungen**

Schiedermeier stellt die Programmiersprache Java in der aktuellen Version 5.0 vor. Das Buch behandelt die Grundlagen der Programmierung mit Java und befasst sich insbesondere mit den neuen Features der Version 5.0 wie den Generics. Zu jedem Kapitel gibt es Übungsaufgaben, die dem Leser helfen, den Lernerfolg zu überprüfen. Ein Testservice und ein Compilerservice stehen auf der Website des Buchs zur Verfügung. Der Leser kann die selbst verfassten Programme an den Testservice schicken und erhält einen Testbericht, der ihm zeigt, ob das Programm auch läuft.

### **Programmieren lernen mit Java**

Die umfassende Anleitung zur Programmierung mit Java für jedermann! Egal, ob Sie Anfänger sind oder bereits eine andere Programmiersprache beherrschen, dieses Buch bringt Ihnen die Programmiersprache Java anhand von leicht verständlichen Erklärungen und einer Vielzahl an Beispielen bei. Es werden dabei keinerlei Vorkenntnisse benötigt! Sie möchten lernen, wie Sie Ihre eigenen Computerprogramme schreiben können? Und das ohne irgendwelche Vorkenntnisse zu diesem Thema mitzubringen? ohne stundenlang im Internet nach verständlichen Erklärungen zu suchen? ohne bei der Fehlersuche zu verzweifeln? Dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie! In diesem Buch werden Sie lernen, wie Sie genau das tun können. Es werden alle wichtigen Grundlagen der Programmiersprache Java ausführlich erklärt, sodass sie für jeden leicht verständlich sind. Darüber hinaus werden auch noch viele weiterführende Themen behandelt! Es lohnt sich also auf jeden Fall! Weitere Bonusmaterialien Zusätzlich zu diesem Buch gibt es komplett kostenlos Übungsaufgaben mit Lösungsvorschlägen (als PDF-Datei) sowie zwei weitere Bonuskapitel (ebenfalls in PDF-Form), die im Buch selbst nicht enthalten sind. Darüber hinaus gibt es alle lauffähigen Codebeispiele aus dem Buch ebenfalls als kostenlosen Download, sodass Sie das Gelernte direkt selbst ausprobieren können! Überall lesen Dank kostenloser Apps zum Lesen von eBooks können Sie das eBook auch ohne Kindle-Reader auf allen möglichen Geräten lesen (z.B. am Computer, Smartphone oder Tablet). Alternativ können Sie dieses Buch natürlich auch einfach als Taschenbuch bestellen. Worauf warten Sie noch? Fangen Sie noch heute mit dem Programmieren an und schreiben Sie Ihre ersten eigenen Programme!

### **Objects First with Java**

Develop the next killer Android App using Java programming! Android is everywhere! It runs more than half the smartphones in the U.S.—and Java makes it go. If you want to cash in on its popularity by learning to build Android apps



with Java, all the easy-to-follow guidance you need to get started is at your fingertips. Inside, you'll learn the basics of Java and grasp how it works with Android; then, you'll go on to create your first real, working application. How cool is that? The demand for Android apps isn't showing any signs of slowing, but if you're a mobile developer who wants to get in on the action, it's vital that you get the necessary Java background to be a success. With the help of *Java Programming for Android Developers For Dummies*, you'll quickly and painlessly discover the ins and outs of using Java to create groundbreaking Android apps—no prior knowledge or experience required! Get the know-how to create an Android program from the ground up Make sense of basic Java development concepts and techniques Develop the skills to handle programming challenges Find out how to debug your app Don't sit back and watch other developers release apps that bring in the bucks! Everything you need to create that next killer Android app is just a page away!

### **Programmieren lernen mit Java**

Schnell und einfach zum ersten Java-Programm! Vom ersten Programm bis zur fertigen Anwendung Mit vielen Beispielen und Übungsaufgaben Inkl. Objektorientierung, WindowBuilder, Datenbanken u.v.m. Programmieren lernen leicht gemacht: Dieses Buch führt Sie auf besonders verständliche Weise in die Programmierung mit Java ein. Ohne Vorkenntnisse erfahren Sie Schritt für Schritt alles, was Sie wissen müssen: angefangen bei der Installation der Entwicklungswerkzeuge über die absoluten Java-Basics bis zur objektorientierten Programmierung. Auch die Entwicklung von Benutzeroberflächen, der Zugriff auf Dateien, Grafik- und Datenbankprogrammierung werden ausführlich erläutert. Anschauliche Beispiele stellen dabei sicher, dass Sie den Stoff gut nachvollziehen können. Anhand der vielen Übungsaufgaben und Musterlösungen können Sie Ihre neuen Kenntnisse zudem festigen. So ausgerüstet werden Ihnen Ihre ersten eigenen Java-Programme sicher gelingen! Aus dem Inhalt: Grundlagen Java und Eclipse Variablen und ihre Reichweite Bedingungen, Schleifen & Co. Die Welt der Objekte Klassen, Objekte, Methoden Zugriffsschutz richtig setzen Fehler und Ausnahmen Grafische Benutzeroberflächen Fenster, Schaltflächen & Co. GUI-Komponenten mit dem WindowBuilder Zeichnen und Animation Dateien und Datenbanken Lese- und Schreibzugriff Datenbanken mit JDBC Datensätze präsentieren Galileo Press heißt jetzt Rheinwerk Verlag.

### **Java Programming for Android Developers For Dummies**

Lernen Sie mit diesem Buch schrittweise die wichtigsten Aspekte von Java kennen, von den elementaren Grundlagen über objektorientierte Konzepte und grafische Benutzungsoberflächen bis zu Datenbankanwendungen und Kommunikation im Netzwerk. Die 9. Auflage enthält eine Einführung zu JavaFX, dem aktuellen Framework zur Entwicklung moderner grafischer Oberflächen. Zahlreiche Verbesserungen und Ergänzungen wurden vorgenommen. Der Quellcode von 387 Programmbeispielen (inkl. Lösungen zu den Aufgaben) ist im Internet verfügbar.

## **Programmieren mit Java**

Bei der Entwicklung von Computerprogrammen haben sich inzwischen sowohl im Ausbildungsbereich als auch in der Industrie objektorientierte Programmiersprachen durchgesetzt, insbesondere die Programmiersprache Java. Dieses Buch vermittelt ausführlich und anhand vieler Beispiele alle wichtigen Konzepte der objektorientierten Programmierung mit Java. Grundlage des Buches ist dabei ein spezielles didaktisches Modell, das "Hamster-Modell". Dieses ermöglicht Programmieranfängern einen spielerischen Zugang zu der doch eher technischen Welt der Programmierung: Der Programmierer steuert virtuelle Hamster durch eine virtuelle Landschaft und lässt sie dabei bestimmte Aufgaben lösen.

## **Objektorientierte Programmierung mit Visual Basic 2008**

## **MySQL**

Spielen macht nicht nur einfach Spaß – über das Spiel entwickelt der „homo ludens“ (lat. der spielende Mensch) seine Fähigkeiten. Dieser Kurs nutzt den Spieltrieb um Programmieren zu lehren und zeigt wie spannend, kreativ und gesellig es sein kann. Als Programmiersprache dient hierzu Java in der aktuellen Version 1.6. Treibende Kraft zum Erlernen der Sprache ist die Entwicklung von unterschiedlichen Spielen: angefangen von einfachen Reaktionsspielen mit beweglichen Objekten im 2-dimensionalen Raum über Strategie- und Denkspiele, die über Algorithmen der künstlichen Intelligenz gelöst werden, bis hin zu verteilten Spielen in einem Netzwerk. Dabei werden nicht nur Spiele per Anwendung, Applet oder auch für das Handy entwickelt, sondern quasi nebenbei objektorientierte Programmierung und Technologien wie XML und RMI erlernt. Über den zugehörigen Online-Service können alle Quellcodes aus dem Buch sowie Lösungen zu den Aufgaben heruntergeladen werden.

## **Grundkurs JAVA**

Dieses Buch richtet sich an Studenten und Autodidakten, die das Programmieren mit Java lernen möchten. Es bietet eine breit gefächerte Auswahl von Aufgaben mit vollständigen Lösungen, die stufenweise immer neue Sprachstrukturen einbeziehen. Das Buch ist dabei kein Lehrbuch und stellt die Elemente von Java nur sehr knapp vor. Das Hauptgewicht liegt auf der Pragmatik der Programmiersprache, die am eingängigsten durch die ausführlich erklärten Lösungsbeispiele illustriert wird. Alle Aufgabenstellungen sind kompakt und weitgehend unabhängig voneinander.

## **Java Programmieren Für Fortgeschrittene**

A new edition of the bestselling guide to Java If you want to learn to speak the world's most popular programming language like a native, Java For Dummies is your ideal companion. With a focus on reusing existing code, it quickly and easily shows you how to create basic Java objects, work with Java classes and methods, understand the value of variables, learn to control program flow with loops or decision-making statements, and so much more! Java is everywhere, runs on almost any computer, and is the engine that drives the coolest applications. Written for anyone who's ever wanted to tackle programming with Java but never knew quite where to begin, this bestselling guide is your ticket to success! Featuring updates on everything you'll encounter in Java 9—and brimming with tons of step-by-step instruction—it's the perfect resource to get you up and running with Java in a jiffy! Discover the latest features and tools in Java 9 Learn to combine several smaller programs to create a bigger program Create basic Java objects and reuse code Confidently handle exceptions and events If you're ready to jump into Java, this bestselling guide will help keep your head above water!

### **Spring In Action**

Im Zeitalter der Digitalisierung lädt dieses Buch dazu ein, das grundlegende Handwerkszeug der Computer-Programmierung zu erlernen. Motivierend und auch für Neulinge immer verständlich führen die Autoren in die wichtigsten Aspekte der Programmiersprache Java und die Programmierumgebung Processing ein. Leser lernen anhand grafischer Beispiele, wie sich kleine Spiele, Animationen, Fraktale oder Simulationen ohne viel Aufwand herstellen lassen. Alle Beispiele können auf einem Laptop realisiert werden. Einzige Voraussetzung ist, dass sich Processing installieren und ausführen lässt. Ausgehend von einfachen Bausteinen werden im Verlauf des Buchs immer kompliziertere Probleme gelöst und auf diese Weise die wichtigen Konzepte der Programmierung behandelt. Dabei holen die Autoren ihre Leser stets mit den passenden Worten ab: Ihre detaillierten Beschreibungen und Anleitung greifen genau die Fragen auf, die bei der Lektüre und beim Ausführen der Programmierbeispiele auftauchen können. Mit diesem Buch eignen sich Leser nicht nur die Grundfertigkeiten des Programmierens spielend an, sondern erhalten nebenbei auch noch einen tiefgehenden Einblick in die Funktionsweise von Computern. Die Autoren haben Processing als Programmierumgebung gewählt, weil man damit besonders gut veranschaulichen kann, worauf es beim Programmieren ankommt. Außerdem lassen sich mit dem Programm nicht nur Bilder und Animationen, Musik und Sounds erzeugen, Processing erlaubt auch die Interaktion mit dem Computer. Die Grundlagen der Programmierung für absolute Anfänger in einem Buch: von Algorithmen und Arrays bis Turtle-Grafik und Variablen.

### **Programmieren Lernen Mit Java**

Was lernen Sie in diesem Buch? Es ist kein Geheimnis, dass die Welt um Sie herum immer computerbasierter, vernetzter, konfigurier- und programmierbarer wird. Sie können passiv daran teilhaben – oder Sie können lernen zu programmieren. In

diesem Buch erfahren Sie, wie Sie Code schreiben, mit dem Sie Ihren Computer, Ihr Mobilgerät oder alles, was sich programmieren lässt, dazu bringen, Dinge für Sie zu tun. Mit der Programmiersprache Python erarbeiten Sie sich Schritt für Schritt die Grundkonzepte der Programmierung sowie viele grundlegende Themen der Informatik wie Speicherung, Datenstrukturen, Abstraktion, Rekursion oder Modularität. Warum sieht dieses Buch so anders aus? In dieses Buch sind die neuesten Erkenntnisse der Kognitionsforschung und der Lerntheorie eingeflossen, um Ihnen das Lernen so einfach wie möglich zu machen. Statt einschläfernder Bleiwüsten verwendet dieses Buch eine Vielzahl von Abbildungen und Textstilen, die Ihr Gehirn auf Trab halten und Ihnen das Wissen direkt ins Hirn spielen – und zwar so, dass es sitzt.

### **Java Programmieren Für Einsteiger**

Spring in Action introduces you to the ideas behind Spring and then quickly launches into a hands-on exploration of the framework. Combining short code snippets and an ongoing example developed throughout the book, it shows you how to build simple and efficient J2EE applications. You will see how to solve persistence problems using the leading open-source tools, and also how to integrate your application with the most popular web frameworks. You will learn how to use Spring to manage the bulk of your infrastructure code so you can focus on what really matters your critical business needs. Spring in Action has been completely updated to cover the exciting new features of Spring 2.0. The book begins by introducing you to the core concepts of Spring and then quickly launches into a hands-on exploration of the framework. Part 1 - Spring Essentials Part 2 - Spring in the Business Layer Part 3 - Spring in the Web Layer

### **Einstieg in Java und OOP**

Kofler's MySQL introduces the many facets of MySQL, guiding the reader through the installation, configuration, implementation and administration of the world's most popular Open Source database server. Intermingling MySQL instruction with valuable general database design philosophy, Kofler also demonstrates how to use MySQL in conjunction with various other technologies (PHP, Perl, ODBC) in order to Web-enable your database information. MySQL proves to be an irreplaceable resource for MySQL novices and experts alike.

### **Java will nur spielen**

In just 21 days, you can acquire the knowledge and skills necessary to develop applications on your computer, web servers, and mobile devices. With this complete tutorial you'll quickly master the basics and then move on to more advanced features and concepts. Completely updated for Java 11 and 12, this book teaches you about the Java language and how to use it to create applications for any computing environment. By the time you have finished the book, you'll have well-

rounded knowledge of Java and the Java class libraries. No previous programming experience required. By following the 21 carefully organized lessons in this book, anyone can learn the basics of Java programming. Learn at your own pace. You can work through each chapter sequentially to make sure you thoroughly understand all the concepts and methodologies, or you can focus on specific lessons to learn the techniques that interest you most. Test your knowledge. Each chapter ends with a Workshop section filled with questions, answers, and exercises for further study. There are even certification practice questions. Completely revised, updated, and expanded to cover the latest features of Java 11 and 12 Learn to develop Java applications using NetBeans—an excellent programming platform Easy-to-understand, practical examples clearly illustrate the fundamentals of Java programming Discover how to quickly develop programs with a graphical user interface Find out about JDBC programming with the Derby database Learn how to use Inner Classes and Lambda Expressions Learn rapid application development with Apache NetBeans Create a game using Java

### **Programmieren lernen von Kopf bis Fuß**

Java von Kopf bis Fuß ist eine umfassende Erlebnistour durch die Objektorientierte Programmierung und Java. Ganz nach modernen Lernprinzipien entworfen, führt Sie dieses Buch von den Grundlagen der Sprache zu fortgeschrittenen Themen wie Threads, Netzwerk-Sockets und verteilter Programmierung. Und das Beste ist: Sie werden dabei lernen, wie ein echter objektorientierter Entwickler zu denken. Auf Ihrem Weg dorthin werden Sie nicht nur lesen. Sie knacken Rätsel, spielen, lösen Krimis und kommen mit Java auf eine Weise zusammen, die Sie sich nicht hätten träumen lassen. Aber natürlich werden Sie auch Unmengen echten Java-Code schreiben – für ein "Dot-Com-versenken"-Spiel, für einen Chat-Client mit Schlagzeug und vieles mehr. Dieses Buch lädt das Wissen direkt in Ihr Hirn, mithilfe vieler Abbildungen und so, dass es auch hängen bleibt. Folgende Themen gehören dazu: die Sprache Java; objektorientierte Entwicklung; Anwendungen schreiben, testen und einsetzen; die Java-API verwenden; Ausnahmebehandlung; Multithreading; GUI-Programmierung mit Swing; Netzwerke, RMI und Sockets. Wenn Sie sich gerne langweilen, besorgen Sie sich lieber ein anderes Buch. Aber wenn Sie wirklich Java lernen wollen, ist alles andere kalter Kaffee.

### **Objektorientierte Programmierung spielend gelernt mit dem Java-Hamster-Modell**

Im Alltag der imperativen Programmierung mit JavaScript bringen ungeplante Programmänderungen die gewohnten Abstraktionsmechanismen mitunter an ihre Grenzen. In diesem Buch wird ein Einstieg in die funktionale Programmierung dargeboten, deren Ansatz sich von den übrigen Arten der Programmierung unterscheidet und zu Unrecht als schwierig zu verstehen gilt.

### **Java Programmieren Lernen**

Mit diesem Buch lernst du, deine eigenen Minecraft-Plugins zu programmieren – brennende Kühe, fliegende Creeper, Funktionen zum Teleportieren und vieles mehr. Du entwickelst deine Plugins in der Programmiersprache Java und auf einem Minecraft-Server, den du selbst aufsetzt (mit CanaryMod). Dazu musst du weder riesige Frameworks auswendig lernen, noch tonnenweise Code schreiben. Du startest einfach mit den Grundbausteinen und baust daraus deine ersten Plugins. Und ganz nebenbei lernst du Java zu programmieren, verwaltest deinen Code ganz professionell mit Git und konfigurierst und betreibst deinen eigenen Minecraft-Server. Wenn du das Buch durchgearbeitet hast, kannst du dir Plugins ausdenken, selbst entwickeln und mit anderen Spielern in deiner selbstgestalteten Minecraft-Welt ausprobieren. Du benötigst hierfür keinerlei Vorkenntnisse – alles, was du wissen musst, findest du in diesem Buch oder kannst es aus dem Internet herunterladen. (Hinweis: dieses Buch ist eine unveränderte Neuauflage von "Programmieren lernen mit Minecraft-Plugins". Dieses Buch ist kein offizielles Minecraft-Produkt, nicht von Mojang genehmigt oder mit Mojang verbunden.)

### **Java 8 Das Übungsbuch**

Java programmieren lernen: Der leichte Einstieg in die Programmiersprache Java. Programmieren lernen ohne Vorkenntnisse. Du willst in die Welt der Programmierer einsteigen? Du hast zwar bis jetzt noch absolut keine Ahnung, wie Du ein Programm schreiben sollst, willst es aber so schnell wie möglich lernen? Dann ist dieses Buch genau das richtige für Dich! "Java programmieren lernen" bringt Dich Deinem Ziel einen riesigen Schritt näher. Denn Java ist, im Gegensatz zu C und C++, um einiges einfacher zu verwenden und ermöglicht Dir das Erstellen robuster Programme. Du willst Dich ohne Problem mit Java zurechtfinden können? Alles über Unicode und Zeichencodierung lernen? Wissen, wie Du Programme schreibst, die sich schnell und einfach jederzeit verändern und anpassen lassen? Herausfinden, was die Begriffe JDK und JRE bedeuten? All das kannst Du in "Java programmieren lernen" in Erfahrung bringen und das fundierte Fachwissen aus diesem Buch effektiv für Dich nutzen. Auch ohne Vorkenntnisse kannst Du von Manuel Leier lernen, wie Du Variablen deklarierst. Ausdrücke als Anweisungen angibst. Wohin eckige Klammern gehen. Wie Du zusammengesetzte Ausdrücke mit Operatoren auswertest. Du hast mit "Java programmieren lernen" das perfekte Handbuch, um Dir alle nötige Kenntnisse anzueignen. Du willst mit Java optimale Programme erstellen? Dann fang am besten noch heute mit lesen an!

### **Sams Teach Yourself Java in 21 Days (Covers Java 11/12)**

Der Autor hat seine systematische und bereits von Einsteigern in objektorientierte Programmiersprachen sinnvoll nutzbare Einführung zur Visual-Basic-Vorversion (BA 12/06) von Konzept und Aufbau her komplett übernommen und in knapper Form die Neuerungen des .NET Framework 3.5 eingearbeitet. Der Mehrumfang von 50 Seiten rührt vor allem von einem zusätzlichen Beispielprojekt, bei dem ein Sudoku programmiert wird. Auf DVD-ROM finden sich weiterhin alle Beispielcodes und die aktuelle Express Edition von Visual Basic, mit der mit der Programmierpraxis sofort gestartet werden kann. Am

Ende jeden Kapitels finden sich weiterhin Wiederholungsfragen und Übungen, die Lösungen folgen im Anhang. Kann neben dem noch gut einsetzbaren Vorgänger stehen und stellt durch seine klare Darstellung prozeduraler und objektorientierter Konzepte auch eine echte Ergänzung von Titeln wie dem von M. Halvorson (BA 8/08) dar. Anspruchsvoller als G. Born (BA 8/08). (2)

## Java lernen mit BlueJ

### Java

This introductory programming textbook integrates BlueJ with Java. It provides a thorough treatment of object-oriented principles.

### Maven 2

Steigen Sie mit diesem Buch in die Welt des Programmierens ein und zwar mit der beliebten Programmiersprache Java! Schritt für Schritt werden Sie mit den Grundlagen, wie zum Beispiel Variablen, Schleifen und objektorientierter Programmierung, vertraut gemacht, probieren viele anschauliche Beispiele aus und schreiben Ihr erstes eigenes Programm. Dieses Buch steht Ihnen bei allen Herausforderungen jederzeit mit hilfreichen Tipps und Lösungsvorschlägen zur Seite, sodass Sie für Ihren Weg zum Programmierer optimal gerüstet sind!

[ROMANCE](#) [ACTION & ADVENTURE](#) [MYSTERY & THRILLER](#) [BIOGRAPHIES & HISTORY](#) [CHILDREN'S](#) [YOUNG ADULT](#) [FANTASY](#)  
[HISTORICAL FICTION](#) [HORROR](#) [LITERARY FICTION](#) [NON-FICTION](#) [SCIENCE FICTION](#)