

Програмування мовою Java

Про книгу

Книга присвячена мові Java, яка на сьогодні є однією з найпопулярніших мов програмування. Це професійна мова, яка дозволяє створювати складні та ефективні програми. У книзі розглядаються всі основні теми, котрі формують парадигму мови програмування Java. Серед них, зокрема, базові прийоми створення програм, основні оператори та типи даних, керуючі інструкції, класи та об'єкти, спадкування, перевантаження та переозначення методів, інтерфейси (в тому числі функціональні), лямбда-вирази, обробка помилок, створення потоків, узагальнені типи, робота з файлами, методи створення програм із графічним інтерфейсом. Теоретичний матеріал поданий у простій і зрозумілій формі та пояснюється на прикладах. Книга буде корисною для всіх, хто вивчає мову програмування Java.

О.М. Васильєв

ПРОГРАМУВАННЯ МОВОЮ JAVA



УДК 004.424
В19

Васильєв О.М.
В19 Програмування мовою Java / О.М. Васильєв. — Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2021. — 696 с.; іл.
ISBN 978-966-5879-7

Книга присвячена мові Java, яка на сьогодні є однією з найпопулярніших мов програмування. Це професійна мова, яка дозволяє створювати складні та ефективні програми.

У книзі розглядаються всі основні теми, котрі формують парадигму мови програмування Java. Серед них, зокрема, базові прийоми створення програм, основні оператори та типи даних, керуючі інструкції, класи та об'єкти, спадкування, перевантаження та перезначення методів, інтерфейси (в тому числі функціональні), лямбда-вирази, обробка помилок, створення потоків, узагальнені типи, робота з файлами, методи створення програм із графічним інтерфейсом.

Теоретичний матеріал поданий у простій і зрозумілій формі та пояснюється на прикладах. Книга буде корисною для всіх, хто вивчає мову програмування Java.

УДК 004.424

Умовні позначення

 Зверніть увагу

 Подобиці

*Охороняється законом про авторське право.
Жодна частина цього видання не може бути відтворена
в будь-якому вигляді без дозволу видавництва*

ISBN 978-966-10-5879-7

© Навчальна книга — Богдан,
виключна ліцензія на видання,
оригінал-макет, 2021

Зміст

Вступ	Програмування мовою Java	7
	Особливості мови Java	8
	Програмне забезпечення	11
	Середовище розробки IntelliJ IDEA	19
	Про книгу	27
	Зворотний зв'язок з автором	29
	Подяки	30
Розділ 1	Починаємо програмувати	31
	Перша програма	32
	Варіації на тему першої програми	40
	Виведення у консольне вікно	44
	Вікно з полем вводу	46
	Зчитування з консолі	52
	Резюме	56
Розділ 2	Базові типи і основні оператори	57
	Змінні	58
	Основні оператори	80
	Резюме	89
Розділ 3	Знайомство з класами і об'єктами	91
	Класи і об'єкти	92
	Методи і конструктори	104
	Статичні й закриті члени класу	115
	Резюме	123

Розділ 4	Керуючі інструкції	125
	Умовний оператор	126
	Оператори циклу	146
	Оператор вибору	163
	Резюме	169
Розділ 5	Масиви	171
	Одномірні масиви	172
	Двовірні масиви	193
	Масиви і методи	204
	Резюме	209
Розділ 6	Спадкування	211
	Реалізація спадкування	212
	Переозначення методів	239
	Об'єкт підкласу і змінна суперкласу	254
	Резюме	259
Розділ 7	Абстрактні класи та інтерфейси	261
	Абстрактні класи і методи	262
	Інтерфейси	270
	Успадкування класів і реалізація інтерфейсів	289
	Резюме	293
Розділ 8	Використання класів та об'єктів	295
	Методи і об'єкти	296
	Об'єкти і спадкування	308
	Масиви і об'єкти	315
	Внутрішні класи	327
	Анонімні класи	332
	Резюме	338
Розділ 9	Узагальнені типи даних	339
	Знайомство з узагальненими класами	340
	Узагальнені методи	348
	Узагальнені класи і спадкування	354
	Узагальнені інтерфейси	363
	Узагальнені підстановки	370
	Резюме	379

Розділ 10 Лямбда-вирази і посилання на методи.....	381
Знайомство з лямбда-виразами.....	382
Посилання на метод і конструктор.....	394
Використання лямбда-виразів.....	410
Резюме.....	422
Розділ 11 Обробка помилкових ситуацій.....	423
Перехоплення й обробка помилок.....	424
Генерування помилок.....	446
Контрольовані і неконтрольовані помилки.....	449
Створення користувацьких класів помилок.....	456
Резюме.....	460
Розділ 12 Багатопотокове програмування.....	461
Знайомство з потоками.....	462
Способи створення дочірніх потоків.....	464
Робота з потоками.....	476
Синхронізація потоків.....	491
Резюме.....	498
Розділ 13 Програми з графічним інтерфейсом	499
Принципи створення програм з інтерфейсом.....	500
Створення вікна.....	502
Вікно з кнопкою.....	508
Резюме.....	534
Розділ 14 Обробка подій	535
Класи компонентів і подій.....	536
Використання текстового поля.....	542
Класи-адаптери.....	568
Резюме.....	574

Кінець безкоштовного уривку. Щоби
читати далі, придбайте, будь ласка,
повну версію книги.

ridmi
ТВІЙ УЛЮБЛЕНИЙ КНИЖКОВИЙ

КУПИТИ