



Įvadas	6
1 skyrius. TRUMPAI APIE JAVOS KALBĄ.....	9
1.1. Pagrindinės Javos teigiamybės	9
1.2. Objektinis programavimas Javos kalba	12
1.3. Trys Javos programų tipai.....	14
1.4. Keletas progamos rašymo taisyklių	19
1.5. Keletas progamos teksto apipavidalinimo rekomendacijų	20
1.6. JAR archyvų sudarymas.....	20
2 skyrius. JAVOS KALBOS ELEMENTAI.....	21
2.1. Paprastieji duomenų tipai.....	21
2.2. Tipų suvienodinimas	21
2.3. Vienmatis masyvas	22
2.4. Dvimatis masyvas	24
2.5. Operacijos	24
2.6. Komentarai ir priskyrimo sakinyš.....	26
2.7. Sąlygos sakinyš.....	27
2.8. Ciklo sakinyš.....	28
2.9. Išvardijimas (<i>enum</i>)	29
3 skyrius. KLASĖS IR OBJEKTAI.....	31
3.1. Klasės sintaksė	31
3.2. Klasės konstruktoriai	33
3.3. Kintamieji ir metodai	34
3.4. Metodo parametrai ir rezultato gražinimas iš metodo	36
3.5. Objekto sukūrimas ir metodo iškvietimas	37
3.6. Objekto kintamasis ir objekto metodas (nestatinis).....	38
3.7. Klasės (statinis) kintamasis ir metodas (su modifikatoriumi static)	39
3.8. Kintamas metodų parametrų sąrašas (<i>varargs</i>)	41
3.9. Metodų perkrova	42
4 skyrius. PAVELDĖJIMAS	43
4.1. Paveldėjimo schemas.....	43
4.2. Konstruktoriai ir atributas super	45
4.3. Metodų užklotis (<i>overriding</i>).....	47
4.4. Abstrakčiosios klasės ir abstraktieji metodai.....	51

5 skyrius. IŠIMČIŲ VALDYMAS	54
5.1. Klasikiniai sprendimo būdai	54
5.2. Javos išimčių klasės	55
5.3. Pagrindinės priemonės išimtims kontroliuoti	56
5.3.1. try ir catch blokai	57
5.3.2. Sakinys throw	58
5.3.3. Žodelis throws	59
5.3.4. Blokas finally	60
5.4. Savosios išimtys	61
6 skyrius. PRAKTINĖ PERTRAUKĖLĖ – ELEMENTARŪS PAVYZDŽIAI ...	62
6.1. Funkcijos reikšmių apskaičiavimas	62
6.2. Skaičiavimai su masyvo elementais	65
7 skyrius. SAŠAJOS (<i>interface</i>)	70
7.1. Šašajos esmė, jos skirtumai nuo abstrakčiosios klasės	70
7.2. Šašajos sintaksė	70
7.3. Pavyzdys ir dar šis tas apie šašajas	71
8 skyrius. BENDRINIS PROGRAMAVIMAS (<i>generic</i>)	75
8.1. Bendriniai tipai	75
8.2. Bendrinės klasės ir metodai	77
8.3. Bendriniai tipai su apribojimais	79
9 skyrius. FAILAI	81
9.1. Išvedimas	81
9.2. Įvedimas	83
9.3. Simbolių išvedimo ir įvedimo problemos Javos programose	84
9.4. Papildomos klasės	85
9.5. Objektų saugojimas	86
9.6. Pavyzdys su įrašų masyvu	90
9.7. Objektų masyvo rikiavimas	97
10 skyrius. DINAMINIAI SAŖAŠAI	104
10.1. Tiesinio sąrašo formavimas	104
10.2. Sąrašas su sudėtingesnės struktūros įrašu	106
10.3. Sąrašas su papildomomis operacijomis	111
11 skyrius. PAKETAI	117
11.1. Baziniai Javos (JDK) paketai	117
11.2. Paketo paskelbimo sakiny package	118
11.3. Importo sakiny import	120
12 skyrius. KOLEKCIJOS (OBJEKTŲ SAUGOJIMO BŪDAI)	123
12.1. Šašaja List ir ją įdiegiančios klasės	125
12.2. Šašaja Set ir ją įdiegiančios klasės	128
12.3. Šašaja Map ir ją įdiegiančios klasės	130
12.4. Kolekcijų rikiavimas	132
12.5. Šašajos Iterator ir ListIterator	134

13 skyrius. GRAFINĖS VARTOTOJO SĄSAJOS PROGRAMAVIMAS	136
13.1. AWT ir Swing	136
13.2. Įvykių apdorojimas	137
13.3. Vartotojo sąsajos elementų išdėstymo metodai (Layout Management)..	140
13.4. Pagrindiniai Swing komponentai.....	145
13.4.1. Swing paketai.....	145
13.4.2. Mygtukai.....	146
13.4.3. Teksto laukai.....	150
13.4.4. Sąrašai.....	154
13.4.5. Javos lentelės (JTable).....	156
13.4.6. Dialogų, failų pasirinkimo ir pranešimų langai	161
13.4.7. Meniu	166
13.4.8. Piešimas	171
13.4.9. Swing grafinės vartotojo sąsajos pavyzdys	179
14 skyrius. LYGIAGREČIOJO PROGRAMAVIMO ĮVADAS (GIJOS).....	191
14.1. Thread klasės paveldėjimas	191
14.2. Runnable sąsajos įdiegimas	192
14.3. Gijų sinchronizavimas	196
15 skyrius. NetBeans . NUO KO PRADĖTI?.....	203
15.1. NetBeans paketo įdiegimas (versija 7.1).....	203
15.2. Naujas taikomosios programos projektas	204
15.3. Programos vykdymas ir derinimas	206
15.4. Naujo Javos failo įtraukimas į projektą	207
15.5. Anksčiau sukurto projekto atidarymas.....	207
15.6. Paketai.....	208
15.7. Taikomoji programa su grafine vartotojo sąsaja.....	209
15.8. Pagalba.....	210
15.9. Redakatoriaus aplinka.....	211
LITERATŪRA	212