



Elisabeth
Jung

Band I

Java 7

Das Übungsbuch

Über 200 Aufgaben mit vollständigen Lösungen

Elisabeth Jung

Java 7 Das Übungsbuch

Über 200 Aufgaben mit
vollständigen Lösungen

Band I



mitp

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-8266-9241-3

1. Auflage 2011

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 6221/489-555

Telefax: +49 6221/489-410

www.mitp.de

© 2011 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektur: Petra Heubach-Erdmann

Fachkorrektur: Uwe Rozanski, Claudia Nölker

Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	25
	Autorin	28
I	Klassendefinition und Objektinstanziierung	31
I.1	Klassen und Objekte	31
	☆ Aufgabe 1.1: Definition einer Klasse	34
	☆ Aufgabe 1.2: Objekt (Instanz) einer Klasse erzeugen ..	35
I.2	Die Member einer Klasse: Felder und Methoden	35
	☆ Aufgabe 1.3: Zugriff auf Felder	36
	☆☆ Aufgabe 1.4: Aufruf von Methoden	36
I.3	Das Überladen von Methoden	37
	☆ Aufgabe 1.5: Eine Methode überladen	37
I.4	Die Datenkapselung, ein Prinzip der objektorientierten Programmierung	38
	☆ Aufgabe 1.6: Zugriffsmethoden	38
I.5	Das »aktuelle Objekt« und die »this-Referenz«	38
	☆☆ Aufgabe 1.7: Konstruktordefinitionen	39
I.6	Die Wert- und Referenzübergabe in Methodenaufrufen	39
	☆☆☆ Aufgabe 1.8: Wertübergabe in Methoden (»call by value«)	40
I.7	Globale und lokale Referenzen	40
	☆☆ Aufgabe 1.9: Der Umgang mit Referenzen	40
	☆☆☆ Aufgabe 1.10: Wiederholungsaufgabe	41
I.8	Selbstreferenzierende Klassen und Felder (»self-referential classes and fields«)	42
	☆☆☆ Aufgabe 1.11: Der Einsatz von selbstreferenzierenden Feldern	42
I.9	Java-Pakete	43
	☆ Aufgabe 1.12: Die package-Anweisung	44
	☆ Aufgabe 1.13: Die import-Anweisung	45
I.10	Die Modifikatoren für Felder und Methoden in Zusammenhang mit der Definition von Paketen	45

	☆☆	Aufgabe 1.14: Pakete und die Sichtbarkeit von Mitgliedern einer Klasse	45
I.II		Standard-Klassen von Java	46
	☆☆☆	Aufgabe 1.15: Aufruf von Methoden der Klasse Math.	48
	☆☆	Aufgabe 1.16: Wiederholungsaufgabe	49
I.I2		Die Wrapper-Klassen von Java und das Auto(un)boxing	50
	☆☆	Aufgabe 1.17: Die Felder und Methoden von Wrapper-Klassen.	51
	☆	Aufgabe 1.18: Das Auto(un)boxing	51
I.I3		Arrays (Reihungen) und die Klassen Array und Arrays.	52
	☆☆	Aufgabe 1.19: Der Umgang mit Array-Objekten	53
I.I4		Zeichenketten und die Klasse String	54
	☆	Aufgabe 1.20: Der Umgang mit String-Objekten.	54
I.I5		Mit der Version 5.0 eingeführte Spracherneuerungen für Arrays und Methoden	54
	☆	Aufgabe 1.21: Einfache und erweiterte for-Schleifen	55
	☆	Aufgabe 1.22: Methoden mit variablen Argumentenlisten.	56
I.I6		Das Initialisieren von Klassen- und Instanzfeldern	56
	☆	Aufgabe 1.23: Das Initialisieren von Instanzfeldern	57
	☆	Aufgabe 1.24: Das Initialisieren von Klassenfeldern	57
I.I7		Private Konstruktoren	57
	☆	Aufgabe 1.25: Ein Objekt mit Hilfe eines privaten Konstruktoren erzeugen	58
	☆☆	Aufgabe 1.26: Mehrere konstante Werte (Objekte) mit Hilfe eines privaten Konstruktoren erzeugen	58
I.I8		Lösungen	59
		Lösung I.1	59
		Lösung I.2	59
		Lösung I.3	59
		Lösung I.4	61
		Lösung I.5	63
		Lösung I.6	64
		Lösung I.7	65
		Lösung I.8	67
		Lösung I.9	69
		Lösung I.10	71
		Lösung I.11.	76

	Lösung I.12	78
	Lösung I.13	78
	Lösung I.14	79
	Lösung I.15	80
	Lösung I.16	82
	Lösung I.17	85
	Lösung I.18	87
	Lösung I.19	90
	Lösung I.20	93
	Lösung I.21	95
	Lösung I.22	96
	Lösung I.23	98
	Lösung I.24	100
	Lösung I.25	101
	Lösung I.26	102
2	Abgeleitete Klassen und Vererbung	105
2.1	Abgeleitete Klassen	105
2.2	Die Konstruktoren von abgeleiteten Klassen	105
2.3	Abgeleitete Klassen und die Sichtbarkeit von Feldern und Methoden	105
	☆☆ Aufgabe 2.1: Test von Sichtbarkeits Ebenen	106
2.4	Das Verdecken von Klassenmethoden und das statische Binden von Methoden	107
	☆☆ Aufgabe 2.2: Der Aufruf von verdeckten Klassenmethoden	108
2.5	Das Überschreiben von Instanzmethoden und das dynamische Binden von Methoden	108
	☆ Aufgabe 2.3: Das dynamische Binden von Methoden	109
2.6	Vererbung und Komposition	109
	☆ Aufgabe 2.4: Die Komposition	110
	☆ Aufgabe 2.5: Die Vererbung	110
2.7	Kovariante Rückgabetypen in Methoden	111
	☆☆ Aufgabe 2.6: Die Benutzung von kovarianten Rückgabetypen	111
2.8	Verdeckte Felder	112
	☆☆☆ Aufgabe 2.7: Wiederholungsaufgabe	112
2.9	Vergrößernde und verkleinernde Konvertierung (»up- und down-casting«)	114

	☆☆☆ Aufgabe 2.8: Up- und Down-Casts	114
	☆☆ Aufgabe 2.9: Der Unterschied zwischen »ist-ein-« und »hat-ein- Beziehungen«	115
2.10	Der Polymorphismus, ein Prinzip der objektorientierten Programmierung	116
	☆☆☆ Aufgabe 2.10: Der »Subtyp-Polymorphismus« im Kontext einer Klassenhierarchie	117
2.II	Lösungen	118
	Lösung 2.1	118
	Lösung 2.2	121
	Lösung 2.3	123
	Lösung 2.4	125
	Lösung 2.5	127
	Lösung 2.6	128
	Lösung 2.7	131
	Lösung 2.8	135
	Lösung 2.9	139
	Lösung 2.10	142
3	Abstrakte Klassen und Interfaces	145
3.1	Abstrakte Klassen	145
3.2	Abstrakte Java-Standard-Klassen und eigene Definitionen von abstrakten Klassen	145
	☆ Aufgabe 3.1: Die abstrakte Klasse Number und ihre Unterklassen	145
	☆ Aufgabe 3.2: Definition einer eigenen abstrakten Klasse	146
3.3	Die Referenzen vom Typ einer abstrakten Klassen	147
	☆ Aufgabe 3.3: Der Subtyp-Polymorphismus für Methoden im Kontext einer Klassenhierarchie mit abstrakten Klassendefinitionen	147
	☆ Aufgabe 3.4: Der Subtyp-Polymorphismus für Felder im Kontext einer Klassenhierarchie mit abstrakten Klassendefinitionen	147
3.4	Interfaces (Schnittstellen)	148
	☆☆ Aufgabe 3.5: Die Definition eines Interface	148
3.5	Die Entscheidung zwischen abstrakten Klassen und Interfaces	149
	☆☆☆ Aufgabe 3.6: Paralleler Einsatz von Interfaces und abstrakten Klassen	150
3.6	Oberinterfaces	151
	☆☆ Aufgabe 3.7: Das Ableiten von Interfaces	151

3.7	Implementieren von mehreren Interfaces für eine Klasse	152
	☆☆ Aufgabe 3.8: Wiederholungsaufgabe	152
3.8	Die Vererbung an Beispielen von Java-Standard-Klassen und Standard-Interfaces	153
3.9	Das Klonen von Objekten	154
	☆ Aufgabe 3.9: Das Klonen von Instanzen der eigenen Klasse	154
	☆ Aufgabe 3.10: Das Klonen von Instanzen anderer Klassen	155
	☆☆ Aufgabe 3.11: Das Klonen von Arrays	155
	☆ Aufgabe 3.12: Das Überschreiben der clone()-Methode in Java 5.0	155
3.10	Die Gleichheit von Objekten	156
	☆ Aufgabe 3.13: Die Gleichheit von geklonten Objekten	156
3.11	Das oberflächliche und das tiefe Klonen (»shallow und deep cloning«).	157
	☆ Aufgabe 3.14: Das Klonen und der Copy-Konstruktor	157
	☆☆☆ Aufgabe 3.15: Tiefes Klonen am Beispiel von Array-Objekten	158
	☆☆☆ Aufgabe 3.16: Oberflächliches und tiefes Klonen für Referenztypen	158
3.12	Der Garbage Collector und das Beseitigen von Objekten	159
	☆ Aufgabe 3.17: Das Zerstören von Instanzen	159
3.13	Lösungen	160
	Lösung 3.1	160
	Lösung 3.2	161
	Lösung 3.3	162
	Lösung 3.4	163
	Lösung 3.5	165
	Lösung 3.6	167
	Lösung 3.7	170
	Lösung 3.8	171
	Lösung 3.9	175
	Lösung 3.10	176
	Lösung 3.11	176
	Lösung 3.12	177
	Lösung 3.13	178
	Lösung 3.14	179

	Lösung 3.15	181
	Lösung 3.16	183
	Lösung 3.17	185
4	Einführung in die graphische Programmierung	187
4.1	Das AWT (Abstract Windowing Toolkit) und Swing	187
4.2	Fenster unter graphischen Oberflächen	191
4.3	Die Klassen Graphics und Graphics2D	191
4.4	Methoden zum Zeichnen	192
	☆ Aufgabe 4.1: Eine einfache AWT-Komponente vom Typ Frame	195
	☆ Aufgabe 4.2: Eine Einfache Swing-Komponente vom Typ JFrame	195
	☆ Aufgabe 4.3: Ein JWindow-Fenster	196
	☆ Aufgabe 4.4: Ein JDialog-Fenster	196
	☆☆ Aufgabe 4.5: Das Neuzeichnen einer Swing- Komponente ohne Benutzung des Clip-Rectangles....	196
	☆☆ Aufgabe 4.6: Das Neuzeichnen einer Swing- Komponente mit Benutzung des Clip-Rectangles	197
	☆☆ Aufgabe 4.7: Das Parametrisieren der paint()-Methode	197
	☆ Aufgabe 4.8: Die Instanzen der Klasse Color	198
4.5	Die Transparenz-Eigenschaft und der Hintergrund von Komponenten	198
4.6	Layout-Manager	199
	☆ Aufgabe 4.9: Die vordefinierten Layout-Manager für Standard-Klassen	201
	☆☆☆ Aufgabe 4.10: Die Layout-Manager von AWT-Komponenten	201
	☆☆☆ Aufgabe 4.11: Die Layout-Manager von Swing-Komponenten	202
	☆☆ Aufgabe 4.12: Das BorderLayout	202
	☆☆☆ Aufgabe 4.13: Das GridBagLayout	203
	☆☆ Aufgabe 4.14: Das null-Layout	204
4.7	Das Überlappen von Komponenten	204
	☆ Aufgabe 4.15: Das Verhalten von AWT-LW- und -HW-Komponenten	205
	☆☆ Aufgabe 4.16: AWT-Container mit LW- und HW-Kindkomponenten	205
	☆☆☆ Aufgabe 4.17: Z-Order-Index für AWT-LW-Komponenten	206

	☆	Aufgabe 4.18: Das Verhalten von Swing-Komponenten	206
	☆☆☆	Aufgabe 4.19: Swing-Container und der Z-Order-Index für Swing-Komponenten	207
4.8		Das System als Auslöser für Zeichenoperationen	207
	☆☆	Aufgabe 4.20: Resizing von AWT-Komponenten	208
	☆☆	Aufgabe 4.21: Resizing von Swing-Komponenten	208
4.9		Eventbehandlung	209
4.10		Events auf niedriger Ebene	210
	☆	Aufgabe 4.22: Das Interface WindowListener und die Klasse WindowEvent	210
	☆	Aufgabe 4.23: Die Klasse WindowAdapter	210
4.11		Events auf höherer Ebene	211
	☆	Aufgabe 4.24: Das Interface ActionListener und die Klasse(ActionEvent)	211
	☆	Aufgabe 4.25: Das Interface KeyListener und die Klasse KeyEvent	211
4.12		Das Delegationsmodell in der Eventbehandlung	212
	☆☆	Aufgabe 4.26: Die Ereignisbehandlung in einer separaten Klasse definieren	212
4.13		Lösungen	213
		Lösung 4.1	213
		Lösung 4.2	214
		Lösung 4.3	215
		Lösung 4.4	216
		Lösung 4.5	217
		Lösung 4.6	218
		Lösung 4.7	220
		Lösung 4.8	221
		Lösung 4.9	223
		Lösung 4.10	224
		Lösung 4.11	227
		Lösung 4.12	230
		Lösung 4.13	231
		Lösung 4.14	233
		Lösung 4.15	234
		Lösung 4.16	235
		Lösung 4.17	237
		Lösung 4.18	238
		Lösung 4.19	240
		Lösung 4.20	243

	Lösung 4.21	245
	Lösung 4.22	247
	Lösung 4.23	248
	Lösung 4.24	249
	Lösung 4.25	250
	Lösung 4.26	251
5	Erweiterte graphische Programmierung	253
5.1	Der RootPane-Container	253
	☆☆ Aufgabe 5.1: Die LayeredPane einer Fensterkomponente	255
	☆☆ Aufgabe 5.2: Eine beliebige Instanz der Klasse JLayeredPane	256
	☆☆☆ Aufgabe 5.3: Das Positionieren von Komponenten in und innerhalb von Ebenen	257
	☆☆☆ Aufgabe 5.4: Eine GlassPane, die Ereignisse empfängt	257
	☆☆☆ Aufgabe 5.5: Eine benutzerdefinierte GlassPane-Komponente	258
5.2	Interne Fenster	258
	☆ Aufgabe 5.6: Die Instanzen der Klasse JInternalFrame	259
	☆☆ Aufgabe 5.7: Die Verschachtelung von internen Fenstern	259
5.3	Die Applikation als Auslöser für Zeichenoperationen	259
	☆☆ Aufgabe 5.8: Aufruf der repaint()-Methode für AWT-Komponenten	260
	☆☆ Aufgabe 5.9: Aufruf der repaint()-Methode für Swing-Komponenten	260
	☆☆ Aufgabe 5.10: Die getGraphics()-Methode	261
	☆☆ Aufgabe 5.11: Die Methoden paint(), getGraphics() und repaint() gleichzeitig nutzen.	261
	☆☆☆ Aufgabe 5.12: Weiterführendes Zeichnen (»incremental painting«)	261
5.4	Das Interface Shape.	263
	☆ Aufgabe 5.13: Die Methode draw() der Klasse Graphics2D	263
	☆ Aufgabe 5.14: Wiederholungsaufgabe	264
	☆ Aufgabe 5.15: Wiederholungsaufgabe	264
5.5	Praxisnahe Zeichenvorgänge und Eventbehandlungen	264

	☆☆☆ Aufgabe 5.16: Wiederholungsaufgabe	264
5.6	Benutzerdefinierte Event-Objekte und Event-Listener	265
	☆☆☆ Aufgabe 5.17: Das Erweitern der Klasse EventObject und des Interface EventListener.	266
5.7	Lösungen	267
	Lösung 5.1	267
	Lösung 5.2	268
	Lösung 5.3	270
	Lösung 5.4	272
	Lösung 5.5	274
	Lösung 5.6	276
	Lösung 5.7	277
	Lösung 5.8	279
	Lösung 5.9	280
	Lösung 5.10	281
	Lösung 5.11	282
	Lösung 5.12	284
	Lösung 5.13	286
	Lösung 5.14	288
	Lösung 5.15	289
	Lösung 5.16	291
	Lösung 5.17	295
6	Das Erscheinungsbild einer Anwendung mit graphischer Oberfläche	301
6.1	Die Architektur Model View Controller (MVC) von Swing-Komponenten.	301
6.2	Benutzerdefinierte Modelle, die Standard-Model-Interfaces implementieren.	301
	☆ Aufgabe 6.1: Die AWT-Klasse List und ein DefaultComboBox-Modell	302
	☆☆☆ Aufgabe 6.2: Benutzerdefiniertes ComboBox- Modell ohne Eventbehandlung	303
	☆☆☆ Aufgabe 6.3: Benutzerdefiniertes ComboBox- Modell mit Eventbehandlung	305
	☆☆☆ Aufgabe 6.4: Benutzung des ComboBox-Modells für eine Viewer-Komponente vom Typ JComboBox . . .	305
	☆☆☆ Aufgabe 6.5: Die Vorlage für ein benutzerdefiniertes Modell als Erweiterung der Klasse PlainDocument definieren	306
6.3	Standard-Modelle am Beispiel der Klasse JTree	307

	☆	Aufgabe 6.6: Die Klassen JTree und DefaultMutableTreeNode	307
	☆☆☆	Aufgabe 6.7: Die Klassen DefaultTreeModel und DefaultTreeSelectionModel	307
	☆☆☆	Aufgabe 6.8: Benutzerdefiniertes Tree-Modell mit Eventbehandlung	308
6.4		Die UI-Delegationsklassen und ihre Instanzen, der UI-Delegate	309
6.5		Java-Standard-User-Interface-Delegationsklassen.	310
	☆	Aufgabe 6.9: Der Standard-UI-Delegate	310
	☆	Aufgabe 6.10: Das Setzen der bevorzugten Größe für Komponenten	310
	☆☆	Aufgabe 6.11: Das Setzen einer minimalen Größe für Komponenten in Abhängigkeit von der Größe eines zu zeichnenden Bildes	311
	☆☆☆	Aufgabe 6.12: Das Setzen einer minimalen Größe für Komponenten in Abhängigkeit von der Größe der beim Zeichnen verwendeten Schrift.	311
6.6		Benutzerdefinierte User-Interface-Delegaten	312
	☆☆☆	Aufgabe 6.13: Ein benutzerdefinierter UI-Delegate und das Setzen der bevorzugten Größe von Komponenten	312
	☆☆☆	Aufgabe 6.14: Ein benutzerdefinierter UI-Delegate für eine benutzerdefinierte Komponente	313
	☆☆☆	Aufgabe 6.15: Wiederholungsaufgabe	314
6.7		Die Klassen LookAndFeel, UIDefaults, UIManager und das Interface UIResource	315
	☆☆	Aufgabe 6.16: Lesen von Werten der UIDefaults-Tabelle	316
	☆	Aufgabe 6.17: Setzen von Werten der UIDefaults-Tabelle	317
	☆☆☆	Aufgabe 6.18: Setzen des UI-Delegationsobjektes mit der Methode put() der UIManager-Klasse	317
6.8		Standard-LookAndFeel-Komponenten.	318
	☆☆☆	Aufgabe 6.19: LookAndFeel-spezifische Wiedergabe von Komponenten	319
	☆☆☆	Aufgabe 6.20: Wechseln zwischen allen installierten LookAndFeel-Komponenten	320
6.9		Das Erweitern der LookAndFeel-Klasse	320
	☆☆☆	Aufgabe 6.21: Benutzerdefinierte LookAndFeel-Komponenten	320

	☆☆☆ Aufgabe 6.22: Das Zusammenspiel zwischen den drei MVC-Komponenten Model, Viewer und Controller	321
6.10	Lösungen	322
	Lösung 6.1	322
	Lösung 6.2	324
	Lösung 6.3	326
	Lösung 6.4	329
	Lösung 6.5	331
	Lösung 6.6	334
	Lösung 6.7	335
	Lösung 6.8	338
	Lösung 6.9	343
	Lösung 6.10	344
	Lösung 6.11	345
	Lösung 6.12	347
	Lösung 6.13	349
	Lösung 6.14	352
	Lösung 6.15	355
	Lösung 6.16	358
	Lösung 6.17	360
	Lösung 6.18	361
	Lösung 6.19	362
	Lösung 6.20	367
	Lösung 6.21	371
	Lösung 6.22	375
7	Innere Klassen	381
7.1	Die Definition von inneren Klassen und deren Instanzen	381
	☆ Aufgabe 7.1: Instantiiieren von Member-Klassen innerhalb der umgebenden Klasse	382
	☆☆ Aufgabe 7.2: Instantiiieren von Member-Klassen außerhalb der umgebenden Klasse	383
	☆ Aufgabe 7.3: Instantiiieren von Static-Member-Klassen innerhalb der umgebenden Klasse	383
	☆☆ Aufgabe 7.4: Instantiiieren von Static-Member-Klassen außerhalb der umgebenden Klasse	384
	☆ Aufgabe 7.5: Lokale Klassen	384
	☆ Aufgabe 7.6: Anonyme Klassen	385

	☆	Aufgabe 7.7: Member-Interfaces	385
	☆☆	Aufgabe 7.8: Member-Interface mittels einer anonymen Klasse implementieren	386
	☆☆	Aufgabe 7.9: Member-Interface von einer anderen Klasse implementieren.	386
	☆☆	Aufgabe 7.10: Member-Interfaces und Member- Klassen.	387
7.2		Innere Klassen am Beispiel von Event-Listener und Event-Adapter.	387
	☆	Aufgabe 7.11: Den WindowAdapter als Member-Klasse definieren.	387
	☆	Aufgabe 7.12: Den WindowAdapter mittels einer anonymen Klasse implementieren	388
	☆	Aufgabe 7.13: Den ActionListener mittels einer anonymen Klasse implementieren	388
	☆☆☆	Aufgabe 7.14: Benutzdefinierte Event-Objekte und Event-Listener für JButton- und JTextField- Komponenten	388
	☆☆☆	Aufgabe 7.15: Benutzdefinierte Event-Objekte und Event-Listener für JRadioButton-Komponenten	389
	☆☆☆	Aufgabe 7.16: Benutzerdefinierte Event-Objekte und Event-Listener für JLabel-Komponenten	389
7.3		Weitere Beispiele mit inneren Klassendefinitionen	390
	☆☆	Aufgabe 7.17: Die Methoden der Klasse JOptionPane aus einer anonymen Klasse aufrufen	391
	☆☆☆	Aufgabe 7.18: Einen Farbauswahldialog und die main()-Methode innerhalb von inneren Klassen definieren	391
	☆☆☆	Aufgabe 7.19: Wiederholungsaufgabe	392
7.4		Lösungen:	393
		Lösung 7.1	393
		Lösung 7.2	395
		Lösung 7.3	398
		Lösung 7.4	399
		Lösung 7.5	402
		Lösung 7.6	404
		Lösung 7.7	405
		Lösung 7.8	406
		Lösung 7.9	407
		Lösung 7.10	409

	Lösung 7.II	411
	Lösung 7.I2	412
	Lösung 7.I3	412
	Lösung 7.I4	413
	Lösung 7.I5	418
	Lösung 7.I6	421
	Lösung 7.I7	425
	Lösung 7.I8	427
	Lösung 7.I9	429
8	Generics	433
8.1	Die Generizität	433
8.2	Generische Klassen und Interfaces	434
	☆ Aufgabe 8.1: Generischer Datentyp als Behälter für die Instanzen vom Typ des Klassenparameters	435
	☆ Aufgabe 8.2: Generischer Datentyp als »Über-Typ« für die Instanzen vom Typ des Klassenparameters	435
	☆☆☆ Aufgabe 8.3: Generischer Stack	436
8.3	Wildcardtypen	436
	☆☆ Aufgabe 8.4: Ungebundene Wildcardtypen	437
	☆☆ Aufgabe 8.5: Obere Schranke (»upper bound wildcard«) für Wildcardtypen	437
	☆☆ Aufgabe 8.6: Untere Schranke (»lower bound wildcard«) für Wildcardtypen	438
8.4	Legacy Code, Erasure und Raw-Typen	439
	☆☆ Aufgabe 8.7: Raw-Typen am Beispiel einer generischen Klasse mit zwei Typparametern	440
	☆ Aufgabe 8.8: Generische Interfaces	441
	☆☆ Aufgabe 8.9: Brückenmethoden (»bridge methods«)	441
8.5	Generische Arrays	442
	☆☆ Aufgabe 8.10: Erzeugen von generischen Arrays	442
8.6	Generische Methoden	443
	☆☆☆ Aufgabe 8.11: Generische Methodendefinitionen	443
8.7	for-each-Schleifen für Collectionen	444
	☆☆☆ Aufgabe 8.12: Generische Arrays in generischen Methodendefinitionen	444
8.8	Generische Standard-Klassen und -Interfaces	445
	☆ Aufgabe 8.13: Die Klasse ArrayList<E> und die Schnittstelle List<E>	446

	☆☆	Aufgabe 8.14: Die Klasse <code>Vector<E></code> und die Schnittstelle <code>Collection<E></code>	446
	☆☆	Aufgabe 8.15: Die Klasse <code>TreeMap<K,V></code>	447
	☆☆☆	Aufgabe 8.16: Wiederholungsaufgabe	448
8.9		Enumerationen und die generische Klasse <code>Enum<E extends Enum<E>></code>	448
	☆☆	Aufgabe 8.17: Die Definition von Enumerationen	449
	☆☆☆	Aufgabe 8.18: Konstruktoren und Methoden von <code>enum</code> -Klassen	449
8.10		Die Interfaces <code>Enumeration<E></code> , <code>Iterable<T></code> und <code>Iterator<E></code> sowie <code>Map<K,V></code> und <code>Set<E></code>	450
	☆☆	Aufgabe 8.19: Weitere generische Schnittstellen	450
8.11		Die Einträge der <code>UIDefaults</code> -Tabelle als Instanz der Klasse <code>Hashtable<Object, Object></code>	451
	☆☆	Aufgabe 8.20: Das Ändern der <code>font</code> -Eigenschaft von <code>Swing</code> -Komponenten	451
8.12		Die generischen Klassen <code>Class<T></code> und <code>Constructor<T></code> und das »dynamische« Erzeugen von Objekten	452
8.13		Das <code>Reflection</code> -API	452
	☆☆	Aufgabe 8.21: Die Klasse <code>Class<T></code>	456
	☆☆☆	Aufgabe 8.22: Die Klasse <code>Constructor<T></code>	457
	☆☆	Aufgabe 8.23: Erzeugen von generischen Arrays mit Hilfe eines <code>Class</code> -Objekts	458
	☆☆	Aufgabe 8.24: Mit <code>Reflection</code> Informationen zu Klassen, Oberklassen und Interfaces holen	459
	☆☆☆	Aufgabe 8.25: Das Interface <code>GenericDeclaration</code> und die Unterinterfaces von <code>Type</code>	460
8.14		Definition von benutzerdefinierten Modellen, die generische Klassen und generische Interfaces benutzen	462
	☆☆☆	Aufgabe 8.26: Ein benutzerdefiniertes <code>UIDefaults</code> -Tree-Modell, das die Eigenschaften von <code>JButton</code> -, <code>JList</code> - und <code>JTree</code> -Komponenten speichert	462
	☆☆☆	Aufgabe 8.27: Die Syntax der <code>firexxx</code> -Methodensignaturen von <code>TreeModel</code> -Klassen	463
	☆☆☆	Aufgabe 8.28: Ein <code>UIDefaults</code> -Tree-Modell, das die <code>String</code> -Eigenschaften von <code>Swing</code> -Komponenten speichert	464
	☆☆☆	Aufgabe 8.29: Benutzerdefiniertes <code>List</code> -Modell ohne Eventbehandlung	465
	☆☆	Aufgabe 8.30: Benutzung des <code>List</code> -Modells für eine <code>Viewer</code> -Komponente vom Typ <code>JList</code>	466

	☆☆☆ Aufgabe 8.31: Benutzerdefiniertes List-Modell mit Eventbehandlung	466
	☆☆ Aufgabe 8.32: Benutzung des List-Modells für eine Viewer-Komponente vom Typ JList	467
	☆☆☆ Aufgabe 8.33: Vervollständigung der Lösung für ein benutzerdefiniertes List-Modell	467
8.15	Lösungen	468
	Lösung 8.1	468
	Lösung 8.2	469
	Lösung 8.3	470
	Lösung 8.4	472
	Lösung 8.5	473
	Lösung 8.6	475
	Lösung 8.7	476
	Lösung 8.8	480
	Lösung 8.9	481
	Lösung 8.10	482
	Lösung 8.11	483
	Lösung 8.12	485
	Lösung 8.13	486
	Lösung 8.14	487
	Lösung 8.15	489
	Lösung 8.16	490
	Lösung 8.17	492
	Lösung 8.18	493
	Lösung 8.19	496
	Lösung 8.20	499
	Lösung 8.21	500
	Lösung 8.22	502
	Lösung 8.23	505
	Lösung 8.24	506
	Lösung 8.25	511
	Lösung 8.26	518
	Lösung 8.27	522
	Lösung 8.28	526
	Lösung 8.29	530
	Lösung 8.30	532
	Lösung 8.31	534
	Lösung 8.32	537

	Lösung 8.33	539
9	Exceptions und Errors	545
9.1	Ausnahmen auslösen	545
9.2	Ausnahmen abfangen oder weitergeben	546
	☆ Aufgabe 9.1: Unbehandelte RuntimeExceptions	546
	☆ Aufgabe 9. 2: Behandelte RuntimeExceptions	547
	☆☆ Aufgabe 9.3: Die Weitergabe von Ausnahmen	547
9.3	Das Verwenden von finally in der Ausnahmebehandlung	548
	☆ Aufgabe 9.4: Der finally-Block	548
	☆☆☆ Aufgabe 9.5: Geschachtelte try/catch-Blöcke	549
9.4	Ausnahmen manuell auslösen	550
	☆☆ Aufgabe 9.6: Standard-Ausnahmen manuell auslösen	550
9.5	Exception-Unterklassen erzeugen	551
	☆ Aufgabe 9.7: Benutzerdefinierte Ausnahmen manuell auslösen	551
	☆☆☆ Aufgabe 9.8: Wiederholungsaufgabe	551
9.6	Ketten von Ausnahmen	553
	☆☆☆ Aufgabe 9.9: Exception-Ketten	553
9.7	Die Ausnahmen bei einem Wechsel von LookAndFeel- Komponenten	554
	☆☆☆ Aufgabe 9.10: Die LookAndFeel-spezifischen Einträge der UIDefaults-Tabelle	554
	☆☆☆ Aufgabe 9.11: Wiederholungsaufgabe	555
9.8	Lösungen	556
	Lösung 9.1	556
	Lösung 9.2	557
	Lösung 9.3	558
	Lösung 9.4	559
	Lösung 9.5	561
	Lösung 9.6	565
	Lösung 9.7	566
	Lösung 9.8	568
	Lösung 9.9	572
	Lösung 9.10	575
	Lösung 9.11	583

10	Neue Features von Java 6.0	587
10.1	Ergänzungen im Sprachumfeld und in der Behandlung von Exceptions mit Java 6.0.	587
	☆☆ Aufgabe 10.1: Der GLOBAL_LOGGER_NAME, Array-Copies, Empty-Strings und throw in einem catch-Block.	587
10.2	Die neuen displayName[s] Methoden der Klasse Calendar	588
	☆ Aufgabe 10.2: Die Klassen Calendar und Date.	589
10.3	Die Interfaces NavigableMaps und NavigableSets	590
	☆☆ Aufgabe 10.3: Die Methoden der Interfaces NavigableMap und NavigableSet.	590
10.4	Splash Screens.	590
	☆ Aufgabe 10.4: Einen Splash Screen setzen.	591
	☆ Aufgabe 10.5: Auf einen Splash Screen zeichnen	591
10.5	Der Dialog-ModalityType	592
	☆☆☆ Aufgabe 10.6: Die Dialog.ModalityType-Option	593
10.6	Sortieren und Filtern von Tabelleneinträgen	594
	☆ Aufgabe 10.7: Das Sortieren von Tabelleneinträgen mit Hilfe der Klasse TableRowSorter<TableModel>	594
	☆☆ Aufgabe 10.8: Das Sortieren von Tabelleneinträgen unter Benutzung eines benutzerdefinierten Table-Modells	595
	☆☆☆ Aufgabe 10.9: Filtern von Tabelleneinträge mit Hilfe von Standard-Filterklassen.	595
	☆☆☆ Aufgabe 10.10: Einen benutzerdefinierten Filter erzeugen	596
	☆☆☆ Aufgabe 10.11: Wiederholungsaufgabe	597
10.7	Komponenten für die Registerkarten (Tabs) von JTabbedPane-Instanzen nutzen	597
	☆☆ Aufgabe 10.12 : JTabbedPane-Registerkarten mit einer String-Beschriftung.	598
	☆☆ Aufgabe 10.13: JTabbedPane-Registerkarten mit Komponenten	598
10.8	Drag-and-Drop-Unterstützung in Java	599
	☆ Aufgabe 10.14: Drag-and-Drop-Test für JTextArea- und JList-Komponenten.	600
	☆☆ Aufgabe 10.15: Eigenschaften für den Transfer definieren	601

	☆☆	Aufgabe 10.16: Drag-and-Drop-Test für JLabel-Komponenten	602
	☆☆	Aufgabe 10.17: Die Klassen Clipboard, StringSelection und DataFlavor	602
	☆☆☆	Aufgabe 10.18: Das Interface DropTargetListener und die Klasse DropTargetEvent	603
10.9		Benutzerdefinierte Transfer-Handler	605
	☆☆☆	Aufgabe 10.19: Benutzerdefinierter Transfer-Handler für JList-Komponenten	605
	☆☆☆	Aufgabe 10.20: Benutzerdefinierter Transfer-Handler für JTree-Komponenten	606
10.10		Die neuen Drag-and-Drop-Klassen aus der Java-Version 6.0	607
	☆☆☆	Aufgabe 10.21: Eine neue Betrachtung der Drop-Fähigkeit für JList-Komponenten	608
	☆☆☆	Aufgabe 10.22: Eine neue Betrachtung der Drop-Fähigkeit für JTree-Komponenten	609
10.11		Lösungen	610
		Lösung 10.1	610
		Lösung 10.2	612
		Lösung 10.3	614
		Lösung 10.4	616
		Lösung 10.5	617
		Lösung 10.6	618
		Lösung 10.7	620
		Lösung 10.8	622
		Lösung 10.9	623
		Lösung 10.10	626
		Lösung 10.11	628
		Lösung 10.12	630
		Lösung 10.13	631
		Lösung 10.14	634
		Lösung 10.15	635
		Lösung 10.16	636
		Lösung 10.17	637
		Lösung 10.18	640
		Lösung 10.19	643
		Lösung 10.20	646
		Lösung 10.21	650
		Lösung 10.22	653

II	Neue Features von Java 7	657
II.1	Strings in switch-Anweisungen und neue Literale mit Java 7	657
	☆ Aufgabe II.1: Binäre Literale, Underscores in numerischen Literalen und Strings in switch-Anweisungen	658
II.2	Typen in Java	658
II.3	Typprüfung und Typsicherheit mittels Generics	662
II.4	Subtyping für parametrisierte Typen	668
II.5	Die extends-Klausel	669
II.6	Typinferenz für Methoden	670
II.7	Typinferenz beim Erzeugen von Instanzen eines generischen Typs	671
II.8	Heap Pollution	673
II.9	Wildcard-Capture	675
	☆ Aufgabe II.2: Typinferenz beim Instantiieren von generischen Klassen	676
	☆ Aufgabe II.3: Der Diamond-Operator	677
	☆☆ Aufgabe II.4: Schranken für Typvariablen und Typinferenz für Methoden	678
	☆☆☆ Aufgabe II.5: Parametrisierte Typen und Wildcardtypen	681
	☆☆ Aufgabe II.6: Generische Arraytypen	685
	☆☆ Aufgabe II.7: Subtyping von Referenztypen	689
II.10	Multi-catch-Klausel und verbesserte Typprüfung beim Rethrowing von Exceptions	690
	☆ Aufgabe II.8: Disjunction-Typ für Exceptions	691
	☆☆ Aufgabe II.9: Typprüfung beim Rethrowing von Exceptions	693
II.11	Transparente und nicht-rechteckige Fenster mit Java 7 erzeugen	695
	☆☆ Aufgabe II.10: Fensterdekorationen	696
	☆☆ Aufgabe II.11: Transparente und nicht-rechteckige Fenster	697
II.12	Das Überlappen von LW- und HW-Komponenten mit Java 7	699
	☆☆ Aufgabe II.12: LW- und HW-Komponenten überlappen	699
II.13	Das Nimbus-LookAndFeel	700
	☆☆ Aufgabe II.13: Das Nimbus-LookAndFeel und das Skinning von Komponenten	702
II.14	Swing-Komponenten mit einem JLayer dekorieren	704

	☆	Aufgabe II.14: Das Dekorieren von Swing-Komponenten	705
	☆☆	Aufgabe II.15: JLayer- und LayerUI-Instanzen	706
	☆☆	Aufgabe II.16: Event-Handling für JLayer- und LayerUI-Instanzen	707
II.15		Andere Erweiterungen	709
II.16		Lösungen	711
		Lösung II.1	711
		Lösung II.2	714
		Lösung II.3	718
		Lösung II.4	723
		Lösung II.5	729
		Lösung II.6	746
		Lösung II.7	752
		Lösung II.8	759
		Lösung II.9	761
		Lösung II.10	765
		Lösung II.11	767
		Lösung II.12	773
		Lösung II.13	777
		Lösung II.14	782
		Lösung II.15	784
		Lösung II.16	787
		Stichwortverzeichnis	793

Einleitung

Das Java 7 Übungsbuch ist aus der Erkenntnis entstanden, dass zu umfangreiche Beispiele mit komplizierten Algorithmen beim Lernen von Java am Anfang keine echte Hilfe bieten. Darum liegt der Schwerpunkt des Buches nicht auf der Umsetzung von komplizierten Vorgängen, sondern auf der Art und Weise, wie man die nicht immer für den Leser verständlich formulierten Erläuterungen zu Java-Klassen und -Interfaces aus der Dokumentation mit einfachen Beispielen erklären und gleichzeitig die zugrunde liegenden Konzepte damit erörtern kann.

Das Java 7 Übungsbuch wendet sich in erster Linie an Lehrer, Schüler und Studenten als Begleitliteratur zum Lernen der Programmiersprache Java, ist aber auch zum Selbststudium für alle Interessenten an dem Erlernen der Programmiersprache geeignet.

Durch die Einfachheit und Vollständigkeit der Aufgabenlösungen sowie die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten erhält der Leser ein fundiertes Verständnis für die Aufgabenstellungen und deren Lösungen.

Durch das Lösen von Aufgaben soll der in Referenz- und Lehrbüchern von Java angebotene Stoff vertieft werden, und die dabei erzielten Ergebnisse können anhand der Lösungsvorschläge überprüft werden. Die Beispiele im Buch sind eher selten von zu komplexer Natur, sodass der eigentliche Zweck nicht in den Hintergrund tritt, und alle beschriebenen Themen können tiefgehend und präzise damit eingeübt werden.

Vorkenntnisse

Es ist Voraussetzung, dass der Leser zusätzlich mit einem Lehrbuch zu Java arbeitet bzw. bereits damit gearbeitet hat. Die grundlegenden Erläuterungen zu Java in diesem Buch können lediglich als Wiederholung des bereits vorhandenen Wissens dienen, reichen aber nicht aus, um die Sprache Java erst neu zu lernen.

Als weitere Voraussetzung gelten Grundlagen im Bereich der Programmierung und im Umgang mit dem Betriebssystem. Ein paralleler Zugriff auf die Java-Online-Dokumentation kann Hilfe zu den Java-Standard-Klassen bieten.

Aufbau des Buches

Jedes Kapitel beginnt mit einer kurzen und knappen Wiederholung des Stoffes, der in den Übungsaufgaben dieses Kapitels verwendet wird. Danach folgen alle Aufgabenstellungen der Übungen. Am Ende des Kapitels folgen gesammelt alle Lösungen der Übungsaufgaben mit Kommentaren, Erläuterungen und Hinweisen.

Alle Kapitel enthalten Wiederholungsaufgaben, in denen versucht wird, die bis zur angelegten Stelle definierten Begriffe zusammenzutragen.

Die Aufgaben haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Dieser wird im Aufgabekopf durch 1 bis 3 Sternchen gekennzeichnet:

- ☆ 1 Sternchen für besonders einfache Aufgaben, die auch von Anfängern leicht bewältigt werden können;
- ☆☆ 2 Sternchen für etwas kompliziertere Aufgaben, die einen durchschnittlichen Aufwand benötigen;
- ☆☆☆ 3 Sternchen für Aufgaben, die sich an geübte Programmierer richten und einen wesentlich höheren Aufwand oder die Kenntnis von speziellen Details erfordern.

Die Programme aus früheren Übungen werden teilweise in späteren Übungen gebraucht und es wird auch immer wieder auf theoretische Zusammenhänge zurückgekommen oder hingewiesen.

Die Lösungsvorschläge verfügen über umfangreiche Kommentare, sodass ein Verständnis für die durchgeführte Aufgabe auch daraus abgeleitet werden kann und dies jede einzelne Aufgabe im Gesamtkontext unabhängig erscheinen lässt.

In den Kapiteln 1, 2 und 3 liegt das Hauptmerkmal auf den Eigenheiten der objekt-orientierten Programmierung mit Java. Durch eine Vielzahl von Beispielen wird gezeigt, was die Java-Standard-Klassen an Funktionen bieten und wie diese sinnvoll in die Definition von eigenen Klassen eingebettet werden können.

Die Kapitel 4 bis 6 erproben umfangreiche Kenntnisse über die Java-GUI-Programmierung mit AWT und Swing.

Die darauf folgenden Spezialkapitel über Innere Klassen, Generics und Exceptions bringen parallel zu den Aufgaben, die einer umfangreichen Darstellung von neu eingeführten Begriffen und Definitionen dienen, auch weiterführende Aufgabenbeispiele zu den bisherigen Kapiteln.

Weil der Schwerpunkt des Buches nicht auf der Umsetzung von aufwendigen Algorithmen liegen soll, werden einfache Beispiele mit Zahlen, Buchstaben, Wörtern, Büchern, Wochentagen, geometrischen Figuren etc. und teilweise auch mit ganz abstrakten Klassennamen wie `Klasser`, `Klasse2`, `KlasseA`, `KlasseB` etc. verwendet. In den Beispielen zur graphischen Programmierung werden nicht alle Komponenten

behandelt – dies machen ja vorrangig Referenzbücher – sondern die Beispiele dienen dazu, die Basiskonzepte von Swing-Architekturen in sich ergänzend zu beschreiben und können ganz einfach auch für andere Swing-Komponenten umgesetzt werden.

Die wichtigsten Änderungen, die die Versionen 6 und 7 mit sich bringen, werden in den Kapiteln 10 und 11 behandelt.

Mit der 2. Auflage wurde das Übungsbuch durch Erweiterungen zu den Themen Java-Typen, Generizität und Reflection ergänzt, um eine bessere Abgrenzung von Begriffen und Interpretationen, die sich im Laufe der Jahre etabliert haben, zu erreichen. Neue Aufgaben, die der Erklärung von Typinferenz, Subtyping von parametrisierten und Wildcard-parametrisierten Typen, Heap-Pollution und Wildcard-Capture dienen sollen, sind hinzugekommen. Andere wiederum demonstrieren die Benutzung der Interfaces des Reflection-API in der Abfrage von generischen und nicht-generischen Informationen zu Klassenstrukturen.

Die neue Auflage enthält eine detaillierte Beschreibung der mit Java 7 vorgenommenen Verbesserungen zum Sprachumfang von Java wie Strings in switch-Anweisungen, Underscores in numerischen Literalen, binäre Literale, Typinferenz beim Erzeugen von generischen Instanzen (Diamond-Operator), Heap-Pollution-Warnungen für nicht-reifizierbare Parameter in varargs-Methoden und Exception-Handling. Gleichzeitig werden die in Swing schon mit den Updates zur Version 6 eingeführten Neuerungen, die mit Java 7 zum Standard deklariert wurden, wie transparente und nicht-rechteckige Fenster, das Überlappen von LW- und HW-Komponenten, das Nimbus-LookAndFeel und das Dekorieren von Swing-Komponenten mit einem JLayer, erläutert. All diese neuen Themen werden ebenfalls anhand von Beispielen erörtert.

An dieser Stelle möchte ich auf das dem Buch zugrunde liegende Konzept hinweisen, dass parallel zu ganz einfachen Aufgaben, die zu allen eingeführten Definitionen und Begriffen gebracht werden, anhand von inhaltlichen Zusammenhängen zwischen den Beispielen viele Basiskonzepte von Java erläutert werden.

Ich habe generell versucht, keine Begriffe, Klassen und Komponenten zu benutzen, die nicht schon in vorangehenden Beispielen und Kapiteln definiert oder erläutert wurden. In den wenigen Fällen, wo es sich nicht vermeiden ließ, wird darauf hingewiesen.

Das Buch soll möglichst parallel zu einer Vielzahl von Java-Lehrbüchern eingesetzt werden können und einen Beitrag dazu leisten, die große Fülle von Informationen, die auf uns über die API-Dokumentation zukommt, besser einzuordnen und korrekt anwenden zu können.

Im Inhaltsverzeichnis werden alle Aufgaben mit einer Aufgabennummer und einer Kurzbeschreibung aufgelistet. Das Stichwortverzeichnis enthält alle wichtigen Begriffe sowie unter dem Oberbegriff Klassen- bzw. Schnittstellendefinitionen die Namen aller Beispiel-Klassen und -Interfaces.

Benötigte Software

Für die Durchführung der Übungen in den Kapiteln 1 bis 9 können Sie das Java Development Kit (JDK) der Java Standard Edition (SE) Version 5.x oder 6.x verwenden. Für die Übungen von Kapitel 10 brauchen Sie die Version 6.0 oder höher und für die von Kapitel 11 die Version 7.0 oder höher.

Das aktuelle Java Development Kit der Java Standard Edition können Sie sich kostenlos von der Java-Homepage von Oracle <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html> herunterladen. Das JDK umfasst sowohl die Software zur Programmerstellung als auch das JRE (Java Runtime Environment) für die Programmausführung.

Graphische Entwicklungsoberflächen (wie z.B. Eclipse) sind keine Voraussetzung und auch nicht Bestandteil dieses Buches. Die Programme lassen sich grundsätzlich mit einem Texteditor wie z.B. Notepad++ oder auch Wordpad eingeben und über die Kommandozeile durch den Aufruf der Programme `javac` und `java` übersetzen und starten. Der vollständige Programmaufruf ist bei jeder Aufgabe angegeben.

Sollte Ihnen beim Erlernen der Programmiersprache selbst eine Entwicklungsumgebung nicht zu aufwändig oder unübersichtlich erscheinen, steht Ihnen nichts im Wege, die zu den Aufgaben zugehörigen Programm- und Klassendateien zum Testen oder auch Ergänzen in eine solche einzubetten.

Web-Site

Die Web-Site zum Buch mit der Adresse <http://www.mitp.de/9240> beinhaltet den plattformunabhängigen Quellcode der Lösungsvorschläge und die für Windows 7 kompilierte ausführbare Version als Download-Archiv. Diese Archivdatei enthält alle Java-Quellcodes, übersetzten Klassen und Bilddateien in einer Verzeichnisstruktur, die mit der im Buch beschriebenen übereinstimmt.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg beim Programmieren mit Java.

Elisabeth Jung

Autorin

Frau Elisabeth Jung ist freie Autorin und wohnhaft in Frankfurt am Main.

Nach dem Studium der Mathematik an der Universität Temeschburg in Rumänien hat Elisabeth Jung Grundlagen der Informatik und Fortran unterrichtet. Im Jahr 1982 hat sie bereits eine Aufgabensammlung für Fortran an der gleichen Universität veröffentlicht.

Zwischen den Jahren 1984 und 2001 hat Elisabeth Jung bei der Firma Siemens in Frankfurt in einer Vielzahl von Projektarbeiten umfangreiche Erfahrungen gesammelt in den Bereichen Programmiersprachen (Assembler, Fortran, Pascal, C, C++, Java), Datenbanken (Text-Retrieval, relationale Systeme, Client-Server-Architekturen) und der Entwicklung und dem Test von Hardware-naher Systemsoftware.

Seit 2001 beschäftigt sie sich mit ihren bevorzugten Themen, der Mathematik und den objektorientierten Programmiersprachen, insbesondere Java. Ihr Buch ist aus der Erfahrung im Unterricht und dem Erlernen von Programmiersprachen entstanden, bei dem insbesondere das eigene Programmieren und die praktische Anwendung des Gelernten eine große Rolle spielt.

