

INDICE

Introducción	3
Agradecimientos	7
Autor	8
Índice	9
Prólogo	13

CAPITULO I

JAVA EN LOS BROWSERS	17
La World Wide Web	17
Java en la Web	18
Máquinas virtuales	18
Netscape y Microsoft	19
Seguridad	20
Nuevos browsers	21
Java sin browsers	22

CAPITULO II

PRIMERAS APLICACIONES	25
Creando el programa	25
Compilando el programa	25
Ejecutando el programa	27
Nuestra primera clase	27
El primer método	28
Escribiendo en pantalla	28
El método main	29
Otra aplicación	29

CAPITULO III

PRIMERAS APPLETS	35
Applet Hola, Mundo	35
Ejecutando una applet	36
Importando paquetes	36
Una clase Applet	38
El método paint	38
Objeto Graphics	39
La marca <applet>	40
Applet en el browser	40
Espiando los paint	41
Entendiendo el applet Cuenta	42
Más sobre las applets	43

CAPITULO IV

CONOCIENDO AL LENGUAJE JAVA	47
Simplicidad	47
Orientación a objetos	47
Soporte de múltiples plataformas	47
Manejo automático de memoria	48
Seguridad	48
Java no se aísla y evoluciona	49
Programando para el mundo	49

CAPITULO V

ELEMENTOS DEL LENGUAJE	53
Código fuente y caracteres soportados	53
Comentarios en el código	53
Palabras e identificadores	54
Tipos de datos primitivos	55
Literales enteros	56

Literales de punto flotante.....	57
Caracteres.....	57
Cadenas de caracteres.....	58
Variables.....	58

CAPITULO VI

EXPRESIONES Y SENTENCIAS.....	63
Precedencia y asociatividad de operadores.....	63
Orden de evaluación.....	64
Operadores aritméticos.....	64
Concatenación de sarts de caracteres.....	65
Incrementando y decrementando.....	65
Relaciones.....	66
Operadores lógicos.....	67
Operadores de bits y corrimiento.....	67
Operador condicional.....	68
Operadores de asignación.....	69

CAPITULO VII

CONTROL DE FLUJO.....	73
Sentencias y bloques.....	73
La sentencia if-else.....	74
Múltiple decisión con switch.....	75
Ciclos con while y do-while.....	77
El gran comando for.....	78
Etiquetas, cortes y algo más.....	80

CAPITULO VIII

CLASES Y OBJETOS.....	85
Todo es una clase.....	85
Clases en Java.....	86
Métodos.....	88
Referencias a un mismo objeto.....	90
El objeto actual.....	91
Variables locales a los métodos.....	91
Métodos sobrecargados.....	92
Constructores.....	93
Creación de objetos.....	93
Muerte de un objeto.....	94
La referencia null.....	96
Operadores sobre referencias.....	96
Herencia.....	97
Subclase.....	97
Redefinición de métodos y super.....	98
Clases, atributos y métodos finales.....	99
Atributos y métodos de clase.....	99
Lo público, lo privado, lo protegido.....	100
Un ejemplo con todo.....	100
Interfase.....	104
Paquetes.....	104

CAPITULO IX

PAQUETES Y CLASES BÁSICOS.....	109
Paquete del lenguaje.....	109
La clase Object.....	109
La clase String.....	110
Clases de tipos básicos.....	112
Arreglos de datos.....	113

CAPITULO X

LA CLASE APPLET.....	117
Applet de ejemplo.....	117
Applet es una clase.....	119
Métodos de Applet.....	120
Método init(), start(), stop() y destroy().....	121

La marca <APPLET>.....	122
Parámetros para la applet y método getParameter().....	123

CAPITULO XI

EL PAQUETE AWT	129
Importando AWT	129
La clase Applet es un panel AWT	129
Paneles, componentes y contenedores	129
Componentes simples.....	130

CAPITULO XII

PRIMEROS COMPONENTES	135
Componente Label	135
Posición de los controles.....	138
Componente TextField.....	138
Componente TextArea	140
Componente Button.....	142

CAPITULO XIII

PANELES Y LAYOUTS	147
Paneles como contenedores con layout.....	147
La clase FlowLayout.....	148
Clase BorderLayout	150
Clase GridLayout.....	152
Clase GridBagLayout	155
Clase CardLayout.....	160
Trabajando sin "layout"	160
Varios paneles y "layouts"	162

CAPITULO XIV

EVENTOS.....	169
Clase Event	169
Detectando un botón	169
Tipos de eventos	172
Propagación de eventos.....	173
Método handleEvent	174
Una lista de eventos.....	175
Eventos de mouse	177

CAPITULO XV

MÁS COMPONENTES Y EVENTOS.....	181
Clase Checkbox.....	181
Clase Choice	182
Clase CheckboxGroup.....	185
Clase Scrollbar.....	188
Componentes como subclases	190
Clase Canvas	192

CAPITULO XVI

GRAFICOS	197
Modelo gráfico	197
Colores.....	197
Dibujando líneas	198
Dibujando figuras	200
Tipos de letras.....	204

CAPITULO XVII

IMÁGENES Y SONIDO	209
Origen de las imágenes	209
Clase Image	209
La clase MediaTracker.....	212
Imágenes en memoria.....	215
Sonido.....	218

CAPITULO XVIII

APLICACIONES GRÁFICAS	223
La clase Frame	223
Menús	226
Applet como aplicación.....	228

CAPITULO XIX

THREADS.....	233
Uso de "threads"	234
Clase Thread	234
Estados de Thread	234
Aplicación ejemplo	235
Método run	237
Métodos de Thread	238
Lanzando "thread" que no son Thread	241
Sincronización de threads.....	243

CAPITULO XX

ENTRADA Y SALIDA	247
Paquete java.io	247
La clase InputStream	247
La clase OutputStream	248
Clases derivadas.....	248
Clases FileInputStream y FileOutputStream.....	249
Clase PrintStream	251
Corrientes de datos.....	251
Acceso directo	252

CAPITULO XXI

PROGRAMACIÓN CLIENTE/SERVIDOR	255
Cliente vs. Servidor.....	255
El paquete java.net.....	255
Protocolos, sockets y algo más	256
Un programa cliente	257
Un programa servidor	259

APENDICE A

INSTALANDO Y USANDO EL JDK	263
Instalando el JDK 1.0.2.....	263
Variables de entorno.....	263
Compilador	264
Intérprete	264
Visor de applets.....	265
Ejemplos en el JDK.....	265
Instalando el JDK 1.1.1	265
Lo nuevo en los JDK 1.1.x.....	265

APENDICE B

INSTALANDO Y USANDO EL VISUAL J++.....	269
Requerimientos.....	269
Instalación del Visual J++	
Usando el Visual J++	270
Información en la punta de sus dedos.....	271
Espacios de trabajo y proyectos	272
Trabajando el proyecto.....	272
Wizards, siempre Wizards.....	272
Debugging.....	273

APENDICE C

RECURSOS EN INTERNET	275
----------------------------	-----

GLOSARIO

281