

## INDICE

<b>Introducción</b>	XXII
<b>Parte I. El comienzo</b>	1
<b>Hora 1 Llegue a ser un programador</b>	3
Selección de un lenguaje	4
Como decirle a la computadora lo que hay que hacer	6
Como funcionan los programas	8
Como no funcionan los programas	9
La siguiente parada: Java	10
Taller: instalación del JDK	12
Documentación oficial	
Resumen	13
Preguntas y respuestas	14
Cuestionario Preguntas	
Preguntas	15
Respuestas	
Actividades	16
<b>2. Escriba su primer programa</b>	17
Que necesita para escoger programas	18
Creación del programa BigDebt	19
Inicio del programa	20
La instrucción class	
Que hace la instrucción main	21
Para que sirven esas llaves	
Guarde la información en la variable debt	22
Como cambiar la información guardada en debt	23
Desplegado del contenido de debt	
Como guardar el producto terminado	24
Compilación del programa en un archivo de clase	
Corrección de errores	25
Ejecución del programa	26
Taller. Modificación del programa	27
Resumen	
Preguntas y respuestas	28
Cuestionario	
Preguntas	30
Respuestas	
Actividades	31
<b>3. Vacaciones con Java</b>	33
Primera parada: JavaSoft	34
Una breve historia de Java	35
Una visita a la escuela con Java	36
Un almuerzo en Java World	38
Una visita a un juego de béisbol	40
Una visita a los negocios	41
Una parada en Gamelan para preguntar direcciones	42
Un gran final con castañuelas	44
Taller: colocaron de Java en su escritorio	45

Preguntas y respuestas	46
Cuestionario	
Preguntas	48
Respuestas	
Actividades	
<b>4. Funcionamiento de los programas Actividades</b>	49
Creación de una aplicación	50
Envío de argumentos a las aplicaciones	51
Puntos básicos de los applets	52
Envío de parámetros a los applets	54
Taller: visión del código que se usa para ejecutar applets	55
Resumen	
Preguntas y respuestas	56
Cuestionario	
Preguntas	57
Respuestas	
Actividades	58
<b>Parte II. Puntos básicos de la programación</b>	59
<b>5 Como guardar y cambiar información en un programa</b>	61
Introducción y expresiones	
Asignación de tipos de variable	62
Los enteros y los números de punto flotante	
Caracteres y cadenas	63
Otros tipos variables numéricas	
E tipo de variable boolean	65
Asignación de nombres de las variables	66
Almacenamiento de información en variables	67
Taller: uso de expresiones	68
Todo acerca de los incremento y decremento de una variable operadores	70
Incremento y decremento de una variable	71
Precedencia de los operadores	72
Resumen	
Preguntas y respuestas	73
Cuestionario	74
Preguntas	
Respuestas	
Actividades	75
<b>6. Uso de cadenas para comunicarse</b>	77
Como guardar texto en cadenas	78
Despliegue de cadenas en programas	
Uso de caracteres especiales en cadenas	79
Unión de cadenas	80
Uso de otras variables con cadenas	81
Manejo avanzado de cadenas	
Comparación de dos cadenas	82
Como determinar la longitud de una cadena	
Cambio de mayúscula y minúsculas en una cadena	
Taller: presentación de créditos	83
Resumen	85

Preguntas y respuestas	86
Cuestionario	
Preguntas	87
Respuestas	
Actividades	88
<b>7. Uso de pruebas condicionales para tomar condiciones</b>	89
Instrucciones if	90
Comparaciones menor que y mayor que	91
Comparaciones igual y no igual	
Organización de un programa con bloques de instrucciones	92
Instrucciones if-else	
Instrucciones switch	94
El operador condicional	95
Taller: el reloj de su computadora	96
Resumen	
Preguntas y respuestas	100
Cuestionario	
Preguntas	101
Respuestas	
Actividades	102
<b>8. Repita una acción con ciclos</b>	103
Ciclos for	104
Ciclos while	106
Ciclos do- while	
Salida de un ciclo	107
Como asignar un nombre a un ciclo	108
Taller: déle una lección a su computadora	109
Resumen	
Preguntas y respuestas	112
Cuestionario	
Respuestas	
Actividades	113
<b>Parte III. Paso a los temas avanzados</b>	115
<b>9. Guarde información con arreglos</b>	117
Creación de arreglos	118
Uso de arreglos	120
Arreglos multidimensionales	
Taller: un arreglo	121
Resumen	124
Preguntas y respuestas	
Cuestionario	125
Preguntas	
Respuestas	126
<b>10. Creación de su primer objeto</b>	127
Como trabaja la programación orientada a objetos	
Los objetos en acción	128
Que son los objetos	130
Comprensión de la herencia	131
Construcción de una jerárquica de herencia	132

Taller: creación de un objeto	
Resumen	
Preguntas y respuestas	135
Cuestionario	
Preguntas	136
Respuestas	
Actividades	137
<b>11. Describa a sus objetos</b>	139
Creación de variables	140
Creación de variables de clase	142
Creación de métodos	
Declaración de un método	143
Métodos similares con argumentos diferentes	
Métodos constructor	145
Métodos de clase	
Alcance de las variables dentro de los métodos	146
Uso de las palabras claves this	147
Taller: uso de métodos y variables de clase	148
Resumen	
Preguntas y respuestas	149
Cuestionario	
Preguntas	150
Respuestas	
Actividades	151
<b>12. Herede métodos de otras clases</b>	153
El poder de a herencia	154
Herencia de métodos y atributos	
Sobreposición de métodos	155
Establecimiento de la herencia	156
Taller: creación de una subclase	
Resumen	159
Preguntas y respuestas	
Cuestionario	160
Preguntas	
Respuestas	161
Actividades	
<b>Parte IV. Creacion de applets para World Wide Web</b>	163
<b>13. Como funcionan los applets</b>	165
Metodos de applets estandar	166
El metodo paint ()	
El metodo init ()	167
Los métodos start () y stop()	
El metodo destroy ()	168
Colocación de un applet en una pagina Web	
Un applet de ejemplo	169
Uso del metodo drwasting ()	170
Prueba del programa BigDebtApplet	171
Taller: mejora de proyecto BigDebtApplet	172
Resumen	174

Preguntas y respuestas	
Cuestionario	
Preguntas	175
Respuestas	
Actividades	
<b>14 Cree un applet con subprocesos</b>	177
Un applet con vínculos revolventes	
La declaración class	178
Establecimiento de variables	179
comience con ift ()	180
Captura de errores mientras se asignan URLs	181
Manejo de actualizaciones de pantalla en el método paint ()	182
Inicio del subproceso	
Ejecución del subproceso	183
Detención del subproceso manejo de los clics del ratón	
Taller: revolviendo los vínculos	185
Resumen	188
Preguntas y respuestas	189
Cuestionario	
Preguntas	190
Respuestas	
Actividades	191
<b>15. Envíe parámetros a los applets</b>	193
Envío parámetros desde una pagina Web	
Taller: manejo de parámetros en un applet	194
Resumen	195
Cuestionario	
Preguntas y respuestas	198
Preguntas	
Respuestas	199
Actividades	
<b>16. Use tipos de letras y color en los applets</b>	201
Uso de la clase Font	202
Uso de la clase color	
Otras formas para seleccionar colores	204
Taller: despliegue de un mensaje de peligro	205
Resumen	
Preguntas y respuestas	210
Cuestionario	
Preguntas	211
Respuestas	
Actividades	212
<b>Parte V. Mejore la apariencia de sus programas</b>	213
<b>17 Trabaje con gráficos</b>	215
Uso de gráficos con applet	
Dibujo de líneas y formas	216
Dibujo de líneas	
Dibujo de rectángulos	217
Dibujo de óvalos y círculos	218

Dibujo de polígonos	
Creación del JavaMan	219
Taller: haga algo que llame la atención	221
Resumen	223
Preguntas y respuestas	
Cuestionario	224
Preguntas	
Respuestas	
Actividades	225
<b>18. Cree animación</b>	227
Creación de un applet de logotipo animado	228
Prevención del parpadeo de al animando	
Carga y despliegue de imágenes	230
Como guardar un grupo de imágenes relacionadas	
Envío de parámetros al applet	231
Taller: siga el rebote de la pelota	233
Dibujo de la imagen	236
Dibujo en una pantalla oculta	237
Resumen	238
Preguntas y respuestas	
Cuestionario	239
Preguntas	
Respuestas	
Actividades	240
<b>19. Construya una interfaz de un usuario sencilla</b>	241
El abstract Windowing Toolkit	
Uso de componentes	242
Etiquetas y campos de texto	243
Casillas de verificación	244
Listas de selección	245
Áreas de texto	246
Uso de los administradores de diseño	247
El administrador GridLayout	249
El administrador BorderLayout	
Taller: diseño de un applet	250
Resumen	
Preguntas y respuestas	255
Cuestionario	
Preguntas	256
Respuestas	
Actividades	
<b>20. Responda a eventos de usuario</b>	257
Haga que sus programas escuchen	258
Ajustes de componentes par que sean escuchados	
Manejo de eventos de usuario	259
Eventos de casilla de verificación y de selección	260
Otros eventos de campo de texto	
Como activar y de activar componentes	261
Taller: la locura de la lotería	

Resumen	
Preguntas y respuestas	268
Cuestionario	
Preguntas	
Respuestas	269
Actividades	
<b>Parte VI. Ponga a trabajar sus habilidades de programación</b>	271
<b>21. A jugar con Java</b>	273
Craps	274
Organización del programa	275
Creación de una clase die	
Asignación de valores iniciales	276
Lanzamiento del dado	
Dibujo del dado	277
Prueba de la clase Die	281
Resumen	282
Preguntas y respuestas	283
Cuestionario	
Preguntas	284
Respuestas	
Actividades	285
<b>22. Escriba un juego par Web</b>	287
Creación de un applet	288
Creación de las variables que se van a utilizar	289
Establecimiento de variables y el despliegue inicial	
Despliegue de texto y gráficos	290
Revisión de resultados de alcance y mantenimiento del marcador	293
Colocación del programa en una pagina	296
Resumen	
Preguntas y respuestas	297
Cuestionario	
Preguntas	298
Respuestas	
Actividades	299
<b>23. Mejore una pagina Web</b>	301
El applet Pan	302
Despliegues de las imágenes	303
Taller: dibujo de imágenes mas allá de los bordes de la pantalla	304
Resumen	307
Preguntas y respuestas	
Cuestionario	308
Preguntas	
Respuestas	309
Actividades	
<b>24. Haga que sus conocimiento rinda mas</b>	311
Una clase calculadora	
Creación de la interfaz	312
Respuestas a los eventos de usuario	316
Respuestas de problemas	319

Prueba del programa	
Resumen	320
Preguntas y respuestas	321
Cuestionario	
Preguntas	322
Respuestas	
Actividades	323
<b>Parte VII Apéndices</b>	325
A donde ir después de aquí: recursos de java	
Otros libros por considerar	327
El sitio JavaSoft	329
Otros sitios Web Java	
A la pagina de libros Java	330
El directorio de java de Gamelan	
Servicio de calificación de applets Java	331
La revista JavaWorld	
Preguntas mas frecuentes sobre Java	332
Grupos de noticias Java	
Oportunidades de trabajo	333
<b>B. Herramienta de programación de Java</b>	335
Selección del software de desarrollo	336
Herramientas par el diseño de interfaces graficas	
Escritura de programas java completamente portables	337
Experiencia en el uso de otros IDEs	
El uso de un de para mas de un lenguaje	338
Comprensión de los IDEs	
Rogue Wave JFactory	339
Requerimientos de sistema	
Panorámica	340
Precio e información adicional	
Café de Symantec	341
Requerimientos de sistema	
Panorámica	342
Precio e información adicional	
SunSoft Java WorkShop	344
Requerimientos de sistema	345
Panorámica	
Precio e información adicional	
SourceCraft NetCraft	346
Requerimientos de sistema	
Panorámica	347
Precio e información adicional	
Pro-C WinGEN for Java	348
Requerimientos de sistema	
Panorámica	349
Precio e información adicional	
Otras ofertas	
Borland C++ 5.0 con mejoras de Java	350
MetroWerks CodeWarrior	

Kalimantan Natural Intelligence Roaster Microsoft Visual J++	351
Resumen	352
<b>C. El sitio Web de este libro</b>	<b>353</b>
<b>D. Glosario</b>	<b>355</b>
<b>E. ¿Qué hay en el CD- ROM?</b> Software para Windows Java	363
Herramientas HTML Aplicaciones de gráficos videos y sonido Utilerías Software para Macintosh Java Herramientas HTML	364
Aplicaciones de gráficos videos y sonido Utilerías	365
<b>Índice</b>	<b>367</b>