

Fantasztikus programozás I.  
Barát Virág naplója

Bátfai Mária Erika és Bátfai Norbert

Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár  
2004

# Tartalomjegyzék

<b>I. Jávácskanaplója</b>	<b>17</b>
<b>1. Programozás</b>	<b>19</b>
1.1. Üzenet neked! . . . . .	19
1.2. Jávácskanaplója – az első nap . . . . .	20
1.3. KÖRMÖL . . . . .	22
1.3.1. Az OO programozás . . . . .	24
1.3.2. Az osztályok és az objektumok kapcsolata . . . . .	25
Az osztályok . . . . .	25
Mik vannak egy osztályban? . . . . .	25
Mik lehetnek még egy osztályban? . . . . .	26
Az objektumok . . . . .	27
1.3.3. Jelszavak . . . . .	30
1.4. Származtatás – öröklődés . . . . .	32
1.4.1. Az öröklődés . . . . .	33
Mit olvasunk le a Rendőrkutya ábrájáról? . . . . .	33
Mi a nagy dolog az OO programozásban? . . . . .	34
1.5. A titkos ajtó . . . . .	35
1.5.1. Mit tanultam meg ma a Java nyelvről? . . . . .	36
1.6. String osztálybeli barátaink . . . . .	39
1.6.1. Az első igazi számítógépes objektumaid . . . . .	40
1.7. Különös álom . . . . .	42
1.8. Bitmanók és betűmanók . . . . .	43
1.8.1. Utazás az Interneten . . . . .	44
1.8.2. Hogyan írom le Java nyelven? . . . . .	50
1.9. Különös ajtók . . . . .	51
1.10. Hogyan szólítsak meg egy objektumot? . . . . .	54
1.11. Az osztályfőnököm . . . . .	54
1.12. Figyelőszolgálatban . . . . .	58
1.13. Tömegközlekedés . . . . .	58
1.13.1. Ma teleportoztam! . . . . .	59
1.14. Az OO program . . . . .	60
1.14.1. Hogyan gondoljak egy OO programra? . . . . .	60
1.15. Kalóz teleportolás . . . . .	62

1.15.1. A Kék Föld csillaghordozó hajó . . . . .	64
1.16. Hányfélék a programozók? . . . . .	66
1.16.1. Nyelvek . . . . .	67
Assembly . . . . .	67
C nyelv . . . . .	69
Java nyelv . . . . .	71
1.16.2. Programozók . . . . .	71
1.17. Bitmanó riport . . . . .	72
1.18. Csillagászati ismeretek . . . . .	75
1.18.1. WiFi hálózatok . . . . .	75
1.18.2. "Igen értelmes" hálózatok . . . . .	76
1.19. Igen értelmes civilizációk: a trore glike zeuse népek . . . . .	78
1.20. Az első csillaghajózás óra . . . . .	79
1.20.1. A felszállási protokoll . . . . .	80
1.21. A NaFEm, avagy a termonukleáris fúzió . . . . .	81
1.21.1. Energiagazdálkodás . . . . .	81
1.22. Hangyásadalom: biológiai stratégiai játékok . . . . .	84
1.23. Java birodalmak . . . . .	87
1.23.1. Platformfüggetlen mese . . . . .	89
<b>2. Internet</b>	<b>93</b>
2.1. Mi a protokoll? . . . . .	93
2.2. WWW: a 'világszéles hálózat'	96
2.2.1. Nyelvek . . . . .	98
2.2.2. WWW . . . . .	100
2.2.3. HTTP szerver és kliense: a böngésző	101
Böngészők . . . . .	101
2.3. Repülési terv . . . . .	102
2.3.1. E-kereskedelem . . . . .	103
Rózsa lovag nélkül . . . . .	104
2.4. Már van saját honlapom! . . . . .	104
2.4.1. Második kisolvasmány – WWW	105
Linkek . . . . .	108
2.4.2. Szem a hálóban . . . . .	109
2.4.3. WAP . . . . .	111
2.4.4. WAP-os telcsire is! . . . . .	113
Jávácska WAP-lapja . . . . .	114
Szem a hálóban 2. . . . .	115
<b>II. Java</b>	<b>117</b>
<b>3. Az Internet világnyelve</b>	<b>119</b>
3.1. Java . . . . .	119
3.1.1. Java nyelvjárások . . . . .	120
3.1.2. A Java nyelvtan . . . . .	120

	A betűk . . . . .	120
3.1.3.	A szófajok . . . . .	120
3.1.4.	Az azonosítók . . . . .	120
	A kulcsszavak . . . . .	121
	A kifejezésszavak I. . . . .	122
3.2.	A Nap napja . . . . .	125
3.3.	Az első repülés . . . . .	128
3.3.1.	Az Epkedve.humane.homoe világon . . . . .	129
	A kifejezésszavak II. . . . .	133
	A horda . . . . .	135
3.4.	A kerek asztal bitmanói . . . . .	136
3.4.1.	Java mondattan . . . . .	141
	Az egyszerű mondat . . . . .	141
	Az összetett mondat . . . . .	143
<b>4.</b>	<b>J2ME</b>	<b>145</b>
4.1.	Kelep L. . . . .	145
4.2.	Mobilka . . . . .	148
4.2.1.	Mit olvasok le az alábbi UML ábráról? A Lánc osztály . . . . .	148
4.3.	A MIDlet vándormanók . . . . .	150
	Szoftver anyó esti meséi: A MIDlet vándormanók . . . . .	151
4.4.	Egy apa napja . . . . .	152
4.4.1.	A kerek asztal bitmanói II . . . . .	154
4.5.	Észtörténelem órán . . . . .	155
4.5.1.	A földi történelem nagy harcosai . . . . .	156
	A Turing-féle gép . . . . .	157
	Észharcosok . . . . .	160
4.6.	Mobil láncok és gyöngyök . . . . .	161
<b>5.</b>	<b>J2SE</b>	<b>165</b>
5.1.	GUI: a grafikus felhasználói felület . . . . .	165
5.1.1.	Igen értelmes világok - folytatás . . . . .	165
5.1.2.	Központi vezérlés . . . . .	167
5.1.3.	Programkák: titkosítás . . . . .	171
	Nyilvános kulcsú titkosítás . . . . .	171
5.1.4.	Programkák: fraktálnagyító . . . . .	172
5.1.5.	Saját programkáim a világhálón . . . . .	174
	Szoftver anyó esti meséi: A Programka vándormanók . . . . .	174
5.2.	Ablakok és vásznak; események . . . . . és események . . . . .	177
5.2.1.	Szoftver anyó esti meséi: Az elvarázsolt királykisasszonyok . . . . .	179
5.3.	Az egér nyomában: mókás ablakok . . . . .	181
5.3.1.	Szoftver anyó esti meséi: Egy különleges GUI királykisasszony . . . . .	182
5.4.	Fogorvosnál . . . . .	183
5.5.	KapuSzem . . . . .	184
5.6.	Pókok: keresés a Weben . . . . .	185

5.7. Iskolai szünet . . . . .	187
-------------------------------	-----

### **III. Mellékletek 189**

<b>6. Feladatok</b>	<b>191</b>
<b>7. A Jávácska portál</b>	<b>193</b>
7.1. Regisztráció . . . . .	193
7.2. Levelezési lista . . . . .	194
<b>8. Órarend</b>	<b>197</b>
8.1. A webes órarend órái . . . . .	197
8.1.1. OO programozás . . . . .	197
8.1.2. Java programozás . . . . .	197
8.1.3. Mobiltelefonok programozása . . . . .	197
8.1.4. Hálózati programozás . . . . .	198
8.1.5. Észdtörténelem . . . . .	198
8.2. Titkos órák . . . . .	198
8.2.1. Csillagászati ismeretek . . . . .	198
8.2.2. Élet a Földön kívül . . . . .	198
8.2.3. Csillaghajózás . . . . .	198
8.2.4. Bevezetés az „igen értelmes” világokba . . . . .	198
<b>9. Telepítés</b>	<b>199</b>
9.1. A Java Képzletbeli Gép telepítése a számítógépedre . . . . .	199
9.2. A Vezeték Nélküli Fejlesztő Csomag telepítése a számítógépedre . . . . .	199
9.3. Régi bitmanóknak . . . . .	199
<b>10. Abraka nyelvtankönyv</b>	<b>201</b>