

# Java Programmieren Für Einsteiger Der Leichte Weg

Yeah, reviewing a books **Java Programmieren Für Einsteiger Der Leichte Weg** could ensue your close associates listings. This is just one of the solutions for you to be successful. As understood, achievement does not recommend that you have fabulous points.

Comprehending as without difficulty as accord even more than new will present each success. next to, the broadcast as without difficulty as keenness of this Java Programmieren Für Einsteiger Der Leichte Weg can be taken as capably as picked to act.

C Programmieren für Einsteiger - Markus Neumann 2020

Java Programmieren Für Einsteiger - Simon Flaig 2020-07-24

Schnell und einfach Java Programmieren lernen? Dieses Handbuch zeigt Ihnen, wie Sie als Einsteiger anhand der Programmiersprache Java Programmieren lernen und schnell einen Expertenstatus in der Java-Programmierung aufbauen. Suchen Sie nach einem einfachen Einstieg in die Programmierwelt? Wollen Sie Java-basierte Software verstehen und sogar selber Apps (z. B. für Android-Smartphones oder für Ihr Smart Home) entwickeln? Suchen Sie nach einer Möglichkeit um Ihr IT-Know-how für bessere Karriere- und Jobmöglichkeiten auf dem heutigen und zukünftigen (digitalen) Arbeitsmarkt zu verbessern? Wollen Sie Ihre bestehenden Programmierkenntnisse erweitern und mit der Programmiersprache Java vertiefen? Wenn Sie mindestens eine der beiden Fragen mit „Ja“ beantwortet haben, dann wird dieses umfassende Handbuch das richtige Werkzeug für Sie sein! Das Buch erklärt Ihnen nämlich: □ die wesentlichen Grundlagen der Programmierung. Diese lassen sich ebenfalls auf viele andere Programmiersprachen übertragen und vereinfachen Ihnen so das Aneignen weiterer Programmiersprachen wie z. B. Python, C#, C++, Swift oder Javascript. □ alle notwendigen Java-spezifischen Inhalte. Das ermöglicht Ihnen schnell zum Java-Experten zu werden. Für die Aneignung der Inhalte aus dem Buch, benötigen Sie keine Vorkenntnisse und keine Vorerfahrung weder mit der Programmiersprache Java noch mit dem Programmieren an sich. Ihnen wird alles Notwendige von 0 erklärt. Dabei liefert Ihnen das Buch nicht nur fundiertes Wissen, sondern auch praxisrelevante Beispiele und als Bonus: □ anfängerfreundliche als auch fortgeschrittene Übungen inklusive Musterlösungen und ausführlichen Erklärungen. □ nützliche Tipps und Tricks, die Ihnen die Java Programmierung erleichtern. Somit werden Sie nach dem Durchlesen des Buches in der Lage sein, eigene Java-Programme und Apps zu programmieren. Zudem werden Sie sehr einfach weitere Programmiersprachen erlernen können! Von Ihrem Programmiererfolg mit Java trennt Sie nur noch ein Klick auf den Button: „Jetzt kaufen“. Drücken Sie jetzt auf den Button und beginnen Sie noch heute damit, die Welt der Java Programmierung für sich zu erkunden! Ich wünsche Ihnen viel Erfolg beim Lesen und Umsetzen der Inhalte in der Praxis! Simon Flaig

**Python 3 Schnelleinstieg** - Michael Weigend 2021-03-31

Programmieren lernen ohne Vorkenntnisse In 14 Kapiteln Schritt für Schritt zum Profi Einfache Praxisbeispiele und Übungsaufgaben Mit diesem Buch gelingt Ihnen der Einstieg in die Python-Programmierung ohne Mühe. Sie benötigen keinerlei Vorkenntnisse. Alle Grundlagen werden anschaulich und einfach nachvollziehbar anhand von Codebeispielen erklärt. Übungsaufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen am Ende der Kapitel helfen Ihnen, das neu gewonnene Wissen praktisch anzuwenden und zu vertiefen. Der Autor führt Sie Schritt für Schritt in die Welt der Programmierung ein: von den Grundlagen über Objektorientierung bis zur Entwicklung von Anwendungen mit grafischer Benutzeroberfläche. Dabei lernen Sie ebenfalls, was guten Programmierstil ausmacht und wie man Fehler in Programmtexten finden und von vornherein vermeiden kann. So gelingt es Ihnen in Kürze, Python effektiv in der Praxis einzusetzen. Aus dem Inhalt: • Alle Grundlagen einfach erläutert • Verarbeitung von Texten und Bildern • Objektorientierte Programmierung • Grafische Benutzeroberflächen mit tkinter • Testen, Debugging und Performance-Analyse • Übungsaufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen • Programmcode, Lösungen und Glossar zum Download

Programmieren spielend gelernt mit dem Java-Hamster-Modell - Dietrich Boles 2007-12-29

Mit dem Hamster-Modell wird Programmieranfängern ein einfaches aber mächtiges Modell zur Verfügung gestellt, mit dessen Hilfe Grundkonzepte der Programmierung auf spielerische Art und Weise

erlernt werden.

Android - Dirk Louis 2016-10-10

Das Buch führt Sie auf verständliche und unterhaltsame Weise in die Android-Programmierung ein. Von Anfang an werden dazu interessante Apps erstellt, die mit zunehmender Erfahrung natürlich immer interessanter werden und nach und nach die verschiedenen Möglichkeiten der Android-Programmierung ausreizen. Im Internet: Beispiel-Apps aus dem Buch, JDK, Android Studio, Java-Tutorial, XML-Tutorial

**Python 3** - Michael Bonacina 2018

*Java-Training zur Objektorientierten Programmierung* - Rolf Dornberger 2010-01-01

Dieses Buch ist aus dem Bedürfnis entstanden, Studierenden ohne Informatik-Vorkenntnissen einen bestmöglichen Zugang zum Programmieren zu bieten. Entsprechend beginnen die Autoren auf bewusst niedrigem Niveau, schaffen es aber, im Laufe des wunderbar verständlich geschriebenen Buchs ein fundiertes Wissen über Java und Objektorientierte Programmierung zu vermitteln. Die Autoren legen Wert darauf, Programmieren nicht nur als das Schreiben syntaktisch korrekter Programme zu lehren, sondern auch die Philosophie der Programmierung und den Einstieg in die Objektorientiertheit zu vermitteln.

**Objektorientierte Programmierung spielend gelernt** - Dietrich Boles 2013-03-13

Bei der Entwicklung von Computerprogrammen haben sich inzwischen sowohl im Ausbildungsbereich als auch in der Industrie objektorientierte Programmiersprachen durchgesetzt, insbesondere die Programmiersprache Java. Dieses Buch vermittelt ausführlich und anhand vieler Beispiele alle wichtigen Konzepte der objektorientierten Programmierung mit Java. Grundlage des Buches ist dabei ein spezielles didaktisches Modell, das "Hamster-Modell". Dieses ermöglicht Programmieranfängern einen spielerischen Zugang zu der doch eher technischen Welt der Programmierung: der Programmierer steuert virtuelle Hamster durch eine virtuelle Landschaft und lässt sie dabei bestimmte Aufgaben lösen.

**JavaScript-Grundlagen** - IntroBooks Team

JavaScript ist eine Sprache für frei typisiertes clientseitiges Scripting, das im Browser des Benutzers ausgeführt wird. Um eine interaktive Webbenutzeroberfläche zu erstellen, interagiert JavaScript mit DOM-Elementen (HTML-Komponenten). JavaScript verwendet ECMAScript-Richtlinien, die Kernattribute enthalten, die auf dem ECMA-262-Standard und anderen Zeichen basieren, die nicht auf ECMAScript-Normen basieren. JavaScript kann in einer Vielzahl von Funktionen verwendet werden, z. B. zur Behandlung verschiedener DOM-Elementereignisse, zur Validierung von Daten, zur Änderung des Stils des DOM-Elements, zur Anzeige von Popup-Nachrichten usw. Das unten erstellte Beispielformular verwendet JavaScript zur Validierung von Daten und zum Ändern der Formularfarbe. 1. Name: Zweiter Vorname: Nachname: Adresse: Geburtsdatum: Stadt: Land: Postleitzahl: einreichen Im Browser kompiliert, interpretiert und führt die JavaScript-Engine JavaScript-Code aus, der sich auf einer Webseite befindet. Es bietet Speicherverwaltung, eine Zusammenstellung von JIT, Systemtypisierung usw. In jedem Browser sind zahlreiche JavaScript-Engines eingebettet.

Einfach Python - Michael Inden 2021-11-08

Programmieren - richtig von Anfang an Beste Lernquelle für Python-Programmierung Sie wollen endlich programmieren lernen und ihre ersten Projekte umsetzen. Hierfür bietet sich Python als eine der populärsten Programmiersprachen geradezu an. Mit diesem Buch gelingt Ihnen mühelos ein fundierter Einstieg, denn Sie werden auf Ihrer Entdeckungsreise vom erfahrenden Trainer Michael Inden begleitet. Er erklärt Ihnen die Grundlagen der Python-Programmierung leicht und verständlich. Generell wird die trockene Theorie auf ein Minimum reduziert. Ergänzend werden immer wieder auch Python-spezifische

Besonderheiten wie Built-in-Funktionen, Slicing, Comprehensions, Generatoren usw. erklärt, die das Entwickeln erleichtern und Ihre Programme gleich von Anfang an Python-like, stilistisch schön, kurz Pythonic, machen. Eine große Rolle spielt der interaktive Einstieg mithilfe der Python-Kommandozeile. Damit können kleine Programme direkt ausprobiert werden und Erfolgserlebnisse stellen sich schnell ein. Dieses Vorgehen eignet sich ideal, um sich Python im Selbststudium sowie im eigenen Tempo anzueignen. Allmählich werden die Themen anspruchsvoller und die zu erstellenden Programme größer. Schließlich erfahren Sie, wie Sie eine Entwicklungsumgebung einsetzen, und lernen die objektorientierte Programmierung kennen. Mit den erworbenen Grundlagen können Sie sich immer gezielter mit eigenen Projekten beschäftigen. Erste Ideen liefern drei etwas umfangreichere Programmierbeispiele aus der Praxis, die zudem einen Einblick in das schrittweise, erfolgreiche Entwickeln von Applikationen geben. Das Buch besteht aus in sich abgeschlossenen, aufeinander aufbauenden Kapiteln zu den wesentlichen Bereichen der Programmiersprache Python und den relevanten Sprachelementen. Aufgaben und Musterlösungen runden viele Kapitel ab, sodass Sie das zuvor Gelernte direkt anhand neuer Problemstellungen praktizieren und Ihr Wissen vertiefen können. Zahlreiche kurze Codebeispiele verdeutlichen die Lerninhalte und laden zum Experimentieren ein. Gleich von Anfang an lernen Sie, Ihren Sourcecode sauber zu strukturieren und einen guten Stil zu entwickeln. Dabei hilft ein Kapitel zu Programmierregeln, sogenannten Coding Conventions und zum Testen mit Pytest.

**Grundkurs JAVA** - Dietmar Abts 2010-11-22

Der erfolgreiche "Grundkurs Java" in der 6. Auflage. Das Buch führt Sie schrittweise durch die wichtigsten Aspekte von Java, von den elementaren Grundlagen über generische Klassen und Methoden, Dateiverarbeitung, grafische Benutzungsoberflächen bis zu Datenbankzugriffen und zur Netzwerkkommunikation über TCP/IP. Zahlreiche ergänzende Erläuterungen zu den behandelten Themen wurden aufgenommen sowie neue Themen hinzugefügt: u. a. eine Einführung in das Persistenz-API zur Speicherung von Objekten in relationalen Datenbanken und eine Einführung in das objektorientierte Datenbanksystem db4o. Das Fallbeispiel wurde überarbeitet und neu implementiert. Der Quellcode von über 290 Programmbeispielen (inkl. Lösungen zu den Aufgaben) ist im Internet verfügbar. "Das Buch zeichnet sich durch eine kurze prägnante Darstellung sowie ansprechende Beispiele und Aufgaben aus und ist didaktisch sehr gut aufbereitet." zbi Nachrichten 02/2008

**Der Weg zum Java-Profi : Konzepte und Techniken für die professionelle Java-Entwicklung** - Michael Inden 2012

& B & Hauptbeschreibung & /b & & br/ & Sie haben erste Erfahrungen mit Java-Programmierung und möchten Ihre Entwicklungstätigkeit nun professionalisieren? Oder Sie sind bereits Entwicklerprofi, benötigen aber ein Nachschlagewerk, das Ihnen die wichtigen Themen aus der Java-Welt kompakt und kompetent vermittelt? Diese umfassende Einführung in die professionelle Java-Programmierung vermittelt Ihnen das notwendige Wissen, um stabile und erweiterbare Softwaresysteme auf Java-SE-Basis zu bauen. Praxisnahe Beispiele helfen dabei, das Gelernte rasch umzusetzen. Die Neuauflage wurde u.a. auf Java 7 aktualisiert.

**Linux Handbuch für Einsteiger** - Markus Neumann 2021

**Hello World!** - Warren D. Sande 2014-06-05

HELLO WORLD// - Alle Erklärungen der Konzepte in einfacher Sprache - Sehr viele Bilder, Cartoons und lustige Beispiele - Umfassende Fragen und Aufgaben zum Üben und Lernen - Farbig illustriert In diesem Buch lernst Du, mit dem Computer in seiner Sprache zu sprechen. Willst du ein Spiel erfinden? Eine Firma gründen? Ein wichtiges Problem lösen? Als ersten Schritt lernst Du, eigene Programme zu schreiben. Programmieren ist eine tolle Herausforderung, und dieses Buch macht Dir den Einstieg leicht. Diese neue Ausgabe von Hello World! zeigt Dir in einfacher und ansprechender Weise die Welt der Computerprogrammierung. Warren Sande hat es gemeinsam mit seinem Sohn Carter geschrieben, und sie haben sich auch viele lustige Beispiele ausgedacht, mit denen Du prima lernen kannst. Das Buch wurde von Pädagogen überarbeitet und eignet sich für Kinder genauso wie für ihre Eltern. Du brauchst keine Programmierkenntnisse mitzubringen, sondern nur zu wissen, wie man einen Computer bedient. Wenn Du ein Programm starten und eine Datei speichern kannst, reicht das schon! Hello World! arbeitet mit Python. Diese Programmiersprache ist besonders leicht zu erlernen. Mit den humorvollen Beispielen lernst Du die Grundlagen des Programmierens kennen, wie z.B. Schleifen, Entscheidungen, Eingaben

und Ausgaben, Datenstrukturen, Grafiken und vieles mehr. AUS DEM INHALT // Speicher und Variablen // Datentypen // GUIs - Grafische Benutzeroberflächen // Immer diese Entscheidungen // Schleifen // Nur für dich - Kommentare // Geschachtelte und variable Schleifen // Listen und Wörterbücher // Funktionen // Objekte // Module // Sprites und Kollisionserkennung // Ereignisse // Sound // Ausgabeformatierung und Strings // Das Zufallsprinzip // Computersimulationen

**Java Programmieren für Einsteiger** - Michael Bonacina 2018

**Raspberry Pi programmieren mit Java** - Wolfgang Höfer 2016-02-18

- Alle Java-Grundlagen, die Sie für Ihren RPi brauchen - Einsatz von Temperatursensoren, Relais, A/D-Wandlern, analogen und digitalen Eingängen und Sensoren - Beispielprojekte aus der Hausautomation: Heizungssteuerung, Zeitschaltuhr, Alarmanlage, Audio- und Lichtsteuerung, Füllstandsanzeige, Daten speichern und visualisieren Der Raspberry Pi ist ein preiswerter und äußerst energiesparsamer Computer in der Größe einer Kreditkarte. In Kombination mit der Programmiersprache Java bietet er eine hervorragende Umgebung für die schnelle Realisierung technischer Ideen und Projekte. Dieses Buch vermittelt Ihnen anhand vieler anschaulicher Beispiele genau die Java-Kenntnisse, die auf die Hardware des Raspberry Pi und das Linux-Betriebssystem Raspbian zugeschnitten sind. In jedem Kapitel werden neue Techniken der Java-Programmierung eingeführt, die Sie daraufhin in einem Praxisbeispiel einsetzen: - Funktionen für Datum und Zeit: Akkus laden mit zeitgesteuerten Relais und eine Spiegelreflexkamera steuern - Digitale Eingänge und Sensoren: Bewegungsmelder, Ultraschallsensor zur Abstandsmessung, Anschluss analoger Sensoren über einen Schmitt-Trigger zur Schwellenwerterkennung - Analoge Eingänge und Sensoren: Einsatz externer Analog-Digital-Wandler und deren Ansteuerung über den SPI-Bus, Messen von Temperatur und Lichtstärke - Swing zum Erzeugen grafischer Oberflächen mit Java wie z.B. zum Anzeigen von Messwertdiagrammen - Messwerte in eine Datei speichern am Beispiel eines Datenloggers - Threads zur parallelen Verarbeitung von Daten - Reguläre Ausdrücke für die komplexe Suche von Zeichenketten - Füllstandsanzeige: Ermitteln des Wasserstandes in einer Zisterne mit einem Distanzsensoren und grafische Darstellung als Funktion über die Zeit - Mit Java einen eigenen http-Server programmieren und diesen für verschiedene Projekte als Webservice einsetzen: Messwerte abfragen, Heizungssteuerung, Zeitschaltuhr mit Autostart - E-Mails mit Java verarbeiten: Alarmanlage, die durch einen Bewegungsmelder ausgelöst wird und eine E-Mail verschickt - Einsatz des I<sup>2</sup>C-Busses am Beispiel eines Temperatursensors - Einen Ultraschallsensor über die serielle Schnittstelle RS232 mit dem RPi verbinden - Textausgabe mit LCD-Displays - Einsatz der Entwicklungsumgebung BlueJ Das Buch richtet sich nicht nur an Java-Entwickler, sondern auch an Umsteiger von anderen Programmiersprachen wie C oder Python. Im Anhang finden Java-Einsteiger einen umfangreichen Java-Grundlagenkurs.

**Sprechen Sie Java?** - Hanspeter Mössenböck 2014-04-01

Dieses Buch zeigt von Grund auf, wie man Software systematisch entwickelt. Es ist sowohl für den Unterricht als auch zum Selbststudium geeignet. Als Programmiersprache wird Java in der Version 8 verwendet. Das Buch beschreibt Java in allen wichtigen Einzelheiten und vermittelt darüber hinaus allgemeine Programmiertechniken, die auch in anderen Sprachen Gültigkeit haben. Dazu gehören: - Algorithmisches Denken. Wie formuliert man Algorithmen? Wie wählt man die richtigen Datenstrukturen und Anweisungsarten? Wie führt man systematische Korrektheitsüberlegungen durch? - Systematischer Programmentwurf. Wie zerlegt man komplexe Aufgaben systematisch in kleinere Teilaufgaben, die dann als Methoden, Klassen und Pakete einfach zu implementieren und modular zusammensetzen sind? - Moderne Softwarekonzepte. Wie setzt man Rekursion, dynamische Datenstrukturen, Datenabstraktion, Vererbung, dynamische Bindung, Generizität, Ausnahmebehandlung, Parallelität oder Lambda-Ausdrücke ein, um Probleme zu lösen? - Programmierstil. Wie schreibt man Programme so, dass sie nicht nur korrekt, sondern auch elegant, effizient und lesbar sind? Reihenfolge und Umfang der Kapitel entsprechen einer zweistündigen Vorlesung über ein Semester. Jedes Kapitel enthält zahlreiche Übungsaufgaben, mit denen das Gelernte vertieft werden kann. In der 5. Auflage wurden die neuen Sprachmerkmale von Java 8 aufgenommen, also vor allem Lambda-Ausdrücke und Default-Methoden in Interfaces. Webseite zum Buch: <http://ssw.jku.at/JavaBuch> - Musterlösungen zu den Übungsaufgaben - Ein-/Ausgabeklassen In und Out - Folien einer Mustervorlesung - Links

**Programmieren lernen mit Perl** - Joachim Ziegler 2013-11-27



Das vorliegende Buch bietet eine vollständige Einführung in die imperativ-prozedurale Programmierung anhand der Skriptsprache Perl. Die sukzessive Einführung von Sprachkonstrukten mittels vieler praxisrelevanter Beispiele erleichtert das systematische Erlernen dieser und auch anderer imperativer Programmiersprachen wie C oder Pascal. Die in das Buch aufgenommenen Übungen sind genau auf die Lerninhalte abgestimmt, so daß sich der Text hervorragend zum Selbststudium eignet. Die Darstellung erfolgt in einer Weise, die es auch dem Anfänger ermöglicht, in kurzer Zeit fundierte Programmierfertigkeiten zu entwickeln. Dabei steht das Erlernen der algorithmischen Denkweise und deren Umsetzung in Programm-Code im Vordergrund. Die hierdurch vermittelten Grundlagen sind wesentlich für ein Verständnis objektorientierter Sprachen wie C++ oder Java, Das Buch ist aus der längjährigen Erfahrung des Autors in der Ausbildung von Softwareentwicklern hervorgegangen.

**Programmieren lernen** - Peter Pepper 2007-08-15

Objektorientiertes Programmieren mittels Java: Dieses Lehrbuch liefert sicher und systematisch die grundlegenden Kenntnisse dazu. Im weiteren Verlauf behandelt es u.a. folgende Themen: Objekte und (generische) Klassen, Kontrollanweisungen und Datenstrukturen, wichtige Algorithmen zum Suchen und Sortieren von Daten sowie für einfache numerische Anwendungen und elementare Graph-Traversierung. Modularisierungskonzepte und Methoden der nebenläufigen Programmierung mittels Threads, des Exception-Handlings, der Ein- und Ausgabe sowie von grafischen Benutzerschnittstellen runden das Buch ab. Systematisch und für vielfältige Anwendungen geeignet.

**Java ist eine Sprache** - Ulrich Grude 2015-02-27

Profitieren Sie von diesem einfachen Ansatz, Java zu erlernen, damit das Lesen, Schreiben und Ausführen von Programmen gelingt! Eine präzise und verständliche Einführung in die Programmierung, mit sauberen Begriffen, klarer und nachvollziehbarer Darstellung und korrekter Methodik. Berücksichtigt wird J2SE in der Version 5.0, so dass auch Generische Einheiten, Aufzählungstypen und viele andere wichtige Spracheigenschaften zum Zuge kommen. Unterstützende Daten stehen dem Leser kostenlos im Web zur Verfügung.

**Einführung in C** - Doina Logofătu 2016-06-13

Dieses Buch ist als Lern- und Arbeitsbuch für die Programmiersprache C konzipiert. Der Leser lernt anhand einer Vielzahl von Problemlösungen sich algorithmisches, strukturiertes Denken anzueignen und die Basiskonzepte wie Algorithmen, Variablen oder Modularität zu beherrschen. Die Programmiersprache C ist sehr gut für Einsteiger geeignet, da sie die Basis für die modernen objektorientierten Sprachen C++, Java sowie C# bildet. C ist außerdem eine flexible und effiziente Sprache, mit der auch komplexe Aufgaben schnell gelöst werden können. Eine Besonderheit des Buches ist die fundierte Erklärung und Wiederholung grundlegender mathematischer Konzepte, wie z. B. Primzahlen, Mengen, Brüche, Matrizen, Gleichungen und Geometrie. Die Vielfältigkeit der vorgestellten Themen macht das Buch auch für fortgeschrittene Leser interessant. Zusatzmaterial zum Buch wird auf der Homepage der Autorin bereitgestellt.

**Java in 14 Wochen** - Kaspar Riesen 2020-12-06

Dieses Buch ist der ideale Begleiter, wenn Sie in einem Semester Java lernen möchten. Der Inhalt wurde gezielt ausgewählt, so dass nur die Konzepte besprochen werden, die Sie zum Einstieg in die Programmierung wirklich benötigen. Diese Konzepte werden mit zahlreichen, anschaulichen Beispielen illustriert. Weiter wird im Buch ein durchgehendes Beispielprojekt in Java, das von Kapitel zu Kapitel wächst, entwickelt. Zu jedem Kapitel finden sich zudem viele Aufgaben zur Selbstkontrolle und Programmierübungen in Java. Zu jeder Übung ist ein Lernvideo verlinkt, auf dem der Autor des Buches die Übung vorprogrammiert. Das Buch ist somit optimal geeignet für Studierende der Wirtschaftsinformatik, Informatik oder anderer Fachrichtungen sowie für alle Interessierten, die ohne Vorkenntnisse Programmieren lernen möchten.

**Programmieren mit LEGO® MIND-STORMS® 51515 und SPIKE® Prime** - Alexander Schulze 2021-09-04

Scratch und Python mit der neuen LEGO-Roboter-Generation Programmieren lernen leicht gemacht: Steuerungsbefehle schreiben und real mit LEGO-Robotern ausführen Beispiele in Scratch und Python für die neue LEGO-Mindstorms-Generation "Robot Inventor" und den kompatible Spike Prime Programmieren lernen muss nicht theoretisch sein: Zusammen mit den LEGO-Modellreihen Mindstorms Robot Inventor 51515 oder dem kompatiblen Spike Prime können Sie Ihre Programmzeilen direkt mit selbstgebauten Modellen ausprobieren. Die

Code-Beispielen in diesem Buch erklären Schritt für Schritt, was gutes und effizientes Programmieren ausmacht. Die direkte Ausführung mit einem Roboter macht mehr Spaß als Befehlebuffeln und führt auf praktische Weise zum Lernerfolg. Das Buch bietet einen methodisch sinnvollen Weg, die zwei Sprachen zu erlernen, die LEGO für die Modellreihen vorsieht. Leserinnen und Leser können die Lösungen zu Programmier-Aufgabenstellungen jeweils in beiden Sprachen verfolgen und lernen dabei ihre Unterschiede und Stärken kennen: - Scratch, das mit grafischen Textblöcken arbeitet, eignet sich besonders gut für Einsteigerinnen und Einsteiger. - Python dient als einfacher Zugang zur textbasierten Programmierung und ermöglicht auch komplizierte Abläufe. - Experimente und intuitives Lernen mit dem exklusiven Beispielroboter, der aus Teilen der Sets gebaut werden kann. Das Robotermodell lässt sich aus Teilen des Sets LEGO Mindstorms Robot Inventor 51515 bzw. dem LEGO-Education-Spike-Prime-Set 45678 aufbauen.

**Der Weg zum Python-Profi** - Al Sweigart, 2022-01-26

Brückenschlag zu einer anderen Ebene der Python-Programmierung Wegweiser für fortgeschrittene Python-Coder verbessern Sie Ihren Codierungs-Stil setzen Sie Automatismen und Funktionen effektiv ein Sie haben ein grundlegendes Python-Programmiertutorial absolviert oder den Bestseller von Al Sweigart, Routineaufgaben mit Python automatisieren, ausgelesen. Was ist der nächste Schritt auf dem Weg zur fähigen, kompetenten Softwareentwicklerin? Der Weg zum Python Profi ist mehr als eine bloße Sammlung meisterhafter Tipps für das Schreiben von sauberem Code. Es zeigt Ihnen, wie Sie die Kommandozeile bedienen und andere professionelle Tools wie Code-Formatierer, Type Checkers, Linters und Versionskontrolle verwenden können. Al Sweigart führt Sie durch bewährte Praktiken für die Einrichtung Ihrer Entwicklungsumgebung, die Benennung von Variablen und die Verbesserung der Lesbarkeit und geht dann auf Dokumentation, Organisation, Leistungsmessung, objektorientiertes Design und sogar Big-O-Algorithmus-Analyse ein. Die Hinweise und Anleitungen des Buchs werden Ihre Programmierfähigkeiten deutlich verbessern - nicht nur in Python, sondern in jeder Sprache. Sie werden lernen: - wie Sie Pythons automatisches Formatierungswerkzeug Black für sauberen Code verwenden - wie Sie häufige Fehlerquellen erkennen und sie mit Static analyzers aufspüren - wie Sie die Dateien in Ihren Code-Projekten mit dem Cookiecutter-Template-Tool strukturieren - erschließen Sie sich funktionale Programmiertechniken wie Lambda- und Funktionen höherer Ordnung - wie Sie die Geschwindigkeit Ihres Codes mit den in Python integrierten Modulen timeit und cProfile verbessern können - wie Sie Ihre Kommentare und Dokumentationsstrings informativ gestalten und wie oft Sie sie schreiben sollten Natürlich kann kein einziges Buch Sie zu einer professionellen Softwareentwicklerin machen. Aber Der Weg zum Python-Profi wird Sie weiterbringen, wenn Sie lernen, lesbaren Code zu schreiben, der leicht zu debuggen und perfekt pythonisch ist.

**Programmieren trainieren** - Luigi Lo Iacono 2020-04-06

Der Programmier-Trainingsplan für alle, die weiter kommen wollen In diesem Übungsbuch trainierst du anhand von kurzweiligen und praxisnahen Aufgaben deine Programmierfähigkeiten. Jedes Kapitel beginnt mit einem kurzen Warmup zum behandelten Programmierkonzept; die Umsetzung übst du dann anhand von zahlreichen Workout-Aufgaben. Du startest mit einfachen Aufgaben und steigert dich hin zu komplexeren Fragestellungen. Damit dir nicht langweilig wird, gibt es über 120 praxisnahe Übungen. So lernst du z. B. einen BMI-Rechner oder einen PIN-Generator zu programmieren oder wie du eine Zeitangabe mit einer analogen Uhr anzeigen kannst. Solltest du mal nicht selbstständig vorankommen, dann werden dir in jedem Workout Lösungshinweise als Hilfestellung angeboten. Die kommentierten Lösungen liegen in den Programmiersprachen Java und Python vor. Für ein möglichst ballastfreies Training wird für die elementaren Programmierkonzepte die Entwicklungsumgebung Processing eingesetzt. Die Installation und Verwendung der Tools sind im Buch beschrieben. EXTRA: E-Book inside. Systemvoraussetzungen für E-Book inside: Internet-Verbindung und Adobe-Reader oder Ebook-Reader bzw. Adobe Digital Editions.

**Eigene Spiele programmieren - Python lernen** - Al Sweigart 2017-09-18

Dieses Buch wird Ihnen beibringen, wie man Computerspiele mit der beliebten Python- Programmiersprache entwickelt - auch wenn Sie noch nie zuvor programmiert haben! Beginnen Sie mit dem Entwurf klassischer Spiele wie Galgenmännchen, einem Zahlenratespiel und Tic-Tac-Toe. Mit fortgeschrittenen Spielen bauen Sie Ihre Programmierkenntnisse weiter aus, beispielsweise mit einer textbasierten Schatzsuche und einem animierten Kollisionsspiel mit

Soundeffekten. Dabei lernen Sie grundlegende Konzepte der Programmierung und der Mathematik, die Ihnen helfen, Ihre Spieleprogrammierung auf die nächste Stufe zu heben. Lernen Sie, wie Sie • Loops, Variablen und Flusststeuerungsanweisungen in funktionierenden Programmen kombinieren. • die richtigen Datenstrukturen für die jeweilige Aufgabe einsetzen, also Listen, Dictionaries und Tupel. • mit dem pygame-Modul Ihre Spiele mit Grafiken und Animation bereichern. • Benutzereingaben über Tastatur und Maus in Ihren Spielen einsetzen. • einfache künstliche Intelligenz programmieren, um gegen den Computer zu spielen. • Kryptografie verwenden, um Text in geheimen Code zu verschlüsseln. • Ihre Programme debuggen und Fehler aufspüren. Entdecken Sie mit diesem Buch spielerisch das Potenzial von Python - und programmieren Sie schon bald Ihre eigenen Spiele!

**Das Curry-Buch** - Jens Ohlig 2013-07

Im Alltag der imperativen Programmierung mit JavaScript bringen ungeplante Programmänderungen die gewohnten Abstraktionsmechanismen mitunter an ihre Grenzen. In diesem Buch wird ein Einstieg in die funktionale Programmierung dargeboten, deren Ansatz sich von den übrigen Arten der Programmierung unterscheidet und zu Unrecht als schwierig zu verstehen gilt. Aufbruch in die Welt der funktionalen Programmierung und der Gewürze. Es geht um die praktischen Grundlagen des funktionalen Programmierens und immer wieder Analogien zum Kochen eines Currys, denn gutes Programmieren ist wie gutes Kochen. Bekannte funktionale Programmiersprachen sind Lisp, Haskell oder ML. Oft entstammen diese einer akademischen Welt und sind oft nur in bestimmten Bereichen relevant. Im Gegensatz dazu verwendet dieses Buch JavaScript, die Basis der offenen Web-Standards. Die auffälligste Besonderheit bei der funktionalen Programmierung besteht darin, dass Programmfunktionen wie mathematische Funktionen oder auch Kochrezepte aufgefasst werden. Funktionen höherer Ordnung. Ein wichtiger Aspekt beim funktionalen Programmieren sind Funktionen höherer Ordnung. Dabei handelt es sich um Funktionen, die wiederum Funktionen als Argumente erhalten. Die Leserinnen und Leser lernen diese als Basisgrundlage kennen, um dann Funktionen höherer Ordnung auf Arrays anzuwenden. Anschließend führt die kulinarische Reise zu dem Thema Rekursion, bevor die event-basierte Programmierung und Continuations behandelt werden. Theorie der funktionalen Programmierung. In den ersten Kapiteln kann ohne Paradigmenwechsel und ohne das Erlernen einer neuen Programmiersprache in die funktionale Programmierung eingestiegen werden. In den anschließenden Kapiteln wird die theoretische Seite beleuchtet; zunächst das Lambda-Kalkül, die Grundlage fast aller funktionaler Programmiersprachen. Datentypen und Monaden, mit denen in rein funktionalen Programmiersprachen Seiteneffekte gekapselt werden, tauchen auf. Abgerundet wird alles durch einen Ausblick auf weitere Sprachen. In Nebenrollen haben Vindaloo-Curry, Auberginen und ein Mango-Lassi ihren Auftritt. Namaste und guten Appetit!

**JavaScript Programmieren für Einsteiger** - Paul Fuchs 2019

Einstieg in Java mit Eclipse - Bernhard Steppan 2020-10-12  
EINSTIEG IN JAVA MIT ECLIPSE // - Einrichtung der Entwicklungsumgebung (Java, Eclipse) - Grundlagen der objektorientierten Programmierung - Einführung in Eclipse - Beschreibung der Java-Sprachelemente (Variablen, Anweisungen, einfache Datentypen, Klassen und Objekte, Aufzählungen, Arrays, Methoden, Operatoren, Verzweigungen, Schleifen, Pakete und Module) - Überblick über die Plattform Java (Bytecode, Laufzeitumgebung mit Garbage Collector, Interpreter und JIT-Compiler, Klassenbibliotheken) - Beispiele und ein Bonuskapitel unter plus.hanser-fachbuch.de Bernhard Steppan hat mit diesem Buch einen ausführlichen Einstieg in Java mit Eclipse geschrieben. Das Buch ist vor allem für Leser ohne Programmierkenntnisse geeignet. Der erste Teil des Buches vermittelt das Java- und Eclipse-Basiswissen und führt in die objektorientierte Programmierung ein. Im zweiten Teil dreht sich alles um die Feinheiten der Sprache Java. Hier entstehen die ersten kleinen Java-Anwendungen. Jedes Kapitel bietet eine Mischung aus Wissensteil und praktischen Übungen und endet mit Aufgaben, die Sie selbstständig durchführen können. Die Technologie Java bildet den Schwerpunkt des dritten Teils. Zudem werden Ihnen Klassenbibliotheken und Algorithmen vorgestellt. Ein größeres Java-Projekt steht im Mittelpunkt des vierten Teils. Anhand einer Anwendung mit grafischer Oberfläche werden Sie hier alle Elemente der vorigen Teile kennenlernen. Im fünften Teil nden Sie die Lösungen zu den Aufgaben im zweiten und dritten Teil des Buches. Ein Buch für alle, die die Java-Programmierung mithilfe der Eclipse-

Entwicklungsumgebung erlernen und beherrschen wollen. AUS DEM INHALT // - Programmiergrundlagen - Objektorientierte Programmierung - Entwicklungsumgebung - Programmaufbau - Variablen - Anweisungen - Einfache Datentypen - Klassen und Objekte - Aufzählungen - Arrays - Methoden - Operatoren - Verzweigungen - Schleifen - Pakete und Module C# Programmieren für Einsteiger - Michael Bonacina 2019

**Programmierung in Python** - Ralph Steyer 2018-03-22

Wer heute das Programmieren lernen möchte, kommt nicht daran vorbei, sich mit einer der beliebtesten Programmiersprachen für Einsteiger und Profis zu befassen: Python. Mit Python hat ihr Erfinder, Guido van Rossum, einen Nerv der Zeit getroffen, denn das Konzept dahinter bietet viele Ansätze, Lösungen und Vorgehensweise für Probleme, die andere Sprachen so nicht integrieren. Das Potential dieser einfachen und übersichtlichen Programmiersprache haben auch viele Universitäten erkannt, die mittlerweile in den Anfängerkursen der Informatik-bezogenen Studiengänge Python statt Java als Einsteigersprache lehren. Der klare Programmierstil legt darüber hinaus eine hervorragende Grundlage für das spätere Erlernen weiterer Sprachen. Denn Python unterstützt nicht nur die objektorientierte und aspektorientierte, sondern auch die strukturierte und funktionale Programmierung. So wird der Programmierer nicht zu einem einzigen Programmierstil gezwungen, sondern kann flexibel das am besten geeignete Paradigma für die jeweilige Aufgabe wählen. Der universelle Zugang, der es möglich macht, die Erfahrungen aus anderen Programmierkonzepten mehr oder weniger direkt weiter zu nutzen, ist ein weiterer Grund für den Erfolg von Python. Dieses Buch ist ein idealer Einstieg in die Programmierung mit Python. Ausführlich erläutert der Autor die elementaren Grundlagen, die nötig sind, um mit dieser Sprache Programme zu erstellen und zu pflegen. Daneben zeigt er, wie sich die OOP mit Python realisieren lässt und wie man Module und API-Schnittstellen integriert. Diverse weiterführende Themen wie die Erstellung grafischer Oberflächen oder der Zugriff auf Dateien und Datenbanken runden das Fachbuch ab. Einfache Beispiele veranschaulichen die grundsätzliche Anwendung der verschiedenen Techniken und machen das Buch dadurch zu einer unbedingten Empfehlung für Einsteiger und Praktiker, die die Programmierung mit Python lernen wollen.

**Jungen und Mädchen: wie sie lernen** - Vera F. Birkenbihl 2019-02-20

Jungen und Mädchen besitzen unterschiedliche Veranlagungen, wenn es um effektives Lernen geht. Denn beide Geschlechtern zeigen deutliche Unterschiede in der Auseinandersetzung und Aneignung von Wissen. Leider werden diese im Schulalltag nicht beachtet und die optimale Förderung bleibt aus. Vera F. Birkenbihl gibt sowohl Eltern, als auch Lehrern, die wichtigsten Erkenntnisse der Forschung weiter und ermöglicht zusätzlich durch 10 Lernmodule eine praktische Anwendung ihrer Lerntheorien. So können Jungen und Mädchen ihr Potenzial nutzen und ihre Kompetenzen perfekt entfalten.

*Java lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten* - Sebastian Dörn 2018-12-28

Schaffen Sie mit diesem Buch den Einstieg in die Programmierung mit Java Das Arbeiten mit Programmiersprachen wie Java kann für Einsteiger sehr kompliziert sein. Dieses Buch über die Programmierung mit Java bringt Anfängern anhand einzelner abgeschlossener Lerneinheiten das Programmieren mit Java bei. Es zeigt den Entwurf von effizienten Daten- und Ablaufstrukturen, macht algorithmische Konzepte verständlicher und hilft so dabei, mit Java zu programmieren. Die zentralen Lernziele sind das Verstehen der Abstraktionskonzepte moderner Programmiersprachen und das Erlernen des logischen und algorithmischen Denkens. Mit diesem Wissen können Sie im Anschluss selbstständig eigene Computerprogramme implementieren, um damit praxisrelevante Aufgaben schnell und sicher zu bearbeiten. Strukturierte Inhalte sorgen für maximalen Lernerfolg Im Fokus dieses Buchs über die Programmierung mit Java stehen die folgenden Punkte: Strukturelle Programmierung Funktionsweise von Algorithmen Grundlagen der Objektorientierung Verarbeitung von Dateien Alle Kapitel beschreiben zunächst die Inhalte und Lernziele, ehe sie die syntaktischen Bestandteile der Konzepte zusammen mit Programmiermethodiken und zahlreichen Code-Beispielen vorstellen. Ausführliche Beschreibungen einiger ausgewählter Beispielprogramme festigen die Lerninhalte. Am Ende jedes Kapitels werden die vorgestellten Konzepte zum schnellen Überblick zusammengefasst. Sebastian Dörns Buch über die Programmierung mit Java deckt die folgenden Themenkomplexe ab: Erste Schritte in Java-Variablen Ausdrücke und Operatoren Aus- und Eingabe Bedingte Auswahlanweisungen Iterationen- und Schleifenmethoden Array-Prinzip algorithmischer Verfahren Reguläre



Ausdrücke Einfache Dateiverarbeitung Objektorientierte Programmierung Viele Beispiele machen die einzelnen Konzepte begreifbar und leicht nachvollziehbar. Dank der zahlreichen Übungen und Programmieraufgaben zur selbstständigen Programmentwicklung geht das Selbststudium einer so komplexen Programmiersprache wie Java leicht und mit Freude voran.

**Einfach Java** - Michael Inden 2021-09-04

Java lernen - von Anfang an wie ein Experte Grundlagen der Java-Programmierung leicht und verständlich Java interaktiv im Selbststudium Aufgaben und Musterlösungen, Code zum Download Sie wollen endlich Programmieren lernen und ihre ersten Projekte umsetzen? Dazu bietet sich Java als eine der populärsten Programmiersprachen geradezu an. Dieses Buch erleichtert Ihnen den Einstieg, denn Sie werden auf Ihrer Entdeckungsreise vom Java-Experten Michael Inden begleitet. Er erklärt Ihnen die Grundlagen der Java-Programmierung leicht und verständlich. Insbesondere wird die trockene Theorie auf ein Minimum reduziert und Sie legen immer mit kleinen Beispielen los. Eine große Rolle dabei spielt der interaktive Einstieg mithilfe der JShell. Damit können kleine Programme direkt ausprobiert werden und Erfolgserlebnisse stellen sich schnell ein. Dieses Vorgehen eignet sich ideal, um im eigenen Tempo Java im Selbststudium zu erlernen. Allmählich werden sowohl die Themen anspruchsvoller als auch die zu erstellenden Programme größer. Als Hilfsmittel lernen Sie dann den Einsatz einer Entwicklungsumgebung sowie der objektorientierten Programmierung kennen. Mit den erlernten Grundlagen können Sie sich immer zielsicherer mit eigenen Projekten beschäftigen. Das Buch besteht aus in sich abgeschlossenen, aber aufeinander aufbauenden Kapiteln zu den wichtigen Bereichen der Programmiersprache Java. Jedes Kapitel beschreibt die für den Einstieg wichtigen Sprachelemente. Abgerundet werden viele Kapitel mit Aufgaben und Musterlösungen, sodass das zuvor Gelernte direkt anhand neuer Problemstellungen praktiziert und das Wissen vertieft werden kann. Auch lassen sich die eigenen Fortschritte abschätzen und gegebenenfalls eine Ehrenrunde zur Vertiefung des Wissens einlegen. Zahlreiche kurze Codebeispiele verdeutlichen die Lerninhalte und laden oftmals zum Experimentieren ein. Gleich von Anfang an lernen Sie, ihren Sourcecode sauber zu strukturieren und einen guten Stil zu verfolgen.

**Java Programmieren für Einsteiger** - Michael Bonacina 2018

**C++ Schnelleinstieg** - Philipp Hasper 2021-07-31

- C++ programmieren lernen ohne Vorkenntnisse
- Alle Grundlagen für den professionellen Einsatz
- Einfache Praxisbeispiele und Übungsaufgaben

Mit diesem Buch gelingt Ihnen der einfache Einstieg in die C++-Programmierung. Alle Grundlagen werden in 14 Kapiteln anschaulich und leicht nachvollziehbar anhand von Codebeispielen erläutert. Übungsaufgaben am Ende der Kapitel helfen Ihnen, das neu gewonnene Wissen schnell praktisch anzuwenden und zu vertiefen. Der Autor führt Sie Schritt für Schritt in die Welt der Programmierung ein: von den Grundlagen über Objektorientierung bis zur Entwicklung von Anwendungen mit grafischer Benutzeroberfläche. Dabei lernen Sie ebenfalls, was guten Programmierstil ausmacht und wie man Fehler in Programmtexten finden und von vornherein vermeiden kann. So sind Sie perfekt auf den Einsatz von C++ im professionellen Umfeld vorbereitet.

- Alle Grundlagen einfach erläutert
- Objektorientierte Programmierung
- Einsatz von Open-Source-Bibliotheken
- Grafische Benutzeroberflächen (GUI)
- Internetanfragen und JSON-Parsing
- Zeiger und virtuelle Methoden
- Fehlersuche und Debugging
- Moderner Programmierstil
- Programmcode, Lösungen und Glossar zum Download

**SQL** - Paul Fuchs 2020

**C++ Programmieren** - Michael Bonacina 2018-09-05

Der leichte Weg zum C++-Experten! In diesem Buch die

Programmiersprache C++, beginnend mit den Grundlagen, vermittelt, ohne, dass dabei Vorkenntnisse vorausgesetzt werden. Besonderer Fokus liegt dabei auf Objektorientierter Programmierung und dem Erstellen grafischer Oberflächen mit Hilfe von MFC. Auch auf C++ Besonderheiten, wie die Arbeit mit Zeigern und Referenzen, wird ausführlich eingegangen. Jedes Kapitel beinhaltet Übungsaufgaben, durch die man das Gelernte direkt anwenden kann. Nach dem Durcharbeiten des Buches kann der Leser eigene komplexe C++ Anwendungen inklusive grafischer Oberflächen erstellen.

**Grundkurs Software-Engineering mit UML** - Stephan Kleuker 2010-11-12

Software-Projekte scheitern aus den unterschiedlichsten Gründen. Dieses Buch zeigt anhand der systematischen Analyse von Chancen und Risiken, wie die Wege zu erfolgreichen Software-Projekten aussehen. Ausgehend von der Basis, dass das Zusammenspiel aller an einem Projekt Beteiligten in Prozessen koordiniert werden soll, wird mit Hilfe der UML (Unified Modeling Language) der Weg von den Anforderungen über die Modellierung bis zur Implementierung beschrieben. Es werden situationsabhängige Alternativen diskutiert und der gesamte Prozess mit qualitätssichernden Maßnahmen begleitet. Zur Abrundung des Themengebiets werden wichtige Ansätze zur Projektplanung und zur Projektdurchführung beschrieben, die die Einbettung der Software-Entwicklung in die Gesamtprozesse eines Unternehmens aufzeigen. Alle Kapitel schließen mit Wiederholungsfragen und Übungsaufgaben. Lösungsskizzen sind über das Internet erhältlich.

**Java Übungsbuch** - Elisabeth Jung 2021-09-21

- Trainieren Sie Ihre Java-Kenntnisse
- Learning by Doing anhand praktischer Übungen
- Mit vollständigen und kommentierten Lösungen

Dieses Buch ist kein Lehrbuch, sondern ein reines Übungsbuch und wendet sich an Leser, die ihre Java-Kenntnisse anhand zahlreicher praktischer Übungen durch »Learning by Doing« vertiefen und festigen möchten. Es ist ideal, um sich auf Prüfungen vorzubereiten oder das Programmieren mit Java praktisch zu üben. Jedes Kapitel beginnt mit einer kompakten Zusammenfassung des Stoffs, der in den Übungsaufgaben dieses Kapitels verwendet wird. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, zwischen Aufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen - von einfach bis anspruchsvoll - zu wählen. Anhand dieser Aufgaben können Sie Ihr Wissen praktisch testen. Am Ende der Kapitel finden Sie vollständige und kommentierte Musterlösungen. Es werden folgende Themen abgedeckt: Die Kapitel 1 bis 3 enthalten Aufgaben zur objektorientierten Programmierung mit Java. In Kapitel 4 geht es im Detail um Generics und das Collection Framework, seine generischen Klassen und Interfaces sowie die Definition von Enumerationen. Kapitel 5 erläutert das Exception Handling. Kapitel 6 beschäftigt sich mit den neuen Sprachmitteln von Java 8, Lambdas und Streams. Kapitel 7 bietet einen Einblick in die mit Java 9 vorgenommene Modularisierung der Java-Plattform. In Kapitel 8 werden Weiterentwicklungen aus den Java-Versionen 14 bis 17 behandelt. Dazu gehören die Einführung von Records und Sealed Classes sowie das Pattern Matching (sowohl für den instanceof-Operator als auch für switch). Kapitel 9 enthält viele Aufgaben zu Tests mit JUnit 5 und Gradle sowie eine kurze Einführung in beide Systeme. Nach dem Durcharbeiten des Buches verfügen Sie über fundierte Programmierkenntnisse und einen umfangreichen Fundus an Beispielcode. Aus dem Inhalt:

- Klassendefinition und Objektinstanziierung
- Abgeleitete Klassen und Vererbung
- Abstrakte Klassen und Interfaces
- Die Definition von Annotationen
- Innere Klassen
- Generics und Reflection
- Lambdas
- Funktionale Interfaces
- Switch Expressions
- Local Variable Type Inference
- Definition und Nutzung von Streams
- Das Modulsystem von Java
- Records
- Sealed Classes und Interfaces
- Pattern Matching für den instanceof-Operator
- Pattern Matching für switch
- Tests mit JUnit 5 und Gradle