



Inhalt

1	Java und RPG	1-1
	AS/400-Bibliotheken und Java-Pakete	1-2
	IMPORT	1-5
	Ein Programm mit Klasse	1-7
	Lassen Sie uns hier beginnen	1-8
	Unterroutinen und Funktionen	1-9
	Denoncourts RPG	1-10
	IBMs RPG	1-12
	Globale Variablen	1-15
	Programmeinstieg	1-17

	*INZSR und constructors	1-19
	Die virtuelle Java-Maschine	1-21
	Jobsteuerung	1-22
	Zusammenfassung	1-24
2	Objektorientiertes RPG	2-1
	RPG++	2-2
	Verarbeitungssätze	2-7
	Geschäftsobjekte	2-9
3	Eine Einführung in die grundlegende Java-Syntax	3-1
	Schleifen	3-2
	CASE	3-6
	Konstanten	3-8
	Feldgruppen	3-9
	Kompilierzeit-Feldgruppen	3-11
	STATIC	3-12
	Grundlegende Datentypen	3-14
	Numerische Java-Klassen	3-16
	Feste Dezimalarithmetik	3-19
	Behandlung von Zeichenfolgen	3-22

Default-Ausgabe	3-25
Dynamische Feldgruppen	3-28
Zusammenfassung der Java-Syntax	3-30
4 Java Programmiermodelle: Applets, Anwendungen und Servlets	4-1
Das Auslösen eines Applets	4-6
AS/400-Applet-Bereitstellung	4-7
Java-Anwendungen	4-9
Servlets	4-13
Verteilte Objekte	4-16
Applets, Anwendungen oder Servlets?	4-19
5 Objektorientiertes Programmieren mit Java	5-1
Objektorientierte Analyse – Anwendungsfälle	5-2
Objektfindung	5-3
Die Umgebung des Bestellproblems	5-6
Design mit Klasse	5-6
Verhaltensbeziehungen	5-9
Abstrakte Datentypen	5-10
Konstruktion	5-11
Klasse gegen Objekt	5-13

Kein Objekt ist eine Insel	5-14
Klassen-Zuordnung	5-15
Zeitsequenzdiagramme	5-17
Drei Stufen des objektorientierten Programmierens	5-19
Denken Sie in Objekten	5-20
6 Standard Kapselungsstrategien	6-1
Die Wecker-Schnittstelle	6-4
Plausible Ablehnbarkeit	6-7
Irische Setter	6-8
Das Verstecken von Informationen	6-11
Die Threads der Zeit	6-12
Dein Freund und Helfer	6-13
Freundliche Funktionen	6-16
Klassenbestimmer	6-18
Die Java-Kapselung gekapselt	6-19
7 Vererbung	7-1
Die Rolle der Vererbung	7-2
Die Grundlagen der Vererbung	7-6
Overriding	7-9

Hide and Seek (verstecken und suchen)	7-10
Overloaded (überladene) Funktionen	7-13
Wenn Sie keinen Konstruktor haben, wird Ihnen einer gestellt	7-15
Der implizite Klassen-Aufbau	7-16
Der explizite Klassen-Aufbau	7-18
Die Schultern der Giganten	7-18
8 Java-Interfaces	8-1
Vererbung versus Interface	8-8
Was ist nun der „Big Deal“?	8-9
Erweiterbarkeit	8-10
Umsteckbarkeit	8-11
Die vielen Gesichter eines Interfaces	8-12
Die Leistung der Interfaces	8-17
9 Abstrakte Klassen	9-1
Implementationen einer abstrakten Klasse	9-3
Polimorphismus	9-9
Erledigen Sie heute nichts, was Sie auf morgen verschieben können	9-13

10	 Javas Polymorphismus	 10-1
	Die Verwendung des Polymorphismus	10-4
	Der alte Weg	10-6
	Ein Beispiel aus der realen Welt	10-10
	Dynamisches Methoden-Lookup versus Einbindung	10-11
	Ich wünschte, C++ hätte das	10-12
	Manuelle Kontrolle	10-14
	Zusammenfassung	10-15
11	 Java-Fehlerbehandlung für CL-Programmierer	 11-1
	Beschreibende Fehler	11-3
	Nachrichtenerstellung	11-6
	Die Behandlung von Fehlermeldungen	11-8
	Erzwungene Fehlerbehandlung	11-10
	Fehler umher werfen	11-13
	Zu guter Letzt {Javas Fehlerbehandlung zusammengefasst}	11-16

12	Einführung in IBMs Java Toolbox für die AS/400	12-1
	Produktinstallation	12-3
	Leistungssteigerung	12-5
	Zusammenfassung	12-6
13	Der DB2/400-Zugriff auf Datensatzebene für Java	13-1
	Die sechs Schritte für Javas Zugriff auf Datensatzebene	13-4
	Schritt 1: Stellen Sie die Verbindung zu einer AS/400 her	13-4
	Schritt 2: Legen Sie den Pfad zur Datei fest	13-6
	Schritt 3: Holen Sie und legen Sie das Datensatzformat fest	13-7
	Schritt 4: Öffnen Sie die Datei	13-10
	Schritt 5: Lesen Sie einen Datensatz	13-11
	Schritt 6: Rufen Sie Feldwerte ab	13-16
	Ein vollständiges Beispiel	13-18
	ADD, UPDATE und DELETE	13-21
	Zusammenfassung	13-24

14	SQL-Zugriff auf DB2/400 mit Java Database Connectivity	14-1
	Die vier Komponenten von JDBC	14-3
	Ein Beispiel einer JDBC-Anwendung	14-3
	Seien Sie vorbereitet und rufen Sie mich auf	14-11
	Vorbereitete Anweisungen	14-12
	Aufrufbare Anweisungen	14-14
	Daten über Daten	14-15
	JDBC 2.0	14-16
	Batchverarbeitung von SQL-Anweisungen	14-22
	Das Rückwärtslesen	14-24
	Der dynamische Cursor	14-27
	RDB-Aktualisierungsfunktionen versus SQL-Anweisungen	14-28
	Select Sum (JDBC) aus Kapitel 14	14-31
15	Integration von Java in AS/400-Anwendungen	15-1
	Sechs Schritte zum Programmaufruf	15-2
	Schritt eins: Richten Sie eine AS/400-Verbindung ein	15-2
	Schritt zwei: *ENTRY PLIST	15-3
	Programmparameter	15-3

Ausgabeparameter	15-4
Eingabeparameter	15-6
Schritt drei: Wo ist das Programm?	15-9
Schritt vier:	
Das Programmaufrufobjekt	15-10
Schritt fünf: Auf geht's!	15-10
Schritt sechs: Wie ist es gelaufen?	15-11
Eine Strategie zum Kapseln von AS/400-Programmaufrufen	15-16
OS/400-Befehlsaufruf	15-19
Java Native Interface	15-21
Datenwarteschlangen	15-24
RPG-Programmaufruf mit PCML	15-27
PCML komplett	15-29
Die Verwendung von PCML in Java	15-33
JAR-Anforderungen	15-35
Schätzchen, können wir uns unterhalten?	15-35
Zusammenfassung	15-36
16 Das Kapseln von DB2/400-Datenzugriff in Java-Klassen	16-1
Objektkapselung	16-3
Klassenattribute	16-5

Erstellen Sie die Class-API	16-10
Verarbeitungssätze	16-14
Die Implementation von CRUD	16-18
WRITE, UPDATE und DELETE	16-20
Unit Testing	16-22
JAVADOC	16-22
Weitere Kommentare	16-28
Designfehler	16-29
17 Eine fortschrittliche Strategie für das Einkapseln des DB2/400-Zugriffs	17-1
Spezifischer Code	17-3
Das Designen zu einer Schnittstelle	17-5
RDBOBJECT-Implementation	17-10
Konstruktion	17-11
Singleprofil	17-12
Die Satzverarbeitung	17-16
CRUD:	
CREATE, READ, UPDATE, DELETE	17-20
Die abgeleitete Klasse	17-24
Verstärkte Funktionsimplementation	17-32
Zusätzliche Schnittstellen	17-35

Die Verwendung der CUSTOMER-Klasse	17-36
Mögliche Verbesserungen.....	17-37
18 Die Verwendung von Java-Iteratoren	18-1
Die SQLITERATOR Implementation	18-4
SQLITERATOR Verwendung	18-10
Die logische Dateiuunterstützung.....	18-12
DDMITERATOR-Verwendung	18-20
Zusammenfassung	18-27
19 Die graphische Benutzerschnittstelle	19-1
Lernen Sie das Java-GUI-Programmieren in 21 Minuten	19-1
AWT-Klassen als Fundamentklassen	19-2
Die AWT-Komponentenklassen	19-3
Die vier Schritte zu einer Java-GUI	19-5
TETRIS	19-14
Ereignisbearbeitung	19-16
Insiderinformationen	19-19
Zuhörerschnittstellen	19-21
Drei Arten zum Häuten einer Katze	19-24

	Das Bearbeiten des GUI-Zusammenfassungsereignisses	19-30
	Nichts Lohnendes ist jemals einfach	19-31
20	Die Verwendung von gekapselten Geschäftsobjekten für die Entwicklung eines GUI	20-1
	Überblick Anzeige Kunde	20-2
	Bevorstehende Ereignisse	20-6
	Die Labels	20-11
	Die LISTCUSTOMERS-Anwendung	20-15
	Zusammenfassung	20-22
21	Das Designen von professionellen GUIs	21-1
	Grids gegen Subfiles	21-3
	Grid-Auswahlmöglichkeiten	21-5
	AFC von Microsoft gegen JFC von SunSoft	21-5
	Das JTABLE-Grid	21-6
	Die Ansicht	21-10
	Das Füllen des Grids	21-13
	Überschriften	21-15
	Die Mindestanforderungen	21-16
	Spaltenattribute	21-17

Read Only	21-18
Die DB2/400-Aktualisierung	21-24
Die Gitteransicht	21-27
Das untere Panel	21-28
IBMs jt400-Tabellen	21-31
Tabulierte Dialoge	21-33
Bäume	21-36
Das Expandieren von Subfiles	21-40
Die Verfügbarkeit von JFC	21-47
Swing gegen AWT	21-48
A Anhang: Software-Installationsanweisungen	A-1
Das Java Development Kit	A-2
Swing/JFC	A-2
Die AS/400-Toolbox für Java	A-3
Kompilierinstruktionen	A-5
Die Ausführung	A-7
Ablehnungsfehler	A-7
G Glossar	G-1
Objekt	G-3
Klasse/Abstrakter Datentyp	G-3

Klassenverfahren/Funktion/ Funktionsmitglied/Operation/ Verhalten/Nachricht	G-4
Datenmitglied/Attribut/Klassenfeld	G-6
Elternklasse/Überklasse	G-7
Unterklasse/Abgeleitete Klasse/Vererbung	G-7
Schnittstelle/Java-Schnittstelle/Signatur	G-8
Implementationen	G-10
Sichtbarkeit/Zugriffsbestimmer	G-11
Instanzieren/Erstellen/Konstruieren	G-12
Verbinden	G-13
Inhalt/Zusammensetzung	G-15
Beharrlichkeit	G-15
X Index	X-1