

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Objektorientierung: Ein Einstieg</b> .....	1
1.1 Objektorientierung: Konzepte und Stärken .....	1
1.1.1 Gedankliche Konzepte der Objektorientierung .....	2
1.1.2 Objektorientierung als Antwort .....	4
1.2 Paradigmen der Programmierung .....	8
1.2.1 Prozedurale Programmierung .....	10
1.2.2 Deklarative Programmierung .....	12
1.2.3 Objektorientierte Programmierung: Das Grundmodell .....	15
1.2.4 Bemerkungen zum Paradigmenvergleich .....	21
1.3 Programmiersprachlicher Hintergrund .....	21
1.3.1 Grundlegende Sprachmittel am Beispiel von Java .....	22
1.3.1.1 Objekte und Werte: Eine begriffliche Abgrenzung ..	22
1.3.1.2 Objektreferenzen, Werte, Typen und Variablen .....	23
1.3.1.3 Anweisungen, Blöcke und deren Ausführung .....	28
1.3.2 Objektorientierte Programmierung mit prozeduralen Sprachen .....	35
1.3.2.1 Typsystem und Typdeklarationen von C .....	36
1.3.2.2 Objekte, Methoden, Konstruktoren .....	37
1.3.2.3 Spezialisierung und Vererbung .....	40
1.3.2.4 Subtyping und dynamisches Binden .....	41
1.3.2.5 Programmvergleich mit einer Java-Fassung .....	42
1.3.3 Objektorientierte Sprachen im Überblick .....	44
1.4 Aufbau und thematische Einordnung des Buches .....	46
<b>2. Objekte, Klassen, Kapselung</b> .....	49
2.1 Objekte und Klassen .....	49
2.1.1 Beschreibung von Objekten .....	50
2.1.2 Klassen beschreiben Objekte .....	51
2.1.3 Benutzen und Entwerfen von Klassen .....	59
2.1.4 Spracherweiterungen .....	63
2.1.4.1 Initialisierung, Felder und Überladen .....	63
2.1.4.2 Klassenmethoden und Klassenattribute .....	69
2.1.4.3 Zusammenwirken der Spracherweiterungen .....	70
2.1.5 Rekursive Klassendeklaration .....	74

2.1.6	Typkonzept und Parametrisierung von Klassen .....	77
2.1.7	Klassen als Objekte .....	80
2.2	Kapselung und Strukturierung von Klassen .....	86
2.2.1	Kapselung und Schnittstellenbildung: Erste Schritte .....	86
2.2.2	Strukturieren von Klassen .....	88
2.2.2.1	Innere Klassen .....	88
2.2.2.2	Modularisierung von Programmen: Pakete .....	95
2.2.3	Beziehungen zwischen Klassen .....	102
<b>3.</b>	<b>Vererbung und Subtyping</b> .....	<b>105</b>
3.1	Klassifizieren von Objekten .....	105
3.2	Subtyping und Schnittstellen .....	113
3.2.1	Subtyping und Realisierung von Klassifikationen .....	113
3.2.1.1	Deklaration von Schnittstellentypen und Subtyping	115
3.2.1.2	Klassifikation und Subtyping .....	119
3.2.1.3	Subtyping und dynamische Methodenauswahl ....	125
3.2.2	Subtyping genauer betrachtet .....	126
3.2.2.1	Subtyping bei vordefinierten Typen und Feldtypen	126
3.2.2.2	Was es heißt, ein Subtyp zu sein .....	130
3.2.2.3	Unterschiedliche Arten von Polymorphie .....	136
3.2.3	Programmieren mit Schnittstellen .....	138
3.2.3.1	Schnittstellen zur Realisierung von Methodenpa-	
	rametern .....	138
3.2.3.2	Beobachter und lokale Klassen .....	140
3.3	Vererbung .....	145
3.3.1	Vererbung: Das Sprachkonzept und seine Anwendung ....	145
3.3.1.1	Vererbung von Programmteilen .....	145
3.3.1.2	Erweitern und Anpassen von Ererbtem .....	147
3.3.1.3	Spezialisieren mit Vererbung .....	149
3.3.2	Vererbung + Subtyping = Subclassing .....	155
3.3.3	Vererbung und Kapselung .....	160
3.3.3.1	Kapselungskonstrukte im Zusammenhang mit	
	Vererbung .....	160
3.3.3.2	Zusammenspiel von Vererbung und Kapselung ...	163
3.3.3.3	Realisierung gekapselter Objektgeflechte .....	164
3.4	Objektorientierte Programmierung und Wiederverwendung ....	174
<b>4.</b>	<b>Bausteine für objektorientierte Programme</b> .....	<b>175</b>
4.1	Bausteine und Bibliotheken .....	175
4.1.1	Bausteine in der Programmierung .....	175
4.1.2	Überblick über die Java-Bibliothek .....	178
4.2	Ausnahmebehandlung mit Bausteinen .....	181
4.2.1	Eine Hierarchie von einfachen Bausteinen .....	181
4.2.2	Zusammenspiel von Sprache und Bibliothek .....	183

- 4.3 Stromklassen: Bausteine zur Ein- und Ausgabe ..... 185
  - 4.3.1 Ströme: Eine Einführung ..... 185
  - 4.3.2 Ein Baukasten mit Stromklassen ..... 189
    - 4.3.2.1 Javas Stromklassen: Eine Übersicht ..... 189
    - 4.3.2.2 Ströme von Objekten ..... 193
  
- 5. Objektorientierte Programmgerüste ..... 199**
  - 5.1 Programmgerüste: Eine kurze Einführung ..... 199
  - 5.2 Ein Gerüst für Bedienoberflächen: Das AWT ..... 202
    - 5.2.1 Aufgaben und Aufbau graphischer Bedienoberflächen .... 203
    - 5.2.2 Die Struktur des Abstract Window Toolkit ..... 204
      - 5.2.2.1 Das abstrakte GraBo-Modell des AWT ..... 205
      - 5.2.2.2 Komponenten ..... 206
      - 5.2.2.3 Darstellung ..... 209
      - 5.2.2.4 Ereignissteuerung ..... 210
      - 5.2.2.5 Programmtechnische Realisierung des AWT im Überblick ..... 215
    - 5.2.3 Praktische Einführung in das AWT ..... 216
      - 5.2.3.1 Initialisieren und Anzeigen von Hauptfenstern .... 216
      - 5.2.3.2 Behandeln von Ereignissen ..... 218
      - 5.2.3.3 Elementare Komponenten ..... 220
      - 5.2.3.4 Komponentendarstellung selbst bestimmen ..... 225
      - 5.2.3.5 Layout-Manager: Anordnen von Komponenten ... 227
      - 5.2.3.6 Erweitern des AWT ..... 233
      - 5.2.3.7 Rückblick auf die Einführung ins AWT ..... 236
  - 5.3 Anwendung von Programmgerüsten ..... 237
    - 5.3.1 Programmgerüste und Software-Architekturen ..... 237
    - 5.3.2 Entwicklung graphischer Bedienoberflächen ..... 240
      - 5.3.2.1 Anforderungen ..... 241
      - 5.3.2.2 Entwicklung von Anwendungsschnittstelle und Dialogführung..... 243
      - 5.3.2.3 Entwicklung der Darstellung ..... 244
      - 5.3.2.4 Realisierung der Steuerung ..... 249
      - 5.3.2.5 Zusammenfassende Bemerkungen ..... 249
  
- 6. Parallelität in objektorientierten Programmen ..... 251**
  - 6.1 Parallelität und Objektorientierung ..... 251
    - 6.1.1 Allgemeine Aspekte von Parallelität ..... 252
    - 6.1.2 Parallelität in objektorientierten Sprachen ..... 254
  - 6.2 Lokale Parallelität in Java-Programmen ..... 255
    - 6.2.1 Java-Threads ..... 255
      - 6.2.1.1 Programmtechnische Realisierung von Threads in Java ..... 256
      - 6.2.1.2 Benutzung von Threads ..... 259

6.2.2	Synchronisation .....	267
6.2.2.1	Synchronisation: Problemquellen .....	268
6.2.2.2	Ein objektorientiertes Monitorkonzept .....	270
6.2.2.3	Synchronisation mit Monitoren .....	274
6.2.2.4	Das Speichermodell paralleler Java-Programme ...	281
6.2.3	Sprachliche Umsetzung von lokaler Parallelität .....	283
<b>7.</b>	<b>Programmierung verteilter Objekte .....</b>	<b>285</b>
7.1	Verteilte objektorientierte Systeme .....	285
7.1.1	Grundlegende Aspekte verteilter Systeme .....	285
7.1.2	Programmierung verteilter objektorientierter Systeme .....	288
7.2	Kommunikation über Sockets .....	291
7.2.1	Sockets: Allgemeine Eigenschaften .....	291
7.2.2	Realisierung eines einfachen Servers .....	292
7.2.3	Realisierung eines einfachen Clients .....	295
7.2.4	Client und Server im Internet .....	297
7.2.4.1	Dienste im Internet .....	298
7.2.4.2	Zugriff auf einen http-Server .....	299
7.2.4.3	Netzsurfer im Internet .....	300
7.2.5	Server mit mehreren Ausführungssträngen .....	303
7.3	Kommunikation über entfernten Methodenaufruf .....	304
7.3.1	Problematik entfernter Methodenaufrufe .....	305
7.3.1.1	Behandlung verteilter Objekte .....	305
7.3.1.2	Simulation entfernter Methodenaufrufe über Sockets .....	308
7.3.2	Realisierung von entfernten Methodenaufrufen in Java ...	312
7.3.2.1	Der Stub-Skeleton-Mechanismus .....	312
7.3.2.2	Entfernter Methodenaufruf in Java .....	313
7.3.2.3	Parameterübergabe bei entferntem Methodenaufruf	318
<b>8.</b>	<b>Zusammenfassung, Varianten, Ausblick .....</b>	<b>325</b>
8.1	Objektorientierte Konzepte zusammengefasst .....	325
8.2	Varianten objektorientierter Sprachen .....	328
8.2.1	Objektorientierte Erweiterung prozeduraler Sprachen .....	328
8.2.2	Originär objektorientierte Sprachen .....	331
8.2.2.1	Typisierte objektorientierte Sprachen .....	331
8.2.2.2	Untypisierte objektorientierte Sprachen .....	333
8.3	Zukünftige Entwicklungslinien .....	335
<b>Literaturverzeichnis .....</b>		<b>339</b>
<b>Stichwortverzeichnis .....</b>		<b>343</b>