

# Stručný obsah

Úvodem	33
Vznik prvního objektu a prvního programu	39
Práce s třídami a objekty	47
Dialogy a formuláře	69
Fokus alias ohnisko uživatelského vstupu	107
Písma použitá v aplikaci	117
Ovládací prvky, jejich rozvržení a změny vzhledu	119
Obsluha událostí a posluchači	143
Kreslení 2D	151
Práce s rastrovými obrázky	163
Práce s obrazovkou	185
Možnosti zobrazení textu	191
Formátování textu	199
Hledání v textu	209
Regulární výrazy	213
Převody a kódování řetězců	233
Lokalizace uživatelského rozhraní	243
XML	249
Manipulace se soubory	273
Nová rozhraní pro vstup a výstup	291
Komprese a dekomprese	303
Internet	307
Pracujeme na straně serveru	317
Sokety	345
Distribuované systémy	355
Správa paměti	365
Souběžné zpracování	371

<b>Tisk</b>	<b>379</b>
<b>Soubory zásad a správce zabezpečení</b>	<b>391</b>
<b>Certifikáty, digitální podpisy, elektronické klíče a šifrování</b>	<b>399</b>
<b>Přehrávání zvuků, zvukových souborů a sekvencí MIDI</b>	<b>431</b>
<b>Java Media Framework (JMF)</b>	<b>447</b>
<b>Ovladače JDBC</b>	<b>457</b>
<b>Databáze a práce s daty</b>	<b>459</b>
<b>Databáze a výsledné datové sady</b>	<b>471</b>
<b>Java ME a NetBeans</b>	<b>481</b>
<b>Midlety</b>	<b>489</b>
<b>Databáze v mobilním zařízení</b>	<b>505</b>
<b>Mobile Media API (JSR 135 API)</b>	<b>509</b>
<b>Konfigurace a instalace mobilních aplikací</b>	<b>513</b>
<b>Bezdrátové technologie</b>	<b>517</b>
<b>Rejstřík</b>	<b>527</b>

# Obsah

<b>Úvodem</b>	<b>33</b>
Jak číst tuto knihu	37
Zdrojové kódy	38
Doprovodné CD	38
Konvence použité v knize	38
<b>Vznik prvního objektu a prvního programu</b>	<b>39</b>
<b>1</b> Co je to třída?	39
<b>2</b> Nejjednodušší nová třída	39
<b>3</b> Třída s vlastními daty	39
<b>4</b> Manipulace s objekty a s jejich daty	40
<b>5</b> Určení jedinečnosti metody	40
<b>6</b> Modifikátory viditelnosti	41
<b>7</b> Překrývání implicitní viditelnosti členu třídy	41
<b>8</b> Klíčové slovo static	41
<b>9</b> Nejjednodušší třída jako samostatný program	42
<b>10</b> Jak program uložit	42
<b>11</b> Překlad programu	42
<b>12</b> Jak spustit připravený program v jazyce Java	43
<b>13</b> Nejjednodušší odezva prvního programu	43
<b>14</b> Jednoduchá aplikace s argumenty	43
<b>15</b> Okamžité ukončení aplikace	44
<b>16</b> Jak zjistit, že se aplikace chystá ukončit svůj běh	44
<b>17</b> Komentáře v kódu	44
<b>18</b> S objekty se manipuluje pomocí odkazů	45
<b>19</b> Všechny objekty musíte vytvořit	45
<b>20</b> Objekty nemusíte mazat	46
<b>21</b> Doba platnosti objektů	46
<b>22</b> Mazání objektů z paměti	46
<b>23</b> Explicitní ukončení platnosti objektu	46
<b>Práce s třídami a objekty</b>	<b>47</b>
<b>24</b> Přirozený jazyk v pojmenování	47
<b>25</b> Čeština v identifikátorech	47

---

26	Konvence pojmenování	47
27	Význam názvů identifikátorů	47
28	Co je při volbě názvu nejdůležitější	48
29	Rozlišujte mezi názvy typů a objektů	48
30	Nepoužívejte v názvech číslice	48
31	Nepoužívejte názvy bez souvislosti s obsahem třídy nebo objektu	48
32	Styl pojmenování v jazyce Java	49
33	Návrhové vzory pojmenování	49
34	Viditelnost a jedinečnost názvů	49
35	Umístění nových tříd v balíčcích	50
36	Informace o typu objektu 1	50
37	Informace o typu objektu 2	50
38	Informace o typu objektu 3	50
39	Název třídy objektu	50
40	Odkud byla načtena třída	51
41	Umístění tříd načtených pomocí systémového zaváděče	52
42	Zjištění viditelnosti objektů libovolného typu	52
43	Zjištění viditelnosti datové složky	52
44	Zjištění předka testovaného typu	53
45	Jak zjistit, zda má třída předka?	53
46	Je to třída nebo rozhraní?	53
47	Výpis bazových rozhraní daného rozhraní	54
48	Seznam rozhraní implementovaných danou třídou	54
49	Jak zjistit umístění třídy v balíčku	54
50	Zjišťování názvů členských objektů	55
51	Nalezení metod pomocí objektů typu Method	55
52	Volání metod pomocí objektů typu Method	56
53	Jak lze pomocí objektu typu Class získat datové složky libovolného typu?	56
54	Nastavení nebo načtení hodnoty datové složky pomocí objektu typu Field	56
55	Zjištění informací o konstruktorech třídy	57
56	Tvorba nového objektu pomocí instance typu Constructor	57
57	Zaručená inicializace datových složek objektu	57
58	Parametrizovaná inicializace objektu	58
59	Implicitní a explicitní konstruktory	59
60	Konstruktor a argumenty	59
61	Konstruktor v jazyce Java	59
62	Konstruktory a metody. Je to totéž?	60
63	Konstruktor nesmí mít žádný návratový typ	60
64	Proč nelze deklarovat konstruktor jako konečný?	60
65	Zaručená inicializace pomocí konstruktoru	60

66	Volání konstruktorů z konstruktorů	61
67	Metoda finalize()	62
68	Úklid pomocí metody finalize()	62
69	Metoda finalize() není destruktorka	62
70	V jazyce Java nejsou destruktory	63
71	Objekty nemusí být vymazány z paměti	63
72	Singleton – jediný objekt daného typu v celém programu	63
73	Zpřístupnění tříd – import	64
74	Vlastnosti a přístupové metody	64
75	Klíčové slovo final	65
76	Klíčové slovo return	65
77	Překrývání metod předka	65
78	Přetížené metody	65
79	Rozdíl mezi proměnnou CLASSPATH a příkazem import	65
80	Načtení třídy neuvedené v proměnné CLASSPATH	65
81	Indexované vlastnosti	66
82	Přiřazení hodnoty instanci typu Object	66
83	Tvorba duplikátů	67
84	Zapouzdření primitivního typu do objektově orientovaného reprezentanta	67
85	Změna typu hodnoty	68
86	Přetypování datových typů	68
87	Přetypování primitivních typů	68
88	Zvláštnost datového typu Boolean	68
	<b>Dialogy a formuláře</b>	<b>69</b>
89	Návrh dialogů a formulářů v IDE	69
90	Hlavní okna	72
91	Rozdíl mezi třídami Frame a Canvas	73
92	Tvorba a zobrazení oken	73
93	Zavření okna	74
94	Ukončení aplikace pomocí systémového tlačítka Zavřít	74
95	Ukrytí hlavního okna pomocí systémového tlačítka Zavřít	75
96	Zobrazení okna uprostřed obrazovky	75
97	Nastavení maximálních rozměrů okna	75
98	Zákaz změn rozměrů hlavního okna aplikace	76
99	Změna ikony okna	76
100	Změna ikony okna (2)	76
101	Odstranění záhlaví okna	77
102	Exkluzivní celoobrazovkový režim	77
103	Celoobrazovkový režim pomocí běžných oken	78

104	Celoobrazovkový režim a změna rozměrů okna	78
105	Oprávnění pro celoobrazovkový režim apletů	78
106	Okno na celou obrazovku bez okrajů a titulku	78
107	Okno na celou obrazovku	78
108	Diagnostika možností průhledných a tvarovaných oken	78
109	Průhledná a poloprůhledná okna	79
110	Okna s průhledným obsahem	81
111	Okna různých tvarů	82
112	Okno s odleskem	84
113	Minimalizace a maximalizace hlavního okna aplikace	89
114	Jak určit, zda je okno minimalizováno nebo maximalizováno	91
115	Jak určit, zda je okno otevřeno nebo zavřeno	91
116	Jak používat předdefinované dialogy	92
117	Jednoduché předdefinované dialogy	92
118	Informační dialog s vlastní ikonou	93
119	Vlastní text na tlačítkách předdefinovaných dialogů	94
120	Dialog, kdy uživatel musí vybrat některou z možností	95
121	Nemodální dialog	97
122	Modalita dialogů	97
123	Implementace dialogů s různým rozsahem modality	98
124	Uživatelský vstup získaný z dialogu	99
125	Změna titulku dialogu pomocí komponenty TitleBorder	100
126	Výběr souboru pomocí standardního dialogu	100
127	Výběr adresáře pomocí standardního dialogu	100
128	MDI – vnitřní okna	101
129	Pravidla užívání vnitřních oken v rozhraní MDI	102
130	Obsluha událostí v dokumentech aplikace MDI	103
131	Manipulace se všemi okny aplikace	104
132	Rychlejší přetahování oken v aplikacích MDI	105
133	Minimalizace blikání při překreslování (1)	105
134	Minimalizace blikání při překreslování (2)	105
	<b>Fokus alias ohnisko uživatelského vstupu</b>	<b>107</b>
135	Definice kláves pro změnu ohniska vstupu v celé aplikaci	107
136	Klávesy pro přesun ohniska uživatelského vstupu	108
137	Ověřování textového pole při přesunu ohniska vstupu na jinou komponentu	108
138	Jak odebrat ohnisko vstupu aktuální aplikaci	109
139	Pořadí komponent uvnitř okna	109
140	Přesun výběru na další nebo předchozí komponentu I.	110
141	Přesun výběru na další nebo předchozí komponentu II.	111

142	Sledování změny výběru komponent v celé aplikaci	112
143	Výběr komponenty ihned po zobrazení okna	113
144	Změna ohniska uživatelského vstupu	114
145	Zákaz výběru objektu	114
146	Zákaz výběru okna	114
147	Určujeme komponentu, na kterou bude přesunuto ohnisko vstupu	115
148	Určujeme vybraný objekt nebo vybrané okno	115
149	Určujeme, zda je ztráta ohniska vstupu dočasná nebo trvalá	116
150	Nastavení typu ukazatele myši pro vybranou komponentu	116

## **Písma použitá v aplikaci** **117**

151	Seznam všech dostupných příbuzných písem	117
152	Více písem v aplikaci	117
153	Zobrazení odstavce textu	117
154	Zobrazení textu různými styly	118
155	Výpočet šířky textu v pixelech před jeho zobrazením	118
156	Tvar grafického objektu na základě obrysu textu	118

## **Ovládací prvky, jejich rozvržení a změny vzhledu** **119**

157	Elegantní rozvržení textových polí s popisky – rozvržení typu <code>SpringLayout</code>	119
158	Dialog s kartami – rozvržení typu <code>CardLayout</code>	121
159	Dialog Najít – rozvržení typu <code>GroupLayout</code>	122
160	Umístění grafických prvků v mřížce – rozvržení typu <code>GridBagLayout</code>	124
161	Zobrazení komponent s menší zobrazovací plochou než jsou možnosti příslušného okna	125
162	Jak používat motivy v Javě	125
163	Implicitní motiv uživatelského rozhraní	126
164	Nastavení motivu uživatelského rozhraní na příkazovém řádku	126
165	Nastavení motivu uživatelského rozhraní pomocí souboru vlastností	126
166	Nastavení motivu uživatelského rozhraní v kódu	126
167	Úprava vlastností motivu	127
168	Integrace vzhledu aplikací do hostitelského operačního systému	128
169	Změna motivu po spuštění aplikace	129
170	Změna systémových vlastností	129
171	Změna implicitního písma aplikace	130
172	Změna barvy ovládacích prvků ve vybraném vzhledu	131
173	Počestění standardních dialogů	131
174	Počestění standardních dialogů (2)	132
175	Změna vzhledu, zobrazení a hasnutí plovoucích popisků	133
176	Vlastní motivy grafického uživatelského rozhraní – Synth	133
177	Vlastní motivy grafického uživatelského rozhraní – Synth deklarativně	134

178	Nesměšujte instance tříd knihovny AWT s instancemi tříd knihovny Swing	136
179	Rozdíly mezi knihovnami AWT a Swing	136
180	Vykreslování "lehkých" komponent knihovny Swing	136
181	Kontejnery nejvyšší úrovně	137
182	Vodící linky ve stromové struktuře	137
183	Zákaz klepnutí pravým tlačítkem ve stromové struktuře	137
184	Podpora ikony v oznamovací oblasti hlavního panelu	138
185	Přístup do oznamovací oblasti	138
186	Práce s oznamovací oblastí (třída SystemTray)	138
187	Implementace ikon v oznamovací oblasti	140
188	Změna ikony v oznamovací oblasti	140
189	Změna popisku ikony v oznamovací oblasti	140
190	Změna rozměrů obrázku použitého v oznamovací oblasti	141
191	Bublinová nápověda v oznamovací oblasti	141

## Obsluha událostí a posluchači 143

192	System zasílání zpráv v jazyce Java	143
193	Obsluha událostí tlačítek a nabídek	144
194	Obsluha klepnutí tlačítka myši	145
195	Obsluha pohybu ukazatele myši	145
196	Obsluha stisku kláves	145
197	Obsluha událostí pomocí anonymní třídy	146
198	Jak rozpoznat klepnutí myši, poklepnání nebo "trojklik"?	146
199	Čekání na událost typu PropertyChange	147
200	Čekání na změnu vlastnosti, která má právo změnu odmítnout	147
201	Úklid posluchačů z paměti	148
202	Generování klepnutí tlačítka myši	148
203	Přesun ukazatele myši na obrazovce	148
204	Simulace stisku klávesy nebo tlačítka myši	148
205	Způsob určení viditelnosti, přesunutí nebo změny rozměrů komponenty	149

## Kreslení 2D 151

206	Nejjednodušší kreslení na povrch okna	151
207	Kreslení primitivních tvarů – bod	152
208	Vzdálenost mezi dvěma body	152
209	Kreslení primitivních tvarů – úsečka	152
210	Kreslení primitivních tvarů – kvadratická křivka	153
211	Kreslení primitivních tvarů – kubická křivka	153
212	Kreslení primitivních tvarů – obdélník	153
213	Kreslení primitivních tvarů – elipsa	154



214	Kreslení primitivních tvarů – oblouk	154
215	Změna tloušťky pera	154
216	Definice okrajů primitivního grafického objektu	155
217	Kombinujeme různé tvary	155
218	Kreslení a vyplňování objektů	155
219	Kreslení barevného přechodu	156
220	Kreslíme kruhový diagram (graf)	157
221	Nastavení barvy	159
222	Výřez nakresleného tvaru	159
223	Výřez vymezený textem	160
224	Převod textového názvu barvy na odpovídající hodnotu	161
225	Tvorba nových tvarů pomocí čar a křivek	161
226	Úprava měřítka, oseknutí, překlopení nebo otočení tvaru	162

## Práce s rastrovými obrázky

163

227	Obrázek ve stupních šedé	163
228	Převod barevného obrázku v paměti na stupně šedé	163
229	Zaostření obrázku	163
230	Rozmazání obrázku	164
231	Tvorba reliéfu z rastrového obrázku	164
232	Úprava obrázku: Měřítka, ořezání, překlopení, otočení.	164
233	Jak zesvětlit nebo ztmavit obrázek	165
234	Průhledné pozadí obrázku	165
235	Dotaz na množství volné zrychlené paměti použitelné pro práci s obrázkem	166
236	Filtrování složek RGB v obrázku	166
237	Kompresce souboru JPEG	167
238	Kreslení obrázku v paměti	168
239	Tvorba a kreslení obrázků v paměti	169
240	Úprava měřítka, oseknutí, překlopení a otočení obrázku v paměti	171
241	Práce s pixely v obrázku načteném do paměti	171
242	Průhledné pixely v obrázku	172
243	Zjištění hodnoty průhledného pixelu nebo počtu barev použitých v obrázku ve formátu GIF	172
244	Překlopení obrázku	173
245	Převod objektu typu BufferedImage na objekt typu Image	173
246	Převod objektu typu Image na objekt typu BufferedImage	173
247	Načtení barevného modelu obrázku	175
248	Třídy a metody pro práci s barevnými modely	175
249	Načtení obrázku nebo ikony ze souboru	176
250	Načtení obrázku ze souboru, vstupního proudu nebo z adresy URL	176
251	Načtení vybrané části obrázku	177

252	Oložení generované grafiky do souboru ve formátu PNG nebo JPEG	177
253	Výpis všech grafických formátů, které lze načítat a do nichž lze ukládat	178
254	Určení formátu obrázku v souboru	179
255	Způsob zjištění, zda lze formát obrázku číst nebo použít k zápisu	180
256	Rozpohybování pole obrázků	182
257	Zachycení snímku obrazovky	183

## **Práce s obrazovkou** **185**

258	Rozlišení obrazovky	185
259	Rozměry obrazovky	185
260	Načtení dostupných rozměrů obrazovky, obnovovací frekvence a kvality (počtu) barev	185
261	Načtení rozměrů obrazovky	185
262	Způsob zjištění aktuální obnovovací frekvence a kvality barev obrazovky	186
263	Nastavení rozměrů obrazovky, obnovovací frekvence a kvality barev	186
264	Počet dostupných obrazovek	187
265	Lepší výkon v režimu celé obrazovky	188

## **Možnosti zobrazení textu** **191**

266	Vykreslení prostého textu	191
267	Přirozenější proložení znaků	191
268	Podtržení textu	192
269	Přeškrtnutí textu	192
270	Změna barvy textu	193
271	Změna atributu textu u části textu	193
272	Rozměry textu v nakresleném objektu	194
273	Změna orientace textu v nakreslených objektech	195
274	Změna orientace textu v nakreslených objektech	195
275	Změna velikosti a typu písma v nakreslených objektech	196
276	Paprskovité zobrazení textu	197

## **Formátování textu** **199**

277	Formátování a zpracování času	199
278	Formátování a zpracování času v češtině	199
279	Vlastní formátovací vzory pro čas	200
280	Formátování zpráv obsahujících čas	201
281	Formátování a zpracování kalendářních dat	202
282	Vlastní formáty kalendářních dat	202
283	Formátování zpráv obsahující datum	203
284	Formátovací vzory pro kalendářní data	204

285	Formátování zpráv obsahujících čísla	204
286	Formátování čísel v souladu s místním nastavením	205
287	Formátování měny v souladu s místním nastavením	205
288	Formátování procent v souladu s místním nastavením	206
289	Formátování čísel v exponenciálním zápisu	206
290	Minimální počet číslic vlevo i vpravo od desetinné čárky v exponenciálním formátu	207
291	Formátování čísel vlastním formátem	207
292	Chyby při užívání modifikačních metod třídy String	208

## Hledání v textu 209

293	Hledání podřetězce v řetězci	209
294	Hledání podřetězce v řetězci	209
295	Hledání zalomení řádků v řetězcích Unicode	209
296	Hledání znaku nebo podřetězce v řetězci	210
297	Nalezení znaku, části slova nebo slovního spojení	210
298	Nahrazení znaku, části slova nebo slovního spojení	210
299	Hledání a nahrazení textu	210
300	Porovnání řetězců bez ohledu na místní a jazykové nastavení	211
301	Porovnávání textových řetězců	211
302	Jak ověřit pořadí řetězců?	211
303	Jak ověřit pořadí dvou řetězců bez ohledu na velikost písmen?	212
304	Porovnání řetězce s objektem typu StringBuffer	212
305	Procházení textu po znacích	212

## Regulární výrazy 213

306	Vyhledávání pomocí regulárních výrazů	213
307	Ukázka hledání pomocí regulárních výrazů	213
308	Funkce „Najít a nahradit“ pomocí regulárních výrazů	214
309	Nahrazení textu proměnnými řetězci	214
310	Zachycení skupin znaků pomocí regulárního výrazu	215
311	Užití zachyceného textu ve vzoru regulárního výrazu	216
312	Užití zachyceného textu ve vzoru nahrazujícího textu	217
313	Aplikace regulárních výrazů na obsah souboru	217
314	Převod řetězce na tokeny	218
315	Zpracování dat oddělovaných určitým znakem	219
316	Rozdělení textu na odstavce pomocí regulárního výrazu	220
317	Čtení odstavců pomocí regulárních výrazů	220
318	Čtení řádků pomocí regulárního výrazu	221
319	Filtrování řádků ze vstupního proudu	221
320	Filtrování vstupu pomocí regulárních výrazů	222

321	Indexování textu	224
322	Komentáře v regulárním výrazu	225
323	Nalezení konců řádku pomocí regulárního výrazu	226
324	Nalezení textu bez ohledu na konce řádků	226
325	„Nenasyté“ vyhledávání pomocí regulárních výrazů	227
326	Shoduje se nalezený řetězec se vzorem?	228
327	Odstranění konce řádku z objektu typu String	228
328	Odstranění zdvojených mezer	228
329	Překlad regulárního výrazu s více příznaky	229
330	Skupiny vzorů, které nezachycují text	229
331	Záměny řídicích znaků v regulárních výrazech	230
332	Změna v rozlišování malých a velkých písmen	230

## Převody a kódování řetězců 233

333	Určování typu znaku	233
334	Převod řetězce na velká nebo malá písmena	233
335	Převod znaků mezi kódováním Unicode a UTF-8	233
336	Znakové bloky v řetězcích Unicode	234
337	Převod čísel na textové řetězce	234
338	Převod hodnoty primitivního datového typu na řetězec	234
339	Rozklad textu na jednotlivá slova	235
340	Stanovení hranic slova v řetězci Unicode	235
341	Stanovení hranic věty v řetězci Unicode	235
342	Stanovení hranice znaku v řetězci Unicode	236
343	Načtení seznamu hodnot oddělených tabulátory	236
344	Rozklad zdrojového kódu v Javě na tokeny	236
345	Je řetězec platným identifikátorem v jazyce Java?	238
346	Sestavení řetězce	238
347	Ukládání řetězců v objektu typu ByteBuffer	239
348	Načítání dat v požadovaném kódování	240
349	Převod bajtového pole na řetězec v kódování Base64	240
350	Převod dat kódovaných pro přenosy v síti WWW	240
351	Zápis dat ve vybraném kódování	241
352	Výpis všech dostupných převaděčů mezi kódováním Unicode a jinými znakovými sadami	241
353	Převody mezi Unicode a jinými znakovými sadami	242

## Lokalizace uživatelského rozhraní 243

354	Výpis všech dostupných místních nastavení	243
355	Tvorba národního prostředí	243
356	Lokalizace uživatelského rozhraní	243

<b>357</b>	Priorita zdrojových souborů jazykového nastavení	245
<b>358</b>	Priorita jazykového nastavení aplikace	245
<b>359</b>	Jazykové nastavení aplikace	245
<b>360</b>	Znaky Unicode v souborech jazykových prostředků	246
<b>361</b>	Zpětný převod z kódování ASCII do UNICODE	246
<b>362</b>	Kódování souborů jazykových prostředků	246
<b>363</b>	Zjištění implicitního jazykového nastavení	247
<b>364</b>	Vkládání znaků rozšířené abecedy do instance třídy JTextField	247

## XML

249

<b>365</b>	Standard kódování souborů XML	249
<b>366</b>	Tvorba modelu DOM ze souboru XML	249
<b>367</b>	Dotaz na prvek modelu DOM na základě ID	250
<b>368</b>	Dotaz na kořenový prvek dokumentu DOM	250
<b>369</b>	Editace textu v uzlech typu CDATA, Comment a Text	251
<b>370</b>	Hodnota znakové entity v modelu DOM	252
<b>371</b>	Jak získat z objektu typu DOM Document pouze text	252
<b>372</b>	Komentáře v dokumentu DOM	253
<b>373</b>	Kopírování podstromu uzlů v modelu DOM	253
<b>374</b>	Kopírování podstromu uzlů z jednoho objektu typu Document modelu DOM do jiného	254
<b>375</b>	Načtení a změna atributu prvku v dokumentu DOM	254
<b>376</b>	Nový uzel v dokumentu DOM	255
<b>377</b>	Oddíl CDATA v dokumentu DOM	256
<b>378</b>	Odebrání uzlu z dokumentu DOM	257
<b>379</b>	Odstranění všech atributů vybraného prvku v dokumentu DOM	258
<b>380</b>	Procházení uzlů v dokumentu DOM	258
<b>381</b>	Procházení uzlů v objektu Document modelu DOM	258
<b>382</b>	Přidání textového uzlu do dokumentu DOM	259
<b>383</b>	Přidávání a odebírání atributů prvků v modelu DOM	259
<b>384</b>	Přidávání instrukcí zpracování do dokumentu DOM	260
<b>385</b>	Relativní dotazy na uzly v objektech typu Document modelu DOM	261
<b>386</b>	Rozdělení textového uzlu v dokumentu DOM	261
<b>387</b>	Slučování textových uzlů v dokumentu DOM	262
<b>388</b>	Tvorba prázdného dokumentu modelu DOM	263
<b>389</b>	Ukládání objektů typu DOM Document do souboru XML	263
<b>390</b>	Výpis všech atributů prvku v dokumentu DOM	263
<b>391</b>	Vytvoření deklarace DOCTYPE při ukládání souboru XML	264
<b>392</b>	Změna názvu prvku v dokumentu DOM	264
<b>393</b>	Převod fragmentu XML na fragment DOM	265
<b>394</b>	Ignorujeme komentáře v souboru XML	266

395	Jak zabránit rozvinutí znakových entit při zpracování souboru XML	266
396	Převod uzlů CDATA na textové uzly	267
397	Explicitní nebo implicitní atribut prvku	267
398	Ošetření chyb při zpracování souboru XML	267
399	Pracujeme s jazykem XPath	268
400	XPath: Dotaz na kořenový prvek	269
401	XPath: Základní dotazy	269
402	XPath: Pořadí načítaných prvků	270
403	XPath: Základní dotazy na atributy prvků	271
404	XPath: Rozlišování velkých a malých písmen	271
405	Transformace dokumentu XML pomocí stylů XSL	272
406	Transformace dokumentu XML pomocí stylu XSL do objektu typu DOM Document	272

## Manipulace se soubory

273

407	Výpis souborů v adresáři	273
408	Obsah adresáře	273
409	Tvorba souboru	274
410	Tvorba nových souborů	274
411	Výpis kořenového adresáře	274
412	Odkazují se dvě cesty na stejný soubor?	274
413	Výpis všech kořenových adresářů	275
414	Aktuální pracovní adresář	275
415	Nadřazené adresáře v souborové cestě	275
416	Soubor nebo na adresář?	276
417	Dotaz na existenci souboru nebo adresáře	276
418	Seznam souborů a podadresářů	276
419	Filtrovaný seznam souborů a podadresářů	277
420	Seznam souborů jako objektů File	277
421	Seznam podadresářů	277
422	Procházení souborů a podadresářů	277
423	Zpracování všech podadresářů	278
424	Zpracování všech souborů ve všech podadresářích	278
425	Tvorba dočasných souborů	278
426	Odstranění souboru ze souborového systému	279
427	Odstranění souboru ze souborového systému	279
428	Velikost souboru	279
429	Čtení nebo změna značky poslední změny souboru či adresáře	279
430	Tvorba adresáře	280
431	Odstranění adresáře	280
432	Odstranění prázdného adresáře	280

433	Odstranění adresáře, který není prázdný	280
434	Přejmenování souboru nebo adresáře	281
435	Přesunutí souboru nebo adresáře	281
436	Kopírované soubory s obrázky jsou poškozeny	282
437	Relativní souborové cesty	282
438	Sestavení souborové cesty	282
439	Převody mezi souborovou cestou a adresou URL	282
440	Převody adresy URL na souborovou cestu	283
441	Přesměrování výstupu metody <code>println()</code> do souboru	283
442	Přesměrování standardního a chybového výstupu	283
443	Přesměrování výstupního proudu <code>System.err</code> do souboru	284
444	Načtení textu ze standardního vstupu	284
445	Čtení textu ze souboru	285
446	Zápis textu do souboru	285
447	Připojení textu k existujícímu souboru	285
448	Odstranění obsahu textového souboru	285
449	Načtení obsahu souboru do bajtového pole	286
450	Práce se soubory v režimu náhodného čtení a zápisu	286
451	Rozdělení souboru	287
452	Vynucení aktualizace souboru na pevném disku	288
453	Serializace objektů a jejich členských proměnných	288
454	Uložení objektu do souboru	289

## Nová rozhraní pro vstup a výstup

291

455	Co je to NIO?	291
456	Tvorba datového proudu ze souborového kanálu	291
457	Zápis do souborového kanálu	292
458	Čtení ze souborového kanálu	292
459	Kopírování obsahu jednoho souboru do jiného	293
460	Tvorba souborového zámku	293
461	Tvorba sdíleného souborového zámku	294
462	Tvorba souboru mapovaného do paměti pro čtení	294
463	Tvorba souboru mapovaného do paměti pro čtení a zápis	294
464	Tvorba soukromého souboru mapovaného do paměti	295
465	Tvorba bajtové vyrovnávací paměti	295
466	Převod mezi objekty typu <code>ByteBuffer</code> a <code>byte</code>	295
467	Tvorba pohledů na typ <code>ByteBuffer</code>	296
468	Ukládání dat z objektů typu <code>ByteBuffer</code> do souboru	296
469	Dotaz na kapacitu vyrovnávací paměti	297
470	Dotaz na aktuální pozici v objektu <code>ByteBuffer</code>	297

471	Vkládání dat do objektů typu ByteBuffer	297
472	Nebajtové typy v objektech typu ByteBuffer	298
473	Dotaz na bajty z objektů typu ByteBuffer	298
474	Pořadí bajtů v objektu typu ByteBuffer	299
475	Pracujeme s přímou vyrovnávací pamětí	299
476	Trvalé změny v mapované vyrovnávací paměti	300
477	Tvorba výstupního proudu z vyrovnávací paměti	300
478	Tvorba vstupního proudu z vyrovnávací paměti	301

## Komprese a dekomprese 303

479	Tvorba archivu ZIP	303
480	Komprese pole bajtů	303
481	Komprese souboru do formátu GZIP	304
482	Dekomprese pole bajtů	304
483	Extrahování souboru ve formátu GZIP	305
484	Extrahování souboru z archivu ZIP	305
485	Načtení obsahu archivu ZIP	306
486	Výpočet kontrolního součtu pro pole bajtů	306
487	Výpočet kontrolního součtu pro soubor	306

## Internet 307

488	Reprezentace adres IP v jazyce Java	307
489	Adresa IP a název hostitele lokálního počítače	307
490	Adresa IP vybraného hostitele	307
491	Název hostitele dané adresy IP	308
492	Testování síťových aplikací bez připojení k síti	308
493	Tvorba objektu typu URL	308
494	Zpracování adresy URL	308
495	Adresa URL s odkazem na aktivní místo v dokumentu	309
496	Dotazy na archiv JAR prostřednictvím objektu typu URL	309
497	Načítání záhlaví odpovědi z připojení HTTP	310
498	Načtení obrázku z adresy URL	310
499	Načtení textu adresy URL	310
500	Odeslání požadavku POST pomocí objektu typu URL	311
501	Práce s třídou URL	311
502	Přetypování z URL na URI	312
503	Přístup k adrese URL chráněné heslem	312
504	Zákaz automatického přesměrování	313
505	Načítání souborů cookie z připojení HTTP	314
506	Odeslání souboru cookie na server HTTP	315



---

	<b>Pracujeme na straně serveru</b>	<b>317</b>
507	JSP versus servlet	317
508	Rozsah platnosti na stránkách JSP	317
509	Dotaz na adresu klienta	317
510	Jednoduchá stránka JSP	317
511	Základní kostra servletu	318
512	Čeština na stránkách HTML z kontejneru JSP	319
513	Čeština na stránkách JSP	319
514	Čeština na stránkách JSP	319
515	Nastavení kódování parametrů požadavku HTTP	319
516	Překódování parametrů požadavku HTTP z Latin 1	320
517	Komentáře na stránkách JSP	320
518	Sdílení stránek JSP	320
519	Umístění servletů	320
520	Zahrnutí souboru na stránce JSP	321
521	Zahrnutí souboru na stránce JSP	321
522	Zahrnutí další stránky na stránce JSP	321
523	Předávání parametrů další stránce	322
524	Předávání požadavků HTTP na stránky JSP dalším stránkám	322
525	Spouštění kódu na stránkách JSP	322
526	Přesměrování na stránce JSP	323
527	Přenesení webového serveru	323
528	Parametry požadavku na stránce JSP	323
529	Chybová hlášení na stránkách JSP	324
530	Zákaz tvorby uživatelské relace	324
531	Dotaz na hlavičku požadavku	324
532	Dotaz na parametr požadavku	325
533	Dotaz na záhlaví požadavku HTTP	326
534	Podmíněný obsah na stránce JSP – příkaz if	327
535	Podmíněný obsah na stránce JSP – příkaz switch	327
536	Dynamický obsah na stránkách JSP	327
537	Nedovolte uživateli opakovaně odeslat stránku JSP	328
538	Zjištění adresy URL hostitele prostřednictvím servletu	328
539	Zjištění adresy URL hostitele prostřednictvím servletu	328
540	Zjištění adresy URI hostitele prostřednictvím servletu	329
541	Protokolování v servletu	329
542	Předkompilování stránky JSP	330
543	Odeslání obrázku pomocí servletu	330
544	Transakce na stránkách JSP	330
545	Tvorba dokumentu XML ze stránky JSP	331

546	Ukázka jednoduchého filtru	331
547	Ukládání dat na stránkách JSP	332
548	Uložení dat prostřednictvím servletu	332
549	Dotaz na všechny atributy s platností požadavku	333
550	Dotaz na všechny atributy s platností relace	333
551	Dotaz na všechny atributy s platností aplikace	333
552	Jednoduchý objekt typu JavaBeans	334
553	Objekt JavaBeans na stránce JSP	334
554	Víceslovné hodnoty na stránkách JSP z kódu	335
555	Víceslovné hodnoty na stránkách JSP deklarativně	336
556	Zamezte souběžným požadavkům na servlet	336
557	Inicializační parametry servletu v kódu	337
558	Inicializační parametry servletu deklarativně	337
559	Zpracování požadavku HEAD	338
560	Nastavení prostředí pro tvorbu vlastních značek JSTL	338
561	Deklarace knihoven JSTL na stránce JSP	339
562	Aplikace jazyka výrazů JSTL	339
563	Použití příkazů JSTL s formátovacími značkami HTML	339
564	Dotaz na parametr požadavku pomocí JSTL	340
565	Ukládání dat pomocí JSTL	340
566	Zobrazení dat uložených pomocí JSTL	341
567	Podmíněná tvorba výstupu s knihovnou JSTL: if	341
568	Podmíněná tvorba výstupu s knihovnou JSTL: choose	342
569	Jednoduchá uživatelsky definovaná značka	342
570	Způsob užití uživatelsky definované značky	343
571	Hodnota atributu URI v direktivě taglib	344

## Sokety

345

572	Tvorba serverového soketu	345
573	Tvorba klientského soketu bez časového omezení	345
574	Tvorba klientského soketu s časovým limitem	345
575	Čtení textu z objektu typu Socket	346
576	Zápis textu do objektu typu Socket	346
577	Odeslání datagramu	346
578	Příjem datagramu	347
579	Příjem dat ve skupině vícesměrového vysílání	347
580	Odeslání dat skupině odběratelů pomocí vícesměrového rozesílání	347
581	Připojení ke skupině vícesměrového vysílání	348
582	Odeslání požadavku POST prostřednictvím soketu	348
583	Problémy s třídou Socket	348

584	Tvorba neblokujícího serverového soketu	349
585	Tvorba neblokujícího soketu	349
586	Čtení dat ze soketového kanálu	349
587	Zápis do soketového kanálu	350
588	Čekání na připojení pomocí serverového soketového kanálu	350
589	Řízení neblokujících serverových soketů pomocí objektů typu Selector	351
590	Řízení neblokujících soketů pomocí objektů typu Selector	351
591	Ošetření síťové komunikace pomocí neblokujících soketových kanálů	352
592	Způsob zjištění, zda vzdálený počítač zavřel připojení	353
593	Tvorba klientského soketu SSL	353
594	Tvorba serverového soketu SSL	354

## Distribuované systémy 355

595	Komunikace mezi dvěma stroji JVM na jednom počítači	355
596	Posílání odkazů prostřednictvím soketů	355
597	RMI versus sokety	355
598	Volání systémových funkcí pomocí skriptů jazyka Perl	355
599	Překlad kódu v jazyce IDL	356
600	Implementace objektu proxy	356
601	Tvorba objektu proxy	357
602	Spouštění registru RMI	357
603	Spouštění názvového serveru	357
604	Definice a export přenositelných vzdálených objektů	357
605	Definice a export vzdáleného objektu	358
606	Načtení návratové hodnoty vzdálené metody	358
607	Předávání argumentů vzdálené metodě	360
608	Vyhledání vzdáleného objektu a volání jeho metod	361
609	Vyhledání vzdáleného objektu a volání jeho metod	362
610	Vyvolávání výjimek ze vzdálených metod	362
611	Tvorba a mazání vnořeného kontextu názvové služby (Naming Service)	363
612	Tvorba počátečního kontextu pro názvovou službu (Naming Service)	363
613	Užití adresy URL jako názvu počátečního kontextu	363
614	Vyhledání objektu pomocí názvové služby	364
615	Přidávání, náhrada, odstraňování a přejmenování vazeb v názvové službě	364
616	Dotaz na úplný název objektu	364
617	Výpis obsahu názvové služby	364

## Správa paměti 365

618	Mazání nepotřebných objektů	365
619	Platnost objektů	365

620	Je třeba určit, kdy bude objekt nepotřebný	366
621	Je třeba určit, kdy bude objekt vymazán z paměti	366
622	Explicitní uvolnění neplatných objektů z paměti	366
623	Explicitní uvolnění neplatných objektů z paměti	367
624	Explicitní uvolnění neplatných objektů z paměti	367
625	Dotaz na velikost dynamické paměti (haldy) v bajtech	367
626	Dotaz na volnou paměť v dynamické oblasti	367
627	Dotaz na maximální velikost haldy v bajtech	367
628	Dotaz na velikost obsazené paměti	367
629	Jak zachovat objekt, dokud je dostatek paměti	367
630	K čemu je vlastnictví objektu v systémové schránce?	368
631	Jak určit, zda je položka stále v systémové schránce	368
632	Třída pro vkládání obrázků do systémové schránky	368
633	Vkládání obrázků do systémové schránky	369
634	Výběr obrázků ze systémové schránky	369
635	Vložení textu do systémové schránky	370
636	Výběr textu ze systémové schránky	370

## Souběžné zpracování

371

637	Tvorba pracovního vlákna odvozením od bazové třídy	371
638	Tvorba pracovního vlákna implementací rozhraní	371
639	Zastavení vlákna	372
640	Zachycení okamžiku ukončení běhu vlákna	372
641	Určení okamžiku, kdy dojde k ukončení běhu vlákna	373
642	Čekání na ukončení běhu vlákna	373
643	Pozastavení aktuálního vlákna	373
644	Nepoužívejte metody suspend() a resume()	373
645	Korektní pozastavení běhu vlákna	374
646	Implementace fronty pracovních vláken	374
647	Seskupování vláken	375
648	Jak vyhledat kořenovou skupinu vláken	375
649	Rekurzivní procházení všech vláken ve skupině	375
650	Výpis všech spuštěných vláken	376
651	Určujeme, zda vlákno drží synchronizační zámek	376
652	Ukončení aplikace se spuštěnými vlákny	377
653	Zcela bezpečná třída pro užití ve vláknech	377
654	Třída částečně bezpečná pro užití ve vláknech	378
655	Zastavení všech vláken po stisku Ctrl+C	378

	<b>Tisk</b>	<b>379</b>
656	Tisk textu	379
657	Tisk do souboru	379
658	Tisk hlavního okna aplikace	379
659	Implementace rozhraní Printable	380
660	Kostra jednoduchého tiskového programu	380
661	Zobrazení dialogu Tisk	380
662	Zobrazení dialogu Vzhled stránky	381
663	Dotaz na rozměry celé stránky	381
664	Dotaz na rozměry tisknutelné oblasti	381
665	Nastavení počtu kopií tiskové úlohy	381
666	Nastavení orientace tištěné stránky	382
667	Nastavení orientace tištěné stránky	382
668	Tisk stránek v různých formátech	382
669	Dotaz na implicitní tiskovou službu	383
670	Nalezení všech dostupných tiskových služeb	383
671	Nalezení tiskových služeb s podporou určitého formátu	383
672	Nalezení tiskárny	383
673	Nalezení tiskárny s možností barevného tisku	383
674	Vyhledání tiskových služeb pro datové toky	384
675	Tiskové služby pro datové toky v určitém formátu	384
676	Tvorba tiskové služby pro datové toky	384
677	Atributy tiskové služby	384
678	Atributy tiskové úlohy podporované tiskovou službou	385
679	Čekání na změnu stavu tiskové úlohy	385
680	Čekání na změny atributu tiskové úlohy	386
681	Čekání na změny stavů tiskových služeb	386
682	Dotaz na implicitní hodnotu atributu tiskové úlohy	387
683	Dotaz na možné hodnoty atributu tiskové úlohy	387
684	Implementace hlídače dokončení tiskové úlohy	388
685	Způsob užití hlídače dokončení tiskové úlohy	388
686	Zrušení tiskové úlohy	389
687	Kostra programu využívajícího tiskové služby	390
688	Tisk datového proudu do souboru	390
	<b>Soubory zásad a správce zabezpečení</b>	<b>391</b>
689	Použijte správce zabezpečení	391
690	Deklarativní aktivace správce zabezpečení	391
691	Konfigurace ochrany souborů	392

692	Kdy se zapíná správce zabezpečení	392
693	Udělování oprávnění a ochrana souborového systému	392
694	Nastavte vždy jen minimální oprávnění	393
695	Ochrana systémových vlastností pomocí oprávnění	394
696	Udělení oprávnění na základě podpisu autora	394
697	Udělení oprávnění více třídám na základě podpisu	395
698	Udělení kombinovaného oprávnění na základě podpisu	395
699	Adresy URL v souborech zásad	395
700	Kombinujte různé typy oprávnění	395
701	Jak zjistit provázanost oprávnění?	396
702	Rozvinutí systémových proměnných v souborech zásad	396
703	Správa souborů zásad	396
704	Tvorba nového souboru zásad	397
705	Dotaz na oprávnění pro adresu URL	398
706	Dotaz na oprávnění pro vybraný adresář	398
707	Výpis všech udělených oprávnění	398

## Certifikáty, digitální podpisy, elektronické klíče a šifrování

399

708	Certifikát zabezpečení	399
709	Digitální podpis I.	399
710	Digitální podpis II.	399
711	Cesta k certifikátu příslušného serveru SSL	399
712	Dotaz na rozlišovací názvy předmětu a vydavatele certifikátu X509	400
713	Export certifikátu do souboru	401
714	Export certifikátu do souboru pomocí nástroje keytool	401
715	Import veřejného klíče ze souboru certifikátů	401
716	Import veřejného klíče ze souboru certifikátů	402
717	Import veřejného klíče ze souboru certifikátů do nového úložiště certifikátů	402
718	Jak upravit soubor zásad pro ověření identity ve vhodném úložišti certifikátů	402
719	Načtení certifikátu z úložiště certifikátů	403
720	Ověření validity certifikační cesty	403
721	Převod certifikátů X509 z typu javax na typ java	404
722	Převod certifikátů X509 z typu java na typ javax	404
723	Tvorba certifikační cesty	404
724	Přidání certifikátu do úložiště certifikátů	405
725	Výpis certifikátů nejdůvěryhodnějších certifikačních úřadů z úložiště certifikátů	405
726	Výpis všech aliasů v úložišti certifikátů	406
727	Výpis všech aliasů v úložišti certifikátů pomocí nástroje keytool	406

---

728	Výpis všech dostupných algoritmů pro ověřování validity certifikační cesty	406
729	Výpis všech dostupných formátů certifikátů	407
730	Načtení a uložení souboru v apletu	407
731	Veřejný a soukromý klíč	408
732	Dotaz na bajty generovaného páru klíčů	408
733	Dotaz na bajty generovaného symetrického klíče	409
734	Dotaz na parametry DSA pro dvojici klíčů	409
735	Dotaz na přihlašovací jméno aktuálně přihlášeného uživatele	410
736	Generování bezpečného náhodného čísla	411
737	Načtení dvojice klíčů z úložiště certifikátů	411
738	Jak ověřit oprávnění pro přístup k adresáři	411
739	Ověření podpisu bajtů ve vyrovnávací paměti	412
740	Ověření podepsaného objektu v jazyce Java	412
741	Konfigurace přihlášení k aplikaci	412
742	Ověřování uživatele při přihlášení k aplikaci	413
743	Řízení přístupu k objektu	413
744	Tisk trasovacích zpráv systému zabezpečení	414
745	Tvorba podpisu	414
746	Tvorba vlastního typu oprávnění	414
747	Příklady užití vlastního typu oprávnění	415
748	Výpis všech oprávnění udělených načtené třídě	416
749	Zákaz ověřování validity při připojení HTTPS	416
750	Tvorba páru šifrovacích klíčů s vlastním podpisem	417
751	Tvorba seznamu parametrů pro algoritmus Diffie-Hellman Key Agreement (DH)	417
752	Tvorba soukromého a veřejného klíče DH	418
753	Tvorba symetrického klíče DES	418
754	Tvorba symetrického klíče Blowfish	418
755	Tvorba symetrického klíče Triple DES	418
756	Tvorba symetrického klíče MAC pro algoritmus SHA1	419
757	Tvorba symetrického klíče MAC pro algoritmus MD5	419
758	Tvorba konspektu zprávy algoritmem MAC k ověření integrity zprávy	419
759	Tvorba šifrovaného výpisu zprávy algoritmem MD5	419
760	Tvorba soukromého a veřejného klíče RSA	420
761	Tvorba soukromého a veřejného klíče DSA	420
762	Tvorba klíčů na základě parametrů DSA	420
763	Generování tajného klíče pomocí algoritmu Diffie-Hellman Key Agreement (DH)	421
764	Šifrování objektů algoritmem DES	422
765	Třída pro šifrování algoritmem DES	422
766	Příklad užití třídy DesEncrypter	423
767	Třída pro šifrování algoritmem DES na základě hesla	423

768	Příklad užití třídy DesEncrypterPass	424
769	Šifrování souboru nebo proudu algoritmem DES	424
770	Příklad užití třídy DesFileEncrypter	425
771	Převod 56bitové hodnoty na klíč algoritmem DES	426
772	Výpis všech dostupných typů kryptografických služeb	427
773	Výpis všech implementací daného typu kryptografické služby	427
774	Výpis všech dostupných generátorů soukromých nebo veřejných klíčů	428
775	Výpis všech dostupných generátorů symetrických klíčů	428
776	Výpis všech dostupných podpisových algoritmů	428
777	Seznam všech dostupných bezpečných generátorů náhodných čísel	429
778	Seznam všech dostupných šifrovacích a dešifrovacích algoritmů	429
779	Výpis všech dostupných algoritmů pro šifrování zpráv	429

## Přehrávání zvuků, zvukových souborů a sekvencí MIDI

431

780	Jednoduchý zvukový signál	431
781	Aplikační rozhraní Java Sound	431
782	JMF (Java Media Framework)	431
783	Digitálně vzorkovaná zvuková data v Javě	431
784	Formátovaná zvuková data	432
785	Datové formáty	432
786	Souborové formáty	432
787	Čtení a zápis zvuků	433
788	Program neskončí po ukončení metody main()	433
789	Diagnostika přítomnosti zvukového subsystemu Java Sound	433
790	Načtení zvukového souboru z místního disku	433
791	Načtení zvukového souboru ze sítě	433
792	Jak načíst zvukový soubor bez hlavičky?	434
793	Formát zvukového souboru	434
794	Souborový formát zvukového souboru	434
795	Jak zjistit formáty podporované zvukovým systémem?	435
796	Úprava formátu zvukového souboru pro přehrávání v Javě	435
797	Přehrání zvukových souborů	436
798	Přehrávání souborů MP3 pomocí Java Sound API	436
799	Nepřetržité přehrávání zvukového souboru	436
800	Jak se dovíte, že jsou k dispozici další data pro zápis nebo čtení	437
801	Proč jsou metody setFramePosition() a getMicrosecondPosition() tak nepřesné?	437
802	Rozdíl mezi metodami isActive() a isRunning()	437
803	Nedostatek paměti při přehrávání zvukových souborů o velikosti větší než 5 MB	437



804	Postupné přehrávání zvukové stopy z datového proudu	438
805	Délka zvukové stopy	438
806	Délka zvukového souboru	438
807	Pozice zvukové stopy	439
808	Nastavení hlasitosti přehrávání zvukové stopy	439
809	Pouštění mono-proudu jen do jednoho stereo-kanálu	439
810	Událost ukončení přehrávání zvukového souboru	440
811	Co je to sekvence MIDI	440
812	Zvukové banky MIDI	441
813	Která zvuková banka je implicitní, když je jich v počítači více?	441
814	Načtení implicitní zvukové banky	441
815	Načtení zvukové banky z konkrétního souboru	441
816	Zjištění základních údajů o zvukové bance	442
817	Zobrazení seznamu nástrojů dostupných ve zvukové bance	442
818	Proč metoda <code>getAvailableInstruments()</code> vrací prázdné pole?	442
819	Chyba „MIDI OUT transmitter not available“	443
820	Načtení sekvence MIDI z místního disku	443
821	Načtení sekvence MIDI ze sítě	443
822	Souborový formát sekvence ve formátu MIDI	443
823	Přehrávání sekvence ve formátu MIDI	444
824	Přehrávání sekvence ve formátu MIDI z datového proudu	444
825	Délka sekvence ve formátu MIDI	445
826	Pozice sekvenceru MIDI	445
827	Nastavení hlasitosti přehrávání sekvence ve formátu MIDI	445
828	Opakované přehrávání sekvence MIDI v JDK 1.4-	446
829	Opakované přehrávání sekvence MIDI v JDK 1.5+	446
830	Korektní ukončení přehrávání sekvence MIDI	446

## Java Media Framework (JMF)

447

831	Rozdíl mezi JMF a rozhraním Java Sound API	447
832	Diagnostika prostředí pro tvorbu aplikací s podporou multimédií	447
833	Diagnostika prostředí pro tvorbu aplikací s podporou multimédií	447
834	Jednoduchý způsob ověření, zda multimediální soubor půjde přehrát ve vaší aplikaci	448
835	Adresa souboru s multimediálním obsahem	448
836	Tvorba objektu přehrávače multimediálního obsahu	448
837	Přehrávání multimediálního souboru	449
838	V jednoduchosti je síla: Přehrávač souborů MP3	449
839	Zobrazení videa pomocí lehkých komponent knihovny JFC/Swing	449
840	Univerzální panel pro zobrazení přehrávače médií v okně	450
841	Mini Media Player	451

842	MDI Media Player	452
843	Dotaz na aktuální snímek	454
844	Dotaz na délku filmu v sekundách	455
845	Dotaz na počet snímků ve filmu	455
846	Převinutí multimediálního souboru	455
847	Převíjení filmu v přehrávači	456

## Ovladače JDBC 457

848	Získání ovladačů JDBC pro příslušné databáze	457
849	Načtení ovladače JDBC	457
850	Ovladač použitý pro databázové připojení	457
851	Výpis všech načtených ovladačů JDBC	458
852	Výpis parametrů pro tvorbu připojení JDBC	458

## Databáze a práce s daty 459

853	Dotaz na záznamy z databázové tabulky	459
854	Připojení k databázi ODBC a výpis obsahu tabulky	459
855	Tvorba nové databázové tabulky	460
856	Vložení nového záznamů do tabulky	460
857	Vložení záznamu do tabulky pomocí výsledné sady	460
858	Vymazání všech záznamů z databázové tabulky	460
859	Vymazání celé tabulky z databáze	461
860	Vymazání záznamu z tabulky pomocí výsledné sady	461
861	Vymazání vybraného záznamu z databázové tabulky	461
862	Vymazání vybraného záznamu z databázové tabulky	462
863	Aktualizace záznamu v databázové tabulce	462
864	Ovlivnění počtu záznamů načítaných z databáze	462
865	Potřebujeme zjistit počet záznamů v tabulce	463
866	Potvrzení nebo vrácení aktualizace databáze	463
867	Uložení binárních dat v databázové tabulce	463
868	Načtení binárních dat uložených v databázové tabulce	464
869	Načtení binárních dat pomocí objektu typu Blob	464
870	Zpracování výjimek při práci s databázemi SQL	464
871	Varovné zprávy databázového serveru	465
872	Zástupné znaky v příkazech jazyka SQL	466
873	Výpis detailů o připojené databázi	467
874	Dotaz na maximální délku názvu tabulky v databázi	467
875	Zjišťujeme, jaké funkce má databáze pro datum a čas	467
876	Zjišťujeme, jaké funkce má databáze pro práci s řetězci	467
877	Zjišťujeme, jaké funkce má databáze pro práci s čísly	468

878	Zjišťujeme, zda databáze podporuje transakce	468
879	Jaké systémové funkce obsahuje připojená databáze	468
880	Dotaz na dostupné typy SQL připojené databáze	468
881	Jaké uložené procedury obsahuje připojená databáze	469
882	Žádost o seznam všech tabulek v databázi	469
883	Dotaz na všechna klíčová slova připojené databáze	469
884	Dotaz na možnost užití dávkového zpracování příkazů	470
885	Dotaz na podporu dynamických výsledných sad	470

## **Databáze a výsledné datové sady** 471

886	Tvorba dynamické obousměrné výsledné sady	471
887	Jak zjistit, zda lze výslednou sadu aktualizovat	471
888	Tvorba obousměrných výsledných datových sad	471
889	Jak zjistit, zda je výsledná sada obousměrná	472
890	Je vybraný záznam ve výsledné sadě první?	472
891	Zjištění pozice vybraného záznamu v obousměrné výsledné sadě	472
892	Je vybraný záznam ve výsledné sadě poslední?	473
893	Procházení záznamů v obousměrné výsledné sadě	473
894	Názvy sloupců ve výsledné sadě	474
895	Načítání dat z výsledné sady	474
896	Hodnoty NULL v datech výsledné sady	475
897	Zjišťujeme počet záznamů ve výsledné sadě	476
898	Efektivnější zjištění počtu záznamů ve výsledné sadě	476
899	Jaké výsledné datové sady lze používat v připojené databázi	476
900	Aktualizace záznamu v databázové tabulce	477
901	Obnovení záznamu v dynamické výsledné sadě	477
902	Jak stornovat nechtěnou aktualizaci dat	478
903	Připojení k databázím MySQL	478
904	Připojení k databázím Oracle	479
905	Připojení k databázím SQL Server	479

## **Java ME a NetBeans** 481

906	Mikroedice jazyka Java	481
907	CLDC (Connected Limited Device Configuration)	481
908	MIDP (Mobile Information Device Profile)	481
909	CDC (Connected Device Configuration)	481
910	Jak vyvíjet aplikace pro mobilní zařízení v integrovaném vývojovém prostředí NetBeans	482
911	Visual Mobile Designer	482
912	Práce ve vizuálním návrháři	482
913	Práce s emulátory	484

914	Umístění úložiště emulátoru	484
915	Velikost úložiště emulátoru	484
916	Jak přidat kontakty do databáze emulátoru	485
917	Tvorba kontaktů pro testování	485
918	Ovládání emulátoru	486
919	Pozastavení aplikace spuštěné v emulátoru	486
920	Úprava výkonu emulátoru	486
921	Seznam emulátorů podporovaných v IDE NetBeans	487
922	Přidání nové platformy emulátoru do NetBeans	487
923	Změna implicitního zařízení emulátoru	488
924	Nastavení platformy CLDC/MIDP	488
925	Samostatné spuštění emulátoru	488

## Midlety 489

926	Základní kostra midletu	489
927	Jednoduchý midlet	489
928	Jak na úvodní obrazovky v aplikacích typu Java ME	490
929	Úvodní obrazovka midletu	491
930	Neznámá velikost displeje	491
931	Využití celého displeje telefonu	492
932	Midlet s úvodní obrazovkou	493
933	Prohlížeč souborů v mobilním zařízení	494
934	Personal Information Management – PIM	495
935	Synchronizace kontaktů, kalendáře a seznamu úkolů	495
936	Tvorba kontaktů programově	495
937	Prohlížeč kontaktů	496
938	Tvorba vyčkávací stránky pro úlohy spuštěné na pozadí	497
939	Připojení k síti	498
940	Přihlašovací obrazovka	499
941	Vlastní program pro posílání zpráv SMS	500
942	Co je to formát SVG	501
943	Příklad jazyka SVG	501
944	Zobrazení vektorového obrázku	502
945	Otevření vektorové animace SVG	503

## Databáze v mobilním zařízení 505

946	Jak ukládat data v mobilním zařízení	505
947	Citlivá osobní data v mobilním zařízení	505
948	Jak ukládat data do mobilní databáze	505
949	Jak číst data z mobilní databáze	506

950	Zobrazení záznamů z mobilní databáze	506
951	Jak třídit záznamy v mobilní databázi	507
952	Jak vyvolat reakci na změny v databázi	507
953	Jak vymazat záznam z mobilní databáze	507
954	Jak vymazat celou databázi aplikace	508
955	Jak zjistit názvy všech databází aplikace	508
956	Jak zjistit velikost databáze	508
957	Jak zjistit, o kolik lze velikost databáze ještě zvětšit	508

## **Mobile Media API (JSR 135 API) 509**

958	Hlavní objekty pro zpracování multimédií	509
959	Generování tónů	509
960	Jak určit kmitočet a výšku tónu	509
961	Tvorba přehrávačů	509
962	Typy mediálního obsahu	510
963	Adresování různých typů médií	510
964	Seznam podporovaných typů mediálních souborů	511
965	Seznam podporovaných protokolů	511
966	Určení typu mediálního souboru z adresy URL	511
967	Zachycení zvuku v mobilním zařízení	511
968	Přehrávání nahrávky	512
969	Nastavení hlasitosti přehrávání	512

## **Konfigurace a instalace mobilních aplikací 513**

970	Vývoj aplikací pro různé typy zařízení pomocí konfigurací projektu	513
971	Vývoj aplikací pro různé typy zařízení pomocí atributů typu Ability	513
972	Vývoj aplikací pro různé typy zařízení pomocí direktiv preprocesoru	514
973	Spouštění více konfigurací najednou ve vývojovém prostředí NetBeans	514
974	Jak připravit aplikaci s pomocí vývojového prostředí NetBeans	514
975	Jak připravit aplikaci vlastními silami	514
976	Jak dostat aplikaci do mobilního telefonu	515
977	Jak dostat aplikaci do mobilního telefonu protokolem WAP	515
978	Nastavení typů MIME na serveru HTTP, jenž nabízí vaše midlety	516
979	Proč je lepší v deskriptoru JAD uvádět absolutní adresu URL souboru JAR	516

## **Bezdrátové technologie 517**

980	Spojení platformy J2ME a technologie Bluetooth	517
981	Standard JSR-82	517
982	Minimální požadavky technologie Bluetooth a J2ME	517

983	Co je to BCC	518
984	Možnosti aplikačního rozhraní JSR-82	518
985	Bluetooth 2.2/3.0 = 24 Mb/s	518
986	Inicializace zásobníku Bluetooth	518
987	Informace o lokálním zařízení	519
988	Informace o vzdáleném zařízení	519
989	Vyhledávání zařízení	520
990	Vyhledávání služeb	520
991	Registrace služby Bluetooth	520
992	Komunikace	521
993	Emulace sériového portu	521
994	Server sériového připojení Bluetooth	522
995	Klient sériového připojení Bluetooth	522
996	Formát adresy URL pro spojení se zařízením standardu Bluetooth	523
997	Není třeba stále vyhledávat dostupná zařízení	523
998	Chyba ve specifikaci	523
999	Server typu Bluetooth	524
1000	Klient typu Bluetooth	525
1001	Posílání dat sítí GPRS	526

## Rejstřík 527

# Úvodem

Devadesát procent projektu spotřebuje devadesát procent vašeho času. Zbývajících deset procent projektu spotřebuje dalších devadesát procent času. Abyste svůj čas strávený na projektech vyvíjených v jazyce Java mohli využít co nejefektivněji, dostává se vám do ruky nové vydání knihy z řady 1001 tipů a triků. Jistě jste se mnohokrát setkali s tím, že chcete-li vyřešit nějaký problém, nemůžete ani za nic zjistit, jak byste vlastně měli postupovat. Pochopitelně až do doby, kdy už takové řešení potřebovat nebudete. A pravděpodobnost, že svůj problém vyřešíte pomocí nápovědy, je... však to znáte sami. Efektivní využití času a energie programátora je základem úspěchu jakéhokoli softwarového projektu. Proto v této knize přinášíme řadu rad a receptů, jak vyřešit dílčí problémy, s nimiž se většina z nás čas od času potká. Právě skutečnost, že se s určitými úlohami nesetkáváme každodenně, způsobuje, že na jejich vyřešení trávíme více času, než bychom chtěli.

Možná jste počítačovým samoukem, který dostal práci v menší firmě proto, že zná rozdíl mezi objektem a třídou, a očekává, že zde najde odpověď na všechny své dotazy. Možná se ale jen zajímáte o specifika jazyka Java a chcete se o něm dovědět něco víc, nebo se dokonce v programování v Javě chcete stát specialistou. Nebo snad v tomto oboru platíte za uznávaného odborníka, který si chce jen doplnit něco málo, co mu ještě uniklo.

Hledáte-li jako pomocníka knihu, jež vám v řadě situací a problémů navrhne možná řešení, pak jste určitě na správné adrese.

Pravděpodobně zde neobjevíte nové horizonty, můžete si však ušetřit spoustu drahocenného času místo vymýšlení toho, co už někdo vymyslel před vámi. Tato kniha vám může například posloužit jako záchytný bod v zoufalé situaci, kdy je potřeba rychle vyřešit poměrně snadný problém, který má ovšem tu nepříjemnou zvláštnost, že jste se jím dosud nikdy vážně nezabývali, nebo jste se jím zabývali pouze okrajově. Nejste-li chodící encyklopedií, musíte logicky čas od času vyhledat pomoc. Určitě zde nenajdete odpovědi na všechny své otázky. Tato kniha se vám snaží pouze ukázat, že každý problém lze vyřešit několika způsoby. Vybrat si však musíte sami.

Pokud tyto řádky čtete ještě v knihkupectví, máte dvě možnosti: Buď si knihu koupíte, nebo ji vrátíte do regálu. Není to učebnice programovacího jazyka. Koncepce knihy ale od čtenáře určité programátorské zkušenosti vyžaduje – to se nedá popřít. Tipy a triky budou logicky srozumitelnější zkušenějším programátorům. Příklady v sobě nesou rovněž velmi cenné informace, jež jsou užitečné i pro začínající programátory.

Toto vydání je vůči tomu původnímu obohaceno o tipy určené pro práci s verzí JDK 6. Tato verze jazyka umožňuje mnohem pohodlnější programování zejména uživatelského rozhraní, multimédií nebo aplikací pro mobilní zařízení.

Považujte, prosím, knihu *1001 tipů a triků pro Javu* za určitý druh zaváděcího programu, do něhož jste vstoupili a do něhož byly zadány různé vstupní informace od nejjednodušších apletů po nepoměrně složitější postupy používané například při zpracování multimédií – zkrátka mnohé z toho, co je často v dnešním programátorském světě potřeba. Představte si, že vás tento zaváděcí program napojí na dokovací stanici, k níž je připojeno přes tisíc konektorů,

kteřé vás spojíte s dalšími obzory, za nimiž se skrývá tajuplný svět, ve kterém se jazyk Java používá k předávání myšlenek nejen počítačům, ale i dalším lidem.

Chci upozornit čtenáře, že všechny informace uvedené v této knize jsou šířeny bez záruky. Přes všechny snahy autora i nakladatelství o výstižnost sdělení i přesnost uváděného kódu je možné, že v určitých konkrétních případech některé z tipů nebudou fungovat tak, jak je uváděno v příslušných pokynech. Je dokonce velmi pravděpodobné, že ani důsledný přístup autora a dvojí redakční korektury nezajistí při zpracování rozsáhlého množství informací naprosté vymýcení nebo výjimečné nezavlečení chyb nebo chybiček do knihy. Stejně jako u jiných knih všude na světě si jich bohužel všimnete až vy, čtenáři. Odhalíte-li nějakou, pošlete, prosím, zprávu o ní spolu s návrhem její opravy redakci nakladatelství CPress na adresu knihy@cpress.cz.

Všechny odůvodněné opravy budeme moci vystavit na webu <http://knihy.cpress.cz> v dokumentu Errata a samozřejmě text opravit v případném dotisku nebo novém vydání knihy.

Kromě toho je zde ještě další okolnost. Vzhledem k tomu, že se publikované tipy soustředí vždy na princip či zvláštnost daného řešení, jde často jen o úryvky kódu, nikoli o kompletní aplikace s ošetřením všech okolností, které mohou vykonávání kódu ovlivnit. Nebylo proto účelné v omezených příkladech zachytit všechny možné důsledky, kterými vás může daný kód zasazený do vaší aplikace či daného prostředí překvapit. Kvůli úspoře cenného místa neobsahují ukázky kódu většinou ani příklady ošetření možných výjimek. Doporučované postupy je nutno v příslušných aplikacích podrobit důslednému testování, které by mělo odhalit možné skryté důsledky vyplývající z konkrétní konfigurace hostitelského systému. Z tohoto důvodu nenosou autor ani nakladatelství žádnou odpovědnost za jakékoli ztráty nebo škody způsobené přímo nebo nepřímo informacemi uvedenými v této knize.

### **Vážení čtenáři,**

držíte v ruce 2. vydání sbírky tipů a triků pro programátory v jazyce Java. Společně s redakcí věříme, že vás mohou povzbudit na strastiplné cestě za poznáním tajů práce v tomto moderním programovacím jazyce.

Knihy je pomyslně rozdělena do devíti tematických celků. Tipy, recepty, návody a rady jsou přesto uspořádány tak, aby na sebe volně navazovaly. Čtenář tak teoreticky může svůj program postupně rozvíjet řadou po sobě následujících návodů.

### **Základem je objekt**

Milí čtenáři, víte, co je to objekt?

Jistě víte, jaký je význam slova „objekt“ mimo programátorské prostředí. Objektem může být neidentifikovaný létající objekt známý také jako UFO, může jím být objekt vaší touhy, může jím být také rekreační objekt v Beskydech nebo na Šumavě. Může jím ale být také tužka, lidský vlas nebo také klika u dveří. Objekt je obvykle vnímán jako obecné vyjádření spřízněných pojmů jako předmět, věc nebo těleso. Objektem je však také jakákoli stavba či budova. V určitých případech může jít o více objektů, budov, předmětů nebo těles, pokud tyto tvoří jeden celek. V programování jde však o jeden ze základních stavebních prvků. V Javě dokonce o stavební prvek stěžejní.

Proto se první dvě kapitoly tipů zabývají především možnostmi řešení úskalí při tvorbě objektů. Začátečníci, pokročilí a snad i znalci zde najdou recepty na řešení problémů při práci s třídami, objekty, s uspořádáním objektů do balíčků. Protože jde o první kapitoly, neměli by-



chom zapomenout ani na úplně nováčky a právě pro ně je zde několik receptů na překlad prvních programů.

## Grafické uživatelské rozhraní

Nejběžnější uživatelské rozhraní umožňuje ovládat počítač pomocí interaktivních grafických ovládacích prvků. Na monitoru nebo displeji počítače či jiného inteligentního zařízení jsou zobrazena okna, v nichž programy zobrazují svůj výstup. Uživatel v tomto prostředí používá ke komunikaci s programy klávesnici, myš a grafické ovládací prvky, jako jsou menu, ikony, tlačítka, posuvníky, formuláře a podobně, což jsou základní prvky pro interakci programu s uživatelem.

Grafické uživatelské rozhraní, o němž je řeč, využívá možnosti počítače ke snazšímu užívání počítačových programů. Je-li grafické uživatelské rozhraní navrženo dobře, nemusí se uživatel učit složité příkazové jazyky a syntaxe. Grafické uživatelské rozhraní však nelze zbytečně přeceňovat, neboť mnozí uživatelé upřednostňují rozhraní příkazového řádku pro jeho vysokou efektivitu, zejména jsou-li důvěrně obeznámeni s příkazovou syntaxí.

Protože grafické uživatelské rozhraní je fasádou většiny moderních programů, hodnotí mnozí uživatelé kvalitu programu právě podle něho. Vývojáři se logicky snaží tomuto požadavku vyhovět. Autoři jazyka Java na zmiňované snahy reagovali v nové verzi jazyka (Java 6) a rozšířili báze knihovny o mnoho velmi užitečných tříd.

Čtenář proto v dalších osmi kapitolách najde například recepty na tvorbu průhledných oken, oken různých tvarů, na práci s ikonami v oznamovací oblasti hlavního panelu. Také tipy pro práci s 2D grafikou nabízejí několik možností, jak při tvorbě neotřelého designu realizovat poměrně snadno vlastní grafické návrhy. Pokud vás mimo jiné zajímá, jak vytvářet ovládací prvky, formuláře, jak pracovat v režimu celé obrazovky, jak měnit atributy nebo směr písma, určité v tomto souboru kapitol najdete také něco pro sebe.

## Manipulace s textem

Text je přirozeným způsobem komunikace. Ve všech systémech je prakticky stejný. Rozumějí mu lidé a v dalších sedmi kapitolách zjistíte, že při troše snahy mu mohou porozumět také vaše programy. Někdy se vám může hodit, že vaše aplikace bude schopna zpracovat nebo dokonce upravit malé nebo velké množství textu. Když už aplikace takové schopnosti má, je už jen na vás a na zadání, zda aplikace bude s textem pracovat automaticky, nebo bude interaktivně plnit požadavky uživatelů.

Programy v jazyce Java byly dlouhou dobu považovány za příliš „textové“. V těchto kapitolách se dovíte, že zpracování textu nemusí nutně znamenat pouze zobrazení textového souboru ve formátu prostého textu nebo zpracování konfiguračního souboru či vstupu příkazového řádku.

Java poskytuje dostatek nástrojů k formátování textu na špičkové úrovni. Příprava zdrojových kódů není možná neintuitivnější, ale výsledky mohou opravdu stát za to. Běžní uživatelé totiž většinou dávají přece jen přednost úpravám textu v grafickém prostředí.

V těchto kapitolách najdete mimo jiné recepty na prohledávání textu, vyhledávání znaků, slov a slovních spojení. Ti, kdo potřebují rychle zjistit, jak správně naformátovat číslo, datum nebo čas, zde najdou přesně to, co potřebují. Sem jsem zařadil také příklady práce s kódováním textu.

## Manipulace se soubory

Souborový systém je označení pro způsob organizace dat ve formě souborů tak, aby bylo možné je snadno najít a přistupovat k nim. Jazyk Java obsahuje velmi účinné a efektivní nástroje pro správu souborového systému a manipulaci s uloženými daty. Další tři kapitoly obsahují řadu účinných a zároveň poměrně jednoduchých technik, díky nimž pro vás budou úkoly spojené s manipulací se soubory procházkou růžovým sadem.

## Práce v síti

Další logickou zastávkou jsou čtyři kapitoly tipů zaměřené na práci se sítí, na distribuované systémy, Internet a v návaznosti na to na stránky JSP. Sokety a přesměrování jsou další souborové abstrakce, ale zároveň velmi preferované síťové prvky, které se vám při každodenní práci mohou velmi dobře hodit.

## Systém

Pokračováním, ale také logickým završením předchozích sedmi kapitol je soubor pěti kapitol pojednávajících o systémových oblastech, jako jsou třeba správa paměti, možnosti souběžného zpracování (procesy a podprocesy), možnosti spouštění aplikací v různých operačních systémech a zabezpečení.

## Multimédia

Do dvou následujících kapitol jsem zařadil tipy a triky pro práci se zvukem a obrazem.

Od počátku 90. let minulého století se označení multimediální aplikace nebo multimediální software začalo používat pro aplikace, které využívaly kombinace textových, obrazových, zvukových či animovaných nebo filmových dat. Jelikož jsou dnes multimediální nejen prakticky všechny osobní počítače, ale také mobilní a další inteligentní zařízení, je tvorba aplikací tohoto typu trendem soudobého vývoje.

V řadě případů jsou totiž animace a zvuk tím pravým kořením dodávajícím aplikacím punc originality. Využitím potenciálu multimédií váš projekt může dostat zcela jiný rozměr.

## Práce s databází

V dalších třech kapitolách se detailně věnujeme jedné z klíčových technologií. Jde o technologii JDBC, která poskytuje základní rozhraní pro unifikovaný přístup k databázím. Díky tomu nemusíte znát různá API jednotlivých databází. Naučíte-li se pracovat s jednotným rozhraním JDBC, můžete je pak používat pro přístup do libovolného databázového systému dostupného prostřednictvím ovladače JDBC.

Rozhraní JDBC navíc není určeno jen pro přístup k relačním databázím, ale k libovolnému formátu dat, ukládanému ve „sloupcové podobě“, což mohou být i sešity tabulkových kalkulátorů, textové soubory apod.

## Mobilní zařízení

V dnešní době je pro každého naprostou samozřejmostí mít mobilní telefon. Mobilní komunikace je odvětví spotřební elektroniky, které prochází velmi rychlým vývojem. Jedním z posledních hitů je použití jazyka Java právě v mobilních telefonech. Ale nejen v nich, nýbrž i v ostatních mobilních zařízeních, například v PDA. Tato implementace otevírá ce-

lou řadu možností, jak rozšířit funkce mobilního zařízení podle potřeb uživatele. Mobilní zařízení se tak stává přenosnou kapesní alternativou počítače, která sice nemá takové možnosti jako klasické PC, ale jak ukazuje vývoj midletů, k dostání je stále více aplikací napsaných v J2ME, jež jsou odvozeny od „plnokrevných“ aplikací známých z PC.

V posledních kapitolách této knihy se dovíte mnohé o tom, jak aplikace pro mobilní zařízení vytvářet, ladit a testovat, ale také leccos o vizuálním vývojovém prostředí, v němž je vývoj takových aplikací výrazně jednodušší.

## Jak číst tuto knihu

Tato kniha byla navržena takovým způsobem, aby ji bylo možno číst najednou od první do poslední strany, nebo podle vybraných témat. Chcete-li se dostat ke specifickým programátorským tipům, nalistujte příslušné téma v obsahu nebo v rejstříku vyhledejte klíčový odkaz na témata, která budete považovat za zajímavá.

V této knize si přijdou na své nejen profesionálové, ale i domácí kutilové. Věříme, že každý, kdo bude chtít proniknout do neznámých tajů světa bez hranic, najde v této knize správné ukazatele na své cestě za pravdou.

Každý tip, trik, recept nebo návod je v knize označen pomocí jedné ze tří ikon naznačujících orientační úroveň znalostí čtenáře, pro něhož je daný tip určen především. Kniha je vhodná pro všechny skupiny programátorů a své si v ní najdou jak začátečníci, tak pokročilí vývojáři.

Skuteční znalci zase mohou kromě tipů a triků popisujících spíše pokročilé možnosti jazyka Java k tvorbě různých zvláštních efektů využít knihu například jako referenční příručku.



začátečník

Takto označený tip je určen především čtenářům s minimálními znalostmi jazyka Java, kteří se s jazykem teprve seznamují.



pokročilý

Takto označený tip je určen hlavně čtenářům se základními znalostmi jazyka Java, které rozšiřuje.



znalec

Takto označený tip je určen zejména čtenářům s velmi dobrou znalostí jazyka a obvyčejně popisuje velmi pokročilé a důmyslné postupy.

## Zdrojové kódy

Zdrojové kódy všech tipů a triků, jež obsahují zdrojový kód, najdete na doprovodném disku v textové podobě. Každý takový textový soubor je označen číslem příslušného typu. V souboru je odkaz na tuto knihu a pak už zdrojový kód, jehož aplikace při řešení konkrétního problému je tak výrazně jednodušší, než kdybyste vše museli opisovat ručně.

## Doprovodné CD

Doprovodný disk obsahuje kromě zdrojových kódů také řadu odkazů na užitečné stránky a také několik užitečných nástrojů, jež vám programování v jazyce Java výrazně usnadní nebo alespoň zpříjemní.

Najdete na něm také instalační programy dvou vývojových prostředí: Eclipse a NetBeans.

## Konvence použité v knize

- *Kurzíva* – Kurzívou v knize budeme vyznačovat cesty, názvy souborů, programů a internetové adresy (adresy URL i názvy domén). Stejně budeme označovat i nové pojmy, které budeme definovat.
- *Neproporcionální písmo* – Toto písmo použijeme pro výstup z programů a pro názvy a klíčová slova v příkladech.
- *Neproporcionální písmo s kurzívou* – Toto písmo použijeme pro volitelné parametry či prvky v okamžiku, kdy budeme popisovat syntaxi příkazu.
- *Neproporcionální písmo vyznačené tučně* – Toto písmo použijeme pro příkazy, které by měly být psány doslovně a také pro zvýraznění ve zdrojovém kódu programu či konfiguračních souborech.