

Vorwort

Es kann ganz schön anstrengend sein, das Programmieren zu erlernen. Aber es kann auch ziemlich viel Spaß machen! Grundsätzlich kann man sagen, dass es erheblich leichter fällt, wenn man es lernen *will* und es nicht lernen *muss*. (Möglicherweise zwingt Sie Ihr Professor, Ihr Lehrer oder Ihr Arbeitgeber dazu?) Ich möchte damit sagen, dass Sie eine gewisse Grundbegeisterung für die Sache mitbringen sollten, sonst wird das nichts! Im Idealfall fangen Ihre Augen an zu glänzen, wenn Sie das Wort *Java* nur hören, in jedem Fall wäre ein wenig Enthusiasmus aber schon angebracht.

Eine Programmiersprache zu lernen ist eine Sache, das Programmieren an sich zu lernen, eine andere. Ersteres bedeutet, sich die Sprachkonstrukte anzueignen, letzteres heißt, die dahinterliegenden Konzepte zu verstehen. Dieses Buch versucht, Ihnen primär Programmierkonzepte zu vermitteln und zwar anhand der Programmiersprache Java. Es legt keinen Wert darauf, Ihnen Java in allen Einzelheiten näher zu bringen. Die zugrundeliegenden Konzepte zu verstehen, ist für einen Softwareentwickler weit wichtiger, als sämtliche Details einer x-beliebigen Programmiersprache zu kennen. Programmiersprachen kommen und gehen, viele ihrer angewandten Konzepte bleiben aber bestehen und tauchen in anderen, neueren Sprachen wieder auf. Haben Sie also erst einmal die Konzepte einer Sprache verstanden, ist es gar nicht so schwer, eine neue, artverwandte Programmiersprache zu erlernen.

In den einzelnen Kapiteln werden zunächst anhand vieler Java-Beispiele Grundelemente der Programmierung eingeführt. Diese bilden die Basis für die anschließende Beschreibung der Objektorientierten Programmierung (kurz: OOP). Dann stelle ich Ihnen einige erweiterte Java-Konzepte vor. Zum Abschluss folgt ein Ausflug in die Welt der Design Patterns. In den fortlaufenden Text eingeflochten sind Exkurse. Sie liefern entweder Hintergrundinformationen zu dem aktuellen Thema, um für ein besseres Verständnis zu sorgen oder beinhalten jeweils ergänzende Informationen. Viel Wert wurde auch auf die Ausarbeitung der beiden Übungsblöcke gelegt, sodass Sie Neuerlerntes umgehend anwenden können und so Ihr Wissen festigen.

Bevor ich begonnen habe, dieses Lehrbuch zu schreiben, habe ich sicherheitshalber ein, zwei andere Bücher gelesen (könnten auch ein paar mehr gewesen sein...), um zu sehen, wie andere Autoren so vorgehen. Dabei habe ich festgestellt, dass zu Beginn oft Hinweise an den Leser gegeben werden, wie denn das Buch gelesen werden kann, d.h., welche Kapitel wichtig, welche unwichtig sind, ob man beim Lesen auch bei einem beliebigen Kapitel in der Mitte beginnen kann etc. Mein Tipp für dieses Buch: Beginnen Sie vorne und lesen Sie es bis zum Ende durch. Dieses Buch ist eher vergleichbar mit einem Roman oder einem Krimi, als mit einem Nachschlagewerk. Es hat gewissermaßen eine *Story*. Ein Zeichenprogramm, das sich fast durch alle Kapitel zieht, wird nach und nach entwickelt. So gestaltet sich das Buch sehr praxisnah. Dafür muss man es aber von vorne bis hinten lesen und kann sich nicht so ohne weiteres einzelne Kapitel herausgreifen. Wenn Sie bei einem Krimi die Passagen über den Gärtner einfach überspringen, werden Sie am Ende auch nicht verstehen, warum er der Mörder gewesen sein soll.

Ich möchte auch nicht abwägen, welche Kapitel nun wichtiger und welche weniger wichtig sind. Das Buch behandelt die Grundlagen der Objektorientierten Programmierung, und diese sind meiner Ansicht nach alle gleich wichtig. Alles was ich für nebensächlich halte, habe ich ohnehin nicht behandelt. Dadurch ergibt sich auch das schlanke (programmiererfreundliche) Format des gedruckten Werkes.

Tatsächlich wäre das einzige, das Sie von mir aus nicht unbedingt hätten lesen müssen, das Vorwort gewesen, aber um dieses noch zu überspringen ist es jetzt auch schon zu spät. ;)

Viel Freude beim Lesen!

Regensburg, im Dezember 2008

Christian Silberbauer