

Läsanvisningar

På följande sidor finner du läsanvisningar till den rekommenderade samt den alternativa kurslitteraturen.

F#	Moment	Jia, Objectoriented Software Development using Java
1	Vad är objektorienterad programmering? Språket Java. En jämförelse mellan Java och C.	Material från kurswebben samt kap 1 och 2.1 (en översikt) Kap 3 och 4.1 – 4.3
2	Klasser och objekt. Datamedlemmar och metoder. In kapsling. Mutable/Immutable. Återanvändning.	Kap 4.4 – 4.4.6
3	Mer om klasser och objekt: static, this, överlagrade metoder m m Java: Referensvariabler, objekt och Garbage Collector. Arrayer med objekt. Klassen String. Enumeration.	Kap 4.4.7 – 4.4.9, 4.5
4	Relationer mellan klasser: association, aggregat. UML, klassdiagram.	Kap 2.1 – 2.2
5	Arv, specialisering. Vad och varför? Basklass och subklasser. Nyckelordet super Omdefiniering av metoder i subklasser (overriding) Klasshierarkier, basklassen Object.	Kap 5.1 – 5.4 (täcker föreläsningarna 5 – 7)
6	Polymorfism – heterogena objektsamlingar, basklassreferenser Abstrakta klasser. Arv vs. Aggregat.	Se F5
7	Interface och arv Exempel: Interfacet Comparable och kod för t ex sortering Collections Framework, speciellt klassen ArrayList.	Se F5
8	Felhantering med exceptions: try, catch, finally. Filhantering i Java, strömmar. Serialisering av objekt.	Kap 4.6 Kap 8.1 och 8.4
9	Generics i Java.	Material från kurswebben.
10	Obligatorisk övning: OO modellering – från problem till klasser. Unified Modeling Language, UML: klassdiagram, sekvensdiagram m m	Kap 2 (2.1 – 2.5) Kap 6.1 – 6.3 bör läsas som en översikt inför kommande kurser.
11	Grafiska användargränssnitt, introduktion till swing Introduktion till händelsehantering: händelsekällor, lyssnare och händelsehanterare.	Kap 8.3 samt föreläsningsmaterial. För detaljer om grafiska komponenter hänvisas till länkar på kurssidan.
12	Mer om händelsehantering Model-View-Controller mönstret.	Se F9
13	Mer om komponenter i swing; layout, text input, text areas, check boxes, menyer.	Se F9 Kap 9 bör läsas, som ett praktiskt exempel
14	Parallella aktiviteter med trådar "Race conditions", synkronisering av trådar	Kap 11
15	Introduktion till Design-mönster, Design Patterns	Valda delar av kap 7 + kurswebben
16	Exempeltentamen. Coachning inför laboration 5.	Material från kurswebben.