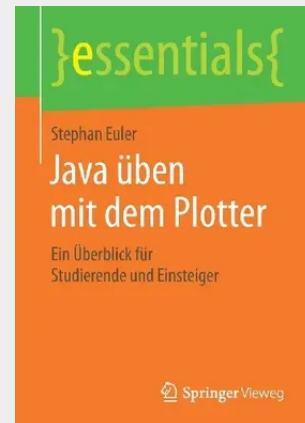


Java üben mit dem Plotter

Ein Überblick für Studierende und Einsteiger

Dieses *essential* zeigt, wie man in Java-Anwendungen mit dem Plotter grafische Darstellungen erzeugen kann. Mit dem Plotter-Objekt – angelehnt an den Stiftplotter, der sich mit Steuerbefehlen über Papier bewegt – wird eine einfache Schnittstelle zur grafischen Programmierung angeboten. Bereits beim Einstieg in die Programmierung entstehen so erste grafische Darstellungen wie z.B. Funktionsverläufe und Simulationsergebnisse. Durch einfache Programmierbeispiele und Aufgaben wird der Umgang mit grundlegenden Konzepten wie Variablen, Kontrollstrukturen, Methoden und Klassen geübt.

Dieses essential zeigt, wie man in Java-Anwendungen mit dem Plotter grafische Darstellungen erzeugen kann. Mit dem Plotter-Objekt ζ angelehnt an den Stiftplotter, der sich mit Steuerbefehlen über Papier bewegt ζ wird eine einfache Schnittstelle zur grafischen Programmierung angeboten. Bereits beim Einstieg in die Programmierung entstehen so erste grafische Darstellungen wie z.B. Funktionsverläufe und Simulationsergebnisse. Durch einfache Programmierbeispiele und Aufgaben wird der Umgang mit grundlegenden Konzepten wie Variablen, Kontrollstrukturen, Methoden und Klassen geübt.



14,99 €

14,01 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783658233464

Medium: Buch

ISBN: 978-3-658-23346-4

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 19.09.2018

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2018

Serie: essentials

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 92 g

Seiten: 49

Format (B x H): 148 x 210 mm

