

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	IV
BU KİTABI NİÇİN YAZDIM?	V
KİTABIN FELSEFESİ.....	V
BU KİTABI KİMLER İÇİN YAZDIM?	V
BU KİTAPTAN NASIL FAYDALANABİLİRSİNİZ?	VI

BÖLÜM1 : ÖN HAZIRLIKLAR

1.1 GİRİŞ	9
1.2 JAVA SANAL MAKİNESİNİN KURULMASI	9
1.2.1 JAVA SANAL MAKİNESİNİN WINDOWS İŞLETİM SİSTEMİNE KURULMASI.....	11
1.2.2 JAVA SANAL MAKİNESİNİN LINUX İŞLETİM SİSTEMİNE KURULMASI	11
1.3 PATH ve CLASSPATH AYARLARI NASIL YAPILIR?	13
1.4 JRE (JAVA RUNTIME ENVIRONMENT – JAVA ÇALIŞMA ORTAMI)	16
1.5 JAVA KAYNAK KODLARI İÇİN YAZIM ORTAMLARI.....	18
1.6 ÖRNEK BİR PROGRAMIN YAZILMASI, DERLENMESİ VE ÇALIŞTIRILMASI	19

BÖLÜM 2: UYGULAMALAR

2.1 DOSYA ARAÇLARI VE GENEL AMAÇLI PROGRAM UYGULAMALARI

2.1.1 DOSYAKOPYALAMAK	25
2.1.2 DOSYA ZAMANINI GÖRÜNTÜLEMEK	27
2.1.3 DOSYA BULMAK	30
2.1.4 DİZİN OLUŞTURMAK	31
2.1.5 DOSYA ADLANDIRMAK	32
2.1.6 KOMUT ÇALIŞTIRMAK	35
2.1.7 DOSYA VE DİZİNLERDE SÖZCÜK ARAMAK	37
2.1.8 DOSYA VE/VEYA DİZİN SİLMEK	39
2.1.9 RESME SÖZCÜK EKLEYİP KAYDETMEK	42
2.1.10 DİZİN VE ALT DİZİNLERDEN BELİRTİLEN UZANTIDAKİ DOSYALARI SİLMEK	45
2.1.11 DİZİN VE ALT DİZİNLERDE BELİRTİLEN UZANTILI DOSYALARDA TOPLAM KAÇ SATIR OLDUĞUNU BULMAK	47
2.2 RESİM KESME PROGRAMI	50
2.3 FOTO APPLET	55
2.4 BELLEK BİLGİSİ	59
2.5 ÇİZİM APPLET	61
2.6 WEB TARAYICI	63
2.7 SAAT	68
2.8 RESİM ÇERÇEVELİ YAZI OLUŞTURUP KAYDETMEK	70
2.9 RENKLİ ŞEKİLLER	74
2.10 DOSYA BİLGİSİ	76
2.11 BASİT FİL ÇEKİMİ	79
2.12 JAVA DOSYA ARACI	82
2.13 FİLTRELİ RESİM OLUŞTURUP KAYDETMEK	86
2.14 KLASÖRLERİ FİLTRELİ LİSTELEME	88
2.15 DİZİN VE ALT DİZİNLERDEKİ DOSYALARI TARAYIP ARANILAN KELİMEYİ BULMAK	89
2.16 FİŞ TAKİP PROGRAMI	92
2.17 FARE KONTROL PROGRAMI	96
2.18 DOSYA YÖNETİMİ (WINDOWS GEZGİNİ)	97
2.19 APPLETE YAZI YAZMAK	105
2.20 GRAFİK KAYDETMEK	106
2.21 HTML EDITÖRÜ	110
2.22 JAVA 2D DEMO	114
2.23 JAR LİSTELEYİCİ	117
2.24 ANİMASYONLU ŞEKİLLER	119
2.25 İSTENİLEN TİP, BOY VE RENKTE YAZI YAZMAK	120
2.26 RESİM BOYUTU DEĞİŞTİRMEK	122
2.27 HESAP MAKİNESİ	125
2.28 ANİMASYONLU İLERLEME ÇUBUĞU (PROGRESSBAR)	127
2.29 GELİŞMİŞ BİR NOT DEFTERİ UYGULAMASI	128
2.30 JAVA PAİNT (BOYAMA) PROGRAMI	141
2.31 RESİM VE ŞEKİLLER ÜZERİNDE İLERİ İŞLEMLER YAPAN BİR UYGULAMA	145

II

2.32 KİŞİSELLEŞTİRİLMİŞ DİYALOG KUTUSU	149
2.33 HTML DOSYALARINI ANAHTAR KELİMELERE GÖRE RENKLİ AÇAN İLERİ BİR UYGULAMA	151
2.34 BELLEĞİN NE KADARININ KULLANILDIĞINI BULMAK	154
2.35 ANİMASYONLU DİKDÖRTGENLER	156
2.36 RECURSİVE (ÖZYİNELEME)	158
2.37 JAVA DND (Sürükle-Bırak) TEKNOLOJİSİ	159
2.38 DOKUZ TANE RESMİ SÜRÜKLE BIRAK YÖNTEMİ İLE KOPYALAYIP KAY. UYGULAMA	162
2.39 ANİMASYON VE THREAD'İN TEMELLERİ	166
2.40 OTOMATİK ŞİFRE ÜRETİCİ	167
2.41 JAVA SLAYT GÖSTERİSİ	169
2.42 GELİŞMİŞ , KANALLI (THREADLI) BİR KELİME BULMA UYGULAMASI	171
2.43 SİSTEM BİLGİLERİ	174
2.44 GELİŞMİŞ BİR TELEFON DEFTERİ UYGULAMASI	177
2.45 DOSYA TRANSFER ETMEK	182
2.46 YAZIYI DÖNDÜREN ANİMASYONLU BİR APPLET	184
2.47 BİR YAZI BOYAMA (TEXTUREPAINT) UYGULAMASI	187
2.48 RESMİ İSTENİLEN ORANDA TRANSPANLAŞTIRIP KAYDEDEN BİR PROGRAM	190
2.49 İLERİ GERİ RESİM GÖSTEREBİLEN BİR APPLET	193
2.50 KELİME OYUNU	195
2.51 JAVA ZIP ARAÇLARI	197
2.52 ALAN HESAPLAYAN APPLET	211
2.53 RESİM OLUŞTURUP KAYDETMEK	213
2.54 ÇARPIM TABLOSU	214
2.55 RENK SEÇİM APPLETİ	216
2.56 YAN TARAFINDA RESİM GÖSTEREBİLEN ÖZEL BİR DOSYA SEÇME ARACI	218
2.57 TEMEL BİR ANİMASYON VE THREAD UYGULAMASI	220
2.58 SES VE RESİM DOSYALARI HAKKINDA BİLGİ VEREN BİR PROGRAM	222
2.59 DERS EĞİTİM PROGRAMI	226
2.60 GELİŞMİŞ KANALLI BİR FİL ÇEKİMİ UYGULAMASI	228
2.61 OYUNA YÖNELİK PROGRAM UYGULAMALARI	
2.61 OYUN PROGRAMI UYGULAMALARI	232
2.61.1 MAYIN TARLASI BENZERİ BASİT BİR OYUN	232
2.61.2 TEST TEMELLİ, PUANLAMALI BİR KELİME OYUNU	234
2.61.3 KELİMELERİ ANIMSATMAYA YÖNELİK BİR OYUN APPLETİ	238
2.62 SÖZLÜK OLUŞTURMAYA YÖNELİK PROGRAM UYGULAMALARI	
2.62 SÖZLÜK PROGRAM UYGULAMALARI	240
2.62.1 KURULUM (SETUP) ÖZELLİĞİ OLAN BİR SÖZLÜK	240
2.62.2 RESİMLİ SÖZLÜK	244
2.62.3 KOMPLEKS BİR SÖZLÜK UYGULAMASI	247
2.62.4 İLERİ VERİ YAPILARINI KULLANAN GELİŞMİŞ BİR SÖZLÜK	251
2.63 SES TEKNOLOJİSİNE YÖNELİK PROGRAM UYGULAMALARI	
2.63 SES TEKNOLOJİSİ PROGRAM UYGULAMALARI	255
2.63.1 KONSOL ORTAMINDA TEMEL SES OYNATICI	258
2.63.2 KONSOL ORTAMINDA TEMEL MİDİ OYNATICI	259
2.63.3 GRAFİK TABANLI TEMEL SES OYNATICI	261
2.63.4 TEMEL SES APPLETİ	263
2.63.5 16 FARKLI SES ÜRETEN BİR PROGRAM	264
2.63.6 120 ÇİVARINDA SES ÜRETEN BİR PROGRAM	265
2.63.7 GR. TABANLI SES OYNATIP KAYDEDEBİLEN ORTA DÜZEY BİR UYGULAMA	267
2.63.8 BİRKAÇ FORMAT ARASINDA DÖNÜŞÜM YAPABİLEN BİR SES UYGULAMASI	270
2.63.9 MP3 ÇALAR	272
2.64 GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİSİNE YÖNELİK PROGRAM UYGULAMALARI	
264 GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİSİ UYGULAMALARI	279
2.64.1 BİR KOMUTLA BAZI SES VE GÖRÜNTÜ DOSYALARINI AÇAN BİR PROGRAM	279
2.64.2 JAVA MEDYA OYNATICI (JAVA MEDIA PLAYER)	281
2.64.3 KOMPLEKS BİR MEDYA OYNATICI	285
DİZİN	290
YAYINLARIMIZ VE ELEKTRONİK EĞİTİM KARTLARIMIZ	292