

Contenido

CAPÍTULO 1	QUÉ ES JAVA	1
CAPÍTULO 2	¡HOLA, JAVA! DESPLIEGUE MENSAJES EN LA CONSOLA DEL SISTEMA	6
CAPÍTULO 3	¡HOLA, JAVA! II CÓMO DEFINIR UNA CLASE DENTRO DE UN APLET Y DESPLEGAR MENSAJES EN SU VENTANA	15
CAPÍTULO 4	LISTA DE FUENTES CÓMO ENLISTAR LAS FUENTES DISPONIBLES EN EL SISTEMA	25
CAPÍTULO 5	ANUNCIO LUMINOSO SIMPLE CÓMO DESPLEGAR UN ANUNCIO LUMINOSO	33
CAPÍTULO 6	ANUNCIO LUMINOSO MODIFICABLE CÓMO CONTROLAR EL ANUNCIO LUMINOSO CON HTML	42
CAPÍTULO 7	ANUNCIO LUMINOSO RECTANGULAR CÓMO DESPLEGAR UN ANUNCIO LUMINOSO ALREDEDOR DE LA VENTANA	52
CAPÍTULO 8	MUESTRAS GRATIS LOS GRÁFICOS PARPADEANTES ATRAEN LA ATENCIÓN DEL USUARIO	65
CAPÍTULO 9	"VIVA LAS VEGAS" CÓMO USAR UNA IMAGEN CON UN TÍTULO LLAMATIVO	73
CAPÍTULO 10	BIENVENIDO AL BAR DE JOE CÓMO USAR LA CLASE AUDIO PARA REPRODUCIR MÚSICA	87
CAPÍTULO 11	LAS VEGAS EN NEÓN CÓMO DESPLEGAR LUCES DE NEÓN ALREDEDOR DE UNA IMAGEN	96
CAPÍTULO 12	MÚSICA POR BOTONES CÓMO RESPONDER A LAS SELECCIONES DE BOTÓN DE USUARIO	111
CAPÍTULO 13	CIBERZOOLOGICO GRÁFICOS, SONIDOS Y OPERACIONES CON EL RATÓN	120
CAPÍTULO 14	IDENTIFICACIÓN DE ANIMALES CÓMO USAR CUADROS DE MENSAJE PARA IDENTIFICAR LOS OBJETOS EN PANTALLA	128
CAPÍTULO 15	MENSAJES DE ANIMALES MENSAJES QUE VAN Y VIENEN CON EL RATÓN	138
CAPÍTULO 16	AÑO DE ELECCIONES CÓMO MANTENER REGISTRO DE LAS COORDENADAS DE LOS ELEMENTOS	149
CAPÍTULO 17	PELOTA REBOTANDO CÓMO USAR LAS FUNCIONES TRIGONOMÉTRICAS CON EL PAQUETE MATH DE JAVA	159
CAPÍTULO 18	PELOTA REBOTANDO CON SONIDO CÓMO COPIAR ÁREAS DE LA PANTALLA Y COMBINAR AUDIO	171
CAPÍTULO 19	CABEZAS REBOTANDO CON FONDO CÓMO MODIFICAR LA DEMOSTRACIÓN DEL JDK PARA HACER QUE REBOTE SOBRE UNA IMAGEN DE FONDO	182
CAPÍTULO 20	MÚLTIPLES CABEZAS REBOTANDO CÓMO COORDINAR VARIOS OBJETOS EN MOVIMIENTO	196
CAPÍTULO 21	CABEZAS REBOTANDO MODIFICABLES CÓMO USAR LOS PARÁMETROS DE HTML	208
CAPÍTULO 22	TIENDA DE FLORES CÓMO USAR LAS FUNCIONES RANDOM Y TRANSLATE	220
CAPÍTULO 23	MUESTRAS GRATIS CON MOVIMIENTO HAGA VIBRAR A LA ESTRELLA PARPADEANTE	231
CAPÍTULO 24	PECES IMÁGENES QUE RESPONDEN AL BOTÓN DEL RATÓN	240

CAPÍTULO 25	MOVER PECES CÓMO MOVER UN PEZ HACIA UN SITIO ESPECIFICADO POR EL USUARIO.....	252
CAPÍTULO 26	ARRASTRAR Y SOLTAR EL PEZ CÓMO USAR EL RATÓN PARA ARRASTRAR Y SOLTAR ELEMENTOS	262
CAPÍTULO 27	PECERA PECES QUE SE MUEVEN AL AZAR	272
CAPÍTULO 28	AMPLIFICAR CÓMO CAMBIAR LA ÉSCALA DE UN FRAGMENTO DE LA IMAGEN	284
CAPÍTULO 29	AMPLIFICACIÓN MEJORADA CÓMO QUITAR PARTE DEL PARPADEO	295
CAPÍTULO 30	RELOJ DIGITAL CÓMO DIBUJAR UN RELOJ EN LA PANTALLA	305
CAPÍTULO 31	RELOJ REDONDO CÓMO DIBUJAR EN PANTALLA UN RELOJ FUNCIONANDO.....	314
CAPÍTULO 32	CALENDARIO CÓMO CREAR UN CALENDARIO EN LÍNEA	325
CAPÍTULO 33	RELOJ LUMINOSO CÓMO CREAR UN RELOJ LED QUE PUEDA CAMBIAR DE TAMAÑO	336
CAPÍTULO 34	RELOJ CON FUENTE DE MAPA DE BITS CÓMO CREAR UN OBJETO DE MAPA DE BITS	351
CAPÍTULO 35	CLASE GIRAR CÓMO GIRAR OBJETOS DE DOS DIMENSIONES	367
CAPÍTULO 36	RELOJ DE MAPA DE BITS GIRADO CÓMO GIRAR UNA FUENTE DE MAPA DE BITS	378
CAPÍTULO 37	TORRES DE HANOI CÓMO USAR LA RECURSIVIDAD CON LOS GRÁFICOS EN JAVA.....	389
CAPÍTULO 38	CLIENTE/SERVIDOR CÓMO INTERCAMBIAR MENSAJES EN EL WEB	410
CAPÍTULO 39	CLIENTES MÚLTIPLES CÓMO CONECTAR VARIOS CLIENTES A UN SERVIDOR Y CÓMO ENVIAR MENSAJES	423
CAPÍTULO 40	CLIENTE/SERVIDOR GRÁFICO CÓMO COMBINAR GRÁFICOS CON PROGRAMACIÓN DE RED	440
CAPÍTULO 41	CHARLA EN DOS DIRECCIONES DOS CLIENTES QUE SE COMUNICAN A TRAVÉS DE UN SERVIDOR.....	458
CAPÍTULO 42	CHARLA CON SOCKETS UN PROGRAMA DE CHARLA BASADO EN CONECTORES	475
CAPÍTULO 43	FTP CON JAVA CÓMO CONECTARSE A UN SITIO FTP Y OBTENER UN ARCHIVO.....	498
CAPÍTULO 44	TELEIMPRESOR CÓMO CREAR UN TELEIMPRESOR CON MAPA DE BITS	509
CAPÍTULO 45	BORRADOR CÓMO USAR EL RATÓN PARA BORRAR UNA IMAGEN	528
CAPÍTULO 46	REVELAR IMAGEN CÓMO BORRAR UNA IMAGEN PARA REVELAR OTRA	536
CAPÍTULO 47	PHOTOSHOP DE LOS POBRES CÓMO AGREGAR Y QUITAR EL COLOR DE UNA IMAGEN	543
CAPÍTULO 48	SITIO DE LA PIZZA CÓMO CONSTRUIR UNA PIZZA CON LA TÉCNICA DE ARRASTRAR Y SOLTAR	551
CAPÍTULO 49	BARAJA CÓMO MOSTRAR UNA BARAJA BÁSICA	577
CAPÍTULO 50	CARTAS CON PALOS CÓMO MOSTRAR UNA BARAJA CON EL NÚMERO CORRESPONDIENTE DE PALOS	597
CAPÍTULO 51	BLACKJACK CÓMO USAR LA CLASE CARTAS PARA JUGAR	613
ÍNDICE	645
APENDICE A	661