

# Obsah

<b>O autorovi</b>	<b>15</b>
<b>O odborném korektorovi</b>	<b>15</b>
<b>Úvod</b>	<b>17</b>
<b>Vývoj jazyka Java</b>	<b>17</b>
<b>Java SE 8</b>	<b>19</b>
<b>Struktura této knihy</b>	<b>20</b>
Klíčové znalosti a pojmy	20
Testové otázky	20
Odpovídá expert	20
Cvičení	20
<b>Předchozí zkušenosti s programováním nejsou potřebné</b>	<b>20</b>
<b>Potřebný software</b>	<b>20</b>
<b>Zvláštní poděkování</b>	<b>21</b>
<b>Zpětná vazba od čtenářů</b>	<b>21</b>
<b>Zdrojové kódy ke knize</b>	<b>21</b>
<b>Errata</b>	<b>21</b>
KAPITOLA 1	
<b>Základy jazyka Java</b>	<b>23</b>
<b>Původ jazyka Java</b>	<b>24</b>
Vztah jazyka Java k jazykům C a C++	25
Vztah jazyka Java k jazyku C#	25
<b>Přínos jazyka Java k rozvoji Internetu</b>	<b>26</b>
Aplety Java	26
Zabezpečení	27
Přenositelnost	27
<b>Kouzlo jazyka Java: bajtový kód</b>	<b>27</b>
<b>Hlavní atributy jazyka Java</b>	<b>28</b>
<b>Objektově orientované programování</b>	<b>29</b>
Zapouzdření	30
Polymorfismus	31
Dědičnost	32
<b>Jak získat sadu Java Development Kit</b>	<b>32</b>
<b>První jednoduchý program</b>	<b>33</b>
Zadání programu	33
Kompilace programu	34
První ukázkový program řádek po řádku	35
<b>Zpracování syntaktických chyb</b>	<b>37</b>
<b>Druhý jednoduchý program</b>	<b>38</b>
<b>Další datový typ</b>	<b>40</b>

<b>Cvičení 1.1: Převod galonů na litry</b>	<b>41</b>
<b>Dva řídicí příkazy</b>	<b>42</b>
Příkaz if	42
Cyklus for	44
<b>Tvorba bloků kódu</b>	<b>45</b>
<b>Středníky a umístění</b>	<b>47</b>
<b>Zásady odsazování</b>	<b>47</b>
<b>Cvičení 1.2: Zlepšení programu na převod galonů na litry</b>	<b>48</b>
<b>Klíčová slova jazyka Java</b>	<b>49</b>
<b>Identifikátory v jazyce Java</b>	<b>50</b>
<b>Knihovny tříd jazyka Java</b>	<b>50</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 1</b>	<b>51</b>

## KAPITOLA 2

<b>Představení datových typů a operátorů</b>	<b>53</b>
<b>Proč jsou datové typy důležité</b>	<b>53</b>
<b>Primitivní typy jazyka Java</b>	<b>53</b>
Celá čísla	54
Typy s plovoucí desetinnou čárkou	56
Znaky	56
<b>Typ boolean</b>	<b>58</b>
<b>Cvičení 2.1: Jak daleko uhodil blesk?</b>	<b>59</b>
<b>Literály</b>	<b>60</b>
Hexadecimální, oktalové a binární literály	60
Znakové sekvence escape	61
Řetězcové literály	62
<b>Podrobnější pohled na proměnné</b>	<b>62</b>
Inicializace proměnné	63
Dynamická inicializace	63
<b>Obor a životnost proměnných</b>	<b>64</b>
<b>Operátory</b>	<b>66</b>
<b>Aritmetické operátory</b>	<b>67</b>
Inkrementace a dekrementace	68
<b>Relační a logické operátory</b>	<b>69</b>
<b>Zkratové logické operátory</b>	<b>71</b>
<b>Operátor přiřazení</b>	<b>72</b>
<b>Zkrácená přiřazení</b>	<b>72</b>
<b>Konverze typů v přiřazeních</b>	<b>74</b>
<b>Přetypování nekompatibilních typů</b>	<b>75</b>
<b>Priorita operátorů</b>	<b>76</b>
<b>Cvičení 2.2: Zobrazení pravdivostní tabulky logických operátorů</b>	<b>77</b>
<b>Výrazy</b>	<b>79</b>
Konverze typů ve výrazech	79
Mezery a závorky	81
<b>Testové otázky ke kapitole 2</b>	<b>81</b>

## KAPITOLA 3

<b>Řídící příkazy</b>	<b>83</b>
Vstup znaků z klávesnice	83
Příkaz if	84
Vnořené příkazy if	86
Posloupnost if-else-if	87
Příkaz switch	88
Vnořené příkazy switch	91
Cvičení 3.1: Začátek tvorby systému nápovědy jazyka Java	92
Cyklus for	94
Některé varianty cyklu for	95
Chybějící prvky	96
Nekonečný cyklus	98
Cykly bez těla	98
Deklarace řídicích proměnných cyklu uvnitř cyklu for	99
Vylepšený cyklus for	99
Cyklus while	100
Cyklus do-while	101
Cvičení 3.2: Vylepšení systému nápovědy jazyka Java	103
Ukončení cyklu příkazem break	106
Použití příkazu break místo příkazu goto	108
Použití příkazu continue	112
Cvičení 3.3: Dokončení systému nápovědy jazyka Java	113
Vnořené cykly	117
Testové otázky ke kapitole 3	118

## KAPITOLA 4

<b>Představení tříd, objektů a metod</b>	<b>121</b>
<b>Základy tříd</b>	<b>121</b>
Obecná forma třídy	122
Definování třídy	122
<b>Vytváření objektů</b>	<b>125</b>
<b>Referenční proměnné a přiřazení</b>	<b>126</b>
<b>Metody</b>	<b>127</b>
Přidání metody do třídy Vozidlo	128
<b>Návrat z metody</b>	<b>130</b>
<b>Vrácení hodnoty</b>	<b>131</b>
<b>Použití parametrů</b>	<b>133</b>
Přidání parametrizované metody do třídy Vozidlo	134
<b>Cvičení 4.1: Vytvoření třídy nápovědy</b>	<b>136</b>
<b>Konstruktory</b>	<b>141</b>
<b>Parametrizované konstruktory</b>	<b>142</b>
<b>Přidání konstruktora do třídy Vozidlo</b>	<b>143</b>
<b>Další informace o operátoru new</b>	<b>144</b>

<b>Úklid (garbage collection)</b>	<b>145</b>
<b>Metoda finalize()</b>	<b>145</b>
<b>Cvičení 4.2: Ukázka úklidu a finalizace</b>	<b>146</b>
<b>Klíčové slovo this</b>	<b>149</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 4</b>	<b>151</b>
KAPITOLA 5	
<b>Další datové typy a operátory</b>	<b>153</b>
<b>Pole</b>	<b>153</b>
Jednorozměrná pole	154
<b>Cvičení 5.1: Řazení pole</b>	<b>157</b>
<b>Vícerozměrná pole</b>	<b>158</b>
Dvourozměrná pole	158
<b>Nepravidelná pole</b>	<b>160</b>
Pole se třemi nebo více rozměry	161
Inicializace vícerozměrných polí	161
<b>Alternativní syntaxe deklarace pole</b>	<b>162</b>
<b>Přiřazení odkazů na pole</b>	<b>163</b>
<b>Použití členské proměnné length</b>	<b>164</b>
<b>Cvičení 5.2: Třída Fronta</b>	<b>166</b>
<b>Cyklus for ve stylu for-each</b>	<b>170</b>
Iterace vícerozměrných polí	173
Použití vylepšeného cyklu for	174
<b>Řetězce</b>	<b>175</b>
Konstrukce řetězců	175
Zpracování řetězců	176
Pole objektů typu String	178
Řetězce jsou neměnné	178
Řízení příkazu switch pomocí řetězce	179
<b>Používání argumentů příkazového řádku</b>	<b>180</b>
<b>Bitové operátory</b>	<b>182</b>
Bitové operátory AND, OR, XOR a NOT	182
Operátory bitového posunu	186
Bitová zkrácená přiřazení	188
<b>Cvičení 5.3: Třída ZobrazBity</b>	<b>189</b>
<b>Operátor ?</b>	<b>191</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 5</b>	<b>193</b>
KAPITOLA 6	
<b>Podrobnější pohled na metody a třídy</b>	<b>195</b>
<b>Řízení přístupu ke členům třídy</b>	<b>195</b>
Modifikátory přístupu jazyka Java	196
<b>Cvičení 6.1: Vylepšení třídy Fronta</b>	<b>200</b>
<b>Předávání objektů metodám</b>	<b>202</b>
Postup předání argumentů	203

<b>Vracení objektů</b>	<b>205</b>
<b>Přetížení metod</b>	<b>207</b>
<b>Přetěžování konstruktorů</b>	<b>212</b>
<b>Cvičení 6.2: Přetížení konstruktoru třídy Fronta</b>	<b>214</b>
<b>Rekurze</b>	<b>217</b>
<b>Klíčové slovo static</b>	<b>219</b>
Bloky typu static	222
<b>Cvičení 6.3: Algoritmus Quick sort</b>	<b>223</b>
<b>Představení vnořených a vnitřních tříd</b>	<b>226</b>
<b>Argumenty s proměnnou délkou</b>	<b>229</b>
Základy metod typu vararg	229
Přetěžování metod typu vararg	232
Parametry s proměnnou délkou a nejasnosti	234
<b>Testové otázky ke kapitole 6</b>	<b>235</b>

## KAPITOLA 7

<b>Dědičnost</b>	<b>237</b>
<b>Základy dědičnosti</b>	<b>237</b>
<b>Přístup ke členům a dědičnost</b>	<b>240</b>
<b>Konstruktory a dědičnost</b>	<b>243</b>
<b>Volání konstruktorů nadtříd pomocí klíčového slova super</b>	<b>245</b>
<b>Přístup k členům nadtříd pomocí klíčového slova super</b>	<b>249</b>
<b>Cvičení 7.1: Rozšíření třídy Vozidlo</b>	<b>250</b>
<b>Vytvoření víceúrovňové hierarchie</b>	<b>253</b>
<b>Kdy se spouštějí konstruktory?</b>	<b>256</b>
<b>Odkazy nadtříd a objekty podtříd</b>	<b>257</b>
<b>Přepisování metod</b>	<b>261</b>
<b>Přepisování metod podporuje polymorfismus</b>	<b>264</b>
<b>K čemu slouží přepisování metod?</b>	<b>266</b>
Přepisování metod ve třídě DvourozTvar	266
<b>Použití abstraktních tříd</b>	<b>270</b>
<b>Použití klíčového slova final</b>	<b>274</b>
Klíčové slovo final znemožňuje přepisování	274
Klíčové slovo final znemožňuje dědění	274
Použití klíčového slova final u datových členů	275
<b>Třída Object</b>	<b>276</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 7</b>	<b>277</b>

## KAPITOLA 8

<b>Balíčky a rozhraní</b>	<b>279</b>
<b>Balíčky</b>	<b>279</b>
Definování balíčku	280
Hledání balíčků a proměnná CLASSPATH	281
Krátký příklad s balíčkem	281

<b>Balíčky a přístup ke členům</b>	<b>283</b>
Příklad přístupu k balíčku	283
<b>Seznámení s chráněnými členy</b>	<b>285</b>
<b>Import balíčků</b>	<b>287</b>
<b>Balíčky obsahují knihovnu tříd jazyka Java</b>	<b>288</b>
<b>Rozhraní</b>	<b>289</b>
<b>Implementace rozhraní</b>	<b>290</b>
<b>Použití odkazů na rozhraní</b>	<b>294</b>
<b>Cvičení 8.1: Vytvoření rozhraní Fronta</b>	<b>296</b>
<b>Proměnné v rozhraních</b>	<b>301</b>
<b>Rozhraní lze rozšířit</b>	<b>302</b>
<b>Výchozí metody rozhraní</b>	<b>303</b>
Základy výchozích metod	304
Praktičtější příklad výchozí metody	306
Potíže s vícenásobnou dědičností	307
<b>Použití statických metod v rozhraní</b>	<b>308</b>
<b>Závěrečné poznámky k balíčkům a rozhraním</b>	<b>309</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 8</b>	<b>309</b>

## KAPITOLA 9

<b>Zpracování výjimek</b>	<b>311</b>
<b>Hierarchie výjimek</b>	<b>312</b>
<b>Základy zpracování výjimek</b>	<b>312</b>
Použití bloků try a catch	313
Jednoduchý příklad výjimky	313
<b>Důsledky nezachycené výjimky</b>	<b>315</b>
Výjimky umožňují zpracovat chyby kontrolovaným způsobem	317
<b>Použití více příkazů catch</b>	<b>318</b>
<b>Zachycení výjimek podtřídy</b>	<b>319</b>
<b>Bloky try lze vnořovat</b>	<b>320</b>
<b>Způsobení výjimky</b>	<b>321</b>
Opakované způsobení výjimky	322
<b>Podrobnější pohled na třídu Throwable</b>	<b>323</b>
<b>Použití klíčového slova finally</b>	<b>324</b>
<b>Použití klíčového slova throws</b>	<b>326</b>
<b>Tři nedávno doplněné funkce výjimek</b>	<b>328</b>
<b>Integrované výjimky jazyka Java</b>	<b>329</b>
<b>Vytváření podtříd výjimek</b>	<b>331</b>
<b>Cvičení 9.1: Přidání výjimek do třídy Fronta</b>	<b>333</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 9</b>	<b>336</b>

## KAPITOLA 10

<b>Používání vstupu a výstupu</b>	<b>339</b>
Vstupně-výstupní systém Javy je založen na datových proudech	340
Bajtové a znakové proudy	340
Třídy bajtových proudů	340
Třídy znakových proudů	341
Předem definované datové proudy	342
Používání bajtových proudů	343
Čtení vstupu z konzole	343
Výpis výstupu na konzoli	345
Čtení a zápis souborů pomocí bajtových proudů	346
Vstup ze souboru	346
Zápis do souboru	350
Automatické uzavření souboru	352
Čtení a zápis binárních dat	355
Cvičení 10.1: Nástroj na porovnávání souborů	358
Soubory s náhodným přístupem	359
Použití znakových proudů Javy	362
Konzolový vstup pomocí znakových proudů	362
Konzolový výstup pomocí znakových proudů	366
Souborový vstup a výstup pomocí znakových proudů	367
Používání třídy FileWriter	367
Používání třídy FileReader	368
Konverze číselných řetězců pomocí obálek typů jazyka Java	370
Cvičení 10.2: Vytvoření systému nápovědy uloženého na disku	372
Testové otázky ke kapitole 10	379

## KAPITOLA 11

<b>Vícevláknové programování</b>	<b>381</b>
Základy práce s více vlákny	381
Třída Thread a rozhraní Runnable	382
Vytvoření vlákna	383
Několik jednoduchých vylepšení	386
Cvičení 11.1: Rozšíření třídy Thread	388
Vytvoření více vláken	390
Zjištění konce vlákna	392
Priority vláken	395
Synchronizace	398
Používání synchronizovaných metod	399
Příkaz synchronized	402
Komunikace vláken pomocí metod notify(), wait() a notifyAll()	405
Příklad použití metod wait() a notify()	406
Pozastavení, obnovení a zastavení vláken	411
Cvičení 11.2: Použití hlavního vlákna	415
Testové otázky ke kapitole 11	416

## KAPITOLA 12

<b>Výčty, automatické zabalení, statický import a anotace</b>	<b>417</b>
<b>Výčty</b>	<b>417</b>
Základy výčtů	418
<b>Výčty jazyka Java jsou typy tříd</b>	<b>420</b>
<b>Metody values() a valueOf()</b>	<b>420</b>
<b>Konstruktory, metody, instanční proměnné a výčty</b>	<b>422</b>
Dvě důležitá omezení	424
<b>Výčty dědí od typu enum</b>	<b>424</b>
<b>Cvičení 12.1: Počítačově řízený semafor</b>	<b>425</b>
<b>Automatické zabalení</b>	<b>431</b>
<b>Obálky typů</b>	<b>431</b>
<b>Základy automatického zabalení</b>	<b>433</b>
<b>Automatické zabalení a metody</b>	<b>434</b>
<b>Automatické zabalení a rozbalení nastává ve výrazech</b>	<b>436</b>
Upozornění	437
<b>Statický import</b>	<b>438</b>
<b>Anotace (metadata)</b>	<b>440</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 12</b>	<b>443</b>

## KAPITOLA 13

<b>Genericita</b>	<b>445</b>
<b>Základy genericity</b>	<b>445</b>
<b>Jednoduchý příklad genericity</b>	<b>446</b>
Genericita funguje pouze s referenčními typy	450
Genericé typy se liší v závislosti na jejich argumentech typu	450
Genericá třída s dvěma parametry typu	450
Obecná forma generické třídy	452
<b>Limitované typy</b>	<b>452</b>
<b>Použití zástupných argumentů</b>	<b>456</b>
<b>Limitované zástupné argumenty</b>	<b>459</b>
<b>Generické metody</b>	<b>461</b>
<b>Generické konstruktory</b>	<b>464</b>
<b>Generická rozhraní</b>	<b>464</b>
<b>Cvičení 13.1: Vytvoření generické fronty</b>	<b>467</b>
<b>Původní typy a starší kód</b>	<b>471</b>
<b>Odvození typu pomocí operátoru diamant</b>	<b>474</b>
<b>Mazání typu</b>	<b>475</b>
<b>Chyby nejednoznačnosti</b>	<b>476</b>
<b>Některá omezení genericity</b>	<b>477</b>
Nelze vytvořit instanci parametrů typu	477
Omezení statických členů	477
Omezení generických polí	478
Omezení generických výjimek	479



<b>Další zdroje informací o genericitě</b>	<b>479</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 13</b>	<b>479</b>

## KAPITOLA 14

<b>Výrazy lambda a odkazy metod</b>	<b>481</b>
<b>Úvod do výrazů lambda</b>	<b>481</b>
Základy výrazů lambda	482
Funkční rozhraní	483
Výrazy lambda v praxi	485
<b>Blokové výrazy lambda</b>	<b>490</b>
<b>Generická funkční rozhraní</b>	<b>491</b>
<b>Cvičení 14.1: Předání výrazu lambda jako argumentu</b>	<b>493</b>
<b>Výrazy lambda a zachytávání proměnných</b>	<b>497</b>
<b>Způsobení výjimky v rámci výrazu lambda</b>	<b>499</b>
<b>Odkazy metod</b>	<b>500</b>
Odkazy metod na metody typu static	500
Odkazy metod na instanční metody	502
<b>Odkazy konstruktoru</b>	<b>506</b>
<b>Předem definovaná funkční rozhraní</b>	<b>509</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 14</b>	<b>510</b>

## KAPITOLA 15

<b>Aplety, události a různá témata</b>	<b>513</b>
<b>Základy apletů</b>	<b>513</b>
<b>Organizace apletů a klíčové prvky</b>	<b>517</b>
<b>Architektura apletu</b>	<b>517</b>
<b>Úplná kostra apletu</b>	<b>517</b>
<b>Inicializace a ukončení apletů</b>	<b>519</b>
<b>Požadavek na překreslení</b>	<b>519</b>
Metoda update()	520
<b>Cvičení 15.1: Jednoduchý aplet s pohyblivým textem</b>	<b>520</b>
<b>Používání stavového okna</b>	<b>524</b>
<b>Předávání parametrů apletům</b>	<b>525</b>
<b>Třída Applet</b>	<b>526</b>
<b>Zpracování událostí</b>	<b>528</b>
<b>Model delegování událostí</b>	<b>528</b>
<b>Události</b>	<b>529</b>
Zdroje událostí	529
Naslouchací procesy událostí	529
Třídy událostí	530
Rozhraní naslouchacího procesu událostí	530
<b>Použití modelu delegování událostí</b>	<b>531</b>
Zpracování událostí tlačítek a pohybu myši	532
Jednoduchý aplet s podporou událostí myši	532

<b>Další klíčová slova jazyka Java</b>	<b>535</b>
Modifikátory transient a volatile	536
instanceof	536
strictfp	536
assert	537
Nativní metody	538
<b>Testové otázky ke kapitole 15</b>	<b>539</b>

## KAPITOLA 16

<b>Rozhraní Swing</b>	<b>541</b>
<b>Původ a princip návrhu rozhraní Swing</b>	<b>542</b>
<b>Komponenty a kontejnery</b>	<b>544</b>
Komponenty	544
Kontejnery	545
Podokna kontejnerů nejvyšší úrovně	545
<b>Správce rozvržení</b>	<b>546</b>
<b>První jednoduchý program rozhraní Swing</b>	<b>546</b>
První ukázkový program Swing řádek po řádku	548
<b>Použití prvku JButton</b>	<b>552</b>
<b>Práce s prvkem JTextField</b>	<b>555</b>
<b>Vytvoření prvku JCheckBox</b>	<b>559</b>
<b>Práce s prvkem JList</b>	<b>562</b>
<b>Cvičení 16.1: Nástroj na porovnávání souborů založený na rozhraní Swing</b>	<b>566</b>
<b>Zpracování událostí pomocí anonymních vnitřních tříd nebo výrazů lambda</b>	<b>572</b>
<b>Vytvoření apletu Swing</b>	<b>573</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 16</b>	<b>576</b>

## KAPITOLA 17

<b>Technologie JavaFX</b>	<b>579</b>
<b>Základní principy architektury JavaFX</b>	<b>580</b>
Balíčky JavaFX	580
Třídy jeviště a scény	580
Uzly a grafy scény	581
Rozvržení	581
Třída Application a metody životního cyklu	581
Spuštění aplikace JavaFX	582
<b>Kostra aplikace JavaFX</b>	<b>582</b>
<b>Kompilace a spuštění programu JavaFX</b>	<b>585</b>
<b>Aplikační vlákno</b>	<b>586</b>
<b>Jednoduchý ovládací prvek JavaFX: Label</b>	<b>586</b>
<b>Používání tlačítek a událostí</b>	<b>588</b>
Základy událostí	589
Představení ovládacího prvku Button	589
Ukázka zpracování událostí a tlačítka	590

<b>Tři další ovládací prvky JavaFX</b>	<b>593</b>
CheckBox	593
<b>Cvičení 17.1: Použití neurčitého stavu ovládacího prvku CheckBox</b>	<b>597</b>
ListView	598
TextField	603
<b>Představení efektů a transformací</b>	<b>606</b>
Efekty	606
Transformace	608
Ukázka efektů a transformací	609
<b>Co dále?</b>	<b>612</b>
<b>Testové otázky ke kapitole 17</b>	<b>613</b>

## PŘÍLOHA A

<b>Odovědi na testové otázky</b>	<b>615</b>
<b>Kapitola 1: Základy jazyka Java</b>	<b>615</b>
<b>Kapitola 2: Představení datových typů a operátorů</b>	<b>617</b>
<b>Kapitola 3: Řídící příkazy</b>	<b>619</b>
<b>Kapitola 4: Představení tříd, objektů a metod</b>	<b>622</b>
<b>Kapitola 5: Další datové typy a operátory</b>	<b>623</b>
<b>Kapitola 6: Podrobnější pohled na metody a třídy</b>	<b>626</b>
<b>Kapitola 7: Dědičnost</b>	<b>631</b>
<b>Kapitola 8: Balíčky a rozhraní</b>	<b>633</b>
<b>Kapitola 9: Zpracování výjimek</b>	<b>635</b>
<b>Kapitola 10: Používání vstupu a výstupu</b>	<b>638</b>
<b>Kapitola 11: Vícevláknové programování</b>	<b>641</b>
<b>Kapitola 12: Výčty, automatické zabalení, statický import a anotace</b>	<b>644</b>
<b>Kapitola 13: Genericita</b>	<b>648</b>
<b>Kapitola 14: Výrazy lambda a odkazy metod</b>	<b>652</b>
<b>Kapitola 15: Aplety, události a různá témata</b>	<b>656</b>
<b>Kapitola 16: Rozhraní Swing</b>	<b>661</b>
<b>Kapitola 17: Technologie JavaFX</b>	<b>667</b>

## PŘÍLOHA B

<b>Používání dokumentačních komentářů jazyka Java</b>	<b>673</b>
<b>Značky nástroje javadoc</b>	<b>673</b>
@author	674
{@code}	674
@deprecated	675
{@docRoot}	675
@exception	675
{@inheritDoc}	675
{@link}	675
{@linkplain}	675
{@literal}	675
@param	676

@return	676
@see	676
@serial	676
@serialData	676
@serialField	677
@since	677
@throws	677
{@value}	677
@version	677
<b>Obecná forma dokumentačního komentáře</b>	<b>677</b>
<b>Výstup nástroje javadoc</b>	<b>678</b>
<b>Příklad použití dokumentačních komentářů</b>	<b>678</b>
<b>ReadMe.txt</b>	<b>679</b>
<b>Rejstřík</b>	<b>681</b>