

Wstęp

Umysł nie jest naczyniem, które trzeba napęłnić, lecz ogniem, który należy rozniecić

Plutarch

Co powinien wiedzieć każdy programista Javy? To zależy. Zależy od tego, kogo pytasz, dlaczego pytasz i kiedy pytasz. Sugestii jest co najmniej tyle, ile punktów widzenia. W zakresie języka, platformy, ekosystemu i społeczności, która wpływa na oprogramowanie oraz życie tak wielu ludzi. I dzieje się tak od stulecia do stulecia, od jednego do wielu rdzeni, od megabajtów do gigabajtów. Jest to szersze, niż można byłoby się spodziewać, że zostanie ujęte w jednej książce przez jednego autora.

Natomiast w tej książce wykorzystamy niektóre z tych wielu punktów widzenia, aby stworzyć razem pewien przekrój i przedstawić sposób myślenia w technologii Java. To nie będzie *jedynym słusznym podejściem*, ale 97 spojrzeniami 73 autorów. Cytując przedmowę książki *97 Things Every Programmer Should Know* (O'Reilly):

Jest tak wiele rzeczy do poznania i do zrobienia i tak wiele na to sposobów, że żadna osoba ani żaden byt nie może rościć sobie praw do „jedynego słusznego drogi”. Poszczególne spojrzenia nie muszą zająć się jak części pewnego modułu – może być nawet odwrotnie. Wartość każdego spojrzenia wynika z jego odrębności. Wartość kolekcji wynika z tego, jak poszczególne elementy uzupełniają się, potwierdzają, a nawet zaprzeczają sobie nawzajem. Nie ma nadrzędnej narracji: to Ty poszukujesz odpowiedzi, zastanawiasz się i łączysz to, co czytasz, porównując z własnym kontekstem, wiedzą i doświadczeniem.

Co powinien wiedzieć każdy programista Javy? 97 rzeczy, które będziemy poruszać, obejmują język, JVM, techniki testowania, JDK, społeczność, historię, zwinne myślenie, wiedzę wdrożeniową, profesjonalizm, styl, treść, paradygmaty programowania, programistów jako ludzi, architekturę oprogramowania, umiejętności wykraczające poza kod, narzędzia, mechanikę GC, języki JVM inne niż Java... i nie tylko.

Własność intelektualna

Zgodnie z duchem pierwszej książki *97 Things*, każde spojrzenie na pewne zagadnienie w tej publikacji jest zgodne z nieograniczonym modelem open source. Każde jest

też objęte licencją Creative Commons Attribution 4.0. Wiele z nich pojawiło się po raz pierwszy na platformie Medium *97 Things*.

Wszystkie one są paliwem i ogniem dla twoich myśli i twojego kodu.

O'Reilly – wiedza online

Od ponad 40 lat O'Reilly Media oferuje szkolenia, wiedzę i wgląd w zakresie technologii i biznesu, pomagające firmom odnieść sukces.

Nasza wyjątkowa sieć ekspertów i innowatorów dzieli się swoją wiedzą i doświadczeniem przez książki, artykuły i naszą internetową platformę edukacyjną. Platforma edukacyjna O'Reilly zapewnia dostęp na żądanie do szkoleń prowadzonych na żywo, rozbudowanych ścieżek edukacyjnych, interaktywnych środowisk kodowania oraz ogromnej kolekcji tekstów i materiałów wideo pochodzących od O'Reilly i ponad 200 innych wydawców. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź <http://oreilly.com>

Kontakt z nami

Komentarze i pytania dotyczące tej książki prosimy kierować do wydawcy:

O'Reilly Media, Inc.

1005 Gravenstein Highway North

Sebastopol, CA 95472

800-998-9938 (w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie)

707-829-0515 (międzynarodowy i lokalny)

707-829-0104 (fax)

Dla tej książki prowadzimy dedykowaną stronę internetową, na której zamieszczamy erratę, przykłady i wszelkie dodatkowe informacje. Dostęp do tej strony można uzyskać pod adresem <https://oreil.ly/97Tejpsk>.

Aby skomentować lub zadać pytania techniczne dotyczące tej książki, wyślij e-mail na adres bookquestions@oreilly.com.

Odwiedź <http://oreilly.com>, aby zapoznać się z wiadomościami i informacjami o naszych książkach i kursach.

Znajdź nas na Facebooku: <http://facebook.com/oreilly>.

Śledź nas na Twitterze pod adresem <http://twitter.com/oreillymedia>, a także sprawdzaj http://twitter.com/97_Things.

Oglądaj nas na YouTube: <http://youtube.com/oreillymedia>