



Bonn 2014  
Galileo Press  
1096 Seiten  
50 €  
(PDF/Epub/  
Mobi-E-Book: 45 €)  
ISBN 978-3-8362-2004-0

Alexander Salvanos

## Professionell entwickeln mit Java EE 7

### Das umfassende Handbuch

Java ist eine sehr ausgereifte Entwicklungsplattform. Das gilt insbesondere für die Java-EE-Spezifikation – sie erlaubt es, mit vergleichsweise geringem Aufwand robuste und skalierbare Unternehmensanwendungen auf die Beine zu stellen.

Die aktuelle Version Java EE 7, die auf eine lange Historie zurückblickt, hat einen gewaltigen Umfang erreicht. Salvanos' Buch, das eine Art Reiseführer durch den API-Dschungel darstellt, hat da auch keine Chance auf Schlankheit.

Dem Autor ist daran gelegen, Java EE 7 komplett vorzustellen, ohne allerdings auf jedes noch so exotische API im Detail einzugehen. Er konzentriert sich auf die Aspekte, die in der professionellen Praxis tatsächlich zum Einsatz kommen. Das gilt auch für Werkzeuge und Entwicklungsmodelle: Hier regieren GlassFish 4, Eclipse, Oracle-Datenbanken und die Scrum-Arbeitsweise.

Als zentrale Beispielanwendung dient ein Online-Marktplatzsystem, bei dem Nutzer Waren sowohl kaufen als auch verkaufen können. Konsequenter setzt Salvanos hier auf moderne Web-Technik wie HTML 5, CSS 3 sowie auf die aktuellen „Best Practices“ aus dem Java-EE-Bereich. Überholte Techniken lässt er weitgehend außen vor, selbst wenn sie noch zum Standard gehören.

Um das Verständnis moderner APIs wie der Java Server Faces (JSF) oder des Java Persistence API (JPA) zu vertiefen, beschreibt er auch die zugrundeliegenden Konzepte wie Java Servlets und JDBC. Darüber hinaus liest man jede Menge Wissenswertes zu Enterprise Java Beans (EJB) und zur asynchronen Kommunikation mit dem Java Message Service (JMS).

Außer wenigen grundlegenden Kenntnissen in puncto Java und SQL setzt die Lektüre beim Leser nichts voraus. Salvanos erklärt auch Randaaspekte, etwa die Installation der Datenbank, sehr ausführlich – was Einsteiger erfreut. Dem gedruckten Buch liegt ein Code für den PDF-Download bei.

(Maik Schmidt/psz)



Aachen 2014  
Elektor-Verlag  
392 Seiten  
42 €  
ISBN 978-3-89576-296-3

Clemens Valens

## Mikrocontroller verstehen und anwenden

### Schnell und einfach mit Arduino und Elektor-Shield

Die Arduino-Plattform ist nicht zuletzt deshalb besonders beliebt, weil Elektronik-Einsteiger gut damit klarkommen. Aber auch für Elektronikfreunde mit Selbstbau-Erfahrung, die erste Gehversuche mit Mikrocontrollern unternehmen wollen, ist die Arduino-Hardware eine hervorragende Basis. An sie wendet sich Valens. Er beginnt mit einer gründlichen Einführung in das Arduino-Board und dessen Entwicklungsumgebung.

Von Anfang an gewährt er auch Blicke hinter die Fassaden des Arduino-API. Dabei scheut er nicht davor zurück, Standardfunktionen durch effizientere Assembler-Äquivalente zu ersetzen. Zudem vermittelt er viele wichtige Informationen über die Mikrocontroller, die gängige Arduinos antreiben. Nur bei der Ansteuerung von LC-Displays setzt der Autor auf Standardbibliotheken. Ansonsten ist es ihm wichtig, alle verwendeten Bausteine nativ anzusteuern.

Das Buch behandelt nur wenige konkrete Projekte, aber diese sind umso interessanter. Beispielsweise erklärt der Autor nicht nur, wie man DCF77-Signale empfangen und dekodieren kann, um eine sehr genaue Uhr zu bauen. Er zeigt auch, wie sich DCF77-Uhren, die sich in der Nähe befinden, verwirren lassen. Infrarot-Signale handelsüblicher Fernbedienungen visualisiert er mit Hilfe von Scalable Vector Graphics (SVG). Ein Kapitel über Interrupts rundet die Einführung in die Tiefen der Arduino-Programmierung ab.

Der im Untertitel erwähnten Elektor-Erweiterungsplatine ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Mit ihrer Hilfe lassen sich die Schaltungen aus dem Buch halbwegs bequem nachbauen. Grundsätzlich tut es aber auch eine Steckplatine.

Ein aufmerksames Lektorat hätte dem Buch gut getan. Zudem vermisst man einen Index. Lesern mit Elektronik-Vorkenntnissen bietet Valens aber einen guten Einstieg in die Welt moderner Mikrocontroller.

(Maik Schmidt/psz)



North Charleston, SC (USA) 2014  
Createspace (Selbstverlag)  
570 Seiten  
16 € (Epub-/Kindle-E-Book: 4 €)  
ISBN 978-3-0004-6430-0

Thomas Biehlig

## Die Nanolithografie

Der Wissenschaftler Orlando Lopez soll bei der Entwicklung eines neuen Quantencomputers eine sensationelle Entdeckung gemacht haben. Doch schon auf den ersten Seiten dieses Thrillers stirbt er in einer schlammigen Seitenstraße Bangkoks. Der Halbleiter-Spezialist Marc Jansen erhält den Auftrag, den Mord an Lopez aufzuklären und seine Erfindung für die Nachwelt zu retten. Die Figur der Co-Ermittlerin Lana de Vries sorgt dabei für zwischenmenschliches Kribbeln und Erotik in dem ansonsten knallharten Themenmix.

Schon in den ersten Kapiteln merkt der Leser, dass hier nicht etwa ein Außenstehender versucht, sich schreibend einer unbekannteren Branche zu nähern. Biehlig weiß, wovon er spricht, wenn es um Begriffe und Zusammenhänge im IT-Bereich geht. Gleichzeitig enthält sein Debütroman alle klassischen Elemente eines Thrillers. Er dreht sich gleichermaßen um Forschung, Quanteninformatik und Halbleitertechnik wie um Verschwörung, Korruption und Mord.

An einigen Stellen stutzt man beim Lesen, etwa wenn von einem per USB-Stick eingeschleusten „Bootkit-Virus“ die Rede ist. Ungeachtet dessen bleibt der logische Faden erhalten, und die internationalen Schauplätze wie Bangkok oder Cartagena sind ebenso sauber recherchiert wie die technischen Details. Selbst fiktive Verfahren, die im Kampf der Konzerne zum Einsatz kommen, sind glaubwürdig beschrieben. Es macht Spaß, den Verläufen und Wendungen der Jagd des Helden Jensen und seiner Gefährtin de Vries zu folgen. Nicht jedem wird allerdings der reichlich offene Schluss gefallen.

Ein zweiter Teil des Romans ist bereits angekündigt. Er soll eine eigenständige, neue Geschichte erzählen. Fünfzig Exemplare der „Nanolithografie“ sind über „Bookcrossing.com“ als wandernde Weitergabe-Lektüre im Umlauf – mancher, der in Bahnabteilen oder Wartezimmern die Augen aufhält, wird eines der fünfzig hand-signierten Bücher finden.

(Ulrich Schmitz/psz)