



Java ex Machina

► Es war einmal ... vor langer Zeit, in einem unbekanntem Land, fernab von unseren heimischen Gestaden, als die Tafelrunde des Königs Scott den Entschluss fasste, wieder Licht in die dunkelste aller Zeiten und damit in die Herzen jener geschundenen Programmierzunft zu bringen, die sich allzu willig in die Knechtschaft des gefürchteten Drachen Cplusplus begeben hatte. Als Zeichen der neuen Hoffnung und einer besseren Zukunft trugen die edlen Ritter und Magier eine strahlende Sonne auf ihrem Wappen.

Der Hofzauberer Patrick begab sich fortan auf die Suche nach einem geeigneten Gegenmittel, das den tyrannischen Drachen endgültig in die Schranken weisen sollte. Ein Unterfangen, das er geheimnisvoll als Projekt Stealth zu tarnen wusste, sodass nicht unnötig die Aufmerksamkeit der Cplusplus-Jünger erregt ward. Schon bald gesellten sich James der Unvergessliche und Mike von Sheridan an seine Seite, um mit gemeinsamen Kräften an der Vertreibung des Untiers zu arbeiten, denn bekanntlich ist das Ganze mehr als die Summe seiner Teile.

Nach tagelanger Anstrengung gebaren die Leidensgenossen einen raffinierten Plan mit dem Namen „Green“: Mike, James und ihre Mitstreiter ersannen allerlei Gerätschaften, denen der Zauberer Patrick anschließend mithilfe eines Zauberspruchs Leben einhauchen sollte. Sodann wären sie in der Lage, dem Drachen und seinen Anhängern mit einer virtuellen Armee Einhalt zu gebieten.

Des Zauberers erster Gedanke lautete: „Wieso nicht dem schlafenden Drachen einen Teil seines Odems stehlen

und den Maschinen einhauchen, um den schrecklichen Drachen anschließend mit eigenen Waffen zu besiegen?“ Doch bald schon erwies sich die verlockende Idee als Irrweg: Der Odem von Cplusplus war von zu zäher Konsistenz und besaß fürderhin nicht die notwendigen Eigenschaften, um damit gemeinsam und koordiniert kämpfende Maschinen zu erschaffen.

Ob ihres Fehlschlags nicht verzagend, entwarf James der Unvergessliche im Schweiß seines Angesichts eine neue Zaubersprache, mit der er die seelenlosen Maschinen seinerseits zum Leben zu erwecken trachtete. Nach langer Zeit der Mühsal, die ihm aber letztendlich ein erfolgreiches Ergebnis bescherte, schaute James zufrieden aus dem Fenster seines Gemachs, wobei sein Blick unversehens auf die stolze, alte Eiche im Burggarten fiel. Daraufhin gab er seiner neuen kleinen, aber mächtigen Zaubersprache den Namen „Oak“. Auch danach mussten die tapferen Recken noch manche Niederlage ertragen, aber, wie der Weise zu sagen pflegt: Steter Tropfen höhlt den Stein. Als sich einst über aller Herren Länder ein zauberhaftes Kommunikationsmedium namens Internet ausbreitete, sahen die Zauberer und Ritter der Tafelrunde ihre Zeit gekommen. Sie gaben der Zaubersprache „Oak“ fortan den Namen „Java“ und entfachten im Internet damit solch vielfältiges Leben, dass sich Cplusplus bald einer großen Übermacht gegenüber sah und mit seinen Jüngern in eine dunkle Höhle zurückzog. Und in die Herzen der Programmierzunft drang wieder das strahlende und wärmende Licht der Sonne.

In einem Märchen müsste es jetzt lauten „und sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage“. Nicht zu vergessen der unvermeidliche Satz „Und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie auch noch heute“. Doch leider haben unsere Helden bald mit weiteren Gefahren zu kämpfen.

Billy-Boy vom Königreich Redmondia, Herrscher über die Kleinweichlinge, erkannte schnell, dass seiner Macht eine ernsthafte Bedrohung durch das so

beliebte Java drohte. Sich den Rittern des Sonnenreichs als edler Freund anzudienen, brachte nicht den erwünschten Erfolg. Daher befahl er seinen Zauberern, eine eigene magische Plattform zu kreieren. Diese erwies sich zwar als überaus erfolgreich und bot der Java-Plattform tüchtig Konkurrenz, konnte den Kleinweichlingen aber nicht die gewünschte Weltherrschaft verschaffen.

Weil die Wünsche seiner Anhänger keine Grenzen kannten, wuchs Java immerfort, und der neue König des Sonnenreichs, Jerry, musste hilflos ansehen, wie die einst so kleine und feine Zauberplattform immer mehr das hässliche Antlitz eines Drachen annahm. Gleichzeitig tat ihm zu allem Unglück der königliche Schatzmeister die Botschaft kund, dass die Staatskassen leer seien. Aus schierer Not und in der gebotenen Eile suchte man in benachbarten Königreichen nach einem geeigneten und vermögenden Herrscher, der bereit wäre, die königliche Tochter zu ehelichen, und fand in König Larry von Oraklien den passenden Gemahl. Doch nicht allen Bewohnern schien dies die richtige Wahl. Um ihr Lebenswerk fürchtend, suchten James der Unvergessliche und einige andere aus der Tafelrunde bald das Weite.

In einem richtigen Märchen käme an dieser Stelle ein Happy End. Leider ist die vorliegende Erzählung noch gänzlich unvollendet und harret ihrer Fortsetzung in zukünftigen Editorials. Vielleicht können Sie uns mitteilen, welches Ende Sie unserem wahren Märchen verpassen würden. Auf jeden Fall finden Sie in der vorliegenden Ausgabe von JavaSPEKTRUM schon einige Bausteine des Puzzles in Form von Artikeln über Java 7 und 8.

In diesem Sinn wünsche ich Ihnen viel Spaß mit dieser Ausgabe

Ihr Prof. Dr. Michael Stal