

图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程（上册 基础篇）>>

13位ISBN编号：97871111093961

10位ISBN编号：71111093968

出版时间：2002-1-1

出版时间：机械工业出版社

作者：（美）Harvey M.Deitel,（美）Paul J.Deitel

页数：428

译者：袁兆山,刘宗田,苗沛荣

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 内容概要

Java是目前最流行、功能强大的编程语言，它完全面向对象、简单高效、与平台无关、安全、支持多线程。

本书按照现代教育方法构思全书内容，每章以目标、引语、提纲、正文、小结、术语、习题的形式编写，插入编程的多种提示，结构严谨。

全书集Java精髓，内容新颖。

上册：第1 - 10章以示例引导，全面、系统、深入浅出地介绍计算机基础知识、applet、application、Java语言编程（Java控制结构、方法、数组、基于对象和面向对象的编程、字符串）等内容。

下册：第11 - 25章讨论Java的高级主题，包括Swing GUI。

多媒体（Java媒体框架）、多线程、例外处理、文件和流、数据结构、Java工具和位操作、网络技术、JDBC、servlet、RMI、聚集、Javdean等新技术。

附录中还提供了Java演示、Java资源、JavaBean、数制系统以及学年实习项目。

本书适合作为各高等院校中讲授Java编程语言课程的教材，也适合作为各种培训Java语言的培训班教材。

对于希望自学Java语言或想进一步提高Java编程水平的技术人员，本书也是一本不可多得的参考书。

## 作者简介

袁兆山，教授，合肥工业大学计算机与信息学院软件工程研究室主任，中国电机工程学会高级会员，安徽省电机工程学会计算机专业委员会副主任兼秘书长。

从事计算机应用、计算机软件与理论专业本科和硕士、博士研究生的教学和该方向的科学研究与应用项目开发。

目前从事的

## 书籍目录

出版者的话 专家指导委员会译者序 前言 第1章 计算机、Internet和Web 1.1 简介 1.2 什么是计算机 1.3 计算机的组成 1.4 操作系统的演化 1.5 个人计算、分布式计算与客户 / 服务器计算 1.6 机器语言、汇编语言和高级语言 1.7 C++ 的历史 1.8 Java的历史 1.9 Java的类库 1.10 其他高级语言 1.11 结构化编程 1.12 Internet和WWW 1.13 典型Java环境的组成 1.14 关于Java和本书的注释 1.15 本书概况 第2章 Java应用程序 2.1 简介 2.2 一个简单的程序：打印一行文字 2.3 另一个加应用程序：整数相加 2.4 存储器概念 2.5 算术运算 2.6 相等和关系运算符 第3章 Java applet 3.1 简介 3.2 对象 3.3 Java 2软件开发工具箱提供的示例 applet 3.3.1 TicTacToe applet 3.3.2 DrawTest applet 3.3.3 Java2D applet 3.4 一个简单的Java applet：显示一个字符串 3.5 另外两个简单的applet：画字符串和线 3.6 另一个Java applet：整数相加 3.7 Java applet Internet和WWW资源 第4章 控制结构 (第1部分) 4.1 简介 4.2 算法 4.3 伪码 4.4 控制结构 4.5 if选择结构 4.6 if / else选择结构 4.7 while循环结构 4.8 算法设计：计数器控制的循环 4.9 自上而下逐步细化地构成算法：标记控制的循环 4.10 自上而下逐步细化地构成算法：嵌套的控制结构 4.11 赋值运算符 4.12 增量和减量运算符 4.13 基本数据类型 第5章 控制结构 (第2部分) 5.1 简介 5.2 由计数器控制的循环 5.3 for循环结构 5.4 for结构应用举例 5.5 switch多重选择结构 5.6 do / while循环结构 5.7 break和continue语句 5.8 带标号的break和continue语句 5.9 逻辑运算符 5.10 结构化编程小结 第6章 方法 6.1 简介 6.2 Java中的程序模块 6.3 Math类的方法 6.4 方法 6.5 方法定义 6.6 Java API包 6.7 随机数的生成 6.8 例子：碰运气游戏 6.9 标识符的持续时间 6.10 作用域规则 6.11 递归 6.12 递归举例：Fibonacci数列 6.13 递归与迭代 6.14 方法重载 6.15 JApplet类的方法 第7章 数组 7.1 简介 7.2 数组 7.3 声明数组和内存分配 7.4 数组应用举例 7.5 引用和引用参数 7.6 把数组传递给方法 7.7 数组排序 7.8 数组查找：线性查找和折半查找 7.9 多维数组 第8章 基于对象的编程 8.1 简介 8.2 用类实现抽象数据类型：时间 8.3 类作用域 8.4 成员访问控制 8.5 创建包 8.6 初始化类对象：构造函数 8.7 重载的构造函数 8.8 设置和读取方法 8.9 软件的复用性 8.10 final实例变量 8.11 组合：对象作为其他类的实例变量 8.12 包访问 8.13 this引用 8.14 finalizer 8.15 Static类成员 8.16 数据抽象和信息隐蔽 第9章 面向对象的编程 9.1 简介 9.2 超类和子类 9.3 protected成员 9.4 超类对象和子类对象的关系 9.5 在子类中使用构造函数和finalizer 9.6 子类对象向超类对象的隐式转换 9.7 利用继承性的软件工程 9.8 组合和继承的比较 9.9 事例研究：点、圆、圆柱体 9.10 多态性简介 9.11 类型域和switch语句 9.12 动态方法绑定 9.13 final方法和类 9.14 抽象超类和具体类 9.15 多态性举例 9.16 事例研究：多态性在工资系统中的应用 9.17 新类和动态绑定 9.18 事例研究：继承接口和实现 9.19 事例研究：创建和使用接口 9.20 内部类定义 9.21 内部类定义要点 9.22 原始类型的类型包装类 第10章 字符串 10.1 简介 10.2 字符和字符串的基础知识 10.3 String构造函数 10.4 String类的length, charAt和getChars方法 10.5 字符串比较 10.6 String类的hashCode方法 10.7 在字符串中定位字符和子串 10.8 从字符串中抽取子串 10.9 字符串连接 10.10 String类的其他方法 10.11 String类的ValueOf方法 10.12 String类的intern方法 10.13 StringBuffer类 10.14 StringBuffer构造函数 10.15 StringBuffer类的length, capacitysetLength和ensureCapacity方法 10.16 StringBuffer类的CharAt, setCharAt, getChars和reverse方法 10.17 StringBuffer类的append方法 10.18 StringBuffer类的插入和删除方法 10.19 Character类例示 10.20 StringTokenizer类 10.21 洗牌和发牌模拟 第11章 图形和Java2D 11.1 简介 11.2 图形上下文和图形对象 11.3 颜色控制 11.4 字体控制 11.5 画线、矩形和椭圆 11.6 画弧形 11.7 画多边形和折线 11.8 Java2D API 11.9 Java2D图形 第12章 基本图形用户界面构件 12.1 简介 12.2 Swing概述 12.3 JLabel 12.4 事件处理模式 12.5 JTextField和JPasswordField 12.6 JButton 12.7 JCheckBox和JRadioButton 12.8 JComboBox 12.9 JList 12.10 多选列表 12.11 鼠标事件处理 12.12 适配器类 12.13 键盘事件处理 12.14 布局管理器 12.14.1 FlowLayout 12.14.2 BorderLayout 12.14.3 GridLayout 12.15 面板 第13章 高级图形用户界面构件 13.1 简介 13.2 JTextArea 13.3 创建定制的JPanel子类 13.4 创建自包含的JPanel子类 13.5 JSlider 13.6 窗口 13.7 设计既能作为applet又能作为应用程序运行的程序 13.8 通过框架来使用菜单 13.9 使用JPopupMenu 13.10 插入式外观和风格 13.11 使用JDesktopPane和JInternalFrame 13.12 布局管理器 13.13 BoxLayout布局管理器 13.14 CardLayout布局管理器 13.15 GridBagLayout布局管理器 13.16 GridBagConstraints的RELATIVE和REMAINDER常量 第14章 例外处理 14.1 简介 14.2 例外处理的应用 14.3 其他的错误处理技术 14.4 Java例外处理的基本知识 14.5 例外处理举例：除数为0 14.6 try块 14.7 抛出例外 14.8 捕获例外 14.9 重新

抛出例外 14.10 throws语句 14.11 构造函数、finalizer和例外处理 14.12 例外与继承 14.13 finally块 14.14 printStackTrace和getMessage的使用第15章 多线程 15.1 简介 15.2 Thread类：thread方法概述 15.3 线程状态：线程的生命周期 15.4 线程优先级和线程调度 15.5 线程同步 15.6 没有线程同步的情况下实现生产者/消费者关系 15.7 在线程同步的情况下实现生产者/消费者关系 15.8 生产者/消费者关系：循环缓冲区 15.9 守护线程 15.10 Runnable接口 15.11 线程组第16章 多媒体：图像、动画、视频和音频 16.1 简介 16.2 下载Java媒体框架 16.3 装载、显示和缩放图像 16.4 装载和播放声音剪辑 16.5 Java媒体播放器 16.6 动画播放一组图像 16.7 动画问题 16.8 使用HTML的param标记定制applet 16.9 图像映像 16.10 Java插件 16.11 Internet和WWW资源第17章 文件和流 17.1 简介 17.2 数据层次结构 17.3 文件和流 17.4 创建顺序存取文件 17.5 从顺序存取文件读取数据 17.6 更新顺序存取文件 17.7 随机存取文件 17.8 创建随机存取文件 17.9 向随机存取文件随机写入数据 17.10 从随机存取文件顺序读取数据 17.11 例子：事务处理程序 17.12 File类第18章 Java数据库连接 18.1 简介 18.2 数据库系统 18.2.1 数据库系统的优点 18.2.2 数据独立性 18.2.3 数据库语言 18.2.4 分布式数据库 18.3 关系数据库模型 18.4 关系数据库概述：Books.mdb数据库 18.5 结构化查询语言 18.5.1 基本的SELECT查询 18.5.2 WHERE子句 18.5.3 ORDER BY子句 18.5.4 使用INNER JOIN从多个表合并数据 18.5.5 Books.mdb的TitleAuthor查询 18.6 一个例子 18.6.1 Books.mdb注册为ODBC数据源 18.6.2 查询数据库Books.mdb 18.7 读、插入和更新Microsoft Access数据库 18.8 事务处理第19章 servlet 19.1 简介 19.2 servlet技术概述 19.2.1 servlet API 19.2.2 HttpServlet类 19.2.3 HttpServletRequest接口 19.2.4 HttpServletResponse接口 19.3 下载Java Servlet开发工具包 19.4 处理HTTP GET请求 19.5 处理HTTP POST请求 19.6 会话跟踪 19.6.1 Cookie 19.6.2 使用HttpSession进行会话跟踪 19.7 多层应用程序：从Servlet使用JDBC 19.8 电子商务 19.9 Internet和WWW上的servlet资源第20章 远程方法调用 20.1 简介 20.2 事例研究：使用RMI创建分布式系统 20.3 定义远程接口 20.4 实现远程接口 20.5 定义客户 20.6 编译与执行服务器和客户第21章 网络 21.1 简介 21.2 使用URL 21.3 从Web服务器上读取文件 21.4 建立一个简单的服务器（使用流socket） 21.5 建立一个简单的客户（使用流socket） 21.6 客户/服务器通过流socket连接的交互 21.7 无连接的客户/服务器通过数据报的交互 21.8 利用多线程服务器实现的客户/服务器Tic - Tac - Toe游戏 21.9 安全与网络第22章 数据结构 22.1 简介 22.2 自引用类 22.3 动态内存分配 22.4 链表 22.5 堆栈 22.6 队列 22.7 树第23章 Java 工具包和位操作 23.1 简介 23.2 Vector类和Enumeration接口 23.3 Stack类 23.4 Dictionary类 23.5 Hashtable类 23.6 Properties类 23.7 Random类 23.8 位操作和按位运算符 23.9 BitSet类第24章 聚集 24.1 简介 24.2 概述 24.3 Arrays类 24.4 Collection接口和Collections类 24.5 List 24.6 算法 24.6.1 sort算法 24.6.2 shuffle算法 24.6.3 reverse, fill, copy, max和min算法 24.6.4 binarySearch算法 24.7 Set 24.8 Map 24.9 同步包裹 24.10 不可修改的包裹 24.11 抽象实现第25章 JavaBean 25.1 简介 25.2 BeanBox概述 25.3 由类编写JavaBean 25.4 创建JavaBean：JAR文件和jar工具 25.5 把Bean加到BeanBox中 25.6 关联Bean和BeanBox中的事件 25.7 向JavaBean中加入属性 25.8 创建带有边界属性的JavaBean 25.9 为JavaBean指定BeanInfo类 25.10 JavaBeans在WWW中的资源附录A Java演示附录B Java资源附录C 运算符优先级表附录D ASCII字符集附录E 数制系统附录F 面向对象的电梯模拟器附录G 用javadoc创建HTML文档附录H 企业JavaBean (EJB) Web资源附录I JINI Web资源参考文献

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>