

## <<Java程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115139160

10位ISBN编号：7115139164

出版时间：2006-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨晓燕

页数：267

字数：418000

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>

## <<Java程序设计教程>>

### 内容概要

Java是目前卓越的网络编程语言，它完全面向对象、简单高效、与平台无关、安全、支持多线程。

本教材本着Java入门和架构应用并重的原则进行编写，内容主要包括：Java的渊源和特点，Java开发工具入门，Java的输入/输出，Java流程控制，类及类的构造，共享包的定义和引用，多态的实现和管理，异常处理，GUI图形界面，图形处理及Java数据库连接等。

本书力求语言简洁，深入浅出，着重使用实例说明问题，概念和程序相彰，图文并茂，书中所有程序在JDK1.3/JDK1.4版本之下经过验证，并都给出运行结果，以便学习者理解和应用。

课后习题解答附在和本书配套的实验指导书中。

本书既可作为大专院校的教材，也可作为语言初学者的入门用书。

## &lt;&lt;Java程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Java概述 11.1 Internet、Web与Java渊源 11.1.1 Internet与Web 11.1.2 Java的崛起 11.2 程序设计语言的层次发展 21.3 Java与C、C++ 31.3.1 Java与C++ 31.3.2 Java与C 41.4 Java是什么 51.5 Java语言的特点 51.6 Java程序的类型及其不同的编程模式 71.7 Java程序开发过程 81.7.1 开发过程简介 81.7.2 创建Java Application程序示例 91.7.3 创建Java Applet程序示例 111.7.4 良好的编程习惯 131.8 Java开发工具入门 141.8.1 JDK的下载、安装 141.8.2 环境变量介绍和配置 161.8.3 JDK开发工具简介 171.8.4 Java程序开发步骤小结 18习题 18第2章 Java语言基础 192.1 Java语言的基本组成 192.1.1 标识符 192.1.2 关键字 202.1.3 分隔符 202.2 数据类型 212.2.1 基本数据类型 222.2.2 直接量 232.2.3 变量 242.3 运算符与表达式 272.3.1 赋值运算符 272.3.2 算术运算符 282.3.3 关系运算符 292.3.4 逻辑运算符 302.3.5 条件运算符 312.3.6 位运算符 312.3.7 其他运算符 332.3.8 运算符的优先级 342.4 Math类的常用操作 34习题 36第3章 Java输入/输出 383.1 标准输入/输出方法 383.1.1 标准输出方法 383.1.2 标准输入方法 403.2 命令行参数输入法的应用 423.3 流式交互输入/输出的应用 433.4 GUI图形界面输入方法示例 443.5 自定义输入方法应用示例 46习题 48第4章 程序流程控制结构和方法 494.1 语句和程序流程控制结构 494.2 选择结构(selection structure) 504.2.1 选择语句(selection statements) 504.2.2 多选择结构switch语句 534.3 循环结构(loop structure) 564.3.1 三种循环语句 564.3.2 循环嵌套和continue, break语句 604.4 算法设计 644.4.1 迭代算法 644.4.2 穷举算法 654.4.3 复杂程序解决方案和方法 66习题 72第5章 数组 735.1 数组简介 735.2 一维数组 745.2.1 一维数组的声明 745.2.2 一维数组的初始化 745.2.3 测定数组的长度 755.2.4 一维数组的排序 755.2.5 把数组传递给方法 765.3 多维数组 785.3.1 二维数组的声明与创建 795.3.2 二维数组元素的初始化 805.3.3 二维数组的引用 80习题 82第6章 Java类和对象 836.1 面向对象技术的编程特点 836.2 类的描述 856.2.1 类的定义 856.2.2 类的构造方法及应用 876.3 成员变量 896.3.1 成员变量的声明 896.3.2 成员变量的访问权限及应用 896.3.3 static变量及static方法 926.3.4 final变量 936.4 成员方法 936.4.1 方法的定义 936.4.2 方法调用与参数传递方式 956.4.3 方法重载 986.4.4 final最终方法和abstract抽象方法 1006.5 对象 1006.5.1 创建对象 1006.5.2 对象的使用 1016.5.3 释放对象 1056.5.4 Java的内存分配 1056.5.5 this引用 1076.5.6 匿名对象 1086.6 类的继承 1096.6.1 继承的概念 1096.6.2 创建子类 1096.6.3 成员变量的隐藏和成员方法的重构 1106.6.4 类与类之间的数据类型转换 1126.6.5 抽象类 1136.7 实用工具类 1156.7.1 向量类Vector 1156.7.2 日期类Date、Calendar与DateFormat 1176.7.3 Math及Random类与随机数 119习题 122第7章 Java接口、包和异常 1237.1 接口(interface) 1237.1.1 接口概述 1237.1.2 接口的定义 1247.1.3 实现接口的类定义 1247.1.4 接口的多态性 1277.2 包(package) 1297.2.1 创建包 1297.2.2 类的包外引用 1337.3 异常处理 1367.3.1 异常的基本概念 1367.3.2 异常处理机制 1387.3.3 自定义异常类 1417.3.4 GUI应用程序的异常处理 142习题 144第8章 字符串处理 1458.1 字符和字符串的基础知识 1458.2 创建字符串对象 1458.2.1 创建String对象 1458.2.2 创建StringBuffer对象 1468.3 String类 1478.3.1 求字符串长度 1478.3.2 连接字符串 1488.3.3 比较字符串 1488.3.4 搜索(截取)字符串 1498.3.5 搜索(截取)字符 1498.3.6 修改字符串 1498.3.7 toString()方法及其他有用的String方法 1498.4 使用StringBuffer类 1508.4.1 把字符串添加到缓冲区 1508.4.2 把字符串插入到缓冲区 1508.4.3 从缓冲区中获取字符 1518.4.4 修改缓冲区中字符串 1518.4.5 求缓冲区容量和字符串 151习题 152第9章 创建用户界面 1539.1 图形用户界面 1539.2 事件处理 1549.2.1 事件和事件源 1559.2.2 事件注册、监听和处理 1559.2.3 事件处理 1589.3 窗口与组件 1629.3.1 窗口——JFrame类 1629.3.2 面板——JPanel类 1639.3.3 标签——JLabel类 1639.3.4 按钮——JButton类 1649.3.5 文本框——JTextField类与JPasswordField类 1649.3.6 文本区——JTextArea类 1659.3.7 列表组件——JComboBox类和JList类 1669.3.8 滚动窗格——JScrollPane类 1699.3.9 复选框和单选按钮——JCheckBox类和JRadioButton类 1709.3.10 滑动条——JSlider类 1729.3.11 多事件处理例子 1749.4 菜单与对话框 1779.4.1 为窗口加入菜单 1779.4.2 弹出式菜单 1819.4.3 对话框 1829.5 布局

## &lt;&lt;Java程序设计教程&gt;&gt;

管理器 1879.5.1 顺序布局——FlowLayout 1889.5.2 边界布局——BorderLayout 1889.5.3 网格布局——GridLayout 1899.5.4 卡片布局——CardLayout 1909.5.5 手工布局 1919.6 JApplet的使用 1919.7 Java事件类方法列表 192习题 193第10章 图形处理 19610.1 Java坐标系(coordinate system) 19610.2 图形的颜色控制 19610.3 Graphics类的基本图形 19910.3.1 绘制直线和矩形 19910.3.2 绘制圆弧 20210.3.3 绘制多边形 20210.4 文字输出 20310.4.1 java.awt.Font类 20410.4.2 字体控制 20410.4.3 字符串、字符和字节输出 20410.5 在应用程序窗口中绘图 20510.5.1 位于窗口中绘图 20510.5.2 位于窗口中央绘图 20710.5.3 图形窗口位于屏幕中央 20810.5.4 Applet与Application之间的区别 21010.6 绘图模式控制 21010.7 动画(animation) 212习题 214第11章 Java数据库连接 21511.1 数据库系统简介 21511.1.1 数据库的基本概念 21511.1.2 关系操作与SQL概述 21811.1.3 SQL语言的数据定义功能 21811.1.4 SQL语言的数据操作功能 22011.1.5 SQL语言的数据控制功能 22411.2 JDBC简介 22411.2.1 JDBC的基本概念 22511.2.2 JDBC数据库连接基本步骤 22511.3 JDBC环境的建立 22611.3.1 JDBC与SQL Server的连接应用 22611.3.2 运用JDBC进行数据库基本操作 22911.3.3 JDBC中使用数据库的存储过程操作SQL命令 23211.4 数据库访问示例 233习题 236第12章 多媒体编程 23712.1 图像处理 23712.1.1 图像的种类与显示 23712.1.2 图像的常用方法 23712.2 数字音频 240习题 242第13章 流、多线程和网络编程 24313.1 流 24313.1.1 Java流的基本知识 24313.1.2 数据流的应用 24513.1.3 Java文件管理 24613.2 多线程 24713.2.1 多线程的基础 24713.2.2 多线程的实现 24813.2.3 线程的生命周期 25013.2.4 线程的优先级 25013.2.5 多线程的同步 25113.2.6 多线程的问题 25213.3 网络编程 25313.3.1 URL编程 25313.3.2 使用URL类访问网络资源 25313.3.3 客户/服务器通过流Socket连接的交互 25413.3.4 无连接的客户/服务器通过数据报的交互 258习题 261附录1 J2EE简介 262附录2 ASCII码表 264参考文献 268

<<Java程序设计教程>>

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>