

<<疯狂Java>>

图书基本信息

书名：<<疯狂Java>>

13位ISBN编号：9787115263049

10位ISBN编号：7115263043

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：李刚

页数：544

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>

<<疯狂Java>>

内容概要

《疯狂Java：突破程序员基本功的16课(修订版)》是Java领域著名研究专家、Java语言培训导师、“疯狂Java”创始人李刚老师的又一倾心力作。

在《疯狂Java：突破程序员基本功的16课(修订版)》中，李刚老师专门针对Java初学者可能会遇到的各种学习问题，由点及面，详细讨论了Java内存管理、Java编程过程中常遇陷阱、常用数据结构的Java实现和Java程序开发的方法与经验等内容。

这些问题，看似“司空见惯”，实际上却是很多Java初学者都会遇到的问题和疑难。李刚老师在《疯狂Java：突破程序员基本功的16课(修订版)》中，试图为读者们展现出这些疑点、难点的实质，让读者能在瞬息之间，彻底掌握住这门语言的“内功心法”。

这不是一本包容了所有技术细节的手册，而是一本Java前辈对于晚辈们的提点和教导。书中很多内容，是李刚老师和他的众多学子曾亲身体验过的困难和应对之策，非常具有参考意义。

《疯狂Java：突破程序员基本功的16课(修订版)》承载了无数前辈的谆谆教导之言，向你展示着一个痛并快乐着的Java编程世界。

<<疯狂Java>>

书籍目录

第1课 数组与内存控制

1.1 数组初始化

1.1.1 Java数组是静态的

1.1.2 数组一定要初始化吗

1.1.3 基本类型数组的初始化

1.1.4 引用类型数组的初始化

1.2 使用数组

1.2.1 数组元素就是变量

1.2.2 没有多维数组

1.3 小结

第2课 对象与内存控制

2.1 实例变量和类变量

2.1.1 实例变量和类变量的属性

2.1.2 实例变量的初始化时机

2.1.3 类变量的初始化时机

2.2 父类构造器

2.2.1 隐式调用和显式调用

2.2.2 访问子类对象的实例变量

2.2.3 调用被子类重写的方法

2.3 父子实例的内存控制

2.3.1 继承成员变量和继承方法的区别

2.3.2 内存中子类实例

2.3.3 父、子类的类变量

2.4 final修饰符

2.4.1 final修饰的变量

2.4.2 执行“宏替换”的变量

2.4.3 final方法不能被重写

2.4.4 内部类中的局部变量

2.5 小结

第3课 常见Java集合的实现细节

3.1 Set和Map

3.1.1 Set和Map的关系

3.1.2 HashMap和HashSet

3.1.3 TreeMap和TreeSet

3.2 Map和List

3.2.1 Map的values()方法

3.2.2 Map和List的关系

3.3 ArrayList和LinkedList

3.3.1 Vector和ArrayList的区别

3.3.2 ArrayList和LinkedList的实现差异

3.3.3 ArrayList和LinkedList的性能分析和适用场景

3.4 Iterator迭代器

迭代时删除指定元素

3.5 小结

第4课 Java的内存回收

<<疯狂Java>>

- 4.1 Java引用的种类
 - 4.1.1 对象在内存中状态
 - 4.1.2 强引用
 - 4.1.3 软引用
 - 4.1.4 弱引用
 - 4.1.5 虚引用
- 4.2 Java的内存泄漏
- 4.3 垃圾回收机制
 - 4.3.1 垃圾回收的基本算法
 - 4.3.2 堆内存的分代回收
 - 4.3.3 与垃圾回收的附加选项
 - 4.3.4 常见垃圾回收器
- 4.4 内存管理的小技巧
 - 4.4.1 尽量使用直接量
 - 4.4.2 使用StringBuilder和StringBuffer进行字符串连接
 - 4.4.3 尽早释放无用对象的引用
 - 4.4.4 尽量少用静态变量
 - 4.4.5 避免在经常调用的方法、循环中创建Java对象
 - 4.4.6 缓存经常使用的对象
 - 4.4.7 尽量不要使用finalize方法
 - 4.4.8 考虑使用SoftReference
- 4.5 小结
- 第5课 表达式中的陷阱
 - 5.1 关于字符串的陷阱
 - 5.1.1 JVM对字符串的处理
 - 5.1.2 不可变的字符串
 - 5.1.3 字符串比较
 - 5.2 表达式类型的陷阱
 - 5.2.1 表达式类型的自动提升
 - 5.2.2 复合赋值运算符的陷阱
 - 5.3 输入法导致的陷阱
 - 5.4 注释的字符必须合法
 - 5.5 转义字符的陷阱
 - 5.5.1 慎用字符的Unicode转义形式
 - 5.5.2 中止行注释的转义字符
 - 5.6 泛型可能引起的错误
 - 5.6.1 原始类型变量的赋值
 - 5.6.2 原始类型带来的擦除
 - 5.6.3 创建泛型数组的陷阱
 - 5.7 正则表达式的陷阱
 - 5.8 多线程的陷阱
 - 5.8.1 不要调用run方法
 - 5.8.2 静态的同步方法
 - 5.8.3 静态初始化块启动新线程执行初始化
 - 5.8.4 注意多线程执行环境
 - 5.9 小结
- 第6课 流程控制的陷阱

<<疯狂Java>>

- 6.1 switch语句陷阱
 - 6.1.1 default分支永远会执行吗
 - 6.1.2 break的重要性
 - 6.1.3 switch表达式的类型
- 6.2 标签引起的陷阱
- 6.3 if语句的陷阱
 - 6.3.1 else隐含的条件
 - 6.3.2 小心空语句
- 6.4 循环体的花括号
 - 6.4.1 什么时候可以省略花括号
 - 6.4.2 省略花括号的危险
- 6.5 for循环的陷阱
 - 6.5.1 分号惹的祸
 - 6.5.2 小心循环计数器的值
 - 6.5.3 浮点数作循环计数器
- 6.6 foreach循环的循环计数器
- 6.7 小结
- 第7课 面向对象的陷阱
 - 7.1 instanceof运算符的陷阱
 - 7.2 构造器的陷阱
 - 7.2.1 构造器之前的void
 - 7.2.2 构造器创建对象吗
 - 7.2.3 无限递归的构造器
 - 7.3 持有当前类的实例
 - 7.4 到底调用哪个重载的方法
 - 7.5 方法重写的陷阱
 - 7.5.1 重写private方法
 - 7.5.2 重写其他访问权限的方法
 - 7.6 非静态内部类的陷阱
 - 7.6.1 非静态内部类的构造器
 - 7.6.2 非静态内部类不能拥有静态成员
 - 7.6.3 非静态内部类的子类
 - 7.7 static关键字
 - 7.7.1 静态方法属于类
 - 7.7.2 静态内部类的限制
 - 7.8 native方法的陷阱
 - 7.9 小结
- 第8课 异常捕捉的陷阱
 - 8.1 正确关闭资源的方式
 - 8.2 finally块的陷阱
 - 8.2.1 finally的执行规则
 - 8.2.2 finally块和方法返回值
 - 8.3 catch块的用法
 - 8.3.1 catch块的顺序
 - 8.3.2 不要用catch代替流程控制
 - 8.3.3 只能catch可能抛出的异常
 - 8.3.4 做点实际的修复

<<疯狂Java>>

- 8.4 继承得到的异常
- 8.5 小结
- 第9课 线性表
 - 9.1 线性表概述
 - 9.1.1 线性表的定义及逻辑结构
 - 9.1.2 线性表的基本操作
 - 9.2 顺序存储结构
 - 9.3 链式存储结构
 - 9.3.1 单链表上的基本运算
 - 9.3.2 循环链表
 - 9.3.3 双向链表
 - 9.4 线性表的分析
 - 9.4.1 线性表的实现分析
 - 9.4.2 线性表的功能
 - 9.5 小结
- 第10课 栈和队列
 - 10.1 栈
 - 10.1.1 栈的基本定义
 - 10.1.2 栈的常用操作
 - 10.1.3 栈的顺序存储结构及实现
 - 10.1.4 栈的链式存储结构及实现
 - 10.1.5 Java集合中的栈
 - 10.2 队列
 - 10.2.1 队列的基本定义
 - 10.2.2 队列的常用操作
 - 10.2.3 队列的顺序存储结构及实现
 - 10.2.4 循环队列
 - 10.2.5 队列的链式存储结构及实现
 - 10.2.6 Java集合中的队列
 - 10.3 双向队列
 - 10.4 小结
- 第11课 树和二叉树
 - 11.1 树的概述
 - 11.1.1 树的定义和基本术语
 - 11.1.2 树的基本操作
 - 11.1.3 父节点表示法
 - 11.1.4 子节点链表示法
 - 11.2 二叉树
 - 11.2.1 二叉树的定义和基本概念
 - 11.2.2 二叉树的基本操作
 - 11.2.3 二叉树的顺序存储
 - 11.2.4 二叉树的二叉链表存储
 - 11.2.5 二叉树的三叉链表存储
 - 11.3 遍历二叉树
 - 11.3.1 先序遍历
 - 11.3.2 中序遍历
 - 11.3.3 后序遍历

<<疯狂Java>>

- 11.3.4 广度优先(按层)遍历
- 11.4 森林、树和二叉树的转换
 - 11.4.1 森林、树和二叉树的转换
 - 11.4.2 树的链表存储
- 11.5 哈夫曼树
 - 11.5.1 哈夫曼树的定义和基本概念
 - 11.5.2 创建哈夫曼树
 - 11.5.3 哈夫曼编码
- 11.6 排序二叉树
- 11.7 红黑树
 - 11.7.1 插入操作
 - 11.7.2 删除操作
- 11.8 小结
- 第12课 常用的内部排序
 - 12.1 排序的基本概念
 - 12.1.1 排序概述
 - 12.1.2 内部排序的分类
 - 12.2 选择排序法
 - 12.2.1 直接选择排序
 - 12.2.2 堆排序
 - 12.3 交换排序
 - 12.3.1 冒泡排序
 - 12.3.2 快速排序
 - 12.4 插入排序
 - 12.4.1 直接插入排序
 - 12.4.2 折半插入排序
 - 12.4.3 Shell排序
 - 12.5 归并排序
 - 12.6 桶式排序
 - 12.7 基数排序
 - 12.8 小结
- 第13课 程序开发
 - 13.1 扎实的基本功
 - 13.1.1 快速的输入能力
 - 13.1.2 编程实现能力
 - 13.1.3 快速排错
 - 13.2 程序开发之前
 - 13.2.1 分析软件的组件模型
 - 13.2.2 建立软件的数据模型
 - 13.3 弄清程序的具体实现
 - 13.3.1 各组件如何通信
 - 13.3.2 人机交互的实现
 - 13.3.3 复杂算法的分析
 - 13.4 编写开发文档
 - 13.4.1 绘制建模图、流程图
 - 13.4.2 提供简要说明
 - 13.4.3 编写伪码实现

<<疯狂Java>>

13.5 编码实现和开发心态

13.5.1 开发是复杂的

13.5.2 开发过程是漫长的

13.6 小结

第14课 程序调试

14.1 程序的可调试性

14.1.1 增加注释

14.1.2 使用log

14.2 程序调试的基本方法

14.2.1 借助编译器的代码审查

14.2.2 跟踪程序执行流程

14.2.3 断点调试

14.2.4 隔离调试

14.2.5 错误重现

14.3 记录常见错误

14.3.1 常见异常可能的错误原因

14.3.2 常见运行时异常可能的错误原因

14.4 程序调试的整体思路

14.4.1 分段调试

14.4.2 分模块调试

14.5 调试心态

14.5.1 谁都会出错

14.5.2 调试比写程序更费时

14.6 小结

第15课 使用IDE工具

15.1 何时开始利用IDE工具

15.2 IDE工具概述

15.2.1 IDE工具的基本功能

15.2.2 常见的Java IDE工具

15.3 项目管理

15.3.1 建立项目

15.3.2 自动编译

15.3.3 自动部署、运行

15.4 代码管理

15.4.1 向导式的代码生成

15.4.2 代码生成器

15.4.3 代码提示

15.4.4 自动代码补齐

15.4.5 实时错误提示

15.5 项目调试

15.5.1 设置断点

15.5.2 单步调试

15.5.3 步入、步出

15.6 团队协作功能

作为版本控制工具的客户端

15.7 小结

第16课 软件测试

<<疯狂Java>>

- 16.1 软件测试概述
 - 16.1.1 软件测试的概念和目的
 - 16.1.2 软件测试的分类
 - 16.1.3 开发活动和测试活动
 - 16.1.4 常见的Bug管理工具
- 16.2 单元测试
 - 16.2.1 单元测试概述
 - 16.2.2 单元测试的逻辑覆盖
 - 16.2.3 JUnit介绍
 - 16.2.4 JUnit的用法
- 16.3 系统测试和自动化测试
 - 16.3.1 系统测试概述
 - 16.3.2 自动化测试
 - 16.3.3 常见自动化测试工具
- 16.4 性能测试
 - 16.4.1 性能测试概述
 - 16.4.2 性能测试的相关概念
 - 16.4.3 常见性能测试工具
- 16.5 小结

编辑推荐

这是前辈对晚辈的指点，解答的都是初学者会遇到的疑难问题，疯狂源自于梦想，技术成就辉煌。

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>