

## <<Java入门经典>>

### 图书基本信息

书名：<<Java入门经典>>

13位ISBN编号：9787115271815

10位ISBN编号：711527181X

出版时间：2012-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：Rogers Cadenhead

页数：292

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入门经典>>

### 内容概要

《Java入门经典(第6版)》通过大量示例程序循序渐进地引导读者快速掌握使用Java开发程序的基本技能。

《Java入门经典(第6版)》总共24章，先讲解了Java程序的编写流程、工作原理等内容；然后介绍了有关Java编程的基本知识，包括变量、条件语句、循环语句、数组和对象等内容；随后介绍了创建图形用户界面、编写交互式Web程序、读写文件，以及使用字体、颜色和图形等相关的知识。

本书还介绍了如何使用Java来开发Android app。

《Java入门经典(第6版)》每章都提供了示例程序清单，并辅以示例输出和代码分析，以阐述该章介绍的主题。

为加深读者对所学内容的理解，每章末尾都提供了常见问题及其答案以及练习和测验。

《Java入门经典(第6版)》可作为初学者学习Java编程技术的教程，也可供其他语言的程序员学习Java时参考。

## <<Java入门经典>>

### 作者简介

作者:(美)Cadenhead

## <<Java入门经典>>

### 书籍目录

#### 第1章 成为程序员

- 1.1 选择编程语言
- 1.2 告诉计算机做什么
- 1.3 程序的工作原理
- 1.4 为什么程序不能正常工作
- 1.5 选择Java编程工具
- 1.6 安装Java开发工具
- 1.7 总结
- 1.8 问与答
- 1.9 测验
  - 1.9.1 问题
  - 1.9.2 答案
- 1.10 练习

#### 第2章 编写第一个程序

- 2.1 编写程序所需的工具
- 2.2 创建Saluton程序
- 2.3 开始输入程序
  - 2.3.1 class语句
  - 2.3.2 main语句的作用
  - 2.3.3 大括号
- 2.4 在变量中存储信息
- 2.5 保存编写好的程序
- 2.6 将程序编译为class文件
- 2.7 修复错误
- 2.8 运行Java程序
- 2.9 总结
- 2.10 问与答
- 2.11 测验
  - 2.11.1 问题
  - 2.11.2 答案
- 2.12 练习

#### 第3章 Java之旅

- 3.1 第一站：Oracle
- 3.2 去Java学校
- 3.3 在JavaWorld用午餐
- 3.4 在NASA仰望天穹
- 3.5 回归正题
- 3.6 到Java Boutique去问路
- 3.7 在手机上运行Java
- 3.8 总结
- 3.9 问与答
- 3.10 测验
  - 3.10.1 问题
  - 3.10.2 答案
- 3.11 练习

## <<Java入门经典>>

### 第4章 理解Java程序的工作原理

- 4.1 创建应用程序
- 4.2 向应用程序传递参数
- 4.3 创建applet
- 4.4 总结
- 4.5 问与答
- 4.6 测验
  - 4.6.1 问题
  - 4.6.2 答案
- 4.7 练习

### 第5章 在程序中存储和修改信息

- 5.1 语句和表达式
- 5.2 指定变量类型
  - 5.2.1 整数和浮点数
  - 5.2.2 字符和字符串
  - 5.2.3 其他数值类型的变量
  - 5.2.4 布尔型变量
- 5.3 给变量命名
- 5.4 在变量中存储信息
- 5.5 运算符
  - 5.5.1 变量的递增与递减
  - 5.5.2 运算符优先级
- 5.6 使用表达式
- 5.7 总结
- 5.8 问与答
- 5.9 测验
  - 5.9.1 问题
  - 5.9.2 答案
- 5.10 练习

### 第6章 使用字符串来交流

- 6.1 在字符串中存储文本
- 6.2 在程序中显示字符串
- 6.3 在字符串中使用特殊字符
- 6.4 拼接字符串
- 6.5 将其他变量用于字符串中
- 6.6 字符串的高级处理
  - 6.6.1 比较两个字符串
  - 6.6.2 确定字符串的长度
  - 6.6.3 改变字符串的大小写
  - 6.6.4 查找字符串
- 6.7 导演及演员名单
- 6.8 总结
- 6.9 问与答
- 6.10 测验
  - 6.10.1 问题
  - 6.10.2 答案
- 6.11 练习

## <<Java入门经典>>

### 第7章 使用条件测试进行判断

#### 7.1 if语句

##### 7.1.1 小于和大于的比较

##### 7.1.2 相等和不等

##### 7.1.3 使用块语句组织程序

#### 7.2 if-else语句

#### 7.3 switch语句

#### 7.4 条件运算符

#### 7.5 观察时钟

#### 7.6 总结

#### 7.7 问与答

#### 7.8 测验

##### 7.8.1 问题

##### 7.8.2 答案

#### 7.9 练习

### 第8章 使用循环重复执行操作

#### 8.1 for循环

#### 8.2 while循环

#### 8.3 do-while循环

#### 8.4 退出循环

#### 8.5 给循环命名

#### 8.6 测试计算机的运行速度

#### 8.7 总结

#### 8.8 问与答

#### 8.9 测验

##### 8.9.1 问题

##### 8.9.2 答案

#### 8.10 练习

### 第9章 使用数组存储信息

#### 9.1 创建数组

#### 9.2 使用数组

#### 9.3 多维数组

#### 9.4 对数组进行排序

#### 9.5 对字符串中的字符计数

#### 9.6 总结

#### 9.7 问与答

#### 9.8 测验

##### 9.8.1 问题

##### 9.8.2 答案

#### 9.9 练习

### 第10章 创建第一个对象

#### 10.1 面向对象编程的工作原理

#### 10.2 对象示例

#### 10.3 什么是对象

#### 10.4 理解继承

#### 10.5 建立继承层次

#### 10.6 转换对象和简单变量

## <<Java入门经典>>

- 10.6.1 简单变量的类型转换
- 10.6.2 对象类型转换
- 10.6.3 在简单变量和对象之间进行转换
- 10.6.4 自动封装和拆封
- 10.7 创建对象
- 10.8 总结
- 10.9 问与答
- 10.10 测验
- 10.10.1 问题
- 10.10.2 答案
- 10.11 练习
- 第11章 描述对象
- 11.1 创建变量
- 11.2 创建类变量
- 11.3 用方法来创建行为
- 11.3.1 声明方法
- 11.3.2 参数不同的类似方法
- 11.3.3 构造函数
- 11.3.4 类方法
- 11.3.5 方法中变量的作用域
- 11.4 将一个类放在另一个类中
- 11.5 使用关键字this
- 11.6 使用类方法和类变量
- 11.7 总结
- 11.8 问与答
- 11.9 测验
- 11.9.1 问题
- 11.9.2 答案
- 11.10 练习
- 第12章 充分利用现有对象
- 12.1 继承的威力
- 12.1.1 继承行为和属性
- 12.1.2 覆盖方法
- 12.2 建立继承
- 12.3 使用现有的对象
- 12.4 将相同类型的对象存储到Vector中
- 12.5 创建子类
- 12.6 总结
- 12.7 问与答
- 12.8 测验
- 12.8.1 问题
- 12.8.2 答案
- 12.9 练习
- 第13章 创建简单的用户界面
- 13.1 Swing和抽象窗口工具包
- 13.2 使用组件
- 13.2.1 窗口和框架

## <<Java入门经典>>

- 13.2.2 按钮
- 13.2.3 标签和文本框
- 13.2.4 复选框
- 13.2.5 组合框
- 13.2.6 文本区域
- 13.2.7 面板
- 13.3 创建自己的组件
- 13.4 总结
- 13.5 问与答
- 13.6 测验
- 13.6.1 问题
- 13.6.2 答案
- 13.7 练习
- 第14章 用户界面的布局
- 14.1 使用布局管理器
- 14.1.1 GridLayout管理器
- 14.1.2 BorderLayout管理器
- 14.1.3 BoxLayout管理器
- 14.1.4 使用Insets将组件隔开
- 14.2 应用程序的界面布局
- 14.3 总结
- 14.4 问与答
- 14.5 测验
- 14.5.1 问题
- 14.5.2 答案
- 14.6 练习
- 第15章 响应用户输入
- 15.1 让程序监听
- 15.2 设置要监听的组件
- 15.3 处理用户事件
- 15.3.1 复选框和组合框事件
- 15.3.2 键盘事件
- 15.3.3 启用和禁用组件
- 15.4 完善图形应用程序
- 15.5 总结
- 15.6 问与答
- 15.7 测验
- 15.7.1 问题
- 15.7.2 答案
- 15.8 练习
- 第16章 创建复杂的用户界面
- 16.1 滚动窗格
- 16.2 滑块
- 16.3 变更监听器
- 16.4 使用图像图标和工具栏
- 16.5 总结
- 16.6 问与答



## <<Java入门经典>>

### 16.7 测验

#### 16.7.1 问题

#### 16.7.2 答案

### 16.8 练习

## 第17章 创建交互式Web程序

### 17.1 标准applet方法

#### 17.1.1 在applet窗口中绘画

#### 17.1.2 初始化applet

#### 17.1.3 启动和停止applet

#### 17.1.4 销毁applet

### 17.2 将applet放到Web页面中

### 17.3 创建applet

#### 17.3.1 在applet窗口中绘画

#### 17.3.2 测试SalutonApplet程序

### 17.4 从Web页面传递参数

### 17.5 在applet中接收参数

### 17.6 在applet中处理参数

### 17.7 使用object标记

### 17.8 总结

### 17.9 问与答

### 17.10 测验

#### 17.10.1 问题

#### 17.10.2 答案

### 17.11 练习

## 第18章 处理程序中的错误

### 18.1 异常

#### 18.1.1 在try-catch块中捕获异常

#### 18.1.2 捕获多种不同的异常

#### 18.1.3 出现异常后进行处理

#### 18.1.4 抛出异常

#### 18.1.5 忽略异常

### 18.2 抛出和捕获异常

### 18.3 总结

### 18.4 问与答

### 18.5 测验

#### 18.5.1 问题

#### 18.5.2 答案

### 18.6 练习

## 第19章 创建线程程序

### 19.1 线程

#### 19.1.1 降低程序的速度

#### 19.1.2 创建线程

### 19.2 使用线程

#### 19.2.1 声明类

#### 19.2.2 创建变量

### 19.3 从init()开始

### 19.4 在创建URL时捕获错误

## <<Java入门经典>>

- 19.5 在paint()方法中处理屏幕更新
- 19.6 启动线程
  - 19.6.1 运行线程
  - 19.6.2 停止线程
- 19.7 处理鼠标单击
- 19.8 循环显示链接
- 19.9 总结
- 19.10 问与答
- 19.11 测验
  - 19.11.1 问题
  - 19.11.2 答案
- 19.12 练习
- 第20章 读写文件
  - 20.1 流
    - 20.1.1 文件
    - 20.1.2 从流中读取数据
    - 20.1.3 缓冲输入流
  - 20.2 将数据写入流中
  - 20.3 读写配置属性
  - 20.4 总结
  - 20.5 问与答
  - 20.6 测验
    - 20.6.1 问题
    - 20.6.2 答案
  - 20.7 练习
- 第21章 读写XML数据
  - 21.1 创建XML文件
  - 21.2 读取XML文件
  - 21.3 读取RSS聚合内容(Syndication Feeds)
  - 21.4 总结
  - 21.5 问与答
  - 21.6 测验
    - 21.6.1 问题
    - 21.6.2 答案
  - 21.7 练习
- 第22章 利用JAX-WS开发Web服务
  - 22.1 定义服务端点接口
  - 使用注解来简化Java代码
  - 22.2 创建服务实现Bean
  - 22.3 发布Web服务
  - 22.4 使用Web服务描述语言文件
  - 22.5 创建Web服务客户端
  - 22.6 总结
  - 22.7 问与答
  - 22.8 测验
    - 22.8.1 问题
    - 22.8.2 答案

## <<Java入门经典>>

### 22.9 练习

## 第23章 创建Java2D图形

### 23.1 使用Font类

### 23.2 使用Color类

### 23.3 创建自定义颜色

### 23.4 绘制直线和形状

#### 23.4.1 绘制直线

#### 23.4.2 绘制矩形

#### 23.4.3 绘制椭圆和圆

#### 23.4.4 绘制弧线

### 23.5 绘制饼图

### 23.6 总结

### 23.7 问与答

### 23.8 测验

#### 23.8.1 问题

#### 23.8.2 答案

### 23.9 练习

## 第24章 编写Android app

### 24.1 Android简介

### 24.2 创建Android app

#### 24.2.1 剖析一个Android新项目

#### 24.2.2 创建app

#### 24.2.3 安装Android模拟器

#### 24.2.4 创建调试配置

### 24.3 运行app

### 24.4 设计真实的app

#### 24.4.1 组织资源

#### 24.4.2 配置app的Manifest文件

#### 24.4.3 设计用户界面

#### 24.4.4 编写Java代码

### 24.5 总结

### 24.6 问与答

### 24.7 测验

#### 24.7.1 问题

#### 24.7.2 答案

### 24.8 练习

## 附录A 使用NetBeans IDE

### A.1 安装NetBeans

### A.2 创建新项目

### A.3 创建新的Java类

### A.4 运行应用程序

### A.5 修复错误

## 附录B Java资源

### B.1 可以考虑的其他书

### B.2 Oracle公司的Java官方站点

### B.3 其他Java站点

#### B.3.1 本书英文版的配套网站

## <<Java入门经典>>

- B.3.2 Caf é au Lait
- B.3.3 Workbench
- B.3.4 Java 7Developer Blog
- B.3.5 其他Java博客
- B.3.6 InformIT
- B.3.7 Stack Overflow
- B.3.8 Java Review Service
- B.3.9 JavaWorld杂志
- B.3.10 Developer.com ' s Java Directory

### 附录C 本书站点

### 附录D 设置Android开发环境

- D.1 起步
- D.2 安装Eclipse
- D.3 安装Android SDK
- D.4 安装在Eclipse中使用的 Android插件
- D.5 设置你的手机

## <<Java入门经典>>

### 编辑推荐

卡登海德编著的《Java入门经典(第6版)》引导读者从零开始学习Java编程，它以平实的语言阐述概念，并包含大量要求读者逐步创建的示例程序。

读完本书，读者就能编写自己的Java程序，对自己使用该语言的能力充满信心，进而更深入地学习它；读者还将获得日益重要的技能，如网络计算、图形用户界面设计和面向对象编程。

#### 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>