

<<Java开发之道>>

图书基本信息

书名：<<Java开发之道>>

13位ISBN编号：9787121126437

10位ISBN编号：7121126435

出版时间：2011-3

出版时间：电子工业出版社

作者：明日科技 等编著

页数：548

字数：857000

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开发之道>>

内容概要

这是一本集编程感悟、技巧、陷阱、谬误、算法和方案为一体的编程书籍，旨在引导读者如何学习编程，帮助读者丰富编程经验。

全书分为6篇，共计16章内容，全面介绍了学习和应用Java进行程序开发的各种陷阱与谬误、技术细节与编程技巧、常用的算法及解决方案，涉及主要包括Java语言关键技术、Swing技术、JDBC、文件、序列化对象、网络、反射、线程、图形图像、动画、算法、方案和数据库应用等的相关技术细节、技巧以及实施方案。

本书附带有配套CD光盘，光盘中提供了书中全部实例和项目的源代码，这些源代码都是经过作者精心调试通过的，保证能够在WindowsXP、Windows2003及Windows7操作系统下编译和运行。

本书非常适合大中专院校在校生、毕业生、求职者、编程爱好者学习，同时也可以作为想要学习编程的初级人员的指导用书。

读者对象：本书非常适合大中专院校在校生、毕业生、求职者、编程爱好者学习，同时也可以作为想要学习编程的初级人员的指导用书。

<<Java开发之道>>

书籍目录

第1篇 编程经验与感悟——站在前人的肩膀上

第1章 编程初学者应养成的良好习惯

细节1 最好的老师——培养对编程的兴趣

细节2 编程的根基——不容忽视的基础知识

细节3 成功的关键——要有学好编程的坚定信心

细节4 宝贵的财富——理论与实践相结合

细节5 高贵的品质——程序书写要规范化

细节6 减少依赖性——学会独立思考和解决问题

第2章 高级程序员应具备的基本素质和能力

细节1 易于理解——具有良好的编程风格

细节2 取长补短——多与别人交流

细节3 先决条件——分析和设计数据库

细节4 知己知彼——写程序之前要分析

细节5 日积月累——写程序之后要总结

细节6 重中之重——软件需求规格说明书

第2篇 陷阱与谬误——吸取前人的教训

第3章 细说开发人员不可忽略的21个技术陷阱

陷阱1 漏洞百出——使用for删除集合元素陷阱

陷阱2 差值损失——浮点数相减造成的损失

陷阱3 零的危害——不慎使用八进制常量的危害

陷阱4 无休无止——while(condition); 以分号结尾

陷阱5 无风起浪——初始化静态成员的陷阱

陷阱6 稍纵即逝——长整数运算中存在的隐患

陷阱7 慎之又慎——复合赋值造成的经济损失

陷阱8 鱼龙混杂——为字符串缓存构造器传递字符

陷阱9 顺理成章——静态常量的初始化顺序有讲究

陷阱10 看似相同——增量、减量运算符在前在后

陷阱11 不得不防——不可变的整数运算

陷阱12 小心谨慎——字节数组转换为字符串乱码

陷阱13 无法挽回——在映射中放入重复键丢失数据

陷阱14 不同版本——反序列化对象

陷阱15 无法运行——自定义String导致主方法无效

陷阱16 损失惨重——不小心隐藏父类的final字段

陷阱17 脱离控制——if语句没加大括号“{”和“}”

陷阱18 控制无效——缺少break的switch语句

陷阱19 痴心妄想——同名形参变量为成员变量赋值

陷阱20 各负其责——重写equals方法但是没有重写hashCode方法

陷阱21 一字之差——重写对象的hashCode方法，但重写equals方法时

陷阱21 参数不是Object类型

第4章 细说开发人员意识中的20个常见谬误

谬误1 看似相同——使用&&、||和&、|作用于布尔值效率相同

谬误2 并非如此——类中不能创建私有构造方法

谬误3 是非真相——默认构造方法都是public的

谬误4 方便阅读——为了提高编程效率而不必关心代码的书写

谬误5 片面之词——所有的业务逻辑都应由程序代码来实现

<<Java开发之道>>

- 谬误6 易于理解——算法应越简单越好
- 谬误7 谬以千里——程序应由开发人员自己调试
- 谬误8 无稽之谈——垃圾回收器可以回收资源而不必手动释放
- 谬误9 提高效率——设计数据库表时不必定义索引
- 谬误10 误入歧途——所有的异常都要用try...catch语句捕获
- 谬误11 必由之路——在try语句块中使用return语句，finally语句
- 陷阱21 块将得不到执行
- 谬误12 小心为妙——split()方法可分割所有字符串
- 谬误13 不知其二——泛型在不被指定的情况下是不确定的类型
- 谬误14 不知其二——字符串是值类型
- 谬误15 相差甚远——String与StringBuffer基本上相同
- 谬误16 一字之别——重载就是重写
- 谬误17 相差甚远——存储相同数据一维数组、二维数组所占内存基本相同
- 谬误18 恰恰相反——存储数据HashMap比数组快
- 谬误19 恰恰相反——频繁查询数组比HashMap快
- 谬误20 误入歧途——Java中没有全局变量

第3篇 技术细节——修炼编程内功心法

第5章 Java语言基础细节47例

- 细节1 意义深远——Java程序的运行机制
- 细节2 建立信心——解决常见错误
- 细节3 提高效率——缓存数据
- 细节4 变幻莫测——装箱与拆箱
- 细节5 无中生有——数组元素的默认初始值
- 细节6 管理内存——内存中的数组
- 细节7 集合杀手——新增的for...each循环
- 细节8 含义不同——使用“==”与equals比较对象
- 细节9 如我所愿——格式化小数与货币值
- 细节10 未卜先知——使用正则表达式
- 细节11 化整为零——分割字符串
- 细节12 变化多端——数据类型转换
- 细节13 永不停息——死循环
- 细节14 交互显示——基本类型与字符串的转换
- 细节15 简单高效——使用Arrays类操作数组
- 细节16 伸缩自如——定义参数可变的方法
- 细节17 有始有终——内存中成员变量的运行机制
- 细节18 呼之即来——内存中局部变量的运行机制
- 细节19 减少开销——掌握变量的使用原则
- 细节20 生死相依——对象的引用与销毁
- 细节21 信息隐蔽——封装
- 细节22 子承父业——继承
- 细节23 变化莫测——多态
- 细节24 小心谨慎——向上转型与向下转型
- 细节25 功能各异——构造方法与初始化块
- 细节26 完全不同——重载与重写
- 细节27 类的模块——抽象类
- 细节28 简单规范——接口
- 细节29 伸缩自如——面向接口编程

<<Java开发之道>>

- 细节30 类中有类——成员内部类
 - 细节31 无名之类——匿名内部类
 - 细节32 清理资源——垃圾回收
 - 细节33 有备无患——处理异常
 - 细节34 简单明了——使用自定义异常
 - 细节35 安全易懂——枚举类
 - 细节36 独立存储——操作Collection集合
 - 细节37 映射关系——操作Map集合
 - 细节38 独一无二——使用泛型
 - 细节39 出神入化——自定义泛型类
 - 细节40 望尘莫及——设置类型形参的上限
 - 细节41 难以超越——设置类型通配符的上限
 - 细节42 永不退缩——设置类型通配符的下限
 - 细节43 异曲同工——创建Class对象
 - 细节44 原来如此——用Class对象获得类信息
 - 细节45 别有洞天——使用反射创建对象
 - 细节46 无奇不有——通过反射调用方法
 - 细节47 出神入化——通过反射访问字段
- 第6章 细说开发人员必知必会的 33个开发细节
- 细节1 读取图片文件——显示流中读取的图片
 - 细节2 用文件存储对象——序列化对象的IO操作
 - 细节3 保护属性——保护序列化对象的属性
 - 细节4 并发控制——创建线程
 - 细节5 暂停线程——线程休眠
 - 细节6 在线程中执行其他线程——线程加入
 - 细节7 解决线程冲突——线程同步
 - 细节8 更灵活地解决冲突——使用同步锁
 - 细节9 协调运行——线程通信
 - 细节10 提高性能——使用线程池
 - 细节11 独一无二——获取IP地址和域名
 - 细节12 TCP网络编程——使用套接字
 - 细节13 基于UDP编程——使用数据报
 - 细节14 多点广播——实现广播通信
 - 细节15 绘画的图纸——图形上下文
 - 细节16 绘制图像——处理图像
 - 细节17 操作磁盘图像——使用ImageIO处理图像
 - 细节18 画龙点睛——使用图标
 - 细节19 不同凡响——绘制列表框的内容
 - 细节20 随心所欲——绘制树节点图标
 - 细节21 美观大方——绘制表格的单元格内容
 - 细节22 秩序井然——表格列的排序
 - 细节23 静观其变——监听文本控件中内容的变化
 - 细节24 合情合理——使用格式文本框
 - 细节25 后台运行——使用系统托盘
 - 细节26 首当其冲——加载数据库驱动与建立连接
 - 细节27 究其根源——传递SQL语句
 - 细节28 为我所用——操作结果集

<<Java开发之道>>

细节29 随心所欲——可滚动的结果集

细节30 同命相连——可更新的结果集

细节31 才思敏捷——执行预处理语句

细节32 择优录用——调用存储过程

细节33 同舟共济——进行事务处理

第4篇 编程技巧——程序员的神兵利器

第7章 细说开发人员必知必会的19个基本技能开发技巧

技巧1 获得需要的数值——数值的舍入处理

技巧2 格式化数值——使用NumberFormat

技巧3 格式化日期——使用DateFormat

技巧4 长度不等于个数——统计字符串的实际长度

技巧5 计算最大天数——判断指定年月的最大天数

技巧6 实现递归——使用Stack实现递归方法功能

技巧7 大写金额——小写金额转换为大写金额

技巧8 汉字区位码——汉字转换为区位码

技巧9 区位转汉字——区位码转换为汉字1

技巧10 异或加解密——使用异或进行加密与解密

技巧11 字符串加解密——使用String类加解密

技巧12 有效的身份证号——验证18位身份证格式

技巧13 正确的IP地址——验证IP地址的有效性

技巧14 正确的E-mail——用正则表达式判断邮箱

技巧15 有效的邮编——使用正则表达式判断邮编

技巧16 去除空格——去除字符串的全部空格

技巧17 逆序输出——反转字符串

技巧18 中英文判断——判断字符是英文还是汉字

技巧19 自动编号——根据计算机信息生成编号

第8章 细说开发人员必知必会的31个交互式开发技巧

技巧1 与省市级联的市县——根据省/直辖市显示对应的市县

技巧2 受限的文本框——限制可输入字符个数的文本框

技巧3 防止数据丢失——关闭窗体前提示

技巧4 美化窗体——设置窗体的背景

技巧5 特殊按钮——制作不规则按钮

技巧6 背景工具栏——制作带背景的工具栏

技巧7 受限的窗体——限制窗体的大小

技巧8 透明窗体——设置窗体透明度

技巧9 启动界面——实现系统闪屏

技巧10 辅助录入——使用回车键移动焦点

技巧11 数值输入——只能输入数值的文本框

技巧12 锁定列标题——使表格的列标题不能移动

技巧13 修饰表格——制作带背景图片的表格

技巧14 谜语猜猜看——猜谜语

技巧15 运行外部程序——运行可执行文件

技巧16 打开网页——运行网页

技巧17 播放音频——音频播放程序

技巧18 幸运抽奖——随机抽取双色球号码

技巧19 有记忆功能的菜单——带历史记录菜单

技巧20 导航主界面——按钮导航界面

<<Java开发之道>>

- 技巧21 树形主界面——树形导航界面
- 技巧22 关机操作——关闭、重启和注销计算机
- 技巧23 节省资源——定时关机
- 技巧24 定时听音乐——定时播放MP3
- 技巧25 定时提醒——闹铃程序
- 技巧26 保护资源——锁屏程序
- 技巧27 重要日期提醒——时间提示程序
- 技巧28 窗体居中——在屏幕上居中显示窗体
- 技巧29 带行标题表格——有多列行标题栏的表格
- 技巧30 选择数据——双击单元格显示组合框
- 技巧31 指定列宽——设置表格指定列的宽度

第9章 细说开发人员必知必会的19个数据库开发应用技巧

- 技巧1 提高组合框添加数据的效率——向组合框添加列表项的通用类
- 技巧2 表格快速显示数据的工具——在表格中显示数据的通用类
- 技巧3 提高系统性能——优化SQL语句
- 技巧4 使用JDBC事务——批量操作数据记录
- 技巧5 解决乱码——防止MySQL乱码
- 技巧6 保护数据——备份与恢复MySQL数据库
- 技巧7 存储图片文件——在数据库中存储图片
- 技巧8 读取图片文件——从数据库中读取图片
- 技巧9 存储纯文本文件——将纯文本文件存储到数据库中
- 技巧10 读取纯文本文件——从数据库中读取纯文本文件
- 技巧11 存储特殊字符——存储含特殊字符的信息
- 技巧12 资源定位——获取指定区间的记录
- 技巧13 分组排序——分组统计与排序
- 技巧14 显示所有表——获取数据库中的所有表
- 技巧15 多表查询——进行多表连接查询
- 技巧16 分析表结构——获得表结构信息
- 技巧17 提高数据处理速度——调用存储过程计算员工的平均年龄
- 技巧18 存储Date对象——在数据库中存储Date日期对象
- 技巧19 读取数据库的dateTime列——获取数据库中datetime列的数据

第10章 细说开发人员必知必会的18个文件与网络开发技巧

- 技巧1 文件列表——使用树显示本地文件列表
- 技巧2 备份文件——复制文件
- 技巧3 更改位置——移动文件
- 技巧4 废弃的文件——删除文件
- 技巧5 备份文件夹——复制整个文件夹
- 技巧6 清理文件夹——删除整个文件夹
- 技巧7 更改位置——移动整个文件夹
- 技巧8 文件瘦身——压缩与解压缩文件
- 技巧9 文件夹瘦身——压缩与解压缩文件夹
- 技巧10 解决冲突——实现文件锁定
- 技巧11 所占空间——获取文件夹大小
- 技巧12 解决读写文件乱码——用DataInputStream和DataOutputStream类
- 技巧12 读写文件乱码
- 技巧13 解决读文件乱码——使用FileReader读文件乱码
- 技巧14 网络传递汉字——使用Socket传递汉字

<<Java开发之道>>

技巧15 网络传递对象——使用Socket传递对象

技巧16 网络操作——获取网络资源的大小

技巧17 操作网页——解析网页中的内容

技巧18 下载资源——网络资源的下载

第11章 细说开发人员必知必会的10个图形图像与动画程序开发技巧

技巧1 防止攻击——生成验证码

技巧2 防止攻击——使用反射加载生成的验证码

技巧3 动态加载——在文本框中动态加载文本

技巧4 键盘操作图片——通过键盘移动图片

技巧5 图片动画——随鼠标移动图片

技巧6 图片动画——跑马灯效果

技巧7 换图动画——不断变化的图片

技巧8 文字特效——文字淡入淡出

技巧9 缩放特效——实现文字缩放动画

技巧10 图片显示特效——淡入淡出的图片

第5篇 算法与效率——程序员的得力助手

第12章 细说开发人员必须掌握的20个常用算法

算法1 排序算法——起泡排序

算法2 排序算法——选择排序

算法3 排序算法——插入排序

算法4 排序算法——归并排序

算法5 查找算法——顺序查找

算法6 查找算法——二分查找

算法7 后进先出——堆栈

算法8 单线联系——单向链表算法

算法9 双线联系——双向链表算法

算法10 先进先出——队列

算法11 层层相连——树

算法12 算法应用——素数

算法13 趋近理想的查找——散列技术

算法14 算法应用——汉诺塔

算法15 算法应用——斐波那契数列

算法16 算法应用——水仙花树

算法17 算法应用——百钱买百鸡

算法18 算法应用——韩信点兵

算法19 加密算法——SHA加密

算法20 加密算法——MD5加密

第6篇 解决方案——前人的经验精髓

第13章 登录、带权限主界面和软件注册实施方案

方案1 安全登录——实现系统登录

方案2 限制用户——带权限的主界面

方案3 随机应变——在闪屏界面中绘制启动信息

方案4 注册程序——应用程序注册

第14章 文件和图形图像处理解决方案

方案1 画龙点睛——实现水印

方案2 处理大文件——文件的分割与合并

方案3 批量操作——文件批量处理

方案4 画图程序——简易画图板

第15章 相册照片管理和游戏开发解决方案

方案1 相册管理——精美相册

方案2 管理照片——数码照片

方案3 合情合理——拼图游戏

第16章 数据库应用、安全与打印报表实施方案

方案1 数据表结构——MySQL表结构提取器

方案2 安全管理——MySQL数据库的自动备份与恢复

方案3 在线考试——考试系统

方案4 打印数据——报表打印

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>