

<<Java程序员教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序员教程>>

13位ISBN编号：9787121166815

10位ISBN编号：712116681X

出版时间：2012-7

出版时间：戴特尔(Deitel P.J.)、戴特尔(Deitel H.M.)、张君施、等 电子工业出版社 (2012-07出版)

作者：(美) Paul Deite (美) Harvey Deit

页数：820

译者：张君施

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

《国外计算机科学教材系列：Java程序员教程（第2版）》是一本关于Java开发和Java平台的实用指南。

全书以全面测试的程序、语法阴影、代码高亮、逐行描述，以及程序输出为背景讲解了每一个概念。书中包含200多个完整的Java程序，18000多行经过验证的代码，以及数百个编程提示，帮助读者建立强壮的程序。

除了基本概念之外，书中还讲解了GUI、图形、异常处理、泛型、集合、JDBC、JSF、数据库以及Web服务等。

其中的OOD/UML2ATM案例分析给出了完整的Java代码。

<<Java程序员教程>>

作者简介

作者：（美国）戴特尔（Deitel P.J.），（美国）戴特尔（Deitel H.M.）译者：张君施

## 书籍目录

第1章 基本介绍 1.1 简介 1.2 对象技术介绍 1.3 开源软件 1.4 Java和典型的Java开发环境 1.5 测试驱动的Java程序 1.6 Web2.0：走向社会 1.7 软件技术 1.8 跟踪最新的信息技术 1.9 小结 第2章 Java程序入门 2.1 简介 2.2 第一个Java程序：输出一行文本 2.3 修改第一个Java程序 2.4 用printf显示文本 2.5 另一个Java程序：整数相加 2.6 算术运算符 2.7 判断：相等运算符和关系运算符 2.8 小结 3.1 简介 3.2 声明带方法的类并实例化类的对象 3.3 声明带参数的方法 3.4 实例变量、set方法和get方法 3.5 基本类型与引用类型的比较 3.6 用构造方法初始化对象 3.7 浮点数与double类型 3.8 小结 第3章 类，对象，方法和字符串简介 第4章 控制语句（1） 4.1 简介 4.2 控制结构 4.3 if单选择语句 4.4 if 4.5 while循环语句 4.6 计数器控制循环 4.7 标记控制循环 4.8 嵌套控制语句 4.9 复合赋值运算符 4.10 增量运算符和减量运算符 4.11 基本类型 4.12 小结 第5章 控制语句（2） 5.1 简介 5.2 计数器控制循环的实质 5.3 for循环语句 5.4 使用for语句的例子 5.5 do 5.6 switch多选择语句 5.7 break和continue语句 5.8 逻辑运算符 5.9 小结 第6章 方法：深入探究 6.1 简介 6.2 Java中的程序模块 6.3 静态方法，静态字段和Math类 6.4 声明多参数方法 6.5 关于方法声明与使用的说明 6.6 实参提升与强制转换 6.7 Java API包 6.8 案例研究：随机数生成方法 6.9 案例研究：机会游戏（引入枚举） 6.10 声明的作用域 6.11 方法重载 6.12 小结 第7章 数组和ArrayList 7.1 简介 7.2 数组 7.3 声明和创建数组 7.4 数组使用举例 7.5 案例研究：洗牌与发牌模拟 7.6 强化for语句 7.7 将数组传递给方法 7.8 案例研究：GradeBook类用数组保存成绩 7.9 多维数组 7.10 案例研究：使用二维数组的GradeBook类 7.11 变长实参表 7.12 使用命令行实参 7.13 Arrays类 7.14 集合和ArrayList类简介 7.15 小结 第8章 类与对象：深入探究 8.1 简介 8.2 Time类案例研究 8.3 控制对成员的访问 8.4 用this引用访问当前对象的成员 8.5 Time类案例研究：重载构造方法 8.6 默认构造方法与无实参构造方法 8.7 关于set方法和get方法 8.8 组合 8.9 枚举 8.10 内存回收与finalize方法 8.11 静态类成员 8.12 静态导入 8.13 final实例变量 8.14 Time类案例研究：创建包 8.15 包访问 8.16 小结 第9章 面向对象编程：继承 9.1 简介 9.2 超类与子类 9.3 protected成员 9.4 超类与子类的关系 9.5 子类的构造方法 9.6 继承与软件工程 9.7 Object类 9.8 小结 第10章 面向对象编程：多态 10.1 简介 10.2 多态举例 10.3 演示多态行为 10.4 抽象类和抽象方法 10.5 案例研究：使用多态的工资系统 10.6 final方法和final类 10.7 案例研究：创建和使用接口 10.8 小结 11.1 简介 第11章 异常处理：深入探究 11.2 例子：除数为0不用异常处理 11.3 例子：处理ArithmeticException异常和InputMismatchException异常 11.4 何时使用异常处理 11.5 Java异常层次 11.6 finally语句块 11.7 栈解退和从异常对象获得信息 11.8 链式异常 11.9 声明新的异常类型 11.10 前置条件和后置条件 11.11 断言 11.12（JavaSE 7新增）多重catch：在一个catch中处理多个异常 11.13（JavaSE7新增）带资源的try语句：自动资源去配 11.14 小结 第12章 ATM案例研究（1）：面向对象设计和UML 12.1 案例研究简介 12.2 检查需求文档 12.3 确定需求文档中的类 12.4 确定类属性 12.5 确定对象的状态和活动 12.6 确定类操作 12.7 确定对象之间的协作 12.8 小结 第13章 ATM案例研究（2）：实现面向对象设计 13.1 简介 13.2 开始编程ATM系统的类 13.3 在ATM系统中加入继承和多态 13.4 ATM案例研究的实现 13.5 小结 第14章 GUI组件（1） 14.1 简介 14.2 Java中新Nimbus外观 14.3 基于简单GUI的输入/输出与JOptionPane 14.4 Swing组件概述 14.5 在窗口中显示文本和图像 14.6 文本域与带嵌套类的事件处理介绍 14.7 常见的GUI事件类型与监听器接口 14.8 如何进行事件处理 14.9 JButton 14.10 维护状态的按钮 14.11 JComboBox与用于事件处理的匿名内部类 14.12 JList 14.13 多选择列表 14.14 鼠标事件处理 14.15 适配器类 14.16 用于鼠标绘制的JPanel子类 14.17 键盘事件的处理 14.18 布局管理器介绍 14.19 使用面板管理更复杂的布局 14.20 JTextArea 14.21 小结 第15章 图形与Java 2D 15.1 简介 15.2 图形环境与图形对象 15.3 颜色控制 15.4 字体操作 15.5 画线、矩形和椭圆 15.6 画弧 15.7 画多边形和折线 15.8 Java 2D API 15.9 小结 第16章 字符串，字符和正则表达式 16.1 简介 16.2 字符和字符串基础 16.3 String类 16.4 StringBuilder类 16.5 Character类 16.6 标记化String 16.7 正则表达式，Pattern类和Matcher类 16.8 小结 ..... 第17章 文件，流和对象序列化 第18章 泛型集合 第19章 泛型类和泛型方法 第20章 applet与JavaWebStart 第21章 多媒体：applet与程序 第22章 GUI组件（2） 第23章 多线程编程 第24章 网络编程 第25章 用JDBC访问数据库 第26章 JavaServerFaces与Web程序（1） 第27章 JavaServerFaces与Web程序（2） 第28章 Web服务

## 章节摘录

版权页：插图：1.2 对象技术介绍 快速、准确而经济地构建软件，对于大量需求新的和更强大的软件而言，依然是一个不易实现的目标。

对象（object），或者更确切地说是类对象（参见第3章），本质而言就是可复用的软件组件。

存在日期对象、时间对象、音频对象、视频对象、汽车对象、人对象，等等，几乎所有的名词都可以表述为软件对象，并可描述它的属性（attribute，如名字、颜色和尺寸）和行为（behavior，如计算、移动和沟通）等特征。

软件开发人员发现，与先前流行的编程技术（如结构化编程）相比，采用模块化、面向对象的设计和实现方法，可以显著提高软件开发小组的生产率，而且面向对象程序通常更易于理解、更正和修改。

汽车作为对象 为了理解对象和它的内涵，先从一个简单的类比开始。

假设要驾驶一辆汽车，并且通过踩加速踏板来使其跑得更快。

在能够做这件事之前，必须先发生哪些事情呢？

首先，在能够驾驶汽车之前，必须有人设计它。

要制造汽车，通常都要从工程图开始，它类似于建造房子的设计图。

工程图中包含加速踏板的设计。

踏板对司机“隐藏”了使汽车跑得更快的复杂机制，就像刹车踏板“隐藏”了使汽车减速的机制、方向盘“隐藏”了使汽车拐弯的机制一样。

这样，就使对引擎、刹车和转向机制知之甚少的人也能很容易地驾驶汽车。

正如无法在设计图中的厨房里做饭一样，也无法驾驶汽车的工程图。

在能够驾驶汽车之前，必须先根据描述它的工程图制造出汽车。

一辆完整的汽车会有一个真正的加速踏板，使汽车跑得更快。

但这还不够——汽车不会自己加速（希望真能如此），因此司机必须踩加速踏板。

方法与类 下面利用汽车的例子来介绍主要的面向对象编程概念。

执行程序中的某项任务，需要一个方法。

方法给出了实际执行任务的程序语句。

方法对用户隐藏了这些语句，就像汽车的加速踏板对司机隐藏了使汽车跑得更快的机制一样。

在Java中，需要创建称为“类”的程序单元来容纳执行类的任务的方法集。

例如，代表银行账户的类可以包含向账户存款的一个方法，可以包含从该账户取款的另一个方法，还可以包含查询账户当前余额的第三个方法。

在概念上，类与汽车的工程图相似，工程图中包含的是加速踏板、方向盘等的设计。

## <<Java程序员教程>>

### 编辑推荐

《国外计算机科学教材系列:Java程序员教程(第2版)》不仅适合作为初级程序员学习Java编程和面向对象编程的教材,也适合具备一定编程经验的中高级程序员作为参考书使用。

#### 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>