

<<Java程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787302054375

10位ISBN编号：7302054371

出版时间：2002-5-1

出版时间：清华

作者：吴晓东

页数：342

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程序设计基础>>

前言

随着人们计算机应用水平的迅速提高，社会生活中依赖于计算机解决的问题越来越多，当然，也越来越复杂。

传统的面向过程的思维模式和编程技术越来越难以描述和解决面向商业化应用的复杂逻辑和复杂问题，网络的迅速发展更是对分布式计算及平台无关性提出了更高要求，能够满足这些要求的解决方案和程序语言才能在未来的信息社会中生存下去。

面向对象和网络计算的成功范例——Java正是能够满足这种需求的一种技术。

<<Java程序设计基础>>

内容概要

《推荐教材与自学用书：Java程序设计基础》将Java语言基础和面向对象程序设计方法结合起来，以大量实例详细介绍Java的编程方法和编程思想，进而引入J2EE技术基础，为读者学习Java提供了更加广阔的空间。

<<Java程序设计基础>>

书籍目录

第1章 程序设计概述 1.1 程序设计语言的分类 1.1.1 按发展过程分类 1.1.2 按执行方式分类 1.1.3 按思维模式分类 1.2 Java简介 1.2.1 Java的历史和主要特点 1.2.2 面向对象的几个基本概念 1.2.3 Java的运行及运行环境 1.2.4 常见的Java集成开发环境 1.3 练习题 第2章 Java语言基础 2.1 简单输入输出 2.2 数据类型 2.2.1 常量 2.2.2 变量 2.2.3 数组 2.3 运算符 2.3.1 算术运算符 2.3.2 关系运算符 2.3.3 逻辑运算符 2.3.4 位运算符 2.3.5 其他运算符 2.3.6 运算优先级 2.4 练习题 第3章 流程控制 3.1 程序的逻辑控制 3.2 选择控制结构 3.2.1 由if语句引导的选择结构 3.2.2 由switch语句引导的选择结构 3.3 循环控制结构 3.4 练习题 第4章 方法 4.1 方法的概念及作用 4.2 方法的定义 4.2.1 方法的定义格式 4.2.2 方法中变量的可见范围 4.3 参数传递和返回值 4.3.1 方法的调用及参数的传递 4.3.2 方法的返回值 4.4 递归方法 4.5 练习题 第5章 类与对象 5.1 对象的实现 5.1.1 对象的结构 5.1.2 对象和类的关系 5.1.3 类的定义 5.1.4 对象的创建 5.1.5 程序结构及使用对象的成员 5.1.6 修饰符 5.1.7 再谈方法 5.1.8 对象间的赋值 5.1.9 构造函数 5.1.10 对象有效范围和废物回收 5.2 Java应用程序的结构 5.2.1 应用程序结构 5.2.2 命令行参数 5.3 练习题 第6章 继承与多态 6.1 继承和多态的概念 6.1.1 继承的概念 6.1.2 多态的概念 6.2 类成员的继承 6.2.1 属性与方法的继承 6.2.2 this和super的使用 6.2.3 构造函数的继承和重载 6.2.4 最终类和最终类成员 6.2.5 对象在继承关系中的改变 6.2.6 抽象类及在继承中的特点 6.3 接口 6.3.1 接口的定义 6.3.2 接口的实现 6.3.3 适配器 6.4 练习题 第7章 例外处理 7.1 例外的概念 7.1.1 程序中的错误 7.1.2 例外的概念 7.1.3 例外控制机制 7.2 Java定义的例外类 7.2.1 Java中的例外类 7.2.2 例外类使用中的两个问题 7.2.3 例外在继承关系中的特殊性 7.2.4 例外的重新抛出 7.3 关于finally 7.3.1 finally的使用方法 7.3.2 finally用在哪里 7.3.3 finally的缺陷 7.4 定义自己的例外 7.5 练习题 第8章 Java基本类库介绍 8.1 包的概念 8.1.1 构建包 8.1.2 包的引用 8.2 Java语言类库的结构 8.3 java.lang包中的常用类介绍 8.3.1 Object类 8.3.2 Class类 8.3.3 Math类 8.3.4 String与StringBuffer类 8.3.5 System类 8.3.6 数据类型类 8.4 关于Java的技术文档 8.5 练习题 第9章 Java的集合类 9.1 集合类概述 9.2 原集合类 9.2.1 数组 9.2.2 Vector类 9.2.3 BitSet类 9.2.4 Stack类 9.2.5 Hashtable类 9.3 新集合类 9.3.1 Collection 9.3.2 List 9.3.3 Set 9.3.4 Map 9.3.5 Utilities 9.4 练习题 第10章 输入输出系统 10.1 输入输出流的概述 10.2 各种流的使用 10.2.1 文件流 10.2.2 管道流 10.2.3 连接文件 10.2.4 过滤流 10.2.5 对象的序列化 10.2.6 随机访问 10.3 练习题 第11章 图形界面和Applet 11.1 Java的图形界面 11.1.1 AWT与Swing 11.1.2 图形界面元素 11.2 Swing组件及其之间的层次关系 11.2.1 一个例子 11.2.2 容器 11.2.3 布局管理 11.3 事件机制 11.3.1 概述 11.3.2 常用事件处理 11.3.3 自定义事件 11.4 Applet与HTML 11.4.1 HTML简介 11.4.2 Applet的生命周期 11.4.3 Applet的其他重要方法 11.4.4 Applet遇到的限制 11.5 练习题 第12章 多线程处理 12.1 线程的基本概念 12.1.1 程序与进程 12.1.2 进程与线程 12.1.3 Java的线程模型 12.2 线程的基本结构与使用方法 12.2.1 线程的生命周期 12.2.2 定制run()方法 12.3 线程的管理 12.3.1 同步 12.3.2 优先级 12.3.3 有关线程的其他概念 12.4 用于制作动画的线程 12.4.1 动画程序框架 12.4.2 帧的画法 12.4.3 避免闪动 12.4.4 使用图片 12.5 练习题 第13章 JSP技术基础 13.1 网络应用的系统结构 13.1.1 两层结构 13.1.2 三层结构 13.1.3 网络应用构架中的一些补充概念 13.2 J2EE技术简介 13.2.1 J2EE的结构 13.2.2 J2EE中的主要组件 13.3 JSP技术概述 13.3.1 JSP的技术原理 13.3.2 JSP与ASP 13.3.3 JSP与Servlet的比较 13.3.4 JSP运行环境的配置 13.4 JSP基本语法 13.4.1 变量声明与表达式 13.4.2 程序段 13.4.3 基本指令 13.4.4 将JSP与HTML结合起来 13.4.5 本节综合实例 13.5 JSP标准动作 13.5.1 jsp:include动作 13.5.2 使用JavaBean 13.5.3 jsp:forward动作 13.5.4 jsp:plugin动作 13.6 JSP的内置对象 13.6.1 对象的可见范围 13.6.2 与输入输出有关的内建对象 13.6.3 session对象 13.6.4 与上下文有关的内建对象 13.6.5 用于错误处理的内建对象 13.6.6 与Servlet有关的内建对象 13.7 练习题

<<Java程序设计基础>>

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>