

## <<Java程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计>>

13位ISBN编号：9787302235057

10位ISBN编号：7302235058

出版时间：2010-10

出版时间：清华大学出版社

作者：张化祥，陆晶 编著

页数：330

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>

## 前言

Java作为一种完全面向对象的编程语言，在经历了产生、发展及成熟阶段后，现已成为IT领域的主流计算模式。

Java语言所独有的功能为人们的工作、生活带来了很大便利，几乎所有的应用程序都可以通过Java语言设计实现，并在不同的计算机上运行。

目前Java技术与：Microsoft.NET技术为编程领域的两大阵营。

Java凭借着平台无关特性、安全机制、高可靠性和内嵌的网络支持功能受到了企业界和程序员的广泛好评，成为主流编程语言之一。

纵观Java未来发展趋势，其在智能Web服务、移动计算、企业信息化服务、嵌入式技术、社会信息化服务等很多方面都有很大的发展空间，因此掌握并精通Java的程序员和企业具有更大的优势。

本书以Java5.0版为基础，详细介绍了作为Java语言基础的J2SE的相关技术，其中包括面向对象的编程思想、Java基本语法、容器、线程、图形用户界面等。

另外，本书在介绍Java基本知识的同时，增加了Java的一些高级应用技术，如JDBC、.ISP、Servlet、JavaApplet等，方便扩展读者知识面，提高编程能力。

本书第1章阐述了Java的发展和基本应用，讲解了JDK的基本安装配置过程并详细介绍了Java开发平台——Eclipse。

第2章介绍了Java的语法基础，包括数据类型、运算符、表达式等，详细阐述了结构化程序设计方法。

第3章介绍了Java面向对象的基本概念，详细阐述了对象的创建、初始化、使用等，同时介绍了继承、多态、内部类等概念。

第4章介绍了Java数组和字符串，详细阐述了字符串的声明、建立等操作及多维数组和字符串的结构及用法。

第5章列举了Java容器类的成员，详细介绍了各个成员的用法、特点以及整个容器类的结构体系，详细阐述了泛型的作用和用法。

第6章列举了Java中常见的异常，并详细阐述了Java异常类体系结构，详细介绍了异常的处理。

第7章介绍了线程的相关知识，如Java线程对象、线程的生命周期、优先级及调度等。

第8章阐述了Java的：I/O体系结构，按照不同的分类方式对I/O体系中的各种类进行详细介绍并举例说明。

第9章介绍了图形用户界面的相关知识，详细阐述了Swing组件和Java事件处理机制，介绍了复杂用户界面的设计。

第10章详细介绍了Java Applet的相关知识，举例介绍了Applet的多媒体、用户交互与通信功能。

第11章介绍了JDBC技术，举例说明了JDBC的驱动与连接方法。

第12章介绍了Java网络技术包括JSP、Servlet，举例阐述了JSP的声明周期、基本语法、各种指令、内置对象等，详细介绍了Servlet的生命周期、类、接口、方法等。

第13章对Java中网络编程相关的类进行了简单讲解，方便读者更进一步学习。

## <<Java程序设计>>

### 内容概要

本书系统地介绍了Java程序语言的知识，全书分为13章，包括Java集成开发环境，语法基础，对象和类的基本概念，数组，Java I/O体系，Java多线程机制，图形用户界面、容器等。

在介绍基础知识的同时，本书又增加了很多Java高级编程的知识，如JSP与Servlet，Java的网络编程，JDBC技术等。

本书通过大量程序实例讲解各知识点，概念叙述清晰，内容由浅入深、重点突出，强调实用性，易于读者理解掌握，可满足不同层次编程人员的需求。

本书可作为高等院校相关专业教材，同时适合于Java开发人员和高级程序设计人员阅读参考。

## 书籍目录

第1章 Java概述及安装配置 1.1 了解Java 1.1.1 Java的起源 1.1.2 Java语言的特点和优势 1.1.3 Java语言的应用前景 1.2 Java安装 1.3 开发环境配置 1.3.1 命令行方式 1.3.2 图形界面方式 1.3.3 查看Java版本 1.3.4 调试JDK 1.4 Java开发环境Eclipse 1.4.1 Eclipse简介 1.4.2 Eclipse的安装及其语言包 1.4.3 Eclipse中创建Java应用程序 1.5 总结 1.6 习题第2章 Java语法基础 2.1 数据类型 2.2 变量和常量 2.3 简单数据类型 2.3.1 整型数据 2.3.2 浮点型(实型)数据 2.3.3 字符型数据 2.3.4 布尔型数据 2.4 各类型数据间的相互转换 2.4.1 自动类型转换 2.4.2 强制类型转换 2.5 Java标识符、关键字、注释及分隔符 2.5.1 标识符 2.5.2 分隔符 2.5.3 注释 2.5.4 Java关键词 2.6 Java运算符和表达式 2.6.1 赋值运算符和赋值表达式 2.6.2 算术运算符和表达式 2.6.3 关系运算符和表达式 2.6.4 逻辑运算符和表达式 2.6.5 位运算符和表达式 2.6.6 条件运算符和表达式 2.6.7 运算符的优先级 2.7 语句与结构化程序设计 2.7.1 顺序语句 2.7.2 条件分支语句 2.7.3 循环结构语句 2.7.4 跳转语句 2.8 总结 2.9 习题第3章 Java面向对象编程 3.1 面向对象的程序设计(OOP) 3.1.1 类与对象 3.1.2 构造方法 3.1.3 方法重载 3.1.4 static关键字 3.1.5 this关键字 3.1.6 instanceof对象运算符 3.2 类的继承与多态 3.2.1 继承 3.2.2 成员访问 3.2.3 super 3.2.4 何时调用构造方法 3.2.5 初始化顺序 3.2.6 父类的静态方法 3.2.7 java.lang.Object类 3.2.8 final 3.2.9 多态 3.3 抽象类、接口与内部类 3.3.1 抽象类 3.3.2 接口 3.3.3 用接口实现多重继承 3.3.4 上及向下转型 3.3.5 内部类 3.3.6 嵌套类和匿名类 3.3.7 小结 3.4 总结 3.5 习题第4章 Java数组和字符串 4.1 数组的声明 4.2 数组的创建 4.3 访问一维数组元素 4.4 多维数组 4.4.1 多维数组概述 4.4.2 二维数组 4.5 Arrays类 4.6 字符串 4.6.1 字符串定义 4.6.2 字符串操作 4.7 StringBuffer类 4.8 总结 4.9 习题第5章 容器类 5.1 容器类的体系结构 5.2 Collection接口 5.3 List接口 5.3.1 ArrayList 5.3.2 LinkedList 5.4 Set接口 5.5 Map接口 5.5.1 HashMap 5.5.2 TreeMap 5.6 Collections类 5.7 Iterator接口 5.7.1 ListIterator 5.7.2 ForEach 5.8 泛型及泛型的继承 5.9 总结 5.10 习题第6章 Java异常处理 6.1 异常 6.1.1 基本概念 6.1.2 异常类体系结构 6.2 异常处理的种类 6.2.1 运行时异常 6.2.2 捕获异常 6.2.3 抛出异常 6.3 自定义异常类 6.4 总结 6.5 习题第7章 线程与多线程开发 7.1 线程 7.1.1 线程的概念 7.1.2 线程的生命周期 7.2 Java的线程对象 7.2.1 通过Thread类获得线程对象 7.2.2 通过实现Runnable接口获得线程对象 7.3 线程调度 7.3.1 线程的优先级 7.3.2 线程的详细生命周期 7.3.3 线程的同步机制 7.3.4 wait()方法 7.3.5 线程的死锁问题 7.4 总结 7.5 习题第8章 输入输出系统(I/O) 8.1 文件与流 8.2 文件操作类 8.2.1 File类概述 8.2.2 File类中的常用方法 8.2.3 输入输出(I/O)流概述 8.2.4 流的分类 8.2.5 4个抽象类成员方法简介 8.2.6 常用节点流简介 8.2.7 常用处理流简介 8.2.8 RandomAccessFile类 8.3 总结 8.4 习题第9章 图形用户界面(GUI) 9.1 AWT概述 9.2 组件布局管理器 9.3 AWT组件和容器 9.3.1 窗体 9.3.2 常用组件 9.4 Swing组件 9.4.1 Swing组件关系概述 9.4.2 窗口组件 9.5 Java事件处理机制 9.5.1 Java事件处理机制 9.5.2 事件监听器接口和事件适配器类 9.6 复杂用户界面设计 9.6.1 滚动窗格 9.6.2 滑块 9.6.3 菜单 9.7 总结 9.8 习题第10章 Java Applet 10.1 Applet概述 10.1.1 什么是Applet 10.1.2 Applet的执行步骤与生命周期 10.1.3 Applet与JApplet 10.1.4 Applet与Application的区别 10.2 Applet多媒体 10.2.1 图形绘制 10.2.2 图像绘制 10.2.3 声音播放 10.2.4 利用线程实现动画 10.3 Applet的用户交互与通信功能 10.3.1 Applet的运行方式 10.3.2 Applet的交互功能 10.3.3 Applet与其他程序的通信 10.4 总结 10.5 习题第11章 JDBC数据库技术 11.1 使用常用SQL指令操作数据库 11.2 JDBC简介 11.2.1 JDBC API 11.2.2 数据库的双层与三层体系结构 11.3 数据库的驱动与连接 11.3.1 数据库的驱动介绍 11.3.2 数据库的连接 11.4 总结 11.5 习题第12章 Servlet与JSP 12.1 Servlet 12.1.1 什么是Servlet 12.1.2 Tomcat 12.1.3 Servlet主要接口、类及方法 12.1.4 Servlet的doGet()和doPost() 12.1.5 生命周期 12.2 JSP概述 12.2.1 什么是JSP 12.2.2 JSP生命周期 12.2.3 JSP基本语法 12.2.4 JSP指令编译指令 12.2.5 JSP的动作指令 12.2.6 JSP内置对象 12.2.7 购物车示例 12.3 总结 12.4 习题第13章 Java网络编程基础 13.1 Java网络编程概述 13.2 InetAddress 13.3 URL 13.4 UILConnection 13.5 Socket通信机制 13.6 Datagram通信机制 13.7 总结 13.8 习题

## &lt;&lt;Java程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

7.可移植性 由于Java具有平台无关的特性，因此Java程序可以方便地移植到网络上的不同机器中。

同时，Java类库中也实现了与平台无关的接口，使得类库可以移植。

此外，Java编译器由Java语言实现，Java运行时系统由标准C实现，从而使得Java本身也具有可移植性。

8.解释执行 Java解释器直接解释执行Java字节码，字节码本身携带了许多编译时信息，使得连接过程更加简单。

9.高性能 Java字节码的设计使之能够很容易地直接转换成对应于特定CPL，的机器码，从而得到较高的性能。

10.多线程 多线程机制使应用程序能够并发执行多线程，程序员可以分别用不同的线程完成特定的行为，而不需要采用全局事件循环机制，这样就很容易地实现网络上的实时交互行为。

11.动态性 Java程序带有多种运行时类型信息，用于在运行时校验和解决对象访问问题。这使得在一种安全、有效的方式下动态地链接代码成为可能，同时对Applet环境的健壮性也十分重要，因为在运行的系统中，可以动态地更新字节码内的小段程序。

## <<Java程序设计>>

### 编辑推荐

教学目标明确，注重理论与实践的结合；教学方法灵活，培养学生自主学习的能力；教学内容先进，反映了计算机学科的最新发展；教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<Java程序设计>>

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>