

<<Java简明教程>>

图书基本信息

书名：<<Java简明教程>>

13位ISBN编号：9787302314776

10位ISBN编号：7302314772

出版时间：2013-3

出版时间：清华大学出版社

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>

## 书籍目录

第1章 Java入门1.1 概述1.1.1 Java的诞生1.1.2 Java的特点1.1.3 Java与其他编程语言间的关系1.2 第一个Java程序1.3 Java开发工具1.4 Java程序开发步骤1.4.1 软件安装1.4.2 环境变量配置1.4.3 编译运行1.5 小结1.6 思考练习第2章 Java编程基础2.1 引言2.1.1 符号2.1.2 分隔符2.1.3 常量2.1.4 变量2.1.5 final变量2.1.6 变量类型转换2.2 基本数据类型2.2.1 布尔型2.2.2 整型2.2.3 浮点型2.2.4 字符型2.3 程序语句2.3.1 赋值语句2.3.2 条件表达式2.3.3 运算2.3.4 复合语句2.4 小结2.5 思考练习第3章 Java程序基本结构3.1 复合语句3.2 顺序结构3.3 分支结构3.3.1 单分支条件语句3.3.2 双分支条件语句3.3.3 分支结构嵌套3.3.4 switch语句3.4 循环结构3.4.1 while语句3.4.2 do-while语句3.4.3 for语句3.4.4 循环嵌套3.4.5 跳转语句3.5 小结3.6 思考练习第4章 方法与数组4.1 方法的概念和定义4.2 方法的调用4.2.1 调用方式4.2.2 参数传递4.2.3 返回值4.2.4 方法嵌套及递归4.3 变量作用域4.4 数组4.4.1 数组的概念4.4.2 数组的声明和创建4.4.3 数组的应用举例4.5 数组与方法4.6 小结4.7 思考练习第5章 类和对象5.1 引言5.2 类5.2.1 类声明5.2.2 类体5.2.3 成员变量5.2.4 成员方法5.2.5 方法重载5.2.6 构造方法5.2.7 main()方法5.2.8 finalize()方法5.3 对象5.3.1 对象的创建5.3.2 对象的使用5.3.3 对象的清除5.4 访问控制符5.4.1 类的访问控制符5.4.2 对类成员的访问控制5.5 包5.5.1 包的创建5.5.2 import语句5.5.3 编译和运行包5.6 小结5.7 思考练习第6章 继承、多态与接口6.1 继承与多态6.1.1 子类、父类与继承机制6.1.2 Java的继承6.1.3 多态性6.2 抽象类和接口6.2.1 抽象类6.2.2 接口6.3 其他6.3.1 final关键字6.3.2 实例成员和类成员6.3.3 类java.lang.Object6.4 小结6.5 思考练习第7章 字符串7.1 字符串的创建7.1.1 创建String类的字符串7.1.2 创建StringBuffer类的字符串7.2 String类型字符串的操作7.3 StringBuffer类型字符串的操作7.3.1 字符串操作7.3.2 字符分析器7.3.3 main()方法7.4 小结7.5 思考练习第8章 多线程与Applet技术8.1 多线程8.2 多线程的创建8.2.1 Thread子类创建线程8.2.2 使用Runnable接口8.3 线程的生命期及其状态8.3.1 线程的状态8.3.2 与线程状态有关的Thread类方法8.4 线程的同步8.5 线程的优先级和调度8.5.1 线程的优先级8.5.2 线程的调度8.6 守护线程8.7 线程组8.8 Applet概述8.9 Applet开发技术8.9.1 Applet开发步骤8.9.2 Applet技术解析8.10 Applet多媒体编程8.10.1 文字8.10.2 图形8.10.3 图像8.10.4 声音8.10.5 动画8.11 小结8.12 思考练习第9章 图形用户界面9.1 概述9.2 AWT组件集9.2.1 容器类组件9.2.2 布局组件类9.2.3 普通组件9.2.4 事件处理9.3 Swing组件集简介9.4 小结9.5 思考练习第10章 Java I/O10.1 引言10.2 流的概念10.2.1 标准输入10.2.2 标准输出10.3 字节流10.3.1 InputStream10.3.2 OutputStream10.4 字符流10.4.1 Reader10.4.2 Writer10.5 文件10.5.1 File类10.5.2 RandomAccessFile类10.6 小结10.7 思考练习第11章 Java游戏开发基础11.1 概述11.2 绘制2D图形图像11.2.1 坐标体系11.2.2 绘制图形11.2.3 绘制图像11.3 图形图像的坐标变换11.3.1 使用Graphics2D类进行坐标变换11.3.2 使用AffineTransform类进行坐标变换11.4 生成动画11.5 消除动画闪烁11.6 小结11.7 思考练习第12章 游戏开发实例12.1 游戏总体介绍12.2 游戏辅助类12.2.1 Point2D类12.2.2 SpriteImage类12.2.3 AnimatedSprite类12.3 完善StarWars.java12.3.1 Sprite的初始化12.3.2 键盘事件处理12.3.3 更新Sprites12.3.4 碰撞检测12.3.5 删除与绘制Sprite12.3.6 完整的StarWars类12.4 Applet游戏开发与部署12.5 小结12.6 思考练习附录 ASCII码表参考文献

## <<Java简明教程>>

### 编辑推荐

《Java简明教程》旨在突破市面上大多数Java教材的局限，尝试用一种语言来充分阐述两种编程思想，即结构化程序设计和面向对象程序设计，以满足普通初学者的需要。本书以Java语言为工具，从结构化程序设计和面向对象程序设计两种不同编程思想的角度，分别对Java编程的相关基础知识予以介绍，希望能对广大编程爱好者尤其是初学者有所裨益。本书由林巧民任主编。

<<Java简明教程>>

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>