

## <<Java程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787307064898

10位ISBN编号：7307064898

出版时间：1970-1

出版时间：武汉大学出版社

作者：赵海廷，胡雯 著

页数：286

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>

## &lt;&lt;Java程序设计教程&gt;&gt;

## 前言

Java语言自1995年由SUNMicrosystems发布以来，在短短的几年间就席卷全球，它不仅是一门最为流行的程序设计语言，并形成成为一种专门的技术，已经促进了20世纪末和21世纪初网络科技和网络经济的超常发展。

Java语言采用面向对象的编程技术，其功能强大且简单易学，深受广大编程人员的偏爱，是目前推广速度最快的程序设计语言。

Java语言伴随Internet问世，随着Internet的发展而迅速发展并走向成熟。

Java语言是精心设计的语言，它具有简单性、面向对象性、与平台无关性、安全性和健壮性等诸多特点，内置了多线程和网络支持功能，可以说它是网络世界的通用语言。

Java语言正像它的象征性图标暗示的那样，是一杯冒着香浓热气的咖啡，让人爱不释手又回味无穷。

面向对象编程技术为软件开发带来了一场深刻的变革。

与传统的面向过程编程语言比较，面向对象编程语言提出了许多新概念、新方法，需要学习者了解和掌握；同时又提供了大量的类库和相应的方法，程序设计人员在熟悉和掌握基本概念和基础类库之后，编写程序时才能得心应手，而且要比采用面向过程编程语言编程更加轻松。

面向对象编程技术符合人们对客观世界的认知规律，是程序设计方法学的一场变革，已逐步取代传统的面向过程的程序设计技术，成为当今软件开发领域的主流技术；面向对象编程技能已成为软件开发人员的最基本的素质之一。

本书采用了笔者多年总结、实践的“难点分散和难度降解教学方法”，将Java语言的有关内容采取了难点分散和难度降解技术进行处理，使学习者学起来不至于产生难学的困惑，会有一种逐步攀登不断取得成功的成就感。

## &lt;&lt;Java程序设计教程&gt;&gt;

## 内容概要

Java语言是近年来十分流行的程序设计语言，更是一门通用的网络编程语言，在Interact网络上有广泛的应用。

《Java程序设计教程》比较全面地介绍了Java语言的功能和特点，主要内容包括：Java语言和HTML简介，Java语言的数据类型，Java语言的运算符和表达式，Java语言的基本语句，数组、字符串、向量和基础类库，Java语言的方法，Java语言类的声明和对象的实例化，Java语言的继承和多态性，Java语言的接口、异常和包，Java语言的数据流和对象序列化，Java语言的多线程，Java语言的AWT组件，Java语言的图形用户界面设计和Java语言的网络编程。

《Java程序设计教程》以通俗的语言介绍了142个实例，从实用的角度解释了Java语言面向对象的编程思想，揭示了Java语言的编程技巧。

《Java程序设计教程》在各章后共附有选择题104题，填空题104题，读程题46题和编程题28题，这些题目的参考答案在《Java程序设计教程》的配套教材（Java程序设计教程习题解答实验和实训指导》一书中给出。

《Java程序设计教程》主要用做高职高专计算机及相关专业Java语言教材，还可以作为科技人员、软件开发人员及Java初学者的参考书。

## 书籍目录

第1章 Java语言和HTML语言简介1.1 Java语言的Appication程序1.1.1 源代码的编辑1.1.2 字节码文件的生成1.1.3 字节码文件的解释执行1.2 HTML语言简介1.2.1 HTML的基本要素1.2.2 HTML文件的结构1.2.3 Applet标记1.2.4 HTML文件的编辑1.3 Java语言的Applet程序1.3.1 源代码的编辑1.3.2 代码的嵌入1.3.3 Applet程序的运行1.4 Java语言字符界面的输入输出1.5 Java语言的图形界面的输入输出1.5.1 JavaApplet图形界面输入输出1.5.2 JavaApplication图形界面输入输出1.6 Java语言的特点习题1第2章 Jav8语言的数据类型2.1 Java语言的标识符2.2 Java语言的关键字2.3 Java语言的常量和变量2.3.1 常量和符号常量2.3.2 变量2.3.3 变量作用域2.4 Java语言的基本数据类型2.4.1 一整型2.4.2 实型2.4.3 字符型2.4.4 布尔型2.5 变量的初始化2.6 简单程序举例习题2第3章 Java语言的运算符和表达式3.1 赋值、算术运算符及其表达式3.1.1 赋值运算符及其表达式3.1.2 算术运算符及其表达式3.2 关系、逻辑运算符及其表达式3.2.1 关系运算符及其表达式3.2.2 逻辑运算符及其表达式3.3 位运算符及其表达式3.3.1 计算机内数据的表示3.3.2 位运算符及其表达式3.4 其他运算符3.4.1 复合赋值运算符3.4.2 对象运算符、成员运算符和new运算符3.4.3 圆括号与方括号运算符3.5 JAVA语言运算符的优先级和结合性3.6 数据类型的转换3.6.1 数据类型的算术转换3.6.2 数据类型的赋值转换3.6.3 数据类型的强制转换习题3第4章 Java语言的基本语句4.1 Java语言的三种基本结构4.2 Java语言的顺序结构语句4.2.1 变量声明语句和表达式语句4.2.2 复合语句、分程序和空语句4.3 选择结构及其程序设计4.3.1 条件运算符和条件表达式4.3.2 if~else语句4.3.3 switch ~ case语句4.4 循环结构及其程序设计4.4.1 while语句4.4.2 for语句4.4.3 dowhile语句4.4.4 循环嵌套4.5 转移控制语句4.5.1 bleak语句4.5.2 continue语句习题4第5章 数组、字符串、向量和基础类库5.1 一维数组5.1.1 一维数组的声明5.1.2 创建一维数组5.1.3 一维数组的初始化5.1.4 一维数组应用举例5.2 多维数组5.2.1 多维数组声明5.2.2 创建多维数组5.2.3 多维数组的初始化5.2.4 多维数组应用举例5.3 字符数组5.3.1 字符数组声明5.3.2 创建字符数组5.3.3 字符数组初始化及其举例5.4 不变字符串：string类5.4.1 Snjing类的构造方法及其应用举例5.4.2 字符串的常用方法5.4.3 字符串与子字符串操作5.4.4 toStringing方法及其他方法5.5 可变字符串：stringBuffer类5.5.1 StringBuffer类的构造方法5.5.2 StringBuffer类的常用方法及其举例5.6 向量5.6.1 向量的声明5.6.2 vector.类的常用方法及其举例5.7 JAVA语言的基本类库5.7.1 Obiect类5.7.2 数据类型类5.7.3 Mattl类5.7.4 Svstem类习题5第6章 Java语言的方法6.1 return语句6.2 Java语言方法的定义、返回值和调用6.2.1 Java语言方法的修饰符6.2.2 Java语言方法的定义6.2.3 Java语言方法的调用6.2.4 Java语言方法的返回值6.3 方法之间的数据传递6.3.1 方法间的数值传递6.3.2 方法间的引用传递6.4 Java语言方法的嵌套调用和递归调用6.4.1 Java语言方法的嵌套调用6.4.2 Java语言方法的递归调用6.5 Java语言方法的命令行参数习题6第7章 JaVa语言的类的声明和对象的实例化7.1 Java语言的类7.1.1 Java语言类的声明7.1.2 Java语言类的修饰7.1.3 Java语言类的类体7.1.4 Java语言类的构造方法7.2 JaVa语言类的成员变量7.2.1 Java语言类成员变量的声明7.2.2 Java语言类成员变量的修饰7.3 Java语言类的成员方法7.3.1 成员方法的声明和修饰7.3.2 成员方法的设计7.3.3 方法体7.3.4 消息的传递7.4 内部类和匿名类7.4.1 内部类7.4.2 匿名类7.5 Java语言对象的实例化7.5.1 创建对象7.5.2 使用对象7.5.3 清除对象习题7第8章 Java语言的继承性和多态性8.1 继承与类的层次8.1.1 继承的概念8.1.2 类的层次第9章 Java语言的接口，异常和包第10章 Java语言的数据流和对象序列化第11章 Java语言的多线程第12章 Java语言的AWT组件第13章 Java语言的图形用户界面设计第14章 Java语言的编程附录A附录B附录C参考文献

## <<Java程序设计教程>>

### 章节摘录

Java和c++主要的不同是关于指针类，它可以防止内存覆盖和数据被破坏。

另一个不同是Java用“真正”的数组代替了C++的指针运算，可以进行数组元素的越界检查。

Java程序在没有授权的情况下不能访问内存。

所有这些使得Java程序员不必担心内存的崩溃。

安全性Java程序主要使用于网络和分布环境下，系统采取了许多措施来加强系统的安全性。

Java的数据检验使用了基于公共密钥的技术，Java的指针类技术杜绝了非法存取数据和关键对象属性的可能，关死了计算机病毒进入的大门。

体系结构中立网络一般由各种计算机构成，Internet尤为如此。

为了使Java程序在网络的任何地方都能运行，Java编译器产生的目标代码是结构中立的，即任何安装了Java运行环境的计算机都能执行这种代码。

这种目标代码称为字节码（Bytecode），它和计算机的平台无关。

字节码被设计成既能很容易地被任何计算机解释执行，也能被快速地翻成本地机器代码。

<<Java程序设计教程>>

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>