

<<Java实例入门>>

图书基本信息

书名：<<Java实例入门>>

13位ISBN编号：9787500646709

10位ISBN编号：7500646704

出版时间：2002-1

出版时间：中国青年出版社

作者：刘勇编

页数：241

字数：400000

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实例入门>>

内容概要

本书为初学者学习用Java语言编程提供了一个很好的选择，可帮助读者了解Java语言的特点。本书以范例操作为导向，帮助读者充分了解和学习Java语言的基本语法与实际应用，并从实例出发，快速学习Java语言，进阶到撰写Java程序的程度。

<<Java实例入门>>

书籍目录

第1章 第一个Java程序——Java向大家问好

1.1 Java源程序及其编译、运行

1.2 基础知识

1.2.1 package语句

1.2.2 import语句

1.2.3 Main函数

1.2.4 类的声明

1.2.5 构造函数

1.2.6 标识符

1.2.7 代码块

1.2.8 Java注释

1.3 Java中面向对象的概念

1.4 本章小结

第2章 Java实现ZIP文件压缩与解压

2.1 基础知识

2.1.1 流的概念

2.1.2 输入流和输出流

2.1.3 文件

2.1.4 与ZIP文件有关的类

2.2 编程思路

2.3 类的设计步骤

2.3.1 Zipper类的设计

2.3.2 Unzip类的设计

2.4 主函数设计步骤

2.5 创意与超越

2.6 本章小结

第3章 一个用Java设计的计算器

3.1 基础知识

3.1.1 Awt包

3.1.2 Java的数据类型

3.2 编程思路

3.3 操作步骤

3.4 创意与超越

3.5 本章小结

第4章 一个文本编辑器

4.1 基础知识

4.1.1 Java中的事件处理

4.1.2 Java中剪贴板的应用

4.1.3 例子中的构件类继承模型

4.2 编程思路

4.3 操作步骤

4.4 创意与超越

4.5 本章小结

第5章 在Applet中播放声音

5.1 基础知识

<<Java实例入门>>

- 5.1.1 Applet小应用程序
- 5.1.2 Applet的生命周期
- 5.1.3 有关Java中音频处理的一些背景知识
- 5.2 编程思路
- 5.3 操作步骤
- 5.4 创意与超越
- 5.5 本章小结
- 第6章 在Applet中显示图像
 - 6.1 基础知识
 - 6.2 编程思路
 - 6.3 操作步骤
 - 6.3.1 利用接口ImageObserver来实现图像的跟踪
 - 6.3.2 利用类MediaTracker实现跟踪图像下载
 - 6.4 创意与超越
 - 6.5 本章小结
- 第7章 绘制Java图形
 - 7.1 基础知识
 - 7.1.1 java . awt . Panel类
 - 7.1.2 Graphics类
 - 7.1.3 鼠标事件和事件监听器
 - 7.2 编程思路
 - 7.3 操作步骤
 - 7.4 创意与超越
 - 7.5 本章小结
- 第8章 一个多线程动画
 - 8.1 基础知识
 - 8.1.1 什么是线程
 - 8.1.2 Java中线程的实现
 - 8.1.3 线程的优先级
 - 8.1.4 线程的调度
 - 8.1.5 线程间的同步
 - 8.1.6 线程的生命周期
 - 8.2 编程思路
 - 8.3 操作步骤
 - 8.4 创意与超越
 - 8.4.1 线程的另外一种实现方法
 - 8.4.2 线程同步问题
 - 8.5 本章小结
- 第9章 使用JDBC浏览数据库
 - 9.1 基础知识
 - 9.1.1 数据库及常见数据库简介
 - 9.1.2 JDBC的基础知识
 - 9.1.3 Java中JDBC的使用
 - 9.2 编程思路
 - 9.3 操作步骤
 - 9.4 创意与超越
 - 9.5 本章小结

<<Java实例入门>>

第10章 一个SQL语句构建器

10.1 基础知识

10.1.1 SQL语言

10.1.2 使用JDBC执行SQL语句

10.2 编程思路

10.3 操作步骤

10.4 创意与超越

10.5 本章小结

第11章 使用JDBC更新数据

11.1 基础知识

11.1.1 可滚动结果集

11.1.2 可更新结果集

11.2 编程思路

11.3 操作步骤

11.4 创意与超越

11.5 本章小结

第12章 利用URL下载文件

12.1 基础知识

12.1.1 TCP / IP协议的分层结构

12.1.2 IP地址与域名

12.1.3 URL概念

12.2 编程思路

12.3 操作步骤

12.4 创意与超越

12.5 本章小结

第13章 SOCKET客户 / 服务器程序的开发

13.1 基础知识

13.1.1 传输控制协议TCP

13.1.2 套接字SOCKET

13.1.3 Java中的TCP套接字类

13.2 编程思路

13.3 客户端程序设计步骤

13.4 服务器端程序设计步骤

13.5 创意与超越

13.6 本章小结

第14章 设计实现FTP服务器

14.1 基础知识

14.1.1 什么是FTP

14.1.2 FTP的命令

14.2 编程思路

14.3 操作步骤

14.4 创意与超越

14.5 本章小结

第15章 Web服务器的实现

15.1 基础知识

15.1.1 HTTP协议的简介

15.1.2 HTTP协议的会话过程

<<Java实例入门>>

- 15.2 编程思路
- 15.3 操作步骤
- 15.4 创意与超越
- 15.5 本章小结
- 第16章 使用SMTP协议发送邮件
 - 16.1 基础知识
 - 16.1.1 SMTP简介
 - 16.1.2 SMTP模型
 - 16.1.3 SMTP中基本的邮件发送过程
 - 16.1.4 基本的SMTP命令
 - 16.1.5 发送认证
 - 16.2 编程思路
 - 16.3 操作步骤
 - 16.4 创意与超越
 - 16.5 本章小结
- 第17章 一个时钟服务程序
 - 17.1 基础知识
 - 17.1.1 UDP协议
 - 17.1.2 Java中的UDP实现
 - 17.2 编程思路
 - 17.3 操作步骤
 - 17.4 创意与超越
 - 17.5 本章小结
- 第18章 使用Servlet开发动态网页
 - 18.1 基础知识
 - 18.1.1 Servlet及其特点
 - 18.1.2 Java中Servlet的实现
 - 18.1.3 Servlet的生命周期
 - 18.2 编程思路
 - 18.3 操作步骤
 - 18.4 创意与超越
 - 18.5 本章小结
- 第19章 使用JSP实现网页计数器
 - 19.1 基础知识
 - 19.1.1 JSP及其特点
 - 19.1.2 JSP页面的执行过程
 - 19.1.3 JSP基本的语法内容
 - 19.1.4 JavaBean的基本概念
 - 19.2 编程思路
 - 19.3 操作步骤
 - 19.3.1 指令元素
 - 19.3.2 脚本元素
 - 19.3.3 指令元素的操作
 - 19.4 创意与超越
 - 19.5 本章小结
- 附录A Java程序设计基础
 - A.1 程序结构

<<Java实例入门>>

- A.2 注释
- A.3 标识符
- A.4 数据类型
 - A.4.1 变量与常量
 - A.4.2 整型数据
 - A.4.3 实型数据
 - A.4.4 字符型数据
 - A.4.5 布尔型数据
 - A.4.6 各类数值型数据间的混合运算
- A.5 运算符和表达式
 - A.5.1 算术运算符
 - A.5.2 关系运算符
 - A.5.3 布尔逻辑运算符
 - A.5.4 位运算符
 - A.5.5 条件运算符
 - A.5.6 赋值运算符
 - A.5.7 表达式
- A.6 数组
- A.7 控制语句

<<Java实例入门>>

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>