

<<Java SE 程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java SE 程序设计>>

13位ISBN编号：9787510306907

10位ISBN编号：7510306906

出版时间：2012-5

出版时间：中国商务出版社

作者：韩敬海

页数：620

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 SE 程序设计>>

内容概要

《全国高等院校服务外包专业统编教材：Java SE程序设计》从最基本的概念出发，深入讲解了Java的基础知识。

全书共有14章，分别介绍Java的历史，Java的基础语法，面向对象基础，类之间的关系，抽象类、接口和内部类，异常，泛型和集合，流与文件，JDBC，Swing图形界面，线程，网络编程，Java高级应用

。书中涉及了、Java的基本语法；详细介绍了Java面向对象编程的三大特征——封装、继承和多态；通过异常的编写和使用来体验Java的异常处理机制；通过对象的存储与检索来体验Java集合的强大功能；通过文件的读写与传输来体验Java对I/O的支持；通过编写数据库操作程序详细介绍了JDBO；通过丰富的示例演示了Swing的各种控件及内部处理机制；并详细介绍了线程、网络编程、反射、注解等Java高级特性；系统地介绍了JDK5.0的新特性。

《全国高等院校服务外包专业统编教材：Java SE程序设计》重点突出、偏重应用，结合理论篇的实例和实践篇对贯穿案例的讲解、剖析及实现，使读者能迅速理解并掌握知识，全面提高动手能力。

适应面广，可作为本科计算机科学与技术、软件外包专业、高职高专计算机软件、计算机网络、计算机信息管理、电子商务和经济管理等专业的程序设计课程的教材。

书籍目录

理论篇 第1章 Java概述 本章目标 学习导航 任务描述 1.1 Java简介 1.2 Java的特点 1.3 Java的体系结构 1.3.1 Java体系结构 1.3.2 Java程序类型 1.4 JVM, JRE和JDK 1.4.1 JVM 1.4.2 JRE与JDK 1.4.3 三者关系 1.5 第一个Java程序 1.6 Java注释 小结 练习 第2章 Java基础 本章目标 学习导航 任务描述 2.1 常量和变量 2.1.1 标识符 2.1.2 分隔符 2.1.3 常量 2.1.4 变量 2.2 数据类型 2.2.1 基本数据类型 2.2.2 引用类型 2.2.3 类型转换 2.3 变量的作用域和初始化 2.3.1 变量作用域 2.3.2 变量初始化 2.4 运算符 2.4.1 算术运算符 2.4.2 比较运算符 2.4.3 逻辑运算符 2.4.4 位运算符 2.4.5 赋值运算符 2.4.6 条件运算符 2.4.7 运算符优先级 2.5 流程控制 2.5.1 分支结构 2.5.2 迭代结构 2.5.3 转移语句 2.6 数组 2.6.1 创建数组 2.6.2 数组初始化 2.6.3 数组拷贝 2.6.4 二维数组 小结 练习 第3章 面向对象基础 本章目标 学习导航 任务描述 3.1 面向对象思想 3.1.1 面向对象简介 3.1.2 面向对象机制 3.2 类与对象 3.2.1 类的声明 3.2.2 对象的创建 3.2.3 构造方法 3.2.4 类的方法 3.2.5 使用对象 3.3 参数传递和重载 3.3.1 参数传递 3.3.2 方法重载 3.4 类的组织 3.4.1 包 3.4.2 访问修饰符 3.4.3 静态变量和方法 小结 练习 第4章 类之间的关系 本章目标 学习导航 任务描述 4.1 类间关系 4.2 继承和多态 4.2.1 继乘 4.2.2 多态 4.2.3 super 4.2.4 final 4.3 Object类 4.3.1 equals () 方法 4.3.2 toString () 方法 4.4 依赖、关联、聚合、组成关系 4.4.1 依赖关系 4.4.2 关联关系 4.4.3 聚合关系 4.4.4 组成关系 小结 练习 第5章 抽象类、接口和内部类 本章目标 学习导航 任务描述 5.1 抽象类 5.2 接口 5.2.1 定义接口 5.2.2 实现接口 5.3 instanceof运算符 5.4 对象转换 5.5 内部类 5.5.1 成员内部类 5.5.2 局部内部类 5.5.3 静态内部类 5.5.4 匿名内部类 小结 练习 第6章 异常 本章目标 学习导航 任务描述 6.1 异常 6.1.1 异常概述 6.1.2 Java异常分类 6.1.3 Java异常处理机制 6.2 异常处理 6.2.1 异常实例 6.2.2 try, catch 6.2.3 多重catch处理异常 6.2.4 嵌套异常处理 6.2.5 finally 6.2.6 throw、throws 6.3 自定义异常 小结 练习 第7章 泛型与集合 本章目标 学习导航 任务描述 7.1 泛型 7.1.1 认识泛型 7.1.2 泛型定义 7.1.3 有界类型 7.1.4 通配符 7.1.5 泛型的局限性 实践篇 附录A Java关键字 附录B 正则表达式元字符 理论篇练习答案

章节摘录

版权页：插图：1.封装 封装就是把对象的属性和方法结合在一起，并尽可能隐蔽对象的内部细节，形成一个不可分割的独立单位（即对象），对外形成一个边界，只保留有限的对外接口使之与外部发生联系。

譬如前面提到的微波炉，将线路板（属性）封装在微波炉内部，使用者无法接触到，而通过面板按钮（方法）操控线路板工作。

封装的原则在软件上的反映是：要求使对象以外的部分不能随意存取对象的内部数据（属性），从而有效的避免了外部错误对它的“交叉感染”。

数据隐藏特性提升了系统安全，使软件错误能够局部化，减少了查错和排错的难度。

2.继承 继承是软件重用的一种形式，它通过吸收现有类的数据和方法，并增加新功能或修改现有功能来构建新类。

譬如：“人”这个类抽象了这个群体的一般特性，“学生”和“老师”都具备“人”所定义的一般性，但其各自又有各自的特殊性，在保持了一般性和特殊性的情况下，作为一个新类而存在。

在Java语言中，通常称一般类为父类（如“人”），也称为超类，特殊类称为子类（如“学生”和“老师”），特殊类的对象拥有其一般类的全部属性与方法。

使用继承不仅节省了程序的开发时间，提高了编码的正确性，还促进了高质量软件的复用。

3.多态 多态性是指在父类中定义的属性或方法被子类继承之后，可以具有不同的表现行为。这使得同一个属性或方法在父类及其各个子类中具有不同的语义。

譬如：动物都会“叫”，“猫”和“鸟”都是动物的子类，但其“叫”声是不同的。

Java中可以通过子类对父类方法的重写实现多态，也可以利用重载在同一个类中定义多个同名的不同方法来实现。

多态的引入大大提高了程序的抽象程度和简洁性，更重要的是它最大限度地降低了类和程序模块之间的耦合性，提高了类模块的封闭性，使得它们不需了解对方的具体细节，就可以很好地共同工作。这个优点对程序的设计、开发和维护都有很大的好处。

3.2 类与对象 类与对象是面向对象的核心和本质，是Java成为面向对象语言的基础。

3.2.1 类的声明 类定义了一种新的数据类型，多个对象所共有的属性和方法需要组合成一个单元，称为“类”，因此类是具有相同属性和共同行为的一组对象的集合。

如果将对象比作房子，那么类就是房子的设计图纸。

类的声明就是定义一个类，类一旦定义，就可以用这种新类型来创建该类型的对象。

这样，类就是对象的“模板”，而对象就是类的一个具体“实例”。

<<Java SE 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>