

## <<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：9787111147015

10位ISBN编号：7111147014

出版时间：2004-9

出版时间：China Machine Press

作者：Harvey M. Deitel,Paul J. Deitel

页数：676

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程序设计教程>>

### 内容概要

本书详细介绍Java面向对象程序设计的基本理论及实用知识，全书共分为上下两册。

上册详细讲述程序设计的基础知识及Java语言，共有10章，介绍计算机、Internet和Web、applet、应用程序、控制结构、方法、数组、基于对象的编程、面向对象的编程、字符串与字符等内容。

本书实用性强，以多个案例分析为中心，每章都提供了丰富的示例和练习。

全书由浅入深、示例生动、易学易用、覆盖范围广泛，可以满足不同层次学生的需求，供不同层次的读者选用。

本书适合作为高等院校的Java语言课程教材，也可作为各种Java语言培训班的教材。

## &lt;&lt;Java程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第11章 图形和Java2D	11.1 简介	11.2 图形环境和图形对象	11.3 颜色控制	11.4 字体控制
	11.5 画、矩形和椭圆	11.6 画弧形	11.7 画多边形和折线	11.8 Java2D API
Java2D图形	11.10 (可选实例研究) 关于对象的思考：用UML设计接口	第12章 图形用户界面组件(第1部分)		
	12.1 简介	12.2 Swing概述	12.3 JLabel	12.4 事件处理模式
JTextField和JPasswordField	12.6 JButton	12.7 JCheckBox和JRadioButton	12.8 JComboBox	
12.9 JList	12.10 多选列表	12.11 鼠标事件处理	12.12 适配器类	12.13 键盘事件处理
12.14 布局管理器	12.14.1 FlowLayout	12.14.2 BorderLayout	12.14.3 GridLayout	12.15 面板
12.16 (可选实例研究) 关于对象的思考：用例	第13章 图形用户界面组件(第2部分)			
13.1 简介	13.2 JTextArea	13.3 创建定制的JPanel子类	13.4 创建自包含的JPanel子类	13.5 JSlider
13.6 窗口	13.7 设计既能作为applet又能作为应用程序运行的程序			13.8 通过框架来使用菜单
13.9 使用JPopupMenu	13.10 插入式外观和风格	13.11 使用JDesktopPane		
和JInternalFrame	13.12 布局管理器	13.13 BoxLayout布局管理器	13.14 CardLayout布局管理器	
13.15 GridBagLayout布局管理器	13.16 GridBagConstraints的RELATIVE和REMAINDER常量			
13.17 (可选实例研究) 关于对象的思考：模型-视图-控制器 (NNC)	13.18 (选学) 揭示设计模式：包java.awt和javax.swing所运用的设计模式			
13.18.1 创建型设计模式	13.18.2 结构型设计模式			
13.18.3 行为型设计模式	13.18.4 结束语			
第14章 异常处理		14.1 简介	14.2 何时应用异常处理	
14.3 其他的错误处理技术	14.4 Java异常处理的基本知识		14.5 try块	14.6 抛出异常
14.7 捕获异常	14.8 异常处理举例：除数为0	14.9 重新抛出异常	14.10 throws语句	
14.11 构造函数、终结函数和异常处理	14.12 异常与继承	14.13 finally块	14.14 printStackTrace和getMessage的使用	
第15章 多线程		15.1 简介	15.2 Thread类：Thread方法概述	
15.3 线程状态：线程的生命周期	15.4 线程优先级和线程调度	15.5 线程同步	15.6 没有线程同步情况下的生产者/消费者关系	
15.7 线程同步情况下的生产者/消费者关系	15.8 生产者/消费者关系：循环缓冲区		15.9 守护线程	15.10 Runnable接口
15.11 线程组	15.12 (可选实例研究) 关于对象的思考：多线程			
15.13 (选学) 揭示设计模式：并行设计模式	第16章 文件和流			
16.1 简介	16.2 数据层次结构	16.3 文件和流	16.4 创建顺序存取文件	16.5 从顺序存取文件读取数据
16.6 更新顺序存取文件	16.7 随机存取文件	16.8 创建随机存取文件		
16.9 向随机存取文件随机写入数据	16.10 从随机存取文件顺序读取数据		16.11 例子：事务处理程序	
16.12 File类	第17章 网络			
17.1 简介	17.2 使用URI		17.3 从Web服务器上读取文件	
17.4 使用流套接字建立一个简单的服务器	17.5 使用流套接字建立一个简单的客户机			
17.6 通过流套接字连接实现客户机/服务器的交互	17.7 通过数据报实现无连接的客户机/服务器的交互			
17.8 利用多线程服务器实现基于客户机/服务器模式的九宫游戏	17.9 安全与网络			
17.10 DeitelMessenger聊天服务器和客户机	17.10.1 DeitelMessengerServer与所使用的类		17.10.2 DeitelMessenger客户机与所使用的类	
17.11 (选学) 揭示设计模式：java.io包与java.net包所使用的设计模式	17.11.1 创建型设计模式		17.11.2 结构型设计模式	
17.11.3 体系结构模式	17.11.4 结束语			
第18章 多媒体：图像、动画、视频和音频		18.1 简介	18.2 装载、显示和缩放图像	
18.3 动画播放一组图像	18.4 通过applet参数来定制LogoAnimator			
18.5 图像映像	18.6 装载和播放音频剪辑			
18.7 Internet和WWW资源	第19章 数据结构			
第20章 Java工具包和位操作		第21章 集合		
第22章 Java 媒体框架和Java Sound		附录A Java演示		
附录B Java资源		附录C 操作符优先级表		
附录D ASCII字符集		附录E 数制系统		
附录F 用javadoc创建HTML文档		附录G 电梯模拟系统事件和监听器接口		
附录H 电梯模拟系统模型		附录I 电梯系统视图		
附录J 在线求职与机遇		附录K Unicode编码		
参考文献				

<<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>