

<<Java编程新手自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Java编程新手自学手册>>

13位ISBN编号：9787111379379

10位ISBN编号：7111379373

出版时间：2012-7

出版时间：机械工业出版社

作者：谭贞军

页数：538

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编程新手自学手册>>

### 内容概要

《Java编程新手自学手册(附光盘)/新手学编程ABC丛书》编著者谭贞军。

《Java编程新手自学手册(附光盘)/新手学编程ABC丛书》内容提要：

Java是当今使用最为频繁的编程语言之一，一直在开发领域占据重要的地位。

本书循序渐进、由浅入深地详细讲解了Java的核心技术，并通过具体实例的实现过程演练了各个知识点的具体使用流程。

全书共19章，分为4篇。

第1~6章是基础篇，逐一讲解了Java基础，Java开发工具，Java数据，字符串、运算符和表达式，假设语句，循环语句等Java开发所必须具备的基本知识。

第7~12章是核心技术篇，逐一讲解了数组，面向对象，类，异常处理，I/O与文件处理，线程等知识；第13~17章是提高篇，逐一讲解了网络与通信，AWT开发窗体程序，窗口编程，数据库编程等知识。

第18、19

章是综合实战篇，分别通过画图板系统和网上书城系统的实现过程，讲解了Java语言在日常项目开发中的综合应用流程，并穿插介绍了各个模块的实现技巧。

每篇最后为本篇的范例实战，通过实战演练帮助读者掌握本篇知识。

全书采用故事性、趣味性相结合的对话讲解方式，并穿插了学习技巧和职场生存法则，引领读者全面掌握Java。

本书附有1张DVD光盘。

本书不但适用于Java的初学者，也适于有一定Java基础的读者，还可以作为有一定造诣的程序员的书。

本书不但适用于Java的初学者，也适于有一定Java基础的读者，还可以作为有一定造诣的程序员的书。

## <<Java编程新手自学手册>>

### 书籍目录

丛书序

前言

第一篇 基础篇

第1章 Java基础

1.1 认识Java

1.2 Java初步

1.2.1 Java的起源

1.2.2 Java语言的特点

1.2.3 Java的一些名词解释

1.3 搭建开发环境

1.3.1 获得JDK

1.3.2 轻松安装JDK

1.3.3 JDK配置如此简单

1.4 体会Java程序

1.4.1 Java输出“我喜欢你”

1.4.2 编译和运行Java文件

1.5 疑难问题解析

职场点拨——谈Java的重要性

第2章 Java开发工具介绍

2.1 认识Java的开发工具

2.2 Java开发工具简介

2.2.1 Eclipse简介

2.2.2 Netbea 简介

2.2.3 JBuilder简介

2.3 Eclipse的获得与安装

2.3.1 获得Eclipse

2.3.2 新建一个Eclipse项目

2.4 NetBea 的使用

2.4.1 下载NetBea

2.4.2 安装NetBea

2.4.3 使用NetBea 新建项目

2.5 疑难问题解析

职场点拨——学习Java的正确态度

第3章 Java数据

3.1 量

3.1.1 常量

3.1.2 变量

3.2 数据类型

3.2.1 简单数据类型值范围

3.2.2 字符型

3.2.3 整型

3.2.4 浮点型

3.2.5 布尔型

3.3 运算符

3.3.1 算术运算符

<<Java编程新手自学手册>>

3.3.2 关系运算符和逻辑运算符

3.3.3 位运算符

3.3.4 条件运算符

3.4 标识符和关键字

3.5 疑难问题解析

职场点拨——不同的客户，不同的处理方式

第4章 字符串、运算符和表达式

4.1 再看运算符

4.1.1 算术运算符

4.1.2 关系运算符和逻辑运算符

4.1.3 位运算符

4.1.4 条件运算符

4.1.5 赋值运算符

4.2 表达式

4.2.1 什么是表达式

4.2.2 表达式的优先级

4.2.3 表达式的应用

4.3 字符串

4.3.1 字符串的初始化

4.3.2 String类

4.3.3 StringBuffer类

4.4 疑难问题解析

职场点拨——提高你的职场生存能力

第5章 Java中的假设语句

5.1 if语句

5.1.1 if控制语句

5.1.2 if语句的延伸

5.1.3 多个条件判断的if语句

5.2 switch语句

5.2.1 switch语句的形式

5.2.2 switch语句无break

5.2.3 case没有执行语句

5.2.4 default可以不在末尾

5.3 条件语句

5.3.1 正确使用switch语句

5.3.2 正确使用if语句

5.3.3 switch语句的执行顺序

5.4 疑难问题解析

职场点拨——创业还是就业

第6章 循环语句

6.1 Java循环语句

6.1.1 for循环语句

6.1.2 while循环语句

6.1.3 do...while循环语句

6.2 跳转功能的实现

6.2.1 break语句的应用

6.2.2 return语句的应用

<<Java编程新手自学手册>>

- 6.2.3 continue跳转语句
- 6.2.4 轻松使用跳转语句
- 6.3 疑难问题解析
- 职场点拨——面试的准备
- 温故而知新——第一篇实战范例
- 范例1 获得JDK
- 范例2 配置运行环境
- 范例3 安装Java的开发工具
- 范例4 量、数据类型
- 范例5 运算符
- 范例6 表达式
- 范例7 字符串
- 范例8 if语句
- 范例9 switch语句
- 范例10 for循环语句
- 范例11 while和do...while循环语句
- 范例12 数组
- 第二篇 核心技术篇
- 第7章 特殊数据——数组
- 7.1 简单的一维数组
- 7.1.1 声明一维数组
- 7.1.2 创建一维数组
- 7.1.3 轻松初始化一维数组
- 7.2 二维数组
- 7.2.1 二维数组的声明
- 7.2.2 二维数组的创建
- 7.2.3 二维数组的初始化
- 7.3 多维数组
- 7.3.1 三维数组的声明
- 7.3.2 三维数组的创建
- 7.3.3 三维数组的初始化
- 7.4 对数组的操作
- 7.4.1 复制数组
- 7.4.2 比较数组
- 7.4.3 搜索数组中的元素
- 7.4.4 排序数组
- 7.4.5 填充数组
- 7.5 疑难问题解析
- 职场点拨——客户沟通之道
- 第8章 Java面向对象
- 8.1 面向对象
- 8.1.1 面向对象的理念
- 8.1.2 面向对象的特点
- 8.2 面向对象的第一特征——类
- 8.2.1 如何编写一个类
- 8.2.2 特殊的方法——构造方法
- 8.2.3 一般的方法

## <<Java编程新手自学手册>>

### 8.3 属性和方法的修饰符

#### 8.3.1 public修饰符

#### 8.3.2 private修饰符

#### 8.3.3 protected修饰符

#### 8.3.4 其他修饰符

### 8.4 this的用法

### 8.5 类和对象的使用

#### 8.5.1 创建和使用对象

#### 8.5.2 使用静态变量和静态方法

### 8.6 特殊的类—抽象类

#### 8.6.1 创建抽象类

#### 8.6.2 抽象类的规则

### 8.7 软件包

#### 8.7.1 定义软件包

#### 8.7.2 在Eclipse中定义软件包

#### 8.7.3 在程序中插入软件包

### 8.8 疑难问题解析

#### 职场点拨——打造一个团队

## 第9章 类

### 9.1 类的继承

#### 9.1.1 父类和子类

#### 9.1.2 调用父类的构造方法

#### 9.1.3 随意访问父类的属性和方法

#### 9.1.4 多重次继承

### 9.2 重写和重载

#### 9.2.1 重写

#### 9.2.2 重载

#### 9.2.3 重写与重载联合使用

### 9.3 接口

#### 9.3.1 定义接口

#### 9.3.2 接口里的量和方法

#### 9.3.3 接口的实现

#### 9.3.4 接口的引用

### 9.4 疑难问题解析

#### 职场点拨——模块化设计的重要性

## 第10章 异常处理

### 10.1 什么是异常

#### 10.1.1 认识异常

#### 10.1.2 Java提供的异常处理类

### 10.2 异常处理方式

#### 10.2.1 使用try...catch处理异常

#### 10.2.2 处理多个异常

#### 10.2.3 在异常中使用finally关键字

### 10.3 将异常抛出

#### 10.3.1 使用throws将异常抛出

#### 10.3.2 使用throw将异常抛出

### 10.4 自定义异常

## <<Java编程新手自学手册>>

### 10.5 异常处理的陋习

#### 10.5.1 丢弃异常

#### 10.5.2 不指定具体的异常

#### 10.5.3 占用资源不释放

#### 10.5.4 不说明异常的详细信息

#### 10.5.5 过于庞大的try块

#### 10.5.6 输出数据不完整

### 10.6 疑难问题解析

#### 职场点拨——不同老板的不同特点

## 第11章 I/O与文件处理

### 11.1 Java I/O简介

### 11.2 流

#### 11.2.1 字节流

#### 11.2.2 字符流

### 11.3 加快I/O操作效率

#### 11.3.1 缓冲字节流

#### 11.3.2 缓冲字符流

### 11.4 文件处理

#### 11.4.1 文件类

#### 11.4.2 使用文件类处理文件

### 11.5 疑难问题解析

#### 职场点拨——可以做兼职

## 第12章 Java线程

### 12.1 线程起步

#### 12.1.1 线程与进程的理解

#### 12.1.2 多线程的理解

### 12.2 创建线程

#### 12.2.1 创建主线程

#### 12.2.2 通过Runnable接口创建线程

#### 12.2.3 通过Thread类创建线程

### 12.3 创建多线程

### 12.4 线程的优先级

### 12.5 控制线程

#### 12.5.1 当前的线程等待

#### 12.5.2 当前线程进入睡眠状态

#### 12.5.3 当前线程做出让步

### 12.6 多线程同步

#### 12.6.1 同步的重要性

#### 12.6.2 轻松实现同步

#### 12.6.3 什么是死锁

### 12.7 线程之间互相通信

### 12.8 疑难问题解析

#### 职场点拨——揣测老板的弦外之音

#### 温故而知新——第二篇实战范例

#### 范例1 类的继承

#### 范例2 接口的实现

#### 范例3 异常的处理

<<Java编程新手自学手册>>

范例4 读取文件的字符

范例5 缓冲字节流

范例6 深刻认识多线程

范例7 认识网络编程

第三篇 提高篇

第13章 网络与通信

13.1 什么是网络通信

13.1.1 TCP/IP协议

13.1.2 使用URL进行网络链接

13.1.3 编写URL程序常用的方法

13.2 网络编程初步

13.2.1 创建Socket

13.2.2 多个客户端连接

13.3 疑难问题解析

职场点拨——同事相处之道

第14章 AWT开发窗体程序

14.1 什么是AWT

14.2 创建窗口

14.3 创建窗口组件

14.4 布局利器

14.4.1 布局利器FlowLayout

14.4.2 布局利器BorderLayout

14.4.3 布局利器GridLayout

14.4.4 布局利器CardLayout

14.4.5 布局利器Null

14.5 编写监听接口

14.5.1 窗口监听的接口

14.5.2 按钮监听的接口

14.5.3 文本框监听的接口

14.6 疑难问题解析

职场点拨——修炼“门面功夫”

第15章 深入Java窗口编程

15.1 Swing的开发步骤

15.2 创建窗口

15.2.1 JFrame简介和方法

15.2.2 创建第一个Swing窗口

15.3 Icon接口

15.4 添加组件

15.4.1 弹出式菜单

15.4.2 文本框

15.4.3 菜单

15.4.4 单选按钮

15.4.5 复选框按钮

15.4.6 列表框

15.4.7 选项卡

15.4.8 文本域

15.4.9 按钮



<<Java编程新手自学手册>>

15.4.10 进度条

15.5 常用的布局管理器

15.5.1 不使用布局管理器

15.5.2 使用边界布局管理器

15.5.3 使用网格布局管理器

15.6 疑难问题解析

职场点拨——你准备找好工作吗

第16章 Java和数据库

16.1 数据库的定义

16.2 操作MySQL数据库

16.3 MySQL的安装

16.4 MySQL的管理工具

16.4.1 创建数据库

16.4.2 创建表

16.4.3 输入记录

16.5 SQL Sever很简单

16.5.1 创建数据库

16.5.2 创建表

16.5.3 创建记录

16.6 疑难问题解析

职场点拨——我有一颗创业心

第17章 数据库编程

17.1 SQL操作

17.2 什么是JDBC

17.2.1 JDBC API

17.2.2 JDBC驱动类型

17.3 连接数据库

17.3.1 轻松连接MySQL

17.3.2 轻松连接SQL Sever 2000

17.4 SQL语句

17.4.1 新建数据库表

17.4.2 数据库查询语句

17.4.3 数据库操纵语句

17.5 疑难问题解析

职场点拨——谈加薪升职

温故而知新——第三篇实战范例

范例1 顺序布局

范例2 网格布局

范例3 Swing窗口（一）

范例4 Swing窗口（二）

范例5 新建MySQL数据库

第四篇 综合实战篇

第18章 画图板

18.1 系统概述与预览

18.1.1 软件概述

18.1.2 软件预览

18.2 创建软件的准备

## <<Java编程新手自学手册>>

18.2.1 搜集素材

18.2.2 获得Java API手册

18.3 编程软件

18.3.1 创建一个类

18.3.2 菜单栏和标题栏的程序

18.3.3 保存文档的程序

18.3.4 界面的实现

18.3.5 调色盘的实现

18.3.6 中央画布的实现

18.3.7 输入字体的实现

18.3.8 打开以前文档的实现

18.3.9 实现其他功能

第19章 “众望书城” 网上系统

19.1 效果展示

19.2 数据库设计

19.3 SQL Server 2000 JDBC驱动

19.3.1 下载JDBC驱动

19.3.2 安装JDBC驱动

19.3.3 配置JDBC驱动

19.3.4 将JDBC驱动加载到项目中去

19.4 系统设计

19.4.1 登录窗口的编写

19.4.2 主窗口

19.4.3 商品信息的基本管理

19.4.4 进货信息管理

19.4.5 销售信息管理

19.4.6 库存管理

19.4.7 查询与统计

19.5 数据库模块的编程

温故而知新——第四篇实战范例

范例1 编写记事本

范例2 使用Java编写简易计算器

<<Java编程新手自学手册>>

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>