

<<Java语言程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Java语言程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787115133830

10位ISBN编号：7115133832

出版时间：2005-5

出版时间：人民邮电

作者：桂超，赵海廷主编

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语言程序设计基础>>

内容概要

本书由浅入深地介绍了Java语言的基础知识和编程的特点，旨在培养读者运用面向对象程序设计方法去解决实际问题的能力，是学习面向对象程序设计知识的基础教材。

本书实例丰富，能够增强读者对相关内容的理解。

同时，本书是对作者多年教学经验的总结，并融入了一定的实际编程技术。

本书内容丰富，系统性强，可作为高等院校Java语言程序设计课程的教材，也可供从事软件开发和应用的人员参考。

<<Java语言程序设计基础>>

书籍目录

第1章 Java发展概述 11.1 程序设计语言的发展 11.2 Java语言 11.2.1 Java语言的发展历史 11.2.2 Java语言的特点 21.3 Java的开发与运行环境 41.3.1 J2SDK的安装 41.3.2 J2SDK的设置 51.4 开发与运行Java程序的步骤 51.4.1 选择编辑工具 51.4.2 编译与运行Java程序 5第2章 Java语言程序和HTML简介 72.1 Java语言的Application程序 72.1.1 源代码的编辑 72.1.2 字节码文件的生成 82.1.3 字节码文件的解释执行 92.2 HTML简介 102.2.1 HTML的基本要素 122.2.2 HTML文件的结构 132.2.3 在HTML文件中加入图像、链接和声音 132.2.4 Applet标记 152.2.5 常用的HTML标记 152.2.6 HTML文件的编辑 162.3 Java语言的Applet程序 172.3.1 源代码的编辑 172.3.2 代码的嵌入 182.3.3 Applet程序的运行 182.4 Java语言字符界面的输入输出 202.5 Java语言图形界面的输入输出 212.5.1 Java Applet图形界面的输入输出 222.5.2 Java Application图形界面的输入输出 23第3章 Java语言的数据类型 263.1 Java的标识符 263.2 Java的关键字 263.3 Java的常量和变量 283.3.1 常量和符号常量 283.3.2 变量 303.3.3 变量作用域 303.4 Java的基本数据类型 303.4.1 整型 303.4.2 实型 313.4.3 字符型 323.4.4 布尔型 323.5 变量的初始化 323.6 简单程序举例 33第4章 Java运算符和表达式 374.1 赋值、算术运算符及其表达式 374.1.1 赋值运算符及其表达式 374.1.2 算术运算符及其表达式 384.2 关系、逻辑运算符及其表达式 404.2.1 关系运算符及其表达式 404.2.2 逻辑运算符及其表达式 424.3 位运算符和表达式 434.3.1 计算机内数据的表示 434.3.2 位运算符及其表达式 444.4 其他运算符 474.5 Java语言运算符的优先级和结合性 484.6 数据类型的转换 494.6.1 数据类型的自动转换 494.6.2 数据类型的强制转换 49第5章 Java语言的基本语句 515.1 Java语言的3种基本结构 515.2 顺序结构语句 515.2.1 变量声明语句和表达式语句 515.2.2 复合语句和分程序 525.3 选择结构语句 535.3.1 条件运算符 535.3.2 if~else语句 545.3.3 switch~case语句 605.4 循环结构语句 625.4.1 while语句 625.4.2 for语句 635.4.3 do~while语句 645.4.4 循环嵌套 655.5 转移控制语句 665.5.1 break语句 665.5.2 continue语句 68第6章 数组、字符串和向量 736.1 一维数组 736.1.1 一维数组的声明 736.1.2 创建一维数组 736.1.3 一维数组的初始化 746.1.4 一维数组应用举例 746.2 多维数组 756.2.1 多维数组声明 756.2.2 创建多维数组 756.2.3 多维数组的初始化 766.2.4 多维数组应用举例 766.3 字符数组 776.3.1 字符数组声明 786.3.2 创建字符数组 786.3.3 字符数组的初始化及其举例 786.4 不变字符串String类 806.4.1 String类的构造方法 806.4.2 字符串的常用方法 826.4.3 字符串与子字符串的操作 826.4.4 toString方法及其他方法 846.5 可变字符串StringBuffer类 846.5.1 StringBuffer类的构造方法 846.5.2 StringBuffer类的常用方法 856.6 向量 866.6.1 向量的声明 866.6.2 Vector类的常用方法 87第7章 Java语言的方法 897.1 return语句 897.2 Java语言方法的定义、返回值和调用 907.2.1 Java语言方法的修饰符 907.2.2 Java语言方法的定义 917.2.3 Java语言方法的调用 937.2.4 Java语言方法的返回值 947.3 方法之间的数据传递 957.3.1 方法间的数值传递 967.3.2 方法间的引用传递 967.4 Java语言方法的递归调用 987.5 Java语言方法的命令行参数 103第8章 类的声明和对象的实例化 1058.1 Java的类 1058.1.1 类的定义 1058.1.2 类的修饰符 1068.1.3 类的类体 1078.1.4 类的构造方法 1088.2 类的成员变量 1098.2.1 成员变量的声明 1098.2.2 类成员变量的修饰 1118.3 类的成员方法 1138.3.1 成员方法的设计 1138.3.2 成员方法的声明和修饰 1158.3.3 方法体 1178.3.4 消息的传递 1188.4 Java对象的实例化 1198.4.1 创建对象 1198.4.2 使用对象 1198.4.3 清除对象 1208.5 Java类的继承 1208.5.1 继承的概念 1208.5.2 继承的实现 1228.5.3 重载 1228.5.4 多态 1228.5.5 抽象类 1228.5.6 接口 1228.5.7 包 1228.5.8 异常 1228.5.9 线程 1228.5.10 日期 1228.5.11 输入输出 1228.5.12 声音 1228.5.13 网络 1228.5.14 其他 1228.5.15 其他第9章 接口和包 1259.1 抽象类和方法 1259.1.1 定义抽象类 1259.1.2 抽象类的实现 1269.2 接口 1289.2.1 接口的概念 1289.2.2 定义接口 1289.2.3 接口的特点和实现 1299.3 包 1349.3.1 包的概念 1349.3.2 包的定义 1359.3.3 存放的位置 1359.3.4 包的引用 1369.3.5 将多个独立的类放入同一个包中 136第10章 异常处理 14110.1 Java的异常处理机制 14210.2 异常处理方法 14310.2.1 try...catch...finally结构 14410.2.2 抛出异常 14910.2.3 自定义异常 152第11章 输入和输出 15611.1 输入输出类库 15611.2 标准输入输出 16011.3 文件操作 161第12章 图形用户界面GUI 17212.1 AWT包 17212.1.1 屏幕坐标体系 17312.1.2 建立窗口的Frame类 17512.1.3 使用基本组件 17712.1.4 AWT图形用户界面的深入学习 18912.2 Java语言中的事件处理 19412.2.1 事件处理机制 19412.2.2 可用事件监听者和它们处理的事件类型 19512.2.3 事件及其响应 19612.2.4 在Java中的事件处理方式 19912.3 swing包 20312.3.1 Swing的层次结构及具体组件 20412.3.2 建立JFrame窗口 20512.3.3 窗口事件 20612.3.4 swing包中常用的组件 208第13章 高级用户界面GUI设计 21713.1 布局管理器 21713.1.1 布局管理器的概念 21713.1.2 BorderLayout管理器 21813.1.3 Flow布局管理器 22013.1.4 Card布局管理器 22113.1.5 Grid布局管理器 22313.1.6 Box布局管理器 22413.2 键盘和鼠标事件

<<Java语言程序设计基础>>

的处理 22513.2.1 键盘事件 22513.2.2 鼠标事件 22613.3 菜单设计 22813.4 对话框设计 25113.4.1
JOptionPane 25113.4.2 Dialog 25213.5 窗口 25413.5.1 JPanel容器 25413.5.2 JScrollPane 255第14章 多线程技
术 25714.1 多线程的基本概念 25714.1.1 多线程 25714.1.2 Windows平台上线程的运行机制 25714.2 线程
状态 25914.2.1 线程的生命周期 25914.2.2 线程类 26014.3 线程体及其构造 26114.3.1 线程体 26114.3.2
直接继承构造线程体 26114.3.3 采用实现Runnable接口构造线程体 26214.4 线程同步控制 26314.4.1
synchronized关键字 26314.4.2 wait()、notify()/notifyall() 26514.4.3 同步控制的信号量 26614.4.4 线程同步
的示例 267参考文献 274

<<Java语言程序设计基础>>

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>