

<<Java学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Java学习手册>>

13位ISBN编号：9787121130649

10位ISBN编号：7121130645

出版时间：2011-4

出版时间：电子工业出版社

作者：陈丹丹 编著

页数：494

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学习手册>>

内容概要

本书以初学者为核心，全面介绍了使用Java进行程序开发的各种技术。

在内容编排上由浅入深，让读者循序渐进地掌握编程技术；在内容讲解上结合丰富的图解和形象的比喻，帮助读者理解“晦涩难懂”的技术；在内容形式上附有大量的提示、技巧、说明、情景应用、实战练习等栏目，夯实读者编程技术，丰富编程经验。

全书共20章，分为4篇进行介绍，第1篇为基础篇，包括Java开发前奏、搭建Java开发环境、扎实Java语言基本语法、掌握算法和流程控制、使用Eclipse开发工具、探秘面向对象程序设计、初探Java数组；第2篇为核心篇，包括字符串处理、集合类、使用异常处理机制、掌握Java的I/O技术、精通多线程技术、枚举与泛型；第3篇为高级篇，包括Swing基础知识、JDBC技术、Swing高级组件、GUI事件处理机制、网络程序设计；第4篇为实战篇，包括进销存管理系统、企业内部通信系统。

本书附有配套光盘，光盘中提供有本书所有程序的源代码、重点和难点的实例视频录像，其中，源代码全部经过精心测试，能够在Windows

2000、Windows XP、Windows 2003、Windows 7中编译和运行。

本书适合Java编程爱好者、初学者和中级开发人员使用，也适合作为大中专院校和培训机构的教材使用。

<<Java学习手册>>

书籍目录

第1篇 基础篇

第1章 Java开发前奏

1.1 Java简介

1.1.1 什么是Java语言

1.1.2 与其他语言相比Java的优势

1.1.3 计算机语言中Java

1.1.3 近几年的排行

1.1.4 Java的发展史

1.1.5 Java成功案例

1.2 Java特性

1.2.1 Java的应用领域

1.2.2 Java语法的特征

1.3 怎么学Java

1.3.1 Java程序员的成长之路

1.3.2 如何学好Java

1.4 本章小结

第2章 搭建Java开发环境

2.1 搭建Java开发环境

2.1.1 下载JDK

2.1.2 安装JDK

2.1.3 Windows系统下配置

2.1.3 和测试JDK

2.2 Java程序的开发过程

2.3 一个简单的Java程序

2.3.1 构建Java程序

2.3.2 编译和运行Java程序

2.3.3 使用Java核心API文档

2.4 实战练习

2.4.1 下载JRE

2.4.2 将JDK安装到D盘

2.4.3 编写程序输出小猪脸图像

2.5 本章小结

第3章 扎实Java语言基本语法

3.1 使用常量与变量

3.1.1 常量的概念及使用

3.1.2 变量的概念及命名规则

3.1.3 变量的有效范围

3.2 认识基本的数据类型

3.2.1 整数类型

3.2.2 浮点类型

3.2.3 字符类型

3.2.4 布尔类型

3.2.5 基本数据类型间的转换

3.3 熟练运用Java运算符

3.3.1 赋值运算符

<<Java学习手册>>

- 3.3.2 算术运算符
- 3.3.3 关系运算符
- 3.3.4 逻辑运算符
- 3.3.5 位运算符
- 3.3.6 其他运算符
- 3.3.7 运算符的优先级别及结合性
- 3.3.8 情景应用一：加密可以这样3.3.8 简单
- 3.3.9 情景应用二：位运算实现
- 3.3.9 两个变量值的互换
- 3.4 了解Java标识符与关键字
- 3.4.1 标识符
- 3.4.2 关键字
- 3.5 编码规范
- 3.5.1 Java命名规范
- 3.5.2 代码编写规则
- 3.6 Java程序的注释
- 3.6.1 单行注释
- 3.6.2 使用多行注释
- 3.6.3 文档注释的使用
- 3.7 实战练习
- 3.7.1 获取字符的unicode编码
- 3.7.2 计算长方形的周长
- 3.7.3 类型转换实例
- 3.8 本章小结
- 第4章 掌握算法和流程控制
- 4.1 认识算法
- 4.1.1 什么是算法
- 4.1.2 算法的描述方法
- 4.2 运用分支语句
- 4.2.1 简单的if条件语句
- 4.2.2 if-else条件语句
- 4.2.3 if-else-if多分支语句
- 4.2.4 switch多分支语句
- 4.2.5 if语句和switch语句
- 4.5.1 的区别
- 4.2.6 情景应用一：根据消费
- 4.2.6 金额计算折扣
- 4.2.7 情景应用二：判断某一年
- 4.2.7 是否为闰?
- 4.3 学习循环语句
- 4.3.1 for循环语句
- 4.3.2 while循环语句
- 4.3.3 do-while循环语句
- 4.3.4 foreach语句
- 4.3.5 各循环语句间的区别
- 4.4 学习跳转语句
- 4.4.1 break跳转语句

<<Java学习手册>>

4.4.2 continue跳转语句

4.4.3 return跳转语句

4.5 实战练习

4.5.1 判断用户输入月份溜属

4.5.1 的季节

4.5.2 输出乘法表

4.5.3 计算阶乘

4.6 本章小结

第5章 使用Eclipse开发工具

5.1 为什么要使用Eclipse

5.1 开发工具

5.2 Eclipse的工作台

5.2.1 Eclipse工作台概述

5.2.2 透视图

5.2.3 编辑器

5.2.4 熟悉Eclipse的菜单栏
和工具栏

5.3 怎样编写Java程序

5.3.1 新建Java项目

5.3.2 新建Java类

5.3.3 编写Java代码

5.3.4 运行程序

5.3.5 保存并关闭Java项目

5.4 探秘Eclipse资源管理

5.4.1 导入Java类

5.4.2 导入Java项目

5.4.3 导出Java项目

5.5 本章小结

第6章 探秘面向对象程序设计

6.1 什么是面向对象程序设计

6.1.1 面向对象程序设计的概述

6.1.2 面向对象程序设计的特点

6.2 解密类和对象

6.2.1 定义类

6.2.2 成员变量和局部变量

6.2.3 构造方法的概念及用途

6.2.4 创建对象

6.2.5 使用对象

6.2.6 销毁对象

6.3 使用包

6.3.1 包的概念

6.3.2 创建包

6.3.3 使用包中的类

6.4 了解Java中的继承关系

6.4.1 继承的概念

6.4.2 创建子类

6.4.3 继承的使用原则

<<Java学习手册>>

- 6.4.4 使用this关键字
- 6.4.5 使用super关键字
- 6.5 认识多态技术
 - 6.5.1 方法的重载
 - 6.5.2 方法的覆盖
- 6.6 抽象类
- 6.7 final类与final?法
 - 6.7.1 final类
 - 6.7.2 final方法
- 6.8 掌握Java中的接口
 - 6.8.1 定义接口
 - 6.8.2 实现接口
- 6.9 情景应用
 - 6.9.1 情景应用一：定义不能重写的方法
 - 6.9.2 情景应用二：温度转换
- 6.10 实战练习
 - 6.10.1 定义员工类
 - 6.10.2 多态方式计算图像面积
 - 6.10.3 求解汉诺塔问题
- 6.11 本章小结

第7章 初探数组

- 7.1 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 初始化一维数组
 - 7.1.4 使用一维数组
- 7.2 二维数组
 - 7.2.1 声明二维数组
 - 7.2.2 创建二维数组
 - 7.2.3 初始化二维数组
 - 7.2.4 使用二维数组
- 7.3 操作数组
 - 7.3.1 复制数组
 - 7.3.2 排序数组
 - 7.3.3 比较数组
 - 7.3.4 搜索数组
 - 7.3.5 填充数组
 - 7.3.6 传递数组
- 7.4 实战练习
 - 7.4.1 使用冒泡排序法对数组进行排序
 - 7.4.2 将二维数组中的行列互换
- 7.5 本章小结

第2篇 核心篇

第8章 字符串处理

- 8.1 初识字符串

<<Java学习手册>>

- 8.1.1 字符串常量
- 8.1.2 声明字符串变量
- 8.1.3 创建字符串
- 8.2 连接字符串
 - 8.2.1 字符串与字符串的连接
 - 8.2.2 字符串与其他类型数据的连接
- 8.3 字符串操作
 - 8.3.1 比较字符串
 - 8.3.2 获取字符串的长度
 - 8.3.3 字符串的大小写转换
 - 8.3.4 查找字符串
 - 8.3.5 获取字符串的子字符串
 - 8.3.6 替换或删除字符串中的空格
 - 8.3.7 分割字符串
- 8.4 格式化字符串
 - 8.4.1 常规类型的格式化
 - 8.4.2 日期和时间字符串格式化
 - 8.4.3 情景应用一：格式化
 - 8.4.3 当前日期
 - 8.4.4 情景应用二：获取字符串中的汉字个数
- 8.5 使用StringBuilder类
 - 8.5.1 创建字符串生成器
 - 8.5.2 字符串生成器的应用
- 8.6 使用正则表达式
- 8.7 实战练习
 - 8.7.1 将数字格式化为货币字符串
 - 8.7.2 判断字符串中是否包含数字字符
 - 8.7.3 验证IP地址是否有效
- 8.8 本章小结
- 第9章 集合类
 - 9.1 集合类概述
 - 9.2 Collection接口
 - 9.2.1 addAll()方法
 - 9.2.2 removeAll()方法
 - 9.2.3 retainAll()方法
 - 9.2.4 containsAll()方法
 - 9.2.5 toArray(T[] t)方法
 - 9.3 List集合
 - 9.3.1 List接口的实现类
 - 9.3.2 List的用法
 - 9.3.3 情景应用：List集合传递学生信息
 - 9.4 Set集合
 - 9.4.1 使用HashSet类

<<Java学习手册>>

- 9.4.2 使用TreeSet类
- 9.5 Map集合
 - 9.5.1 Map接口
 - 9.5.2 Map接口的实现类
 - 9.5.3 情景应用：实现省市级
 - 9.5.3 联输出
- 9.6 实战练习
 - 9.6.1 去除List集合中的重复值
 - 9.6.2 使用Map集合保存
 - 9.6.2 电话信息
- 9.7 本章小结
- 第10章 使用异常处理机制
 - 10.1 什么是异常处理
 - 10.2 常见异常列表
 - 10.3 Java异常处理
 - 10.3.1 错误
 - 10.3.2 捕获异常
 - 10.4 内置异常类
 - 10.4.1 Error类
 - 10.4.2 Exception类
 - 10.5 自定义异常
 - 10.6 在方法中抛出异常
 - 10.6.1 使用throws关键字
 - 9.5.3 抛出异常
 - 10.6.2 使用throw关键字
 - 9.5.3 抛出异常
 - 10.7 异常处理使用原则
 - 10.8 实战练习
 - 10.8.1 自定义异常类
 - 10.8.2 使用try-catch语句
 - 9.5.3 捕获异常
 - 10.8.3 捕捉求负数的公约数异常
 - 10.9 本章小结
- 第11章 掌握Java的I/O技术
 - 11.1 Java的I/O处理方式
 - 11.1.1 I/O的基本模式
 - 11.1.2 Java提供的流类
 - 11.1.3 输入流
 - 11.1.4 输出流
 - 11.2 以byte为数据单位的流类
 - 11.2.1 InputStream类
 - 11.2.2 OutputStream类
 - 11.3 以char为数据单位的流类
 - 11.3.1 Reader类
 - 11.3.2 Writer
 - 11.4 常用I/O处理方式
 - 11.4.1 文件类

<<Java学习手册>>

- 11.4.2 文件的字节输入输出流
- 11.4.3 文件的字符输入输出流
- 11.4.4 带缓存的输入输出流
- 11.4.5 对象序列化
- 11.4.6 情景应用一：文件锁定
- 11.4.7 情景应用二：将用户输入
- 11.4.7 的内容保存到文本文件
- 11.5 对文件及文件夹进行操作
- 11.5.1 复制文件
- 11.5.2 复制文件夹
- 11.5.3 删除文件
- 11.5.4 分行写入文件
- 11.6 实战练习
- 11.6.1 字符的简单加密与解密
- 11.6.2 将用户信息写入到文件
- 11.6.3 获取磁盘中所有的文件名
- 11.7 本章小结
- 第12章 精通多线程技术
- 12.1 线程概述
- 12.1.1 进程
- 12.1.2 线程
- 12.2 线程的创建
- 12.2.1 继承Thread类
- 12.2.2 实现Runnable接口
- 12.2.3 两种创建线程方式的比较
- 12.3 线程的生命周期
- 12.4 线程的优先级及执行顺序
- 12.4.1 线程的优先级
- 12.4.2 线程的执行顺序
- 12.5 线程的控制
- 12.5.1 线程的启动
- 12.5.2 线程的挂起
- 12.5.3 结束线程
- 12.5.4 线程组
- 12.5.5 情景应用一：使用守护
- 14.3.5 线程
- 12.5.6 情景应用二：线程的插队
- 12.6 线程的同步
- 12.6.1 线程安全
- 12.6.2 线程同步机制
- 12.7 线程通信
- 12.8 多线程产生死锁
- 12.9 实战练习
- 12.9.1 利用线程定时输出信息
- 12.9.2 查看JVM中的线程名
- 12.9.3 查看线程的状态
- 12.10 本章小结

<<Java学习手册>>

第13章 枚举与泛型

13.1 使用枚举类型

13.1.1 使用枚举类型设置常量

13.1.2 深入了解枚举类型

13.1.3 使用枚举类型的优势

13.1.4 情景应用一：遍历枚举

13.1.4 接口的元素

13.1.5 情景应用二：选择合适

13.1.5 的枚举元素

13.2 使用泛型

13.2.1 回顾“向上转型”与

13.2.1 “向下转型”

13.2.2 定义泛型类

13.2.3 泛型的常规用法

? 13.2.4 泛型的高级用法

13.2.5 泛型总结

13.3 实战练习

13.3.1 判断枚举类型的值

13.3.2 使用通配符定义泛型类

13.4 本章小结

第3篇 高级篇

第14章 Swing基础知识

14.1 Swing概述

14.1.1 Swing特点

14.1.2 Swing包

14.1.3 常用Swing组件概述

14.2 常见窗体

14.2.1 JFrame窗体

14.2.2 JDialog窗体

14.3 掌握基本组件

14.3.1 标签组件

14.3.2 按钮组件

14.3.3 文本组件

14.3.4 列表组件

14.3.5 情景应用一：实现按钮

14.3.5 关键字描红

14.3.6 情景应用二：鼠标经过

14.3.5 时按钮放大

14.4 向窗体中添加容器

14.4.1 JPanel面板的应用

14.4.2 JScrollPane面板的应用

14.4.3 分割面板的应用

14.4.4 选项卡面板的应用

14.5 选择合理的布局方式

14.5.1 灵活指定组件位置的

14.3.5 绝对布局

14.5.2 窗体默认的边界布局

<<Java学习手册>>

- 14.5.3 奇妙的网格布局
- 14.5.4 按指定方向摆放组件
- 14.3.5 的流式布局
- 14.6 常用的事件监听器
 - 14.6.1 事件监听器概述
 - 14.6.2 事件监听器
 - 14.6.3 动作事件 (ActionEvent)
 - 14.3.5 监听器
 - 14.6.4 焦点事件 (FocusEvent)
 - 14.3.5 监听器
- 14.7 实战练习
 - 14.7.1 简单的计数器
 - 14.7.2 通过单选按钮选择
 - 14.3.5 显示图片
 - 14.7.3 为文本域设置背景
- 14.8 本章小结
- 第15章 JDBC技术
 - 15.1 了解数据库基础知识
 - 15.1.1 生活中的数据库
 - 15.1.2 了解数据库的特点及分类
 - 15.2 JDBC技术
 - 15.2.1 什么是JDBC技术
 - 15.2.2 为什么要在项目中添加
 - 14.3.5 数据库驱动
 - 15.3 认识JDBC中不可缺少
 - 15.3 的类与接口
 - 15.3.1 管理数据库驱动类
 - 14.3.5 DriverManager
 - 15.3.2 数据库连接接口
 - 14.3.5 Connection
 - 15.3.3 发送SQL语句接口
 - 14.3.5 Statement
 - 15.3.4 可执行动态SQL的接口
 - 9.5.3 PreparedStatement
 - 15.3.5 查询结果集接口ResultSet
 - 15.4 操作数据库的步骤
 - 15.4.1 加载JDBC驱动程序
 - 15.4.2 创建数据库连接
 - 15.4.3 执行SQL语句
 - 15.4.4 获得查询结果
 - 15.4.5 关闭连接
 - 15.5 常见的数据操作
 - 15.5.1 添加数据
 - 15.5.2 修改数据
 - 15.5.3 删除数据
 - 15.5.4 查询数据
 - 15.5.5 使用预处理语句

<<Java学习手册>>

- 15.6 实战练习
 - 15.6.1 查询SQL Server数据表
 - 14.3.5 中前三条数据
 - 15.6.2 查询编程词典9月份的
 - 14.3.5 总销售量
 - 15.6.3 笛卡儿乘积查询
- 15.7 本章小结
- 第16章 Swing高级组件
 - 16.1 为窗体添加菜单
 - 16.1.1 创建菜单栏
 - 16.1.2 创建菜单
 - 16.1.3 创建菜单项
 - 16.1.4 创建弹出式菜单
 - 16.1.5 创建个性化菜单
 - 16.2 实现为窗体添加工具栏
 - 16.2.1 创建工具栏
 - 16.2.2 为工具栏添加工具按钮
 - 16.3 使用对话框
 - 16.3.1 打开本地文件的文件
 - 14.3.5 对话框
 - 16.3.2 为用户提供信息对话框
 - 16.3.3 色彩斑斓的颜色选择
 - 14.3.5 对话框
 - 16.3.4 实现确认操作的确认
 - 14.3.5 对话框
 - 16.4 表格组件
 - 16.4.1 实现创建表格
 - 16.4.2 表格模型
 - 16.4.3 维护表格模型
 - 16.5 使用系统托盘
 - 16.5.1 实现获取系统托盘
 - 16.5.2 怎样为系统托盘添加图标
 - 16.5.3 添加弹出菜单
 - 16.6 实战练习
 - 16.6.1 明日版QQ界面设计
 - 16.6.2 设计选择日期的对话框
 - 16.6.3 在表格中显示销售记录
 - 16.7 本章小结
- 第17章 GUI事件处理机制
 - 17.1 掌握窗体事件
 - 17.1.1 捕获窗体焦点变化事件
 - 17.1.2 捕获窗体状态变化事件
 - 17.1.3 捕获其他窗体事件
 - 17.1.4 情景应用一：创建总
 - 14.3.5 显示在最上方的窗体
 - 17.1.5 情景应用二：创建内部
 - 14.3.5 子窗体

<<Java学习手册>>

17.2 掌握鼠标操作

17.2.1 鼠标事件监听器

17.2.2 鼠标事件处理

17.3 掌握键盘控制事件

17.3.1 键盘事件监听器

17.3.2 键盘事件处理

17.4 选项事件

17.5 表格模型事件

17.6 实战练习

17.6.1 定义只能输入整数或

14.3.5 小数的文本框

17.6.2 设置文本对齐方式

17.7 本章小结

第18章 网络程序设计

18.1 网络程序设计基础

18.1.1 局域网和广域网

18.1.2 网络协议

18.2 端口与套接字

18.2.1 端口

18.2.2 套接字

18.3 学习TCP编程原理

18.3.1 什么是TCP协议

18.3.2 掌握TCP编程的常用类

18.3.3 如何编写TCP程序

18.4 学习UDP编程原理

18.4.1 什么是UDP协议

18.4.2 掌握UDP编程的常用类

18.4.3 如何编写UDP程序

18.5 实战练习

18.5.1 聊天室

18.5.2 获取主机名、主机地址

14.3.5 和本机地址

18.5.3 向客户机发送信息

18.6 本章小结

第4篇 实战篇

第19章 进销存管理系统

19.1 需求分析

19.1.1 需求分析

19.1.2 可行性分析

19.2 系统设计

19.2.1 项目规划

19.2.2 功能结构分析

19.3 数据库设计

19.3.1 E-R图

19.3.2 数据表概要说明

19.3.3 主要数据表的结构

19.4 系统登录模块设计

<<Java学习手册>>

- 19.4.1 登录功能设计
- 19.4.2 系统登录模块设计
- 19.5 程序主界面的设计
 - 19.5.1 创建主窗口
 - 19.5.2 初始化程序主界面的
 - 14.3.5 initialize()方法
 - 19.5.3 添加菜单和工具按钮
 - 14.3.5 的方法
 - 19.5.4 创建Action对象的
 - 14.3.5 addFrameAction()方法
 - 19.5.5 获取功能窗体的
 - 14.3.5 getIframe()方法
- 19.6 基础信息模块设计
 - 19.6.1 商品信息管理模块设计
 - 19.6.2 商品添加功能设计
 - 19.6.3 设置组件布局位置的
 - 19.6.3 setupComponent()方法
 - 19.6.4 商品修改与删除功能设计
- 19.7 进货管理模块设计
 - 19.7.1 进货单管理功能设计
 - 19.7.2 初始化表格的
 - 14.3.5 initTable()方法
 - 19.7.3 初始化商品下拉选择框的
 - 14.3.5 initSpBox()方法
 - 19.7.4 初始化进货单窗体的
 - 14.3.5 initTasks类
 - 19.7.5 初始化进货票号文本框
 - 14.3.5 的initPiaoHao()方法
- 19.8 销售管理模块设计
 - 19.8.1 销售单管理功能设计
 - 19.8.2 初始化销售单窗体的
 - 14.3.5 initTasks类
- 19.9 库存管理模块设计
 - 19.9.1 库存盘点功能设计
 - 19.9.2 库存价格调整功能设计
- 19.10 查询统计模块设计
 - 19.10.1 销售排行功能设计
 - 19.10.2 执行销售排行功能的
 - 14.3.5 事件监听器
- 19.11 系统设置模块设计
 - 19.11.1 操作员管理
 - 19.11.2 权限管理
- 19.12 数据库模块
 - 19.12.1 数据库连接
 - 19.12.2 获取用户信息的
 - 14.3.5 getUser()方法
 - 19.12.3 添加商品信息的

<<Java学习手册>>

- 14.3.5 addSp()方法
- 19.12.4 获取所有商品信息的
- 14.3.5 getSpInfos()方法
- 19.12.5 添加入库信息的
- 14.3.5 insertRukuInfo()方法
- 19.12.6 获取最大入库编号的
- 14.3.5 getRuKuMainMaxId()
- 14.3.5 方法
- 19.12.7 更新用户信息的
- 14.3.5 updateUser()方法
- 19.13 本章小结
- 第20章 企业内部通信系统
 - 20.1 系统分析
 - 20.1.1 需求分析
 - 20.1.2 可行性分析
 - 20.1.3 编写项目计划书
 - 20.2 系统设计
 - 20.2.1 系统目标
 - 20.2.2 系?功能结构
 - 20.2.3 数据库设计
 - 20.2.4 系统预览
 - 20.2.5 文件夹组织结构
 - 20.3 主窗体设计
 - 20.3.1 创建主窗体
 - 20.3.2 记录窗体位置
 - 20.4 公共模块设计
 - 20.4.1 数据库操作类
 - 20.4.2 系统工具类
 - 20.5 系统托盘模块设计
 - 20.5.1 系统托盘模块概述
 - 20.5.2 系统托盘模?技术分析
 - 20.5.3 系统托盘模块实现
 - 20.6 系统工具模块设计
 - 20.6.1 系统工具模块概述
 - 20.6.2 系统工具模块技术分析
 - 20.6.3 系统工具模块实现
 - 20.7 用户管理模块设计
 - 20.7.1 用户管理模块概述
 - 20.7.2 用户管理模块技术分析
 - 20.7.3 用户管理模块实现
 - 20.8 通信模块设计
 - 20.8.1 通信模?概述
 - 20.8.2 通信模块技术分析
 - 20.8.3 通信模块实现
 - 20.9 开发技巧与难点分析
 - 20.10 使用JDK 6新增的
 - 20.10 系统托盘

20.11 本章小结
附录A 专业术语表

<<Java学习手册>>

编辑推荐

《Java学习手册》分为基础篇、核心篇、高级篇和实战篇4个部分。内容按照从零起步、循序渐进的方式进行讲解，所讲知识通俗易懂，易于学习，贴近实践，全面提高读者学、练、用的能力。

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>