

<<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>

## 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。

## 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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
      - 9.3.3 学生信息
  - 9.4 Set集合
    - 9.4.1 使用HashSet类

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

## 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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?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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

## 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Java学习手册&gt;&gt;

- 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>