第一图书网, tushu007.com

<<Java编程基础、实例与进阶>>

图书基本信息

书名：<<Java编程基础、实例与进阶>>

13位ISBN编号：9787302180067

10位ISBN编号：7302180067

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：王勇 等编著

页数：318

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

第一图书网, tushu007.com

<<Java编程基础、实例与进阶>>

内容概要

本书以通俗易懂的语言、全新的组织方式、大量翔实的编程实例介绍Java语言。
全书共11章，内容包括Java概述、Java语言基础知识、面向对象的编程方法、Java常用类库和数据结构、Java I/O系统、异常处理、图形用户界面、多线程、网络编程、优雅而高效的Java编程及编程实例，比较全面地覆盖了Java语言的基础知识。
在介绍Java语言的主要内容时，以基本知识点、示例解析和知识拓展三个部分分别介绍了基础知识、基础知识的示例解析和更进一步的知识讲解。
在最后一章给出了两个Java语言的编程实例，有利于初学者锻炼使用Java语言解决实际问题的能力。
本书可以作为高等院校和专业技术学校讲授Java课程的实例教程，也可以作为初学者自学的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Java编程基础、实例与进阶>>

书籍目录

第1章 Java概述 1.1 基本知识点 1.1.1 面向对象编程的基本概念 1.1.2 Java开发工具包 1.1.3 Java集成开发环境Eclipse 1.2 示例解析 1.2.1 JDK的安装 1.2.2 安装Eclipse 1.2.3 利用Eclipse编辑、编译和运行Hello World！
1.3 知识拓展 1.3.1 如何利用JDK编译、运行Hello World！
程序 1.3.2 如何输入并输出一个整数 习题1第2章 Java语言基础知识 2.1 基本知识点 2.1.1 标识符与关键字 2.1.2 基本数据类型 2.1.3 数据类型的转换 2.1.4 常量与变量 2.1.5 运算符 2.1.6 流程控制语句 2.1.7 Java程序的基本构成 2.2 示例解析 2.2.1 查看基本数据类型的取值范围 2.2.2 基本数据类型之间的转换 2.2.3 奇偶数判断 2.2.4 判断一个对象是不是某个类的一个实例 2.2.5 学生成绩判断 2.2.6 打印1～100之间的整数 2.2.7 找出1至给定整数之间的所有质数 2.2.8 解一元二次方程 2.3 知识拓展 2.3.1 学生成绩判断如何使用switch语句实现 2.3.2 如何使用递归函数 习题2第3章 面向对象的编程方法 3.1 基本知识点 3.1.1 类 3.1.2 对象 3.1.3 类的封装 3.1.4 类的继承 3.1.5 类的多态 3.1.6 抽象类与接口 3.2 示例解析 3.2.1 访问控制符的作用范围 3.2.2 方法重载 3.2.3 构造方法的重载 3.2.4 类继承中的实例对象的构造顺序 3.2.5 final类不允许派生子类 3.2.6 类继承中属性和方法的继承与覆盖 3.2.7 基于接口实现多继承 3.3 知识拓展 3.3.1 在Java中如何判断两个类对象的值是否相等 3.3.2 在Java中怎样实现值传送 习题3第4章 Java常用类库和数据结构 4.1 基本知识点 4.1.1 String对象和StringBuffer对象 4.1.2 System类 4.1.3 Math对象 4.1.4 数组 4.1.5 常用集合类 4.2 示例解析 4.2.1 String类常见操作 4.2.2 StringBuffer类常见操作 4.2.3 获得系统属性 4.2.4 回显字符串 4.2.5 打印乘法表 4.2.6 两个矩阵相加 4.2.7 两个矩阵相乘 4.2.8 读取并显示文件内容 4.2.9 Hashtable类的应用 4.3 知识拓展 4.3.1 如何读取并反序显示文件内容 4.3.2 如何使得集合类能够识别对象的类型 4.3.3 如何方便地对一组对象进行排序 习题4第5章 Java I/O系统 5.1 基本知识点 5.1.1 流 5.1.2 字节流 5.1.3 字符流 5.1.4 文件操作 5.1.5 对象序列化 5.2 示例解析 5.2.1 File类常用方法示例 5.2.2 文件行数统计 5.2.3 利用FileInputStream读取文件 5.2.4 利用FileOutputStream写入文件 5.2.5 在指定文件中查找词语 5.2.6 dir命令的Java实现 5.2.7 在指定目录中查找词语 5.2.8 读取一个文件的内容并写入另外一个文件中 5.3 知识拓展 5.3.1 在列目录时如何过滤文件 5.3.2 如何向文件中写入指定的内容 5.3.3 如何实现对象的序列化 习题5第6章 异常处理 6.1 基本知识点 6.1.1 什么是异常 6.1.2 异常的处理 6.1.3 异常的抛出 6.1.4 自定义异常 6.2 示例解析 6.2.1 数组下标越界异常 6.2.2 空指针异常 6.2.3 抛出并捕获异常的示例 6.2.4 构造一个特殊的字符串类 6.3 知识拓展 如何自定义异常 习题6第7章 图形用户界面 7.1 基本知识点 7.1.1 AWT图形用户界面 7.1.2 Swing图形用户界面 7.1.3 JavaApplet 7.2 示例解析 7.2.1 窗体使用示例 7.2.2 FlowLayout使用示例 7.2.3 BorderLayout使用示例 7.2.4 GridLayout使用示例 7.2.5 使窗体可以响应事件 7.2.6 Button使用示例 7.2.7 Label使用示例 7.2.8 Checkbox使用示例 7.2.9 Choice使用示例 7.2.10 Panel使用示例 7.2.11 List使用示例 7.2.12 Canvas使用示例 7.2.13 TextField使用示例 7.2.14 TextArea使用示例 7.2.15 对话框使用示例 7.2.16 Menu使用示例 7.2.17 Swing中组件的使用示例 7.2.18 JScrollPane使用示例 7.2.19 JSplitPane使用示例 7.2.20 JTabbedPane使用示例 7.2.21 JToolBar使用示例 7.2.22 JTable使用示例 7.2.23 JTree使用示例 7.2.24 小程序使用示例 7.3 知识拓展 何为匿名类？
如何在图形界面编程中使用匿名类 习题7第8章 多线程 8.1 基本知识点 8.1.1 什么是线程 8.1.2 线程的生命周期与控制 8.1.3 线程的调度 8.1.4 多线程的同步与通信 8.2 示例解析 8.2.1 通过Thread类实现线程 8.2.2 通过Runnable接口实现线程 8.2.3 设置线程的优先级 8.2.4 终止一个线程 8.2.5 幽灵程序示例 8.2.6 线程池示例 8.3 知识拓展 8.3.1 如何实现线程的同步 8.3.2 如何在线程之间交换数据 习题8第9章 网络编程 9.1 基本知识点 9.1.1 网络和Java网络编程的基本概念 9.1.2 Internet地址操作 9.1.3 URL和URLConnection 9.1.4 套接字编程 9.2 示例解析 9.2.1 显示指定域名的主机的IP地址信息 9.2.2 显示本机的IP地址信息 9.2.3 获得一个指定的URL的内容 9.2.4 查看指定主机的指定端口是否提供TCP服务 9.2.5 Echo的服务端和客户端实现 9.3 知识拓展 9.3.1 如何使用Socket获得一个指定的URL的内容 9.3.2 如何使用服务器端套接字查看本机的指定端口是否提供TCP服务 9.3.3 如何实现ping命令 9.3.4 如何获得本机的MAC地址 习题9第10章 优雅而高效的Java编程 10.1 基本知识点 10.1.1 编码规范 10.1.2 程序的效率 10.1.3 优雅的编程——设计模式浅谈 10.2 示例解析 10.2.1 静态工厂模式示例

第一图书网, tushu007.com

10.2.2 工厂方法模式示例　10.2.3 抽象工厂模式示例　10.2.4 单例模式示例　10.2.5 观察者模式示例 10.3 知识拓展　如何应用Java自带的观察者实现 习题10第11章 编程实例 11.1 数据表查看器　11.1.1 系统总体设计　11.1.2 系统模块的设计与实现 11.2 流程图绘制工具　11.2.1 系统总体设计　11.2.2 系统模块的设计与实现 习题11参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 Java概述 1.1 基本知识点 1.1.1 面向对象编程的基本概念 Java语言是一种纯粹的面向对象编程语言，在了解Java语言之前有必要了解一些面向对象的基本概念。

面向对象编程建立的对象模型是一种更加接近人们客观实际的计算模型，它反映的是人们实际接触的应用领域中的各种实体之间的联系。

面向对象编程的一个基本原则是所编写的计算机程序是由实现一定功能的单元或者对象组成的。

读者可以先了解一下这些面向对象的基本概念，具体的实现在后面的章节中会有进一步的阐述。

所有的车，不管是汽车、摩托车或跑车，它们都属于“车类”，都有共同的特征：具有速度(把它叫属性)，都能驾驶(叫方法)。

关于某一具体的车，它属于“车类”，我们把它叫“车类”的一个对象。

当然，它也有所有车类都有的属性和方法(速度和驾驶功能)，如图1—1所示。

那么什么叫封装呢?我们知道，车能驾驶，是因为它有发动机。

但要学开车，需要去理解发动机的运行原理吗?不用，我们只要会踩油门就行了。

那么这就是封装，关于驾驶功能，只要知道怎么用，而不用知道它里面是如何实现的。

什么是接口呢?我们知道，车类必须要有速度，能驾驶，那么关于车类的这些规定，我们叫接口。

它规定了一个类必须要干什么，但不管怎么干。

例如，要生产一辆汽车，必须让车能驾驶，但想在车上装柴油机还是汽油机，那是你的事。

那么，我们把按照一定的要求制造一辆车，叫做实现一个接口。

下面给出以上谈到的这些面向对象的基本概念。

第一图书网, tushu007.com

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