第一图书网, tushu007.com

<<Java语言实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Java语言实用教程>>

13位ISBN编号：9787560328072

10位ISBN编号：7560328075

出版时间：2009-3

出版时间：哈尔滨工业大学出版社

作者：杨兆楠 等主编

页数：151

字数：265000

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

本书从面向对象编程的思路及方法入手，循序渐进地介绍了Java语言作为面向对象的编程工具的各个方面，并在示例中使用Java语言的实用类，使读者能将Java语言自如地运用到面向对象的程序设计过程中。
通过本书的学习，使读者成为一名彻底的面向对象的程序员。
　本书在第1-3章介绍了Java语言的概况及特点，引入如何利用面向对象地思想进行程序开发；第4章介绍了Java语言如何实现流程控制；第5章介绍了面向对象的概念，并逐步深入地讲解了如何在程序设计中利用面向对象的优势；第6、7章介绍了Java的异常处理及I／O系统；第8章介绍了Java的GUI设计；第9章介绍了如何在Java程序中使用多线程编程；第10章介绍了Java的特色——网络编程。
本书既可作为高等学校计算机专业的教材，也可作为其他相关专业学习Java语言的教材。

<<Java语言实用教程>>

书籍目录

第1章 Java语言概述 1.1 什么是Java语言 1.2 Java语言的特点 1.2.1 简单性 1.2.2 面向对象 1.2.3 平台无关性 1.2.4 分布式 1.2.5 多线程 1.2.6 安全性和稳定性 1.3 Java的开发环境 1.3.1 JDK工具集 1.3.2 Java集成开发工具 小结 习题第2章 Java程序的构成 2.1 Java应用程序 2.1.1 Java程序入门 2.1.2 源程序的编辑 2.1.3 字节码的编译生成 2.1.4 字节码的解释与运行 2.1.5 使用.NetBeans开发Java应用程序 2.2 小应用程序 2.2.1 源程序的编辑与编译 2.2.2 代码嵌入 2.2.3 Applet的运行 2.2.4 在NetBeans中编写Applet 小结 ” 习题第3章 Java程序设计基础 3.1 数据类型、变量与常量 3.1.1 数据类型 3.1.2 标识符与关键字 3.1.3 变量与常量 3.2 运算符与表达式 3.2.1 表达式 3.2.2 运算符 3.2.3 运算符的优先级与结合性 3.3 数据操作实例 小结 习题第4章 结构化程序设计 4.1 选择结构 4.1.1 if—then语句 4.1.2 if—then—else语句 4.1.3 switch语句 4.2 循环结构 4.2.1 while and do—while语句 4.2.2 for循环 4.3 数组 4.3.1 一维数组 4.3.2 二维数组 4.3.3 字符数组 4.4 字符串 4.4.1 String类 4.4.2 StringBuffer和StringBuilder类 小结 习题第5章 面向对象的特征 5.1 面向对象的基本特征 5.1.1 封装 5.1.2 继承 5.1.3 多态 5.2 对象和类 5.2.1 对象和类的概念 5.2.2 类的定义 5.2.3 对象的声明、创建与使用 5.2.4 构造方法 5.2.5 方法重栽（Ovedoading） 5.2.6 关键字this 5.3 类的继承 5.3.1 继承的定义 5.3.2 属性隐藏和方法覆盖（Overide） 5.3.3 关键字super 5.3.4 类的装载过程 5.4 Java的修饰符 5.4.1 Jav8的包（Package） 5.4.2 访问限定修饰符 5.4.3 static修饰符 5.4.4 final修饰符 5.5 抽象类和接口 5.5.1 抽象类的概念和基本特征 5.5.2 接口的概念和基本特征 5.5.3 抽象类和接口的异同 5.6 多态与动态绑定 小结 习题第6章异常处理 6.1 异常的概念 6.2 异常的类层次 6.3 处理异常过程：try、catch和finally 6.4 自定义异常 6.4.1 自定义异常类设计 6.4.2 throw操作 6.4.3 方法的异常声明thlDws 小结 习题第7章 Java输入输出 7.1 输入输出的基本概念 7.1.1 数据流 7.1.2 数据流的类 7.1.3 InputStream 7.1.4 OuttmtStream 7.2 File类与外部文件处理 7.2.1 File类的主要方法 7.2.2 文件流（File Streams）的创建 7.3 过滤器流（Filter Streams） 7.3.1 数据流（Data Streams） 7.3.2 打印流（Print Streams） 7.3.3 缓冲流（Buffered Streams） 7.4 RandomAccessFile类 7.5 控制台文本输入输出 小结 习题第8章 Java GUI设计 8.1 GUI程序设计概述 8.1.1 应用程序界面的发展 8.1.2 图形用户界面? 8.1.3 GUI设计准则 8.2 GUI程序体验 8.3 Java GUI设计 8.3.1 Java GUI工具 8.3.2 Swing组件的应用 8.3.3 Java语言的事件触发机制 8.3.4 利用NetBeam设计GUI程序 小结 习题第9章 Java多线程 9.1 Java线程的概念 9.1.1 进程 9.1.2 线程 9.2 多线程设计 9.2.1 线程对象 9.2.2 创建和启动线程 9.2.3 线程的状态 9.2.4 线程操作函数 9.3 线程的同步 9.3.1 多线程程序可能出现的问题 9.3.2 同步方法 9.4 多线程的GUI程序 小结 习题第10章 Java网络编程 10.1 Java网络编程的基本概念 10.1.1 通信与协议 10.1.2 套接字编程概述 10.2 Java网络包（java.net） 10.2.1 套接字类（Socket） 10.2.2 服务器套接字类（ServerSocket） 10.3 使用TCP协议的Socket网络编程 10.3.1 一对一的Socket C／S通讯 10.3.2 综合示例：一对多通讯的实现 10.4 使用UDP协议的Socket网络编程 10.4.1 数据报套接字类DatagramSocket、数据报类DatagramPacket 10.4.2 服务器端实现 10.4.3 客户端实现 10.5 URL类编程 10.5.1 URL类简介 10.5.2 构造URL类对象 10.5.3 URL类获取URL特征的主要方法 10.5.4 获取URL对象内容的方法 10.6 URLConnection类的使用 10.6.1 利用IIRIc0彻ection类对象读取ffRL内容 10.6.2 利用URLEonnecfion类对象向UI也对象发送服务请求及参数利用 小结 习题参考文献

章节摘录

第1章　Java语言概述　　本章重点：熟悉Java语言的历史和发展；Java语言的特点；Java开发环境JDK。

本章难点：Java语言的特点。

1.1 什么是Java语言　　Java语言是一种计算机高级语言，也是一种极富创造力的计算平台。它是Sun Microsystems于1995年推出的，最初称为Oak语言，同年被重命名为Java编程语言。

Java技术为用户带来了无数令人兴奋的可能性，它几乎使所有应用程序（包括游戏、工具及信息程序和服务）都能在任何计算机或设备上运行。从桌面PC到移动手持设备和移动电话，今天，Java技术已经无处不在。

Java起源予Sun公司的一个叫“ Green ”的项目，其目的是开发嵌入家用电器的分布式软件系统，使电器更加智能化。Green项目一开始准备采用C++语言，但是考虑到C++语言太复杂，而且安全性差，于是决定基于C++语言开发一种新的Oak语言（即Java语言的前身）。

Oak语言是一种适用于网络编程的既精巧又安全的语言，它保留了许多C++语言的语法，但去除了明确的资源引用、指针算法与操作符重载等潜在的危险特性。Oak语言具有与硬件无关的特性，制造商只需要更改芯片，就可以将烤面包机上的程序代码移植到微波炉或其他电器上，而不必改变软件，这就大大降低了开发成本。当Oak语言成熟时，全球Internet也在迅速发展。

1994年Sun公司的开发小组认识到Oak语言非常适合于Internet编程，用其编写了早期的Web浏览器，称为Web Runner，后改名为Hot Java，展示了Oak语言作为Internet开发工具的能力。

1995年　Oak语言更名为Java语言（以下简称为Java）。

1996年Sun公司发布JDK 1.0，计算机产业的各大公司（包括IBM、Apple、DEC、Adobe、Silicon Graphics、lip、Oracle、Toshiba和Microsoft等）相继从Sun公司购买了Java技术许可证，开发相应的产品。

1998年Sun公司发布了JDK 1.2（从这个版本开始的Java技术都称为Java 2）。Java 2不仅兼容于智能卡和小型消费类设备，还兼容于大型服务器系统，它使软件开发商、服务提供商和设备制造商更加容易抢占市场。这一开发工具极大地简化了编程人员编制企业级Web应用的工作，把一次编程多处使用的诺言应用到服务器领域。

……

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