

<<Java程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787560623139

10位ISBN编号：7560623131

出版时间：2009-8

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：赵莉 等编著

页数：266

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程序设计教程>>

前言

Java是一种广泛使用的网络编程语言。

首先，作为一种程序设计语言，它简单、面向对象、不依赖于机器的结构，具有可移植性、鲁棒性、安全性，提供了并发的机制，并且具有很高的性能；其次，它最大限度地利用了网络，Java的小应用程序（Applet）可在网络上传输而不受CPU和环境的限制。

另外，Java还提供了丰富的类库，使程序员可以很方便地建立自己的系统。

Java语言最主要的特点就是“Writeonce, runanywhere”，这句话一直是Java，程序员的精神指南，也是Java语言深得程序员喜爱的原因之一。

本书循序渐进，由浅入深，在编写过程中，语言组织符合学生的思维习惯，对于重点问题通过大量的实例图文并茂地加以阐述，力求做到通俗易懂、言简意赅。

书中的每个实例均上机调试过，便于读者通过实际上机操作进一步理解Java的原理、功能、作用。

本书内容全面，在章节编排上做了精心设计和安排。

首先对Java的基本语法进行介绍，在此基础上，将面向对象的基本概念、理论结合Java以具体示例形式进一步说明，使得基础理论的学习清晰明了，学生学习时也能事半功倍，为后续课程的学习打下良好的基础；其次，对Java高级程序设计进行介绍，包含了异常处理、图形用户界面、多线程、网络编程、数据库应用等方面。

在每一章节的编排中，均结合具体示例加以阐述。

<<Java程序设计教程>>

内容概要

本书全面介绍了Java语言程序设计方法，主要包括Java语言基础知识、面向对象基本理论知识与编程技术、数组与字符串、常用系统类的使用、图形用户界面设计、网络编程、异常处理、多线程与并发编程、套接字和网络、输入/输出和文件操作、数据库编程等。

书中以实例的形式解释了Java面向对象编程思想，介绍了Java编程技巧。

本书注重循序渐进、由浅入深的原则，每一个理论概念都通过详尽的实例演示加以说明。

本书适合作为高等院校计算机及相关专业的Java程序设计或面向对象程序设计课程的教材，也适合专业技术人员参考。

<<Java程序设计教程>>

书籍目录

第1章 绪论 1.1 Java发展简史 1.2 Java的特点 1.3 Java开发环境 1.3.1 JDK的安装与设置 1.3.2 运行Java程序 1.3.3 Eclipse介绍 本章小结 习题第2章 Java语言基础 2.1 标识符与关键字 2.2 注释和分隔符 2.2.1 注释 2.2.2 分隔符 2.3 基本数据类型 2.4 变量与常量 2.4.1 变量 2.4.2 常量 2.4.3 整型数据 2.4.4 浮点型数据 2.4.5 字符型数据 2.4.6 布尔型数据 2.4.7 各类数值型数据间的混合运算 2.5 运算符与表达式 2.5.1 算术运算符 2.5.2 关系运算符 2.5.3 逻辑运算符 2.5.4 位运算符 2.6 程序基本结构 2.6.1 选择语句 2.6.2 循环语句 2.6.3 跳转语句 本章小结 习题第3章 Java面向对象程序设计 3.1 面向对象程序设计基础 3.1.1 结构化程序设计 3.1.2 面向对象程序设计方法及特征 3.2 类和对象 3.2.1 类的定义 3.2.2 类成员 3.2.3 类的使用 3.2.4 数据成员和成员方法的使用 3.3 类的封装性 3.3.1 类的构造方法 3.3.2 this和super引用 3.3.3 类成员的访问权限修饰符 3.3.4 实例成员与类成员 3.4 类的继承性 3.5 类的多态性 3.5.1 覆盖和重载 3.5.2 运行时多态 3.6 静态修饰符、静态数据成员和静态成员方法 3.6.1 静态修饰符 3.6.2 静态数据成员 3.6.3 静态常量 3.6.4 静态成员方法 3.7 抽象类和最终类 3.7.1 抽象类 3.7.2 最终类 本章小结 习题第4章 数组与字符串 4.1 数组 4.1.1 一维数组 4.1.2 二维数组 4.1.3 不规则数组 4.1.4 数组实用类Arrays 4.2 字符串 4.2.1 String类 4.2.2 StringBuffer类 ……第5章 接口、内部类和包第6章 异常处理第7章 图形用户界面第8章 输入/输出流和文件操作第9章 多线程第10章 网络通信第11章 数据库编程参考文献

<<Java程序设计教程>>

章节摘录

Java是Sun公司的产品，而Sun公司一直是以经营工作站而闻名的。在相当长的时期中，PC越来越强的功能对Sun工作站构成了很大压力，于是Sun公司企图通过开拓电子消费类产品市场减轻这种压力。

为此，1991年，Sun Microsystems公司的James Gosling等开发者开发了一个称为“Green”的项目。这个项目的目的是开发一个分布式系统架构，并使其能在像交互式电视、烤面包箱等消费类电子产品的运行平台上执行。

因为这些设备没有很强的处理能力和大容量的内存，所以这个语言必须非常小并且能够生成非常紧凑的代码。

另外，由于不同厂商可能选择不同的CPU，因此这个语言不能够限定在单一的体系结构下。当时，不管是c和C++这样的主流语言，还是其他的绝大多数语言都只能对特定目标进行编译。为一种类型的CPU芯片编译C++程序就需要一个以该CPU为目标的c++编译器。

另外，C++中的指针操作功能尽管很强大，但操作不慎就会引起问题，使程序出现错误。因此，Green小组的开发者将c++语言进行简化，去掉指针操作、运算符重载、多重继承等复杂机制，开发出一种新的语言。

这是一种解释执行的语言，在每个芯片上装上一个该语言的虚拟机即可运行。

Green小组成员根据公司楼外的一棵橡树而将这种语言命名为“Oak”，这就是Java语言的前身。后来发现Oak已是另一个公司的注册商标，才改名为Java（Java是太平洋上一个盛产咖啡的岛屿的名字）。

<<Java程序设计教程>>

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>