

<<Java2入门经典>>

图书基本信息

书名：<<Java2入门经典>>

13位ISBN编号：9787111180890

10位ISBN编号：7111180895

出版时间：2006-1

出版时间：机械工业

作者：霍顿

页数：1064

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>

<<Java2入门经典>>

内容概要

本书综合介绍了使用J2SE(Java 2 Standard Edition)5.0或更高版本开发动态程序的过程,阐述了Java语言的各个方面,包括Java语言结构和工作原理的基本知识,用大量的实例讲述如何开发功能齐全的Java应用程序,以期帮助读者掌握Java语言的最新特性和Java类库中主要的功能包,积累Java应用环境的使用经验,并在核心技术领域打下坚实的基础。

. 本书系统全面、浅显易懂,非常适合没有任何编程经验的初学者阅读,也可作为软件开发人员和高校师生的必备参考书。

作者简介

Ivon Horton 早年投身数学领域，但大学毕业不久即受雇于某著名制造企业。多年来，他曾使用各种语言编写实用程序，同时，对科学工作者和工程师进行编程培训。他在各种行业的工程设计中使用计算机解决问题有非常丰富的经验，撰写了多部C、C++和Java编程著作。

书籍目录

第1章 Java概述1.1 什么是Java1.2 Java语言的特性1.3 学习Java1.3.1 Java程序1.3.2 学习Java要走的路1.4 Java环境1.5 基于Java语言的面向对象程序设计1.5.1 对象是什么1.5.2 如何定义对象的类1.5.3 对象的操作1.5.4 Java程序语句1.5.5 封装1.5.6 类和数据类型1.5.7 类和子类1.5.8 使用对象的优点1.6 Java程序结构1.6.1 Java的类库1.6.2 Java应用程序1.7 Java和Unicode码1.8 本章小结1.9 参考资源第2章 程序、数据、变量和计算2.1 数据和变量2.1.1 变量的命名2.1.2 变量名和Unicode码2.1.3 变量和类型2.2 整型数据类型2.2.1 整型字面值2.2.2 整型变量的声明2.3 浮点数据类型2.3.1 浮点字面值2.3.2 浮点型变量的声明2.4 固定变量的值2.5 算术运算2.5.1 整数运算2.5.2 整数除法和余数2.5.3 自增和自减运算符2.5.4 短整型数计算2.5.5 整数算术运算中的错误2.5.6 浮点运算2.6 混合数据类型的算术运算表达式2.6.1 显式类型强制转换2.6.2 赋值语句中的自动类型转换2.7 op=运算符2.8 数学函数和常量2.9 字符的存储2.9.1 字符转义序列2.9.2 字符的算术运算2.10 按位运算2.10.1 使用AND和OR运算符2.10.2 使用异或运算符2.10.3 移位运算2.10.4 按位运算的方法2.11 有固定序列整型值的变量(枚举)2.12 布尔型变量2.13 运算符的优先级2.14 程序注释2.15 本章小结2.16 练习题第3章 循环与逻辑3.1 决策3.1.1 比较3.1.2 if语句3.1.3 嵌套的if语句3.1.4 比较枚举值3.2 逻辑运算符3.3 条件运算符3.4 switch语句3.5 变量作用域3.6 循环3.6.1 循环的种类3.6.2 嵌套循环3.6.3 continue语句3.6.4 在循环中使用break语句3.7 断言3.8 本章小结3.9 练习题第4章 数组和字符串4.1 数组4.1.1 数组变量4.1.2 数组定义4.1.3 数组的长度4.1.4 访问数组元素4.1.5 数组变量的重用4.1.6 数组初始化4.1.7 使用数组4.1.8 嵌套数组4.1.9 字符数组4.2 字符串4.2.1 字符串常量4.2.2 创建String对象4.2.3 字符串数组4.3 字符串的运算4.3.1 字符串的连接4.3.2 字符串的比较4.3.3 字符串的排序4.3.4 访问字符串中的字符4.3.5 搜索字符串中的字符4.3.6 子串搜索4.3.7 提取子串4.3.8 String对象的修改版本4.3.9 由String对象创建字符数组4.3.10 对字符串使用collection?based for循环4.3.11 以字节数组的形式获取字符串中的字符4.3.12 由字符数组创建String对象4.4 可变字符串4.4.1 创建StringBuffer对象4.4.2 StringBuffer对象的容量4.4.3 为StringBuffer对象改变字符串的长度4.4.4 向StringBuffer对象增加其他内容4.4.5 查找子串的位置4.4.6 替换缓冲区中的子串4.4.7 插入子串4.4.8 从可变字符串中提取字符4.4.9 对可变字符串的其他操作4.4.10 由StringBuffer对象创建String对象4.5 本章小结4.6 练习题第5章 类的定义5.1 什么是类5.1.1 类定义中的变量5.1.2 类定义中的方法5.1.3 变量和方法的访问5.2 定义类5.3 方法的定义5.3.1 由方法返回5.3.2 形式参数表5.3.3 类方法的定义5.3.4 在方法中访问类的数据成员5.3.5 this变量5.3.6 初始化数据成员5.4 构造函数5.4.1 默认构造函数5.4.2 生成类的对象5.5 类的定义和使用5.6 方法重载5.6.1 多个构造函数5.6.2 使用构造函数复制对象5.7 对象的使用5.8 递归5.9 理解包5.9.1 类的打包5.9.2 将包中的类添加到程序中5.9.3 程序中的包和名称5.9.4 导入静态类成员5.9.5 标准包5.10 控制对类成员的访问5.10.1 使用访问属性5.10.2 指定访问属性5.10.3 选择访问属性5.11 嵌套类5.11.1 静态嵌套类5.11.2 使用非静态嵌套类5.11.3 在顶层类之外使用嵌套类5.11.4 局部嵌套类5.12 finalize()方法5.13 本地方法5.14 本章小结5.15 练习题第6章 类的扩展与继承6.1 使用现有的类6.2 类的继承6.2.1 继承数据成员6.2.2 继承方法6.2.3 覆盖基类的方法6.3 选择基类的访问属性6.4 多态6.5 多级继承6.6 抽象类6.7 通用超类6.7.1 toString()方法6.7.2 确定对象的类型6.7.3 对象的复制6.8 接收可变实参的方法6.9 对象的类型强制转换6.9.1 何时强制转换对象的类型6.9.2 对象的识别6.10 关于枚举6.11 类的设计6.12 使用final修饰符6.13 接口6.13.1 封装程序中的常量6.13.2 声明方法的接口6.13.3 接口的扩展6.13.4 接口的应用6.13.5 接口类型的方法形参6.13.6 接口定义中的嵌套类6.13.7 接口与现实世界6.14 匿名类6.15 本章小结6.16 练习题第7章 异常7.1 异常的概念7.2 异常的类型7.2.1 Error异常7.2.2 RuntimeException异常7.2.3 Exception类的其他子类7.3 异常的处理7.3.1 指定方法可以抛出的异常7.3.2 异常的处理7.3.3 try代码块7.3.4 catch代码块7.3.5 finally代码块7.3.6 方法的组织7.3.7 执行的顺序7.3.8 嵌套的try代码块7.3.9 再次抛出异常7.4 异常对象7.4.1 Throwable类7.4.2 标准异常7.5 定义自己的异常7.5.1 定义异常类7.5.2 抛出自己的异常7.5.3 异常处理策略7.6 本章小结7.7 练习题第8章 理解流8.1 流和新的I/O功能8.2 流的定义8.2.1 输入流和输出流8.2.2 二进制流和字符流8.3 输入/输出类8.3.1 基本的输入流操作8.3.2 基本的输出流操作8.3.3 Readers流和Writers流8.4 标准流8.4.1 从键盘获取数据8.4.2 向命令行写8.4.3 printf()方法8.4.4 将数据格式化输入到字符串8.5 本章小结8.6 练习题第9章 访问文件和目录9.1 运用File对象9.1.1 创建File对象9.1.2 访问系统属性9.1.3 测试和检查File对象9.1.4 文件列表的过滤9.1.5 创建、修改文件和目录9.2 创建文件输出流9.2.1 确保文件存在9.2.2 避免覆盖文件9.2.3 FileDescriptor对象9.3

本章小结9.4 练习题第10章 写文件10.1 文件输入/输出基础10.2 文件输入/输出10.3 通道10.3.1 通道操作10.3.2 文件通道10.4 缓冲区10.4.1 缓冲区容量10.4.2 缓冲区位置和边界10.4.3 设置位置和边界10.4.4 创建缓冲区10.4.5 标记缓冲区10.4.6 缓冲区数据传送10.4.7 将数据传送到缓冲区10.4.8 使用视图缓冲区10.4.9 准备好向文件输出的缓冲区10.5 写入文件10.5.1 文件位置10.5.2 将变长字符串写入文件10.5.3 直接缓冲区和间接缓冲区10.5.4 将数值数据写入文件10.5.5 将混合数据写入文件10.5.6 集中写操作10.6 本章小结10.7 练习题第11章 读文件11.1 文件读操作11.2 文件通道读操作11.3 读取文本文件11.4 读取二进制数据11.5 读取混合型数据11.6 文件的复制11.7 随机存取文件11.8 使用一个文件通道进行读写11.9 内存映像文件11.9.1 锁定文件11.9.2 文件的部分锁定11.9.3 实际文件锁定的注意事项11.10 本章小结11.11 练习题第12章 对象的序列化12.1 在文件中存储对象12.1.1 将对象写入文件12.1.2 将基本数据类型写入对象流12.1.3 实现Serializable接口12.1.4 从文件读取对象12.1.5 使用对象序列化12.1.6 自己实现类的序列化12.1.7 序列化的问题和复杂情况12.2 本章小结12.3 练习题第13章 泛型类13.1 什么是泛型13.2 泛型类的定义13.2.1 泛型的实现13.2.2 泛型的实例化13.2.3 泛型实例的运行时类型13.2.4 泛型实例之间的关系13.2.5 多重类型参数13.2.6 类型参数的作用域13.2.7 泛型中的静态成员域13.2.8 类型参数限制13.3 泛型和泛型接口13.3.1 利用collection?based for循环13.3.2 实现一个迭代器13.3.3 参数化的二叉树13.4 原生类型变量13.5 用通配符作为类型实参13.5.1 对通配符的约束13.5.2 进一步研究Class类13.6 数组和参数化类型13.7 参数化方法13.8 参数化类型和继承13.9 本章小结13.10 练习题第14章 集合框架14.1 理解集合框架14. 对象的集合14.2.1 集14.2.2 序列14.2.3 映射14.3 迭代器14.4 集合类14.5 使用向量14.5.1 创建向量14.5.2 把对象存入向量中14.5.3 从向量中获取对象14.5.4 从数组中删除对象14.5.5 搜索向量14.5.6 应用向量14.5.7 为集合排序14.5.8 栈式存储14.6 使用链表14.7 使用映射14.7.1 散列处理14.7.2 用自己的类创建的对象作键14.7.3 创建HashMap容器14.7.4 存储、获取以及删除对象14.7.5 处理映射中所有的元素14.8 本章小结14.9 练习题第15章 实用类的集合15.1 数组的工具方法15.1.1 填充数组15.1.2 比较数组15.1.3 对数组排序15.1.4 搜索数组15.2 Observable对象和Observer对象15.2.1 定义可观察对象的类15.2.2 Observable类的方法15.3 产生随机数15.4 日期和时间15.4.1 Date类15.4.2 解释Date对象15.4.3 Gregorian日历15.5 正则表达式15.6 使用扫描器15.6.1 创建扫描器对象15.6.2 获取从扫描器的输入15.6.3 测试标记15.6.4 为标记定义自己的模式15.7 本章小结15.8 练习题第16章 线程16.1 理解线程16.1.1 创建线程16.1.2 停止线程16.1.3 连接线程16.1.4 线程调度16.1.5 实现Runnable接口16.2 管理线程16.2.1 同步处理16.2.2 死锁16.2.3 线程间的通信16.3 线程的优先级16.4 本章小结16.5 练习题第17章 创建窗口17.1 Java中的图形用户界面17.2 创建窗口17.3 组件和容器17.3.1 窗口和框架组件17.3.2 窗口窗格17.4 组件基础17.4.1 组件属性17.4.2 组件的大小和位置17.4.3 点和矩形17.4.4 组件的可视特性17.4.5 Swing组件17.5 使用容器17.6 容器布局管理器17.6.1 流布局管理器17.6.2 使用边界布局管理器17.6.3 使用卡片布局管理器17.6.4 使用网格布局管理器17.6.5 使用盒式布局管理器17.6.6 使用GridBagLayout管理器17.6.7 使用SpringLayout管理器17.7 添加菜单到窗口中17.7.1 创建JMenu和JMenuItem17.7.2 创建菜单17.7.3 添加菜单项到下拉菜单中17.7.4 为菜单项添加快捷键17.8 更多关于applet小程序的内容17.9 本章小结17.10 练习题第18章 事件处理18.1 基于窗口的Java程序18.2 事件处理过程18.3 在图形用户界面代码中避免死锁18.4 事件类18.4.1 低级事件类18.4.2 低级事件监听器18.4.3 语义事件18.4.4 语义事件监听器18.5 applet小程序中的语义事件处理18.5.1 其他处理事件方法18.5.2 处理低级事件和语义事件18.6 应用程序中的语义事件监听器18.7 使用Action18.7.1 Action接口18.7.2 将行为应用于菜单项18.8 添加工具栏18.8.1 添加按钮到工具栏中18.8.2 添加工具提示18.8.3 禁用动作18.9 本章小结18.10 练习题第19章 在窗口中绘画19.1 使用模型/视图体系结构19.2 组件中的坐标系19.3 在组件上绘图19.3.1 图形环境19.3.2 绘制过程19.3.3 渲染操作19.4 几何图形19.4.1 定义点的类19.4.2 直线段和矩形19.4.3 圆弧和椭圆19.4.4 曲线19.4.5 复杂路径19.5 填充几何图形19.6 管理几何图形19.6.1 在文档中存储图形19.6.2 绘制图形19.7 使用鼠标绘制19.7.1 处理鼠标事件19.7.2 处理鼠标按键按下事件19.7.3 处理鼠标拖拽事件19.7.4 处理鼠标按键释放事件19.7.5 使用MouseInfo类方法确定鼠标的位置19.8 定义自己的图形类19.8.1 定义线段19.8.2 定义矩形19.8.3 定义圆形19.8.4 绘制曲线19.9 本章小结19.10 练习题第20章 扩展图形用户界面20.1 创建状态栏20.2 使用对话框20.2.1 模式与非模式对话框20.2.2 简单的模式对话框20.2.3 即时对话框20.2.4 输入对话框20.2.5 字体选择对话框20.3 弹出式菜单20.3.1 显示弹出式菜单20.3.2 实现上下文菜单20.4 转换用户坐标系20.4.1 仿射转换类20.4.2 修改图形环境的转换20.4.3 创建仿射转换对象20.5 选择自定义颜色20.6 本章小结20.7 练习题第21章 文档的整理和

打印21.1 序列化处理草图21.2 实现可序列化接口21.3 支持文件菜单21.3.1 使用文件选择器21.3.2 文件保存操作21.3.3 文件另存为操作21.3.4 文件打开操作21.3.5 开始新建草图21.3.6 防止关闭时数据丢失21.4 在Java中打印21.4.1 创建和使用PrinterJob对象21.4.2 打印页面21.4.3 打印完整的草图21.4.4 横向打印21.4.5 改进打印应用程序21.4.6 实现页面设置21.4.7 使用Java的打印对话框21.4.8 多页文档打印21.4.9 使用Book打印21.4.10 打印Swing组件21.5 本章小结21.6 练习题第22章 Java与XML22.1 XML22.2 XML文档结构22.2.1 有效的XML文档22.2.2 XML文档中的元素22.2.3 元素属性22.3 XML中的数据结构22.4 文档定义类型22.4.1 声明DTD22.4.2 定义DTD22.4.3 Sketcher程序的DTD22.5 构造良好文档的规则22.6 XML名字空间22.6.1 名字空间声明22.6.2 XML名字空间和DTD22.7 XML模式22.7.1 定义模式22.7.2 定义元素22.7.3 定义复杂元素的属性22.7.4 指定一组备选元素22.7.5 用于Sketcher程序的模式22.7.6 使用模式的文档22.8 使用XML文档编程22.8.1 SAX处理22.8.2 DOM处理22.9 访问解析器22.10 使用SAX22.10.1 使用不同的解析器22.10.2 解析器的特征及特性22.10.3 使用SAX解析文档22.10.4 实现SAX处理器22.10.5 处理其他解析事件22.10.6 解析由模式实例化的文档22.11 本章小结22.12 练习题第23章 创建和修改XML文档23.1 文档对象模型23.1.1 设置DOM解析器特征23.1.2 解析文档23.1.3 遍历文档对象树23.1.4 创建XML文档23.1.5 将草图存储为XML文档23.1.6 阅读用XML表示的草图23.2 本章小结23.3 练习题第24章 与数据库通信24.1 JDBC的概念和术语24.1.1 表24.1.2 数据库编目24.2 SQL简介24.2.1 定义一个相交表24.2.2 SQL语句24.2.3 INSERT语句24.2.4 SELECT语句24.2.5 UPDATE语句24.2.6 DELETE语句24.3 JDBC包24.3.1 JDBC与ODBC的关系24.3.2 JDBC基础24.3.3 建立一个数据库24.3.4 DriverManager24.3.5 创建一个数据源连接24.3.6 关于驱动程序的更多内容24.3.7 Statement对象24.3.8 ResultSet对象24.3.9 获得结果集的元数据24.4 基本的JDBC程序24.5 使用PreparedStatement对象24.6 创建Interactive SQL工具24.6.1 使用表24.6.2 应用程序GUI24.6.3 处理事件24.6.4 处理命令行实参24.7 本章小结24.8 练习题第25章 JDBC操作25.1 数据类型与JDBC25.2 把关系数据映射到Java对象25.3 Statement和PreparedStatement接口25.3.1 Statement接口25.3.2 PreparedStatement接口25.4 结果集25.4.1 获取指定数据类型的列数据25.4.2 处理空值25.4.3 处理特殊数据类型25.4.4 流的处理25.5 调用存储过程25.6 错误处理25.6.1 SQLException25.6.2 SQLException链锁25.6.3 SQL警告25.7 浏览数据库25.7.1 显示数据库中的数据25.7.2 使用JTree组件25.7.3 获取数据库元数据25.7.4 使用树监听器25.8 本章小结25.9 练习题附录A Java保留关键字附录B 计算机运算基础知识

媒体关注与评论

通过阅读本书，你可以借助J2SE 5.0这个最新、最出色的Java平台来学习Java编程。J2SE 5.0拥有强大的新特性和新功能，使Java性能产生了巨大的飞跃。

新的Java平台所带来的丰富内涵使本书相比于过去的版本似乎稍厚了些，但是并不说明新的内容更复杂。

当然，要想成为熟练的Java程序员，所需的基础知识会略有增多，但都不困难。

只要有进取心和一点点对编程的领悟力，你就可以得到足够多的知识，成为一个高效的Java程序员。

本书提供了规范化的学习方法，可帮助你事半功倍地完成学习。

你不仅会学到一项相当流行的技术，而且做完一件值得做的事情将使人心旷神怡。

尝试读本书吧，你肯定会喜欢的！作为理想的面向对象的程序设计语言，Java以自身的简单性和强大功能成为Internet编程和跨平台开发中最常用的开发语言。

本书以规范化的方式讲解Java编程。

在介绍Java语言各个方面的过程中，一边解释有关Java语言结构和工作原理的基本知识，一边以大量的代码实例讲述如何开发功能齐全的Java应用程序。

本书系统全面、浅显易懂，涵盖了从入门到精通的所有知识，以期帮助读者掌握Java语言的最新特性和Java类库中主要的功能包，积累Java应用环境的使用经验，并在核心技术领域打下坚实的基础。

本书主要内容：有关Java语言程序工作原理的基本知识；运用语言要素的方法；在程序中保存数据的方法；定义及实例化类的方法；在交互式Web网页中建立applet的方法；实现图形化用户程序的技术；利用JDBC功能使用关系型数据库；成为一个熟练的Java程序员所需的一切知识。

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>