

<<Java编程技术>>

图书基本信息

书名：<<Java编程技术>>

13位ISBN编号：9787111240662

10位ISBN编号：7111240669

出版时间：2008-6

出版时间：机械工业出版社

作者：孙一林 编

页数：412

字数：655000

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编程技术>>

内容概要

本书主要阐述了Java语言的关键字、语句、语法规则、类库等的使用方法，内容包括Java语言开发工具的介绍、面向对象编程的概念、Java基础语句、Java类、类的继承与多态等特性、接口、包、异常、Java基础类库的应用，以及使用Java语言实现创建图形界面、输入输出操作、多线程控制、网络传输等功能的编程方法。

每章配有实例和与该章相关的习题以及参考解答。

本书适用于大学、大专等院校与计算机相关专业的学生使用，也可作为学习Java语言的初、中级学者使用的参考书。

书籍目录

出版说明前言第1章 Java语言概述 1.1 Java语言简介 1.1.1 Java语言的历史与现状 1.1.2 Java语言的特点 1.1.3 Java程序的运行机制 1.2 Java程序开发环境 1.2.1 Java语言程序开发平台 1.2.2 Java程序基础开发运行平台——J2SDK 1.2.3 在windows操作系统中搭建Java程序的开发和运行环境 1.2.4 Java程序的编译和运行 1.3 HTML简介 1.3.1 HTML语句特点 1.3.2 HTML文档语法格式 1.3.3 启动Java Applet小程序的HTML文档 1.3.4 Java Applet小程序的编译和运行 1.4 习题第2章 Java程序设计基础 2.1 Java程序结构 2.1.1 Java编译单元 2.1.2 Java注释语句 2.1.3 Java标识符 2.1.4 Java关键字 2.2 Java基本数据类型 2.2.1 数据值的表示法 2.2.2 变量 2.2.3 变量的数据类型转换 2.2.4 常量 2.3 Java运算符和表达式 2.3.1 Java运算符 2.3.2 Java表达式 2.3.3 表达式中运算符的使用规则 2.4 Java程序流控制语句 2.4.1 分支结构语句 2.4.2 循环结构语句 2.4.3 辅助控制语句 2.5 习题第3章 面向对象编程 3.1 面向对象程序设计 3.1.1 面向对象的程序设计方法 3.1.2 Java面向对象的程序设计 3.2 Java类 3.2.1 Java类的定义 3.2.2 方法的定义 3.2.3 Java修饰符与其权限 3.3 Java对象 3.3.1 对象的创建 3.3.2 构造方法的使用 3.3.3 对象的使用 3.3.4 Java对象的清除 3.3.5 Java类和对象的关系 3.4 数组对象 3.4.1 一维数组的声明和创建 3.4.2 多维数组的声明和创建 3.4.3 数组的应用 3.5 习题第4章 Java类的继承与多态 4.1 Java类的继承 4.1.1 概念和语法 4.1.2 Java类继承关系的测试 4.1.3 隐藏、覆盖和重载 4.1.4 构造方法的重载 4.2 abstract和final修饰符 4.2.1 abstract修饰符 4.2.2 final修饰符 4.3 this和super变量 4.3.1 this变量 4.3.2 super变量 4.4 Java的多态性 4.4.1 多态的概念 4.4.2 多态的应用 4.4.3 构造方法与多态 4.5 习题第5章 Java接口和Java包 5.1 Java接口 5.1.1 接口的定义 5.1.2 接口的实现 5.1.3 接口的继承 5.1.4 Java类同时继承父类并实现接口 5.1.5 接口与Java抽象类 5.1.6 接口的应用 5.2 Java包 5.2.1 package语句 5.2.2 Java包与路径 5.2.3 import语句 5.2.4 直接引用Java包中的类和接口 5.2.5 Java包的应用 5.3 习题第6章 Java异常处理 6.1 Java异常处理 6.1.1 异常处理机制 6.1.2 异常的捕获与处理 6.1.3 finally语句 6.1.4 异常对象的抛出 6.2 Java基础包中定义的常用异常类 6.3 自定义异常类 6.4 习题第7章 Java基础类的应用 7.1 java.lang包 7.2 object类 7.3 基本数据类型类 7.3.1 整型类 7.3.2 浮点类 7.3.3 其他常用类 7.4 字符串String类 7.4.1 String类 7.4.2 创建String对象并对其进行操作 7.4.3 StringBuffer类 7.4.4 创建StringBuffer对象并对其进行操作 7.5 Math类 7.6 Runtime类 7.7 System类 7.8 习题第8章 Java的输入/输出操作 8.1 Java的输入输出机制 8.2 java.io包 8.3 java.io包中的数据流操作根类 8.3.1 字节输入流类 8.3.2 字节输出流类 8.3.3 字符输入流类 8.3.4 字符输出流类 8.4 静态输入输出操作 8.4.1 静态输出操作 8.4.2 静态输入操作 8.5 文件输入输出操作 8.5.1 创建文件对象 8.5.2 读文件操作 8.5.3 写文件操作 8.5.4 文件的随机读写操作 8.5.5 对象的序列化 8.6 习题第9章 图形用户界面 9.1 AWT包 9.2 java.awt包中的组件根类 9.2.1 组件类 9.2.2 菜单组件类 9.2.3 容器类 9.3 图形用户界面 9.3.1 AWT中的窗体类 9.3.2 AWT中的组件类 9.3.3 AWT中的菜单类 9.4 Java布局管理器 9.5 Java组件的事件处理 9.5.1 AWTEvent事件类 9.5.2 java.awt.event包中的接口和事件类 9.5.3 组件事件处理机制 9.5.4 组件事件处理示例 9.6 javax.Swing包中常用组件 9.7 习题第10章 Java Applet小程序 10.1 Applet小程序类 10.2 Applet小程序工作原理 10.2.1 Applet小程序编程框架 10.2.2 Applet小程序的运行过程 10.2.3 Applet小程序的测试 10.3 合并Application和Applet小程序 10.4 Applet小程序的应用 10.4.1 显示外部参数Applet小程序 10.4.2 显示时间Applet小程序 10.4.3 播放声音Applet小程序 10.5 Java的图形绘制 10.5.1 Graphics图形类 10.5.2 绘图坐标体系 10.5.3 图形绘制示例 10.6 习题第11章 多线程编程 11.1 线程对象 11.1.1 Runnable接口和Thread类 11.1.2 创建启动线程对象 11.1.3 线程组ThreadGroup类 11.1.4 创建具有多线程功能的Applet小程序对象 11.2 Java多线程机制 11.2.1 线程对象的生命周期和状态 11.2.2 线程对象的基本控制 11.2.3 多线程的问题 11.2.4 线程间的同步控制机制 11.3 多线程应用程序 11.3.1 Thread类定义的sleep方法 11.3.2 Object类定义的线程控制方法 11.3.3 账户数据操作问题 11.3.4 计数并显示计数值Applet小程序 11.3.5 实时显示时钟Applet小程序 11.3.6 滚动显示文字信息Applet小程序 11.3.7 简单图形动画显示 11.4 习题第12章 网络编程 12.1 Java.net包 12.2 建立URL网络通信 12.2.1 URL、URL Connection、HttpURLConnection类 12.2.2 创建并连接URL对象 12.2.3 获取网络中的各种资源 12.3 建立Socket网络通信 12.3.1 Socket和ServerSocket类 12.3.2 建立服务器和客户机Socket通信程序框架 12.3.3 Socket通信应用程序 12.4 建立UDP网络通信 12.4.1 DatagramSocket和DatagramPacket类 12.4.2 建立UDP通信程序框架 12.4.3 UDIP通信应用程序

12.5 习题附录 附录A Java程序编写规则 A.1 命名规则 A.2 Java语言源文件格式 A.3 Java代码编写格式
A.4 类、方法、变量的定义原则 A.5 Java语言程序中的中、英文的使用 附录B J2SDK常用文档的使用
B.1 javrdc编译器 B.2 iava应用程序启动器 B.3 appletviewer小程序浏览器 B.4 Javadoc文档生成器 B.5
jar文档生成器 B.6 jdb调试器 B.7.Java反编译器 附录C 各章习题参考提示 C.1 第1章习题参考提示
C.2 第2章习题参考提示 C.3 第3章习题参考提示 C.4 第4章习题参考提示 C.5 第5章习题参考提示
C.6 第6章习题参考提示 C.7 第7章习题参考提示 C.8 第8章习题参考提示 C.9 第9章习题参考提示
C.10 第10章习题参考提示 C.11 第11章习题参考提示 C.12 第12章习题参考提示

章节摘录

第1章 Java语言概述本章介绍Java语言的主要特点、Java语言程序的运行机制，以及Java语言程序的开发平台和运行环境的安装和使用等。

1.1 Java语言简介Java语言的出现以及它与计算机系统平台无关的独特性，从根本上改变了计算机应用程序的使用方式。

由于Java程序可以不依赖任何现有某个操作系统，而直接运行在某种机器或CPU（中央处理器）上，例如，Java程序可以运行在Internet网络中的任何一款计算机上，以及像手机等嵌入式设备上，因此，Java语言已经成为受用户欢迎的开发和编写计算机程序的语言之一。

Java语言除了可以实现其他计算机语言所能实现的功能外，其突出的表现是在网络和嵌入式设备中的应用。

1.1.1 Java语言的历史与现状Java语言来自于Sun Microsystem公司的Green项目。

1991年，Green项目的最初目的是为家用消费电子产品开发一个分布式代码系统，它可以把E-mail（电子邮件）等信息发送给电冰箱、电视机等家用电器，以及嵌入式设备上，对它们进行可编程控制，并和它们进行交互式信息交流。

该项目组成员开始准备采用C++语言，但他们感到C++语言太复杂，安全性较低，无法满足项目设计的需要，最后决定基于C++语言开发一种新的编程语言，并临时为它起名为Oak（一种橡树的名字）语言，后来正式改名为Java语言。

Oak语言是一种用于嵌入式设备和网络上的精巧而安全的语言，Sun公司曾依此投标一个交互式电视项目，但结果被SGI公司击败。

1994年，www（world Wide web）在Internet上如火如荼地发展起来，这时网景公司开发的Netscape（Internet网络浏览器）启发了Oak项目组成员，与此同时，他们又意识到在Internet上浏览网页需要的是一个中性浏览器，即不依赖于任何硬件平台和软件平台，应是一种实时性较高、可靠安全、有交互功能的浏览器。

于是Oak项目组成员决定用Java语言开发一个新的Web浏览器。

他们使用Java语言编制的Hot Java浏览器得到了Sun公司当时的首席执行官Scott McNealy的大力支持。

1995年，Hot Java浏览器发布后立刻引起了计算机产业界的轰动，Java语言得到了肯定，从此Java进军Internet广域网。

Java语言是Sun公司推出的一种新一代面向对象的程序设计语言，特别适合Internet应用程序的开发，它与硬、软件平台的无关性直接威胁到Windows和Intel的垄断地位。

1996年初，Java语言1.0版本正式发布。

目前，Java语言已成为最卓越的网络程序设计语言之一，它的出现对整个计算机软件业的发展产生了重大及深远的影响，对传统的计算模型提出了新的挑战。

Java语言作为软件开发的一种革命性的技术，其地位已被确立，主要表现在以下几个方面。

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>