

<<Java程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计>>

13位ISBN编号：9787113119645

10位ISBN编号：7113119646

出版时间：2010-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：涂振宇，彭正文，卢昕 著

页数：243

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>>

内容概要

《Java程序设计》共分四篇15章来阐述Java语言。

其中，第一篇介绍了Java的基础知识，包括Java的历史和特征、Java的开发环境和工具、Java语言的基本语法知识；第二篇介绍了面向对象编程的思想和相关概念，Java中类的定义和对象的创建，Java继承、接口和包，数组与字符串，异常处理及JDK类库的应用；第三篇介绍了Java的AWT和Swing图形包的使用以及Java的多线程编程支持；第四篇通过一些简单的例子介绍了Java在网络和数据库方面的编程。

《Java程序设计》的篇章内容采用循序渐进、由简到繁、由易到难的学习思维特征进行编排，书中例子以人们学习与认知过程为基础，以实际开发的需求为目标。

书中内容通俗易懂，丰富易学，每章都附有习题，帮助读者及时了解与掌握相应章节的知识点并将其应用到实践中。

《Java程序设计》适合作为高职院校各专业学习Java语言的基础教材，也可作为相关工程技术人员和科技工作者的参考用书。

书籍目录

第一篇 Java概述第1章 Java程序设计语言导引1.1 Java语言的历史1.2 Java语言的特点1.3 Java虚拟机 (JVM)
1.4 Java的应用领域习题第2章 Java开发与运行环境2.1 了解JDK2.1.1 什么是JDK2.1.2 JDK1.6的新特性2.2
安装JDK1.62.3 配置JDK1.62.4 创建和运行Java程序的过程2.5 JCreator介绍2.5.1 JCreator概述2.5.2 JCreator
编辑界面的组成2.5.3 JCreator中JDK的设置2.5.4 JCreator中创建和运行Java程序习题能力项目实训第3章
Java程序设计基础3.1 Java的字符集和保留字3.1.1 Java的字符集3.1.2 Java的保留字3.2 Java提供的基本数据
类型3.3 变量和常量3.4 运算符和表达式3.4.1 算术运算符及表达式3.4.2 逻辑运算符及表达式3.4.3 关系运
算符及表达式3.4.4 位运算符及表达式3.4.5 其他运算符及其表达式3.5 基本流程控制语句3.5.1 顺序语
句3.5.2 选择语句3.5.3 循环语句3.6 综合运用实例习题能力项目实训第二篇 Java与面向对象程序设计第4
章 面向对象程序设计基础4.1 面向对象程序设计的基本概念4.1.1 什么是面向对象程序设计4.1.2 对
象4.1.3 类4.2 面向对象程序设计的特征4.2.1 封装4.2.2 继承4.2.3 多态4.3 从现实世界到面向对象程序开
发4.3.1 抽象4.3.2 面向对象程序设计步骤4.3.3 面向对象程序设计的优越性4.4 综合运用实例习题能力项
目实训第5章 Java类和对象5.1 类的定义和使用5.1.1 类的定义5.1.2 方法成员的定义及重载5.1.3 对象的创
建5.2 Java类的封装性5.2.1 类访问控制符5.2.2 成员访问控制符5.3 对象的初始化5.3.1 构造方法5.3.2 对象
初始化块5.3.3 静态初始化块5.4 对象销毁机制5.4.1 垃圾回收器5.4.2 finalize方法5.5 综合运用实例习题能
力项目实训第6章 Java继承、接口和包6.1 Java类的继承6.1.1 子类的声明方式6.1.2 子类对象的创建6.1.3
子类的构造方法6.1.4 在子类中访问父类中的成员6.2 Java类的多态6.2.1 方法重载6.2.2 方法覆盖6.3 抽象
类及抽象方法6.3.1 抽象类和抽象方法的定义6.3.2 抽象类和抽象方法的使用6.4 final类及final成员6.5 接
口6.5.1 接口的定义6.5.2 接口的实现6.6 包6.6.1 包的定义6.6.2 包的引用6.7 综合运用实例习题能力项目实
训第7章 数组与字符串7.1 数组7.1.1 一维数组7.1.2 二维数组7.2 字符串7.2.1 字符串的表示7.2.2 字符串的
操作7.3 综合应用实例习题能力项目实训第8章 异常处理8.1 Java异常处理机制介绍8.2 异常处理方式8.3
异常类8.3.1 异常类的定义8.3.2 异常类的使用8.4 综合运用实例习题能力项目实训第9章 JDK类库的使
用9.1 JDK类库介绍9.2 I/O流类9.2.1 标准I/O流9.2.2 文件流9.3 向量类、日期类及随机数类9.3.1 向量
类9.3.2 日期类9.3.3 随机数类9.4 综合运用实例习题能力项目实训第三篇 图形用户界面设计第10章 AWT
组件10.1 AWT介绍10.2 常用的AWT组件介绍10.2.1 容器组件10.2.2 控制组件10.3 布局类及布局管理
器10.3.1 BorderLayout类10.3.2 FlowLayout类10.3.3 GridLayout类10.3.4 CardLayout类10.4 JDK的事件处理机
制10.4.1 事件处理机制的介绍10.4.2 各种事件及其处理方法10.5 绘图类的使用10.6 综合运用实例习题能
力项目实训第11章 Swing组件11.1 Swing组件介绍11.2 Swing常见组件的使用11.3 综合运用实例习题能力
项目实训第12章 多线程12.1 线程相关概念12.2 线程创建的两种方法12.2.1 Thread类12.2.2 Runnable接
口12.2.3 线程的生命周期12.2.4 线程调度和优先级12.3 线程同步12.4 综合运用实例习题能力项目实训第
四篇 网络与数据库编程介绍第13章 Applet类13.1 Applet类介绍13.1.1 编写Applet程序概述13.1.2 Applet程
序建立以及运行的步骤13.1.3 Applet的主类13.2 Applet类的生命周期及其方法13.2.1 Applet类的生命周
期13.2.2 Applet类中的方法13.3 Applet的通信13.4 综合运用实例习题能力项目实训第14章 Java与网络编
程14.1 网络基本概念14.2 URL类、URLConnection类和InetAddress类14.2.1 URL概念14.2.2 URL类14.2.3
URLConnection类14.2.4 InetAddress类14.3 Socket编程14.3.1 基本概念14.3.2 TCP Socket编程14.3.3 UDP
Socket编程14.4 综合运用实例习题能力项目实训第15章 Java与数据库编程15.1 JDBC介绍15.2 JDBC编
程15.2.1 JDBC API介绍15.2.2 JDBC中的常用接口和类15.3 Java与数据库连接15.3.1 建立ODBC数据源15.3.2
连接数据库15.3.3 数据操作15.4 综合运用实例习题能力项目实训参考文献

章节摘录

Java是针对网络环境的程序设计语言，提供了强有力的网络支持机制。

Java通过采用面向对象的方法，编写网络通信程序时，通常是在应用层，隐藏了网络通信程序设计中一些烦琐的细节，只要用java.net包中的类即可实现与网络平台无关的网络通信服务。

计算机在网络上应用TCP和UDP协议进行通信，协议栈由四层组成，如图14-1所示。

每层都有明确的功能及用途。

每层都能导出准确定义的接口，通过接口紧邻的上、下两层相互通信。

因为每个层都只与紧邻它的上、下层进行通信。

只要一个层提供的服务确定下来，相应的接口也会确定下来，每层都可以独立设计。

这种分层结构具有简化协议栈设计、简化使用设计等多方面的优点。

端口（port）与IP地址一起为网络通信的应用程序提供了一种确切的地址标识功能。

计算机的网络地址是一个32位二进制数组成的IP地址。

每个连网的计算机都有一个IP地址，利用它将数据传输到目的计算机。

如210.35.8.1是某一服务器的IP地址，转换成32位二进制为：11010010.00100011.00001000.00000001，一般IP地址用十进制表示。

本地主机的IP地址为：127.0.0.1。

端口用16位二进制数表示，TCP和UDP都通过端口来指明数据发往的应用程序，如图14-2所示。

TCP和UDP协议利用端口把流入的数据映射到运行在计算机上特定的进程。

端口从0到65535编号，其中0到1023端口号被保留，它们被许多知名服务占据，如HTTP、ftp等。

Java.net类中提供了两个不同层次的网络支持机制：用URL访问网络资源和用socket通信。

<<Java程序设计>>

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>