

<<21天学通Java 6>>

图书基本信息

书名：<<21天学通Java 6>>

13位ISBN编号：9787115191168

10位ISBN编号：7115191166

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）卡登海德，（美）勒海 著，袁国忠，张 译

页数：381

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>

## 前言

有些技术革命出其不意地吸引了全世界的眼球。  
万维网、Linux操作系统和社会网络的异军突起颠覆了传统的思维模式。  
而Java语言的巨大成功却在人们的意料之中。  
自从Java语言于10年前面世以来，人们就对它充满殷切的期望。  
当Sun公司以融入到Web浏览器中的方式推出Java时，公众以无比的热情欢迎这种新语言的到来。

## <<21天学通Java 6>>

### 内容概要

本书包括3周的课程，通过学习，读者将具备使用Java开发应用程序、servlet和JSP的知识和技能。第1周介绍Java语言的基本知识，包括数据类型、变量、表达式、对象、数组、条件语句、循环、类、接口、包、异常、断言和线程等；第2周介绍Java类库，包括向量、堆栈、映射、散列表和位组等数据结构，以及Swing组件、布局管理器和Java Web Start等；第3周介绍高级主题，包括输入和输出、对象序列化、通过Internet进行通信、使用数据库、XML、Web服务、servlet和JSP等内容。

本书可作为初学者学习Java编程技术的教程，也可供已掌握其他语言的程序员学习Java时参考。

## 作者简介

Rogers Cadenhead是Web应用程序开发人员兼作者，著有22本与Internet相关的图书，其中包括《Sams Teach Yourself Java2 in 24 Hours》他还是一个网站发布人，其网站每年的访问人次超过2400万。

## 书籍目录

第1周课程	Java语言	第1章	Java基础	1.1	Java语言	1.1.1	Java的历史	1.1.2	Java概述
	1.1.3	选择一种开发工具	1.2	面向对象编程	1.3	对象和类	1.4	属性和行为	1.4.1
		对象的类属性	1.4.2	对象的类行为	1.4.3	创建类	1.4.4	运行程序	1.5
	1.5.1	继承	1.5.2	创建类层次结构	1.5.3	使用继承	1.5.4	单继承和多重继承	1.5.5
		接口	1.5.6	包	1.6	总结	1.7	问与答	1.8
		练习	第2章	Java编程基础	2.1	语句和表达式	2.2	变量和数据类型	2.2.1
		给变量命名	2.2.3	变量类型	2.2.4	给变量赋值	2.2.5	常量	2.3
		注释	2.4	字面量	2.4.1	数字字面量	2.4.2	布尔字面量	2.4.3
		字符字面量	2.4.4	字符串字面量	2.5	表达式和运算符	2.5.1	算术运算符	2.5.2
		再谈赋值	2.5.3	递增和递减运算符	2.5.4	比较运算符	2.5.5	逻辑运算符	2.5.6
		运算符优先级	2.6	字符串运算	2.7	总结	2.8	问与答	2.9
		小测验	2.9.1	问题	2.9.2	认证练习	2.10	练习	第3章
		对象	3.1	创建新对象	3.1.1	使用new	3.1.2	new的功能	3.1.3
		内存管理	3.2	访问和	3.2.1	获取值	3.2.2	修改值	3.2.3
		类变量	3.3	调用方法	3.3.1	嵌套方法调用	3.3.2	类方法	3.4
		对象的引用	3.5	对象和基本数据类型的转换和强制类型转换	3.5.1	强制转换基本类型	3.5.2	强制转换对象	3.5.3
		基本类型和对象之间的转换	3.6	比较对象值和类	3.6.1	比较对象	3.6.2	判断对象所属的类	3.7
		总结	3.8	问与答	3.9	小测验	3.9.1	问题	3.9.2
		认证练习	3.10	练习	第4章	数组、逻辑和循环	4.1	数组	4.1.1
		声明数组变量	4.1.2	创建数组对象	4.1.3	访问数组元素	4.1.4	修改数组元素	4.1.5
		多维数组	4.2	块语句	4.3	if条件语句	4.4	switch条件语句	4.5
		for循环	4.6	while和do循环	4.6.1	while循环	4.6.2	do...while循环	4.7
		跳出循环	4.7.1	标号	4.7.2	条件运算符	4.8	总结	4.9
		问与答	4.10	小测验	4.10.1	问题	4.10.2	认证练习	4.11
		练习	第5章	创建类和方法	5.1	定义类	5.2	创建实例变量和类变量	5.2.1
		定义实例变量	5.2.2	类变量	5.3	创建方法	5.3.1	定义方法	5.3.2
		关键字this	5.3.3	变量作用域和方法定义	5.3.4	将参数传递给方法	5.3.5	类方法	5.4
		创建Java应用程序	5.5	Java应用程序和命令行参数	5.5.1	将参数传递给Java应用程序	5.5.2	在Java程序中处理参数	5.6
		创建名称相同但参数不同的方法	5.7	构造方法	5.7.1	基本的构造方法	5.7.2	调用另一个构造方法	5.7.3
		重载构造方法	5.8	覆盖方法	5.8.1	创建覆盖现有方法的方法	5.8.2	调用原来的方法	5.8.3
		覆盖构造函数	5.9	结束方法	5.10	总结	5.11	问与答	5.12
		小测验	5.12.1	问题	5.12.2	认证练习	5.13	练习	第6章
		包、接口和其他类特性	6.1	限定符	6.2	静态变量和方法	6.3	Final类、方法和变量	6.3.1
		变量	6.3.2	方法	6.3.3	类	6.4	抽象类和方法	6.5
		包	6.6	使用包	6.6.1	完整的包名和类名	6.6.2	import声明	6.6.3
		类名冲突	6.6.4	Classpath和类的位置	6.7	创建自己的包	6.7.1	选择包名	6.7.2
		创建文件夹结构	6.7.3	将类加入到包中	6.7.4	包和类访问控制	6.8	接口	6.8.1
		单继承存在的问题	6.8.2	接口和类	6.8.3	实现和使用接口	6.8.4	实现多个接口	6.8.5
		接口的其他用途	6.9	创建和扩展接口	6.9.1	新接口	6.9.2	接口中的方法	6.9.3
		扩展接口	6.9.4	创建网上商店	6.10	内部类	6.11	总结	6.12
		问与答	6.13	小测验	6.13.1	问题	6.13.2	认证练习	6.14
		练习	第7章	异常、断言和线程	7.1	异常	7.1.1	异常类	7.2
		管理异常	7.2.1	异常一致性检测	7.2.2	保护代码和捕获异常	7.2.3	finally子句	7.3
		声明可能引发异常的方法	7.3.1	throws子句	7.3.2	应引发哪些异常	7.3.3	传递异常	7.3.4
		throws和继承	7.4	创建并引发自己的异常	7.4.1	引发异常1	7.4.2	创建自己的异常	7.4.3
		组合使用throws、try和throw	7.5	何时使用和不使用异常	7.5.1	什么时候使用异常	7.5.2	什么时候不使用异常	7.5.3
		糟糕的异常使用方式	7.6	断言	7.7	线程	7.7.1	编写线程化程序	7.7.2
		线程化应用程序	7.7.3	终止线程	7.8	总结	7.9	问与答	7.10
		小测验	7.10.1	问题	7.10.2	认证练习	7.11	练习	第2周课程
		Java类库	第8章	数据结构	8.1	超			

## &lt;&lt;21天学通Java 6&gt;&gt;

越数组 8.2 Java数据结构 8.2.1 Iterator 8.2.2 位组 8.2.3 Vector 8.2.4 遍历数  
 据结构 8.2.5 堆栈 8.2.6 Map 8.2.7 散列表 8.3 泛型 8.4 总结 8.5 问与答  
 8.6 小测验 8.6.1 问题 8.6.2 认证练习 8.7 练习 第9章 使用Swing 9.1 创建  
 应用程序 9.1.1 创建界面 9.1.2 开发框架 9.1.3 显示启动画面 9.1.4 创建组件  
 9.1.5 将组件加入到容器中 9.2 使用组件 9.2.1 图标 9.2.2 标签 9.2.3 文本框  
 9.2.4 文本区域 9.2.5 可滚动窗格 9.2.6 复选框和单选按钮 9.2.7 组合框 9.2.8 列  
 表 9.3 总结 9.4 问与答 9.5 小测验 9.5.1 问题 9.5.2 认证练习 9.6 练习  
 第10章 创建Swing界面 10.1 Swing的特性 10.1.1 设置外观 10.1.2 标准对话框  
 10.1.3 使用对话框 10.1.4 滑块 10.1.5 滚动窗格 10.1.6 工具栏 10.1.7 进度条  
 10.1.8 菜单 10.1.9 选项卡窗格 10.2 总结 10.3 问与答 10.4 小测验 10.4.1 问  
 题 10.4.2 认证练习 10.5 练习 第11章 在用户界面上排列组件 11.1 基本的界面布局  
 11.1.1 布置界面 11.1.2 顺序布局 11.1.3 方框布局 11.1.4 网格布局 11.1.5  
 边框布局 11.2 使用多个布局管理器 11.3 卡片布局 11.4 网格袋布局 11.4.1 设计网  
 格 11.4.2 创建网格 11.4.3 单元格padding和insets 11.5 总结 11.6 问与答 11.7  
 小测验 11.7.1 问题 11.7.2 认证练习 11.8 练习 第12章 响应用户输入 12.1 事件  
 监听器 12.1.1 设置组件 12.1.2 事件处理方法 12.2 使用方法 12.2.1 行为事件  
 12.2.2 焦点事件 12.2.3 选项事件 12.2.4 键盘事件 12.2.5 鼠标事件 12.2.6 鼠标  
 移动事件 12.2.7 窗口事件 12.2.8 使用适配器类 12.3 总结 12.4 问与答 12.5  
 小测验 12.5.1 问题 12.5.2 认证练习 12.6 练习 第13章 使用颜色、字体和图形  
 13.1 Graphics2D类 13.1.1 图形坐标系 13.1.2 绘制文本 13.1.3 通过反走样改善字体和  
 图形的质量 13.1.4 获取字体的信息 13.2 颜色 13.2.1 使用Color对象 13.2.2 检测  
 和设置当前颜色 13.3 绘制直线和多边形 13.3.1 用户和设备坐标空间 13.3.2 指定渲染  
 属性 13.3.3 创建要绘制的对象 13.3.4 绘制对象 13.4 总结 13.5 问与答 13.6  
 小测验 13.6.1 问题 13.6.2 认证练习 13.7 练习 第14章 开发Swing应用程序 14.1  
 Java Web Start 14.2 使用Java Web Start 14.2.1 创建JNLP文件 14.2.2 在服务器上支  
 持Web Start 14.2.3 其他JNLP元素 14.3 使用SwingWorker改善性能 14.4 总结 14.5 问  
 与答 14.6 小测验 14.6.1 问题 14.6.2 认证练习 14.7 练习 第3周课程 Java编程  
 第15章 输入和输出 15.1 流 15.1.1 使用流 15.1.2 过滤流 15.1.3 处理异常  
 15.2 字节流 15.3 过滤流 15.4 字符流 15.4.1 读取文本文件 15.4.2 写文本文件  
 15.5 文件和文件名过滤器 15.6 总结 15.7 问与答 15.8 小测验 15.8.1 问题  
 15.8.2 认证练习 15.9 练习 第16章 序列化和查看对象 16.1 对象序列化 16.1.1 对象  
 输出流 16.1.2 对象输入流 16.1.3 暂态变量 16.1.4 检查对象的序列化字段 16.2 使  
 用反射来检查类和方法 16.2.1 检查和创建类 16.2.2 处理类的各个部分 16.2.3 检查类  
 16.3 总结 16.4 问与答 16.5 小测验 16.5.1 问题 16.5.2 认证练习 16.6 练  
 习 第17章 通过Internet进行通信 17.1 JAVA的联网技术 17.1.1 打开跨越网络的流  
 17.1.2 套接字 17.1.3 Socket服务器 17.1.4 设计服务器应用程序 17.1.5 测试服务器  
 17.2 java.nio包 17.2.1 缓冲区 17.2.2 字符集 17.2.3 通道 17.2.4 网络通道 17.3  
 总结 17.4 问与答 17.5 小测验 17.5.1 问题 17.5.2 认证练习 17.6 练习  
 第18章 使用JDBC访问数据库 18.1 JDBC 18.2 JDBC-ODBC桥 18.2.1 连接到ODBC数据  
 源 18.2.2 JDBC驱动程序 18.3 总结 18.4 问与答 18.5 小测验 18.5.1 问题  
 18.5.2 认证练习 18.6 练习 第19章 读写RSS Feed 19.1 使用XML 19.2 设计XML语言  
 19.3 使用Java处理XML 19.4 使用XOM处理XML 19.4.1 创建XML文档 19.4.2 修  
 改XML文档 19.4.3 格式化XML文档 19.4.4 评估XOM 19.5 总结 19.6 问与答  
 19.7 小测验 19.7.1 问题 19.7.2 认证练习 19.8 练习 第20章 XML Web服务 20.1  
 XML-RPC简介 20.2 使用XML-RPC进行通信 20.2.1 发送请求 20.2.2 响应请求  
 20.3 选择XML-RPC实现 20.4 使用XML-RPC Web服务 20.5 创建XML-RPC Web服务 20.6  
 总结 20.7 问与答 20.8 小测验 20.8.1 问题 20.8.2 认证练习 20.9 练习

第21章 编写Java Servlet和Java Server Page 21.1 使用Web Servlet 21.2 开发Servlet 21.2.1 使用cookie 21.2.2 使用会话 21.3 JSP 21.3.1 编写JSP 21.3.2 创建Web应用程序  
21.4 JSP标准标记库 21.5 总结 21.6 问与答 21.7 小测验 21.7.1 问题 21.7.2  
认证练习 21.8 练习 附录 附录A 使用Java开发包 A.1 选择Java开发工具 A.2 配置JDK  
A.2.1 使用命令行界面 A.2.2 切换文件夹 A.2.3 在MS-DOS中创建文件夹 A.2.4  
在MS-DOS中运行程序 A.2.5 修复配置错误 A.3 使用文本编辑器 A.4 创建程序  
A.4.1 在Windows中编译和运行程序 A.4.2 设置CLASSPATH变量 附录B 使用Java开发包编  
程 B.1 JDK概览 B.2 Java解释器 B.3 编译器Javac B.4 浏览器appletviewer B.5 文  
档工具Java doc B.6 Java文件存档工具Jar B.7 调试器Jdb B.7.1 调试应用程序 B.7.2  
调试小程序 B.7.3 高级调试命令 B.8 使用系统属性

## 章节摘录

第1周课程 Java语言 第1章 Java基础 1.3 对象和类 面向对象编程是基于现实世界的情况进行建模的，对象由多种更小的对象构成。

然而。

合并对象仅仅是面向对象编程的一个方面，其另一个重要特征是使用类。

类（class）用来创建对象的模板。

使用同一个类创建出来的每个对象都具有就算不是完全相同也相似的特性。

类包含一组特定对象的所有特性。

使用面向对象语言编写程序时，并不定义各个对象，而是定义用于创建这些对象的类。

例如，您可能创建Modem类。

它描述了所有计算机调制解调器的特征，其中一些常见的特征有：

- 连接到计算的串行端口。

- 发送和接收信息，
- 拨叫电话号码。

Modem类是调制解调器的抽象概念模型。

要在程序中有能实际操纵的具体东西，必须用Modem类来创建Modem对象。

使用类创建对象的过程叫做实例化（instantiation），这就是对象也常称作实例的原因所在。

Modem类可以用来创建很多不同的Modem对象，其中每个对象都可以有不同的特征，如：

有些调制解调器是内置的，而有些是外置的。

- 有些使用COM1端口，有些使用COM2端口。

- 有些有差错控制功能，而其他的没有。



编辑推荐

《21天学通Java 6(第5版)》可作为初学者学习Java编程技术的教程，也可供已掌握其他语言的程序员学习Java时参考。

只需21天的时间，便可具备使用Java，发运行在计算机中的应用程序、运行在Web服务器中的servlet，以及通过浏览器启动的Java Web Start应用程序的知识和技能。

无需任何编程经验。

按《21天学通Java 6》精心组织的21个课程进行学习，任何人都能掌握Java编程的基础知识。

自我掌握进度。

读者可依次阅读每章，以彻底理解所有的概念和方法论；也可有选择地阅读，学习自己最感兴趣的技巧。

进行了全面的修订、更新和扩充，以涵盖最新的Java 6功能。

学习开发独立的Java应用程序、web servlet、JavaServer Page和Java Web Start应用程序。

通过易于理解的实用示例，清晰地阐述Java编程的基本原理。

揭示如何使用Swing快速开发图形用户界面程序。

检测对知识的掌握程度。

每章末尾都有问题、答案和练习，还有Java认证练习。

洞悉JDBC数据库编程、Internet客户/服务器编程，以及使用开源类库XOM分析XML。

阐述Java 6新增的功能，如Java 6内置的关系数据库Java DB。

#### 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>