

<<Java编程兵书>>

图书基本信息

书名：<<Java编程兵书>>

13位ISBN编号：9787121207419

10位ISBN编号：7121207419

出版时间：2013-9

出版时间：电子工业出版社

作者：桂颖,任昱衡

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编程兵书>>

内容概要

本书针对初学和自学读者的特点，以通俗易懂的语言介绍Java语言，讲解Java基础开发。内容包括Java语言的发展、环境配置、开发工具、基本语法、流程控制语句、数组、集合、面向对象、字符串处理、图形界面设计、输入/输出、处理异常、多线程、内存管理、图像处理、JDBC连接数据库及JSP和Servlet开发技术，让读者更好地体会Java语言编程开发。

本书运用大量示例，让读者在实战中体会编程的快乐。
建议读者边学边练，有难以理解的概念或知识一定要弄清楚，培养自己单独开发项目的能力。

本书适合想从事软件开发的入门者、Java自学者及初级软件程序员和信息技术人员阅读。

<<Java编程兵书>>

书籍目录

第一篇 环境准备篇

第1章 初出茅庐：走进Java

- 1.1 Java是什么 2
- 1.2 Java历史背景 2
- 1.3 Java平台的3个版本 2
- 1.4 Java语言特点 2
- 1.5 Java类库概述 3
- 1.6 Java的工作方式 4
- 1.7 Java语言的前景 4
- 1.8 小结 5
- 1.9 习题 5

第2章 拨云见日：Java语言的环境配置

- 2.1 操作系统要求 7
- 2.2 下载与安装JDK7 7
 - 2.2.1 JDK7的下载 7
 - 2.2.2 JDK7的安装 9
 - 2.2.3 设置环境变量 10
 - 2.2.4 测试环境变量是否配置成功 12
- 2.3 第一个Java程序——HelloWorld 12
 - 2.3.1 编写HelloWorld 12
 - 2.3.2 编译运行 13
 - 2.3.3 分析结构 14
- 2.4 小结 14
- 2.5 习题 14

第3章 见龙在田：开发工具介绍

- 3.1 UltraEdit和EditPlus编辑器 17
- 3.2 集成开发工具介绍 17
 - 3.2.1 JBuilder简介 17
 - 3.2.2 NetBeans简介 17
 - 3.2.3 Eclipse简介 17
 - 3.2.4 下载Eclipse 18
- 3.3 使用Eclipse开发第一个程序——HelloWorld 19
- 3.4 小结 22
- 3.5 习题 23

第二篇 Java语法篇

第4章 稳扎马步：Java编程基础

- 4.1 注释 25
- 4.2 标识符和关键字 26
 - 4.2.1 命名标识符的规则 26
 - 4.2.2 关键字 26
- 4.3 变量和常量 27
 - 4.3.1 变量 27
 - 4.3.2 常量 27
- 4.4 数据基本类型 28
 - 4.4.1 整型 28

<<Java编程兵书>>

- 4.4.2 浮点型 29
- 4.4.3 字符型 29
- 4.4.4 逻辑型 30
- 4.5 数据类型之间的转换 30
 - 4.5.1 自动类型转换 31
 - 4.5.2 强制类型转换 31
- 4.6 JAVA中的运算符 32
 - 4.6.1 算术运算符 32
 - 4.6.2 关系运算符 34
 - 4.6.3 逻辑运算符 34
 - 4.6.4 赋值运算符 35
 - 4.6.5 位运算符 35
 - 4.6.6 移位运算符 37
 - 4.6.7 三元运算符 38
 - 4.6.8 对象运算符 39
- 4.7 运算符的优先级 39
- 4.8 Java语言的编码规范 40
 - 4.8.1 语法规则 40
 - 4.8.2 代码编写规范 40
- 4.9 本章知识点综合应用 41
 - 4.9.1 转换基本数据类型 41
 - 4.9.2 Java的运算符 43
- 4.10 小结 50
- 4.11 习题 50
- 第5章 白鹤亮翅：程序控制语句
 - 5.1 条件语句 52
 - 5.1.1 if语句 52
 - 5.1.2 switch语句 55
 - 5.1.3 if与switch的区别 56
 - 5.2 循环语句 57
 - 5.2.1 for循环结构 57
 - 5.2.2 while循环结构 58
 - 5.2.3 do-while循环结构 59
 - 5.2.4 while与do-while的区别 60
 - 5.3 break和continue语句 61
 - 5.3.1 break语句 61
 - 5.3.2 continue语句 62
 - 5.3.3 break与continue的区别 63
 - 5.4 本章知识点综合应用 63
 - 5.4.1 控制程序的流程 63
 - 5.4.2 计算阶乘 66
 - 5.5 小结 67
 - 5.6 习题 67
- 第6章 知己知彼：面向对象程序设计
 - 6.1 面向对象的基本概念 69
 - 6.1.1 面向过程与面向对象的程序设计 69
 - 6.1.2 对象和封装 69

<<Java编程兵书>>

- 6.1.3 类和实例 70
- 6.2 类 71
 - 6.2.1 类的定义 71
 - 6.2.2 成员变量 72
 - 6.2.3 成员方法 74
 - 6.2.4 构造方法 76
 - 6.2.5 main()方法 76
 - 6.2.6 参数的传递 77
 - 6.2.7 类对象的创建、使用和清除 78
- 6.3 包 80
 - 6.3.1 包的作用 80
 - 6.3.2 包的定义 80
 - 6.3.3 运行包中的类 81
 - 6.3.4 引入包中的类 81
- 6.4 类中变量和方法的访问权限 82
 - 6.4.1 公有类型变量和方法 83
 - 6.4.2 受保护类型变量和方法 83
 - 6.4.3 私有类型变量和方法 84
- 6.5 类的继承 85
 - 6.5.1 继承的概念 86
 - 6.5.2 继承的实现—创建子类 86
 - 6.5.3 继承数据成员和方法 87
 - 6.5.4 覆盖 88
 - 6.5.5 继承中要注意的问题 90
- 6.6 类的多态性 90
- 6.7 抽象类 92
 - 6.7.1 抽象类的定义 92
 - 6.7.2 抽象类实例 92
- 6.8 接口 93
 - 6.8.1 接口的定义 93
 - 6.8.2 接口的使用 94
 - 6.8.3 接口的继承 95
- 6.9 内部类 96
 - 6.9.1 匿名类 (anonymous class) 96
 - 6.9.2 静态类 (static class) 97
 - 6.9.3 成员类 (member class) 97
 - 6.9.4 局部类 (local class) 98
- 6.10 类相关关键字 99
 - 6.10.1 this关键字 99
 - 6.10.2 static修饰符 99
 - 6.10.3 final修饰符 101
 - 6.10.4 super关键字 103
- 6.11 本章知识点综合应用 104
 - 6.11.1 Java的参数传递 104
 - 6.11.2 自定义形状类 105
 - 6.11.3 方法和变量在继承时的覆盖与隐藏 110
- 6.12 小结 114

<<Java编程兵书>>

- 6.13 习题 114
- 第7章 稳扎稳打：数组
 - 7.1 一维数组 116
 - 7.1.1 一维数组的声明 116
 - 7.1.2 一维数组的创建 116
 - 7.1.3 一维数组的初始化 116
 - 7.1.4 一维数组元素的使用 117
 - 7.1.5 一维数组元素的默认值 118
 - 7.2 二维数组 119
 - 7.2.1 二维数组声明 119
 - 7.2.2 二维数组的创建 119
 - 7.2.3 二维数组的初始化 120
 - 7.2.4 二维数组的遍历 120
 - 7.3 数组的相关操作 121
 - 7.3.1 数组长度 121
 - 7.3.2 数组填充 121
 - 7.3.3 数组复制 122
 - 7.3.4 数组比较 123
 - 7.4 数组排序 123
 - 7.4.1 sort函数排序 123
 - 7.4.2 冒泡排序 124
 - 7.5 本章知识点综合应用 125
 - 7.5.1 使用Arrays 125
 - 7.5.2 求质数 127
 - 7.5.3 动态调整数组长度 129
 - 7.6 小结 130
 - 7.7 习题 131
- 第8章 借花献佛：集合
 - 8.1 Java集合框架 133
 - 8.2 Collection接口 133
 - 8.2.1 转换构造方法 133
 - 8.2.2 Collection接口的定义 133
 - 8.2.3 Collection接口的基本操作 134
 - 8.2.4 遍历Collection接口 134
 - 8.2.5 Collection接口的批量操作 135
 - 8.2.6 Collection接口的数组操作 136
 - 8.3 Set接口 136
 - 8.3.1 Set接口的定义 136
 - 8.3.2 Set接口的基本操作 137
 - 8.3.3 Set接口的批量操作 138
 - 8.3.4 Set接口的数组操作 139
 - 8.4 List接口 139
 - 8.4.1 List接口的定义 140
 - 8.4.2 从Collection继承的操作 140
 - 8.4.3 按位置访问和查找操作 141
 - 8.4.4 List迭代方法 142
 - 8.5 Map接口 143

<<Java编程兵书>>

- 8.5.1 Map接口的定义 143
- 8.5.2 Map接口的基本操作 144
- 8.5.3 Map接口的批量操作 145
- 8.6 实现 145
 - 8.6.1 实现的类型 146
 - 8.6.2 Set接口的实现 147
 - 8.6.3 List接口的实现 148
 - 8.6.4 Map接口的实现 148
- 8.7 本章知识点综合应用 149
 - 8.7.1 ArrayList、Vector和LinkedList 149
 - 8.7.2 对List排序 154
 - 8.7.3 对Map排序 156
- 8.8 小结 158
- 8.9 习题 158
- 第9章 点石成金：字符串处理
 - 9.1 字符类 160
 - 9.1.1 Character字符包装器类 160
 - 9.1.2 转义字符序列 161
 - 9.1.3 常用构造函数 161
 - 9.1.4 字符的比较 162
 - 9.1.5 取字符对象的值 162
 - 9.2 字符串String 163
 - 9.2.1 字符串声明与赋值 163
 - 9.2.2 常用构造函数 163
 - 9.2.3 获取字符串长度 165
 - 9.3 字符串常用操作 166
 - 9.3.1 字符串连接 166
 - 9.3.2 字符串比较 167
 - 9.3.3 字符串截取 168
 - 9.3.4 字符串查找 169
 - 9.3.5 字符串大小写转换 170
 - 9.3.6 字符串内容的替换 171
 - 9.3.7 获取字符串某位置的字符 172
 - 9.4 字符串其他操作 172
 - 9.5 字符串数组 173
 - 9.5.1 字符串数组的构造函数 174
 - 9.5.2 字符串数组的属性及常用方法 174
 - 9.6 字符串缓存类StringBuffer 175
 - 9.6.1 常用构造函数 175
 - 9.6.2 字符串缓存与字符串的转化 176
 - 9.6.3 字符串缓存扩充 177
 - 9.6.4 字符串缓存插入 177
 - 9.7 字符串缓存的其他操作 178
 - 9.8 字符串标记类 179
 - 9.8.1 常用构造函数 179
 - 9.8.2 常用方法 179
 - 9.9 本章知识点综合应用 180

<<Java编程兵书>>

- 9.9.1 使用String 180
- 9.9.2 基本数据类型与字符串的转化 184
- 9.9.3 使用StringBuffer 186
- 9.10 小结 190
- 9.11 习题 190
- 第三篇 Java编程提高篇
- 第10章 云行雨施：Java Swing编程
- 10.1 Swing的特点 192
- 10.2 Swing容器 192
 - 10.2.1 JFrame容器 192
 - 10.2.2 JPanel容器 195
- 10.3 创建图形界面程序 196
- 10.4 Swing常用组件 197
 - 10.4.1 按钮组件JButton 197
 - 10.4.2 复选框组件JCheckBox 198
 - 10.4.3 单选按钮组件JRadioButton 198
 - 10.4.4 文本框组件JTextField 198
 - 10.4.5 密码框组件JPasswordField 199
 - 10.4.6 组合框组件JComboBox 199
 - 10.4.7 滑块组件JSlider 199
 - 10.4.8 微调组制组件JSpinner 199
 - 10.4.9 菜单组件JMenu 200
- 10.5 不可编辑的信息显示组件 200
 - 10.5.1 标签组件JLabel 200
 - 10.5.2 进度条组件JProgressBar 201
 - 10.5.3 工具提示组件JToolTip 201
- 10.6 Swing高级组件 202
 - 10.6.1 颜色选择器JColorChooser 202
 - 10.6.2 文件选择器JFileChooser 202
 - 10.6.3 文本编辑组件JEditorPane和JTextPane 203
 - 10.6.4 文本区组件JTextArea 204
 - 10.6.5 表组件JTable 204
 - 10.6.6 树组件JTree 205
 - 10.6.7 面板组件JPanel 206
 - 10.6.8 滚动面板JScrollPane 207
 - 10.6.9 拆分面板JSplitPane 207
 - 10.6.10 选项卡面板JTabbedPane 208
 - 10.6.11 工具栏JToolBar 208
- 10.7 本章知识点综合应用 209
 - 10.7.1 一个圆形的按钮 209
 - 10.7.2 捕捉屏幕 211
 - 10.7.3 缩放图片 214
- 10.8 小结 219
- 10.9 习题 219
- 第11章 十拿九稳：标准布局
- 11.1 标准布局管理器简介 222
 - 11.1.1 BorderLayout边框布局 222

<<Java编程兵书>>

- 11.1.2 BorderLayout盒状布局 223
- 11.1.3 CardLayout卡片布局 224
- 11.1.4 FlowLayout流动布局 225
- 11.1.5 GridLayout网格布局 226
- 11.1.6 GridBagLayout网格包布局 227
- 11.2 使用布局管理器技巧 228
 - 11.2.1 设置布局管理器 228
 - 11.2.2 向容器中添加组件 229
 - 11.2.3 提供组件大小和排列策略 229
 - 11.2.4 设置组件之间的间隙 229
 - 11.2.5 设置容器的语言方向 230
- 11.3 本章知识点应用 231
 - 11.3.1 设计用户登录界面 231
 - 11.3.2 日历 235
- 11.4 小结 241
- 11.5 习题 242
- 第12章 料事如神：Java异常处理
 - 12.1 Java中的异常 244
 - 12.2 异常处理 245
 - 12.2.1 try语句 246
 - 12.2.2 catch语句 247
 - 12.2.3 异常类型 247
 - 12.2.4 异常处理原则 248
 - 12.3 Throwable类 249
 - 12.3.1 Throwable类的定义和方法 249
 - 12.3.2 异常类的继承关系 250
 - 12.3.3 使用throws抛出异常 251
 - 12.3.4 使用throw抛出异常 252
 - 12.3.5 运行期异常 252
 - 12.4 自定义异常 253
 - 12.4.1 创建自定义异常类 253
 - 12.4.2 处理自定义异常 254
 - 12.5 finally子句 255
 - 12.6 异常的几个问题 256
 - 12.6.1 异常丢失 256
 - 12.6.2 构造函数中的异常处理 257
 - 12.6.3 异常匹配 258
 - 12.7 异常的优点 260
 - 12.8 本章知识点综合应用 262
 - 12.8.1 throw、throws、try和catch 262
 - 12.8.2 自定义异常类 264
 - 12.8.3 使用finally 266
 - 12.9 小结 269
 - 12.10 习题 270
- 第13章 棒打双狗：Java的输入/输出处理
 - 13.1 什么是流 272
 - 13.2 字节流 272

<<Java编程兵书>>

- 13.2.1 输入流类InputStream 272
- 13.2.2 输出流类OutputStream 274
- 13.3 字符流 275
 - 13.3.1 Writer类 275
 - 13.3.2 Reader类 277
 - 13.3.3 读取Unicode字符 278
 - 13.3.4 读取字符文件 279
- 13.4 File类 281
 - 13.4.1 创建文件夹 281
 - 13.4.2 创建文件 282
 - 13.4.3 复制文件 283
 - 13.4.4 删除文件 284
 - 13.4.5 删除文件夹 284
- 13.5 流的运用 286
 - 13.5.1 文件流 286
 - 13.5.2 管道流 287
 - 13.5.3 I/O重定向 287
 - 13.5.4 过滤流 288
 - 13.5.5 序列化对象 289
- 13.6 本章知识点综合应用 290
 - 13.6.1 获取文件的属性信息 290
 - 13.6.2 创建文件和目录 292
 - 13.6.3 删除文件和目录 296
- 13.7 小结 299
- 13.8 习题 299
- 第14章 以柔克刚：多线程编程
 - 14.1 线程 301
 - 14.1.1 线程的组成 301
 - 14.1.2 多线程概念 301
 - 14.1.3 Java中的多线程 302
 - 14.2 创建线程 302
 - 14.2.1 继承Thread类创建线程 302
 - 14.2.2 实现Runnable接口创建线程 303
 - 14.3 线程的状态 305
 - 14.4 线程的优先级 306
 - 14.5 线程的同步 307
 - 14.5.1 同步方法 307
 - 14.5.2 固定锁和同步 308
 - 14.6 线程的控制 310
 - 14.6.1 启动线程 310
 - 14.6.2 挂起和恢复线程 310
 - 14.6.3 线程的休眠方法 310
 - 14.6.4 线程的加入方法 312
 - 14.6.5 中断线程 314
 - 14.6.6 结束线程 314
 - 14.7 线程间通信 315
 - 14.7.1 PipedWriter类详解 315

<<Java编程兵书>>

- 14.7.2 PipedReader类详解 316
- 14.7.3 管道通信实例 317
- 14.8 多线程的死锁问题 318
- 14.9 多线程的缺点 319
- 14.10 本章知识点综合应用 319
 - 14.10.1 定义和启动线程 319
 - 14.10.2 线程的协作 321
 - 14.10.3 线程优先级 324
- 14.11 小结 325
- 14.12 习题 325
- 第15章 李代桃僵：网络编程
 - 15.1 网络编程基础 327
 - 15.1.1 什么是TCP协议 327
 - 15.1.2 什么是IP协议 327
 - 15.1.3 什么是TCP/IP 327
 - 15.1.4 什么是UDP协议 328
 - 15.1.5 什么是端口 328
 - 15.1.6 什么是套接字 328
 - 15.1.7 java.net包 328
 - 15.2 InetAddress类 329
 - 15.3 URL网络编程 330
 - 15.3.1 URL 330
 - 15.3.2 符语法 331
 - 15.3.3 URLConnection类 332
 - 15.4 TCP的网络编程 332
 - 15.4.1 Socket 332
 - 15.4.2 重要的Socket API 333
 - 15.4.3 服务器端程序设计 334
 - 15.4.4 客户端程序设计 336
 - 15.5 UDP网络编程 336
 - 15.5.1 UDP通信概念 337
 - 15.5.2 UDP的特性 337
 - 15.5.3 UDP的应用 338
 - 15.5.4 UDP与TCP的区别 338
 - 15.6 本章知识点综合应用 339
 - 15.6.1 获取URL的信息 339
 - 15.6.2 HTTP客户端 341
 - 15.6.3 基本的Socket编程 343
 - 15.7 小结 348
 - 15.8 习题 349
- 第16章 一箭双雕：内存管理技术
 - 16.1 程序中“垃圾”是什么 351
 - 16.2 “垃圾”收集器 354
 - 16.3 如何收集“垃圾” 356
 - 16.3.1 finalize重写 357
 - 16.3.2 finalize安全问题 358
 - 16.4 非线程“垃圾” 361

<<Java编程兵书>>

- 16.5 线程“垃圾” 362
- 16.6 本章知识点综合应用 365
 - 16.6.1 弱引用实例 365
 - 16.6.2 软引用实例 367
 - 16.6.3 最终守护者实例 369
- 16.7 小结 371
- 16.8 习题 371
- 第17章 成人之美：处理图像
 - 17.1 加载与绘制 373
 - 17.2 图标 376
 - 17.2.1 Icon接口 376
 - 17.2.2 ImageIcon类 379
 - 17.3 处理图像编码 380
 - 17.3.1 JPEG编码器 381
 - 17.3.2 GifEncoder编码器 382
 - 17.4 图像抓取 384
 - 17.4.1 createScreenCapture方法 384
 - 17.4.2 抓屏功能使用实例 384
 - 17.5 图像滤镜的开发 388
 - 17.6 RGB色彩通道过滤 390
 - 17.7 卷积滤镜 391
 - 17.8 本章知识点综合应用 393
 - 17.9 小结 402
 - 17.10 习题 402
- 第18章 里应外合：反射与注解的应用
 - 18.1 反射概念 404
 - 18.2 Class类的使用实例 404
 - 18.3 数组与Class类 408
 - 18.4 精确判断对象类型 409
 - 18.4.1 Field类的知识与使用 410
 - 18.4.2 Method类的知识与使用 412
 - 18.4.3 Constructor类的知识与使用 414
 - 18.5 反射与修饰符 416
 - 18.6 取消访问限制 420
 - 18.7 利用反射动态创建数组对象 422
 - 18.8 本章知识点综合应用 423
 - 18.8.1 instanceof操作符 423
 - 18.8.2 获取类的信息 424
 - 18.9 小结 431
 - 18.10 习题 431
- 第19章 如虎添翼：使用JDBC连接数据库
 - 19.1 数据库 433
 - 19.1.1 数据库简介 433
 - 19.1.2 SQL语句 433
 - 19.2 JDBC简介 435
 - 19.2.1 什么是JDBC 435
 - 19.2.2 JDBC与Java结合 435

<<Java编程兵书>>

- 19.2.3 JDBC如何实现数据库的平台无关性 435
- 19.3 JDBC中的常用类和接口 436
 - 19.3.1 驱动程序管理类 (DriverManager) 436
 - 19.3.2 声明类 (Statement) 436
 - 19.3.3 数据库连接类 (Connection) 437
 - 19.3.4 结果集合类 (ResultSet) 437
- 19.4 如何实现数据库的连接 438
 - 19.4.1 加载合适的数据库驱动程序 438
 - 19.4.2 数据库配置问题 438
 - 19.4.3 建立数据库连接并获得Statement对象 440
 - 19.4.4 执行数据库查询语句 440
 - 19.4.5 获得查询结果 441
 - 19.4.6 关闭数据库连接 441
 - 19.4.7 完整的示例程序 441
- 19.5 元数据 442
 - 19.5.1 数据库的DatabaseMetaData元数据 443
 - 19.5.2 结果集的ResultSetMetaData元数据 443
- 19.6 批处理 444
 - 19.6.1 批处理规范 444
 - 19.6.2 批处理举例 444
- 19.7 本章知识点综合应用 445
 - 19.7.1 访问数据库 445
 - 19.7.2 对数据库进行查询 446
 - 19.7.3 增加、修改、删除数据库中的数据 447
- 19.8 小结 448
- 19.9 习题 448
- 第20章 同甘共苦：使用Swing组件创建数据库应用程序
 - 20.1 JComboBox组件创建数据库应用程序 450
 - 20.1.1 创建JComboBox 450
 - 20.1.2 DefaultComboBoxModel创建JComboBox 452
 - 20.2 JList组件创建数据库应用程序 453
 - 20.2.1 DefaultListModel创建JList 453
 - 20.2.2 ListModel创建JList 454
 - 20.3 JTable组件创建数据库应用程序 456
 - 20.3.1 JTable相关的类 456
 - 20.3.2 DefaultTableModel创建JTable 457
 - 20.4 本章知识点综合应用 458
 - 20.4.1 使用ResultSet更新数据库 458
 - 20.4.2 使用RowSet 462
 - 20.5 小结 472
 - 20.6 习题 473
- 第21章 明修栈道：JSP技术
 - 21.1 JSP简介 475
 - 21.1.1 MVC模式 475
 - 21.1.2 JSP技术的优点 476
 - 21.2 基本语法 476
 - 21.2.1 注释 476

<<Java编程兵书>>

- 21.2.2 JSP指令 477
- 21.3 JSP脚本元素 480
 - 21.3.1 JSP声明 480
 - 21.3.2 JSP表达式 481
- 21.4 JSP动作 481
 - 21.4.1 include动作元素 482
 - 21.4.2 forward动作元素 482
 - 21.4.3 plugin动作元素 483
 - 21.4.4 param动作元素 483
 - 21.4.5 useBean、setProperty和getProperty动作元素 484
- 21.5 JSP内置对象 486
 - 21.5.1 request对象 486
 - 21.5.2 response对象 488
 - 21.5.3 session对象 488
 - 21.5.4 application对象 489
 - 21.5.5 out对象 491
 - 21.5.6 config对象 491
 - 21.5.7 exception对象 492
 - 21.5.8 pageContext对象 492
- 21.6 本章知识点综合应用 493
 - 21.6.1 获取客户端的真实IP地址 493
 - 21.6.2 设置和读取Cookie 495
 - 21.6.3 JSP无刷新聊天室 499
- 21.7 小结 505
- 21.8 习题 505
- 第22章 暗度陈仓：Servlet技术
 - 22.1 Servlet简介 507
 - 22.1.1 什么是Servlet 507
 - 22.1.2 Servlet的生命周期 507
 - 22.1.3 Servlet的基本结构 508
 - 22.2 HTTPServlet应用编程接口 508
 - 22.2.1 init()方法 509
 - 22.2.2 service()方法 509
 - 22.2.3 doGet()方法 509
 - 22.2.4 doPost()方法 509
 - 22.2.5 destroy()方法 509
 - 22.2.6 GetServletConfig()方法 510
 - 22.2.7 GetServletInfo()方法 510
 - 22.3 创建HttpServlet 510
 - 22.4 调用HttpServlet 512
 - 22.4.1 由URL调用Servlet 512
 - 22.4.2 在标记中指定Servlet 512
 - 22.4.3 在标记中指定Servlet 513
 - 22.4.4 在ASP文件中调用Servlet 513
 - 22.5 Servlet之间的跳转 514
 - 22.5.1 转向Forward 514
 - 22.5.2 重定向Redirect 515

<<Java编程兵书>>

- 22.6 本章知识点综合应用 515
 - 22.6.1 用Servlet生成图形验证码 515
 - 22.6.2 用Servlet实现分页查看数据库 520
- 22.7 小结 534
- 22.8 习题 534
- 第四篇 开发实战篇
- 第23章 小试牛刀：界面游戏拼图
 - 23.1 游戏简介 536
 - 23.2 素材准备 537
 - 23.3 游戏设计 537
 - 23.3.1 加载和拆分图片 537
 - 23.3.2 实现图片的随机排列 538
 - 23.3.3 实现图片的移动 538
 - 23.3.4 参考图像的缩放 539
 - 23.4 开发步骤 539
 - 23.4.1 自定义按钮类设计：ImageButton类 540
 - 23.4.2 游戏界面布局：构造窗体类PuzzleGame 540
 - 23.4.3 加载和拆分图像 541
 - 23.4.4 创建拼接图面板 542
 - 23.4.5 创建显示参考图像的面板 543
 - 23.4.6 创建菜单栏 545
 - 23.4.7 实现按钮事件监听器类 547
 - 23.4.8 设置窗体在屏幕中出现的位置 547
 - 23.4.9 编写main()方法 548
 - 23.4.10 运行测试 548
 - 23.5 打包部署 548
 - 23.6 小结 549
- 第24章 鹤唳九天：学生信息管理系统
 - 24.1 需求分析 551
 - 24.2 系统设计 551
 - 24.3 登录模块 551
 - 24.3.1 设计构想 551
 - 24.3.2 实现登录模块 552
 - 24.4 学生信息模块相关流程 554
 - 24.4.1 设计构想 554
 - 24.4.2 实现学生信息主界面 554
 - 24.4.3 增加学生信息 557
 - 24.4.4 删除学生信息 560
 - 24.4.5 修改学生信息 563
 - 24.4.6 基本学生信息查询 567
 - 24.4.7 成绩查询 571
 - 24.4.8 退出系统 575
 - 24.5 教师信息模块相关流程 576
 - 24.5.1 主界面 576
 - 24.5.2 增加老师信息 579
 - 24.5.3 删除老师信息 583
 - 24.5.4 修改老师信息 586

<<Java编程兵书>>

24.5.5 录入成绩	590
24.5.6 删除成绩	593
24.5.7 修改成绩	596
24.5.8 基本信息查询	600
24.5.9 退出系统	604
24.6 小结	606

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>