

## <<Java 程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Java 程序设计>>

13位ISBN编号：9787302031703

10位ISBN编号：7302031703

出版时间：1998-10

出版时间：清华大学出版社

作者：刘波,王克宏

页数：135

字数：230

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

本书系统地介绍了Java的基本语法和编程技术。

全书共分13章,分别介绍了Java的数据类型、运算符、表达式、基本语句、字符串处理、异常处理、多线程处理、图形用户接口的实现、网络程序设计等内容。

本书适合于已具有C语言等高级语言编程基础的Java初学者。

## 书籍目录

第1章Java语言入门1.1什么是Java1.1.1Java语言的主要特点1.1.2Java小应用程序Applet1.1.3丰富的类库1.1.4Java与C、C++的比较1.2一个最基本的Java应用程序1.3使用JDK编译运行HelloWorldApp1.3.1编译1.3.2运行1.4编译时可能出现的问题1.4.1编译时错误1.4.2运行时错误1.5使用Java文档第2章标识符、关键字和数据类型2.1注释与程序2.1.1注释2.1.2分号、程序段和空白2.2标识符2.3Java语言的关键词2.4Java语言基本数据类型2.4.1逻辑类型——boolean2.4.2字符类型——char和String2.4.3整数类型——byte, short, int和long2.4.4浮点类型——float和double2.5变量的声明和赋值2.6Java编程惯例2.7理解对象概念2.7.1组合数据类型2.7.2创建一个对象2.7.3内存分配与布局2.7.4为引用变量赋值2.7.5缺省初始化和空引用值null2.7.6概念小结第3章表达式和流程控制3.1表达式3.1.1局部变量和全局变量3.1.2初始化变量3.1.3运算符3.1.4逻辑表达式3.1.5字符串连接符“+”3.1.6布尔逻辑运算符3.1.7右移运算符3.1.8类型转换3.1.9强制类型转换3.2流程控制3.2.1分支语句3.2.2循环语句第4章数组4.1声明数组4.2创建数组4.3初始化数组4.4多维数组4.5数组边界4.6数组拷贝第5章对象、类、包和接口5.1面向对象的程序设计5.1.1对象、类和消息5.1.2继承5.1.3多态5.2类5.2.1类声明5.2.2类体5.2.3成员变量5.2.4方法5.2.5方法重载5.2.6构造方法5.2.7finalize方法5.3对象5.3.1对象的生成5.3.2对象的使用5.3.3对象的清除5.4父类、子类和继承5.4.1创建子类5.4.2成员变量的隐藏和方法的重写5.4.3super5.4.4运行时多态5.4.5final类和方法5.4.6abstract类和方法5.4.7类java.lang.Object5.5包5.5.1package语句5.5.2import语句5.5.3编译和运行包5.6访权限5.6.1private5.6.2protected5.6.3public5.6.4firenbdly5.6.5举例5.7实例成员5.7.1实例变量和类变量5.7.2实例方法和类方法5.7.3举例5.8接口5.8.1接口的定义5.8.2接口的实现5.8.3接口类型5.9小结5.9.1完整的类定义5.9.2完整的接口定义5.9.3完整的Java源文件第6章Java语言中的异常处理6.1异常6.2举例6.3异常处理6.3.1try和catch语句6.3.2finally语句6.3.3举例6.3.4一些较常见的异常情况6.4异常处理的类层次6.5“声明或处理异常”的原则6.6创建自己的异常第7章生成Java图形用户界面7.1Java.awt包7.1.1组件在容器中的定位问题7.1.2组件大小7.2框架(Frame)容器7.2.1生成一个简单的Frame7.2.2Frame例子7.3面板(Panel)容器7.4容器布局7.5布局管理器7.5.1FlowLayout布局管理器7.5.2BorderLayout布局管理器7.5.3GridLayout布局管理器7.5.4CardLayout布局管理器7.5.5其他布局管理器7.5.6无布局管理器7.6容器之间的嵌套第8章AWT事件机制8.1什么是事件8.1.1JDK 1.0与JDK 1.1事件模型的区别8.1.2JDK 1.1事件举例8.2事件分类8.3一个比较复杂的例子8.4事件适配器(Adapter)第9章AWT组件库9.1按钮(Button)9.2复选框(Checkbox)9.3复选框组(CheckboxGroup)——单选按钮(Radio Button)9.4下拉式菜单(Choice)9.5画布(Canvas)9.6标签(Label)9.7文本组件(TextComponeent)9.7.1单行文本输入区(TextFiled)9.7.2文本输入区(TextArea)9.8列表(List)9.9框架(Frame)9.10面板(Panel)9.11对话框(Dialog)9.12文件对话框(FileDialog)9.13滚动窗口(ScrollPane)9.14菜单(Menu)相关组件9.14.1帮助菜单9.14.2菜单条(MeunBar)9.14.3菜单(Menu)9.14.4菜单项(MenuItem)9.14.5复选框菜单项(CheckboxMmenuItem)9.14.6弹出式菜单(PopupMenu)9.15控制显示效果9.15.1颜色9.15.2字体第10章Java Applet简介10.1什么是Applet10.1.1载入Applet10.1.2Applet的安全机制10.1.3“Hello World!”举例10.2怎样编写一个Applet10.2.1Applet类的继承关系10.2.2Applet中的关键方法10.2.3Applet的显示10.2.4Paint方法与绘图10.3Applet方法和Applet的生命周期10.3.1init方法10.3.2start方法10.3.3stop方法10.4AWT绘图10.4.1paint方法10.4.2update方法10.4.3repaint方法10.5AWT绘图10.5.1AppletViewer10.5.2什么是AppletViewer10.5.3通过AppletViewer调用Applet10.6AppletViewer和Applet的继承关系10.6.1概要10.6.2举例10.7Applet标记10.7.1语法10.7.2说明10.8Applet的附加功能10.9简单的图像测试程序10.10声音10.10.1播放声音10.10.2循环播放声音文件10.11鼠标输入事件10.12读取参数第11章Java的输入输出11.1Java的输入输出流11.1.111.1.2流的基本概念11.1.3输出流常用方法11.2输入输出处理的类层次11.3URL输入流11.4Reader和Writer11.4.1BufferedReader和BufferedWriter11.4.2读取字符串输入11.4.3使用其他字符转换方法11.5文件11.6文件测试和一些实用方法11.7随机文件存取11.7.1创建一个随机存取文件11.7.2存取数据11.7.3添加数据第12章线程12.1线程12.1.1线程体12.1.2线程的状态12.2线程体的构造12.2.1通过继承构造线程体12.2.2通过接口构造线程体第13章Java网络编程13.1网络编程简介13.1.1套接字(socket)13.1.2端口号13.1.3Java网络模型13.2TCP/IP小型服务器13.3TCP/IP客户端13.4UDP数据报通信



<<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>