

<<Java解析教程>>

图书基本信息

书名：<<Java解析教程>>

13位ISBN编号：9787302073925

10位ISBN编号：7302073929

出版时间：2003-10-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Ira Pohl,Charlie McDowell

页数：441

字数：687000

译者：王晓光

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解析教程>>

### 内容概要

本书借助于精心设计的示例程序，采用颇受学生欢迎的“解析法”，揭示了Java的主要特性，并着重突出了编程风格和编程方法。

书中首先介绍了所有基本数据类型的控制语句的习惯用法，然后循序渐进，过渡到Java语言面向对象的特性以及这一特性对程序设计的重要性。

本书用一半的篇幅深入讨论了一些高级主题，如多线程、GUI、异常处理和文件操作等。

本书既可用作相关专业初级教材，也适合打算提高编程技能的读者自修和参考。

## 书籍目录

第1章 绪论 1.1 解决办法 1.2 算法——力求准确 1.3 用Java实现我们的算法 1.4 为什么要学Java 1.5 网络计算和Web 1.6 人机交互和GUI第2章 程序的基本元素 2.1 Java中的“ Hello , world ! ” 2.2 编译并运行Java程序 2.3 词法元素 2.4 数据类型和变量声明 2.5 示例：字符串的连接 2.6 用户输入 2.7 调用预定义的方法 2.8 print ( ) 和println ( ) 详解 2.9 数字类型 2.10 数学表达式 2.11 赋值运算符 2.12 自增运算符和自减运算符 2.13 运算符的优先级和结合性 2.14 编程风格第3章 语句与控制流 3.1 表达式、块和空语句 3.2 布尔表达式 3.3 if语句 3.4 if-else语句 3.5 while语句 3.6 for语句 3.7 break语句和continue语句 3.8 switch语句 3.9 利用布尔代数规则 3.10 编程风格第4章 方法：功能抽象 4.1 方法调用 4.2 静态方法的定义 4.3 return语句 4.4 变量的作用域 4.5 自顶向下设计 4.6 解决问题：随机数 4.7 模拟：计算概率 4.8 按值调用 4.9 解决问题：一个计算机游戏 4.10 递归 4.11 解决问题：数学函数 4.12 方法重载 4.13 编程风格第5章 数组 5.1 一维数组 5.2 向方法传递数组 5.3 数组的赋值 5.4 找出数组中的最大值和最小值 5.5 最简单的排序方法 5.6 搜索已排好序的数组 5.7 big - oh：选择最佳算法 5.8 类型和数组 5.9 二维数组 5.10 生命游戏 5.11 非基本类型的数组 5.12 编程风格第6章 对象：数据抽象 6.1 String：使用标准类 6.2 StringBuffer：使用赋值方法 6.3 一个简单类的元素 6.4 访问public和private：数据隐藏 6.5 构造函数和对象的创建 6.6 静态域和静态方法 6.7 调用方法——总述 6.8 解决问题：找零钱 6.9 访问另一个对象的私有域 6.10 传递对象：引用类型 6.11 作用域 6.12 关键字final和类常量 6.13 对象数组 6.14 面向对象设计 6.15 编程风格 第7章 继承 7.1 学生“ is a ”人 7.2 覆盖实例方法 7.3 访问修饰符private和public 7.4 访问修饰符protected 7.5 Object类型和继承 7.6 包装类 7.7 抽象类 7.8 示例：捕食者—被捕食者模拟 7.9 接口 7.10 多重继承 7.11 继承和设计 7.12 运算符instanceof和非基本类型的类型转换 7.13 编程风格第8章 图形用户界面（一）第9章 图形用户界面（二）第10章 文件的读与写第11章 异常第12章 动态数据结构第13章 用Java线程编写并发程序附录A 位附录B 参考表附录C 文本I / O包附录D 一些Swing组件的总结附录E 关于C语言

<<Java解析教程>>

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>