

<<Java程序设计及应用>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计及应用>>

13位ISBN编号：9787508472713

10位ISBN编号：7508472713

出版时间：2010-3

出版时间：水利水电出版社

作者：李宗军，滕延燕 编著

页数：211

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程序设计及应用>>

前言

Java是世界上最流行的编程语言，在软件产业中占有重要地位，全国各高等院校已经纷纷开设Java课程，培养Java软件开发人才。

本书主要是为了配合高等院校Java教学的深入研究而编写的。

按照《教育部关于进一步加强高等学校本科教学工作的若干意见》，全书以最新的《Java语言规范3.0》为依据，较深刻地讲解了Java语言以及面向对象的编程思想、方法，并且引入了自JavaSE5.0以来的新语法，如优化的for循环、泛型、自动装包/拆包、枚举、可变参数、静态导入等。

本书采用“思想+理论+实践+应用”的编写方式，以企业软件编程为导向，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学习兴趣。

本书的编写思想是：把理论知识点融入到编程实践中去，立足于“启发思想，理论够用，重在实践，应用导向”的要求，力求做到博精简易，符合“思想是源泉、理论是基础、实践积经验、应用是目的”的理念。

每一章都尽量挖掘理论背后的思想，思想通了，理论就好掌握了，通过编程实例从实践的角度对理论加以验证，理论是抽象的，把抽象的理论用具体的程序代码表示出来，从而进一步提高学生对理论的理解，同时培养学生的实践动手能力，最后达到学习知识、培养能力的目的。

另外，在案例的选择上，遵循“在能够验证理论的前提下尽量简单”的原则，这样有利于激发学生的求知欲望。

程序设计的核心问题是思想，这是程序设计的灵魂，程序设计处处都可以凝聚思想，这是本书的出发点，在本书的许多地方都有体现，如面向对象的思想，从物理大世界与计算机小世界这个角度来阐述，初学者就较容易理解。

<<Java程序设计及应用>>

内容概要

Java从诞生至今发生了许多重大的发展变化，本书是为了满足学习Java编程的人员深入研究Java而编写的。

本书共分11章，分别讲解了Java入门、编程基础、面向对象、泛型、异常、线程、I/O、集合框架、常用API、枚举、GUI编程等内容。

本书吸收了最新的Java技术和语法；融合了编程思想、理论、实践、应用于一体；并且知识点前呼后应，始终站在Java编程整体的高度上来分章节讲解，使读者掌握的知识点是有机的整体；为读者留下了一定的思考空间，培养读者思考问题的能力。

本书配有《Java程序设计实训》，精心设计的典型案例都来源于企业项目，与教材紧密结合，使理论知识与实践技能紧密结合、交互循环贯通。

随书附赠光盘内容为本书所有范例源程序、相关软件、教学动画演示等。

本书可作为理工科高等院校的“Java程序设计”课程教材，也可作为软件培训或者自学的教材。本书是作者长期从事Java研究、开发、教学、企业软件项目指导的心得体会，在此奉献给大家，愿本书能够为广大Java爱好者提供有益的帮助。

<<Java程序设计及应用>>

书籍目录

序 前言 第1章 Java入门 1.1 Java的起源与发展 1.2 Java开发环境 1.3 初步体验Java编程 1.4 JDK API文档的使用 1.5 Java学习的建议 本章小结 习题1 第2章 Java编程基础 2.1 Java语言基础 2.2 Java运算符 2.3 流程控制 本章小结 习题2 第3章 面向对象 3.1 物理世界与面向对象 3.2 类与对象 3.3 封装 3.4 类的继承 3.5 多态 3.6 接口与抽象类 3.7 引用类型的类型转换 3.8 其他修饰符 3.9 类实例对象的创建过程 3.10 内部类 3.11 对象之间的关系 3.12 面向对象程序设计的基本原则 本章小结 习题3 第4章 泛型 4.1 为什么要引入泛型 4.2 定义简单的泛型 4.3 泛型和子类继承 4.4 泛型的通配符 4.5 泛型方法和类型推断 本章小结 习题4 第5章 异常处理 5.1 什么是异常 5.2 异常处理机制 本章小结 习题5 第6章 多线程 6.1 基本概念 6.2 线程对象的创建与启动 6.3 线程的生命周期 6.4 前台线程和后台线程 6.5 线程的分支与合并 6.6 多线程的同步 6.7 线程间的通信 本章小结 习题6 第7章 输入输出I/O 7.1 I/O概述 7.2 字符集编码 7.3 File类与RandomAccessFile类 7.4 流 7.5 NIO包简介 本章小结 习题7 第8章 Java集合框架 8.1 集合框架 8.2 集合框架中的常用类与接口 本章小结 习题8 第9章 常用JDK API 9.1 Object类 9.2 字符串的相关问题 9.3 其他常用的JDK类 9.4 Scanner类 本章小结 习题9 第10章 枚举enum 10.1 声明一个简单的枚举 10.2 带参数的枚举值与构造方法 10.3 带体的枚举值 10.4 实现接口 本章小结 习题10 第11章 GUI编程 11.1 GUI概述 11.2 GUI编程三要素 11.3 图形组件 11.4 容器组件 11.5 布局管理器 11.6 事件处理 11.7 菜单 11.8 Graphics绘图 11.9 国际化U8N 11.10 MVC简介 11.11 Swing简介 本章小结 习题11 附录A Java编码规范 附录B 常用操作命令 附录C Java发展大事记 参考文献

章节摘录

“字符与编码”是一个经常讨论的问题，但时常遇到的乱码仍然困扰着大家。虽然有很多的办法可以用来消除乱码，但很多读者并不一定理解这些办法的内在原理。而有些乱码产生的原因，是由于底层代码本身有问题所导致的。因此，不仅是初学者会对字符编码感到模糊，有的底层开发人员同样对字符编码缺乏准确的理解。

7.2.1 基本概念通过Java基本数据类型的学习，我们掌握了什么是bit（称为比特、位），什么是字节（byte）。

下面再介绍几个有关的概念：字符，就是文字符号，例如英文字母、汉字、标点、阿拉伯数字、数学符号等，而不管字符的表现形式如何（例如斜体、颜色、字体、点阵形式、矢量形式等）。

字符集，就是字符的集合，这个集合与数学中的集合是一个概念，即集合中的元素是互异的、无顺序的。

编码字符集，就是把字符集中每个字符赋予一个整数数字，在字符和数字之间建立了一一对应关系，这样的字符集就称为编码字符集。

由于被赋予了数字，所以字符之间就有了顺序。

对于同一个字符，不同的字符集所制定的整数编号也不尽相同，这取决于分配数字的规则。这一个概念也可以简单地称为字符集的数字化的，因为计算机只识别数字，而字符是一种符号（即图形），所以字符必须经过数字化后计算机才能识别和处理。

字符编码（也称为编码、字符编码方案），就是怎样把编码字符集的数字映射为字节序列。

字符编码方案分为定长编码和变长编码两种。

定长编码有ASCII、GB2312、GBK、UTF.32等，定长编码较简单，把字符的数字转换为二进制就得到字节序列。

<<Java程序设计及应用>>

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>