

<<Java基础与实例精解>>

图书基本信息

书名：<<Java基础与实例精解>>

13位ISBN编号：9787811245592

10位ISBN编号：7811245590

出版时间：2009-7

出版时间：宾春清、李建瑜 北京航空航天大学出版社 (2009-07出版)

作者：宾春清，李建瑜 编

页数：901

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基础与实例精解>>

前言

Java从1995年正式发布至今，几乎是满载着赞誉一路走来，备受数以千万计程序员的推崇，逐渐发展成为最广泛使用的编程语言之一。

Java语言所带来的革命，每一位IT从业人员都有自己亲身的体会。

很多软件开发工程师都投入很多时间和精力来学习Java语言及其构架，因此，掌握Java语言意味着学习更新的技术和发现更多的就业机会。

Java语言究竟有着什么样的魅力，能拥有这么多的追随者？

在招聘Java高级开发人员时，面试官也常常提出这样的疑问。

他们要求应聘者用一句话描述出Java的特点和魅力所在：“write orlce，run anywhere”（编写一次，处处运行）就是最好的答案。

的确如此，Java拥有良好的可移植性。

用Java编写的程序可以轻松地在Windows、Unix、Linux，甚至在PDA和移动电话上运行。

因此，软件开发商对Java的青睐，是基于Java构架的产品，以使这些产品能适应各种用户的系统环境，并为更多的用户提供服务。

本书是一本实例教程。

和其他实例教程不同的是，书中不花大篇幅介绍原理，而是添加大量的实例说明应用。

对于初学者而言，只要按照书中所描述的步骤，对那些实例进行调试、理解，就可以快速利用这些知识实现那些复杂的、令人兴奋的功能；而对于有过Java编程经验的读者来说，如对有些方法的应用理解不够，而帮助文档的翻译也令人失望时，可以依据书中对那些实例的原理介绍和代码解析做适当的修改，使它成为能满足用户所需的程序。

本书是作者多年教学经验积累的智慧结晶，并在实践中不断完善与创新，形成了自己特有的体系。

该书内容由浅入深，层层推进。

在体系结构上，力求安排合理，重点难点分明，易学易掌握，且书中涉及的每个知识点都用例子演示，从而说明这些知识点的具体使用方法。

书中的所有例程均在JDK1.6环境中测试、运行并通过。

由于Java包含的东西太多，一本书不可能将其精髓全部展现出来，因此只能尽可能将最常用、最实用的各种应用编程方法介绍给读者。

实际动手进行调试是掌握本书知识的一个重要环节，希望引起读者的高度重视。

<<Java基础与实例精解>>

内容概要

《Java基础与实例精解》以全新的视角，深入浅出地介绍了Java语言的核心基础知识。全书分为18章，介绍了Java基础知识、类和对象、继承与多态、基础类与集合类、异常处理、图形用户界面、布局管理、事件处理、多线程、输入/输出流、网络编程、数据库编程等。并使用了大量的例子对Java语言中的知识点加以验证，从而一步一步引导读者学习和掌握Java语言程序设计的方法与技巧。

该书积聚了作者多年的教学及应用实践经验以语言简洁，概念清晰，覆盖面广，实例丰富，重点突出，实用性强为特点，是一本非常实用的学习Java语言编程的教材。

可作为高等院校计算机及相关专业的本科及高职高专学生教材，也可作为Java程序员的参考用书。

《Java基础与实例精解》的每一章均附有典型习题并对习题作了详细解答；为了增强读者在就业中的竞争力，对《Java基础与实例精解》还编写了实验指导；配套使用将使学习效果更佳。

书籍目录

第1章 Java简介1.1 编程语言的几个发展阶段1.1.1 低级语言1.1.2 过程语言1.1.3 面向对象编程1.2 Java的诞生1.3 Java的特点1.4 安装JDK与JRE1.5 Java程序的开发流程1.5.1 Java程序分类1.5.2 Java源程序结构1.5.3 Java源程序的开发流程1.5.4 Java应用程序开发举例1.5.5 Java小应用程序开发举例1.6 Java的应用领域第2章 标识符、关键字和数据类型2.1 标识符2.2 关键字2.3 Java的数据类型2.3.1 值类型2.3.2 引用类型2.4 数据类型之间的转换2.4.1 同种类型之间的转换2.4.2 不同种类型之间的转换第3章 运算符、表达式和语句3.1 运算符与表达式3.1.1 算术运算符和算术表达式3.1.2 位运算符3.1.3 关系运算符和关系表达式3.1.4 逻辑运算符和逻辑表达式3.1.5 条件赋值运算符3.1.6 赋值运算符和赋值表达式3.1.7 instanceof运算符3.1.8 圆括号与方括号运算符3.1.9 运算符的优先级与结合性3.2 语句概述3.2.1 简单语句3.2.2 复合语句3.3 条件分支语句3.3.1 if语句3.3.2 switch语句3.4 循环语句3.4.1 while语句3.4.2 dowhile语句3.4.3 while和dowhile语句的区别3.4.4 for语句3.4.5 foreach语句3.5 跳转语句3.5.1 break语句3.5.2 continue语句3.5.3 break与continue语句的异同3.5.4 return语句第4章 类和对象4.1 类4.1.1 类的声明4.1.2 类体4.2 变量4.2.1 变量的数据类型4.2.2 成员变量的分类4.2.3 变量的作用域4.3 方法4.3.1 方法的定义4.3.2 方法重载4.3.3 构造方法4.3.4 类方法和实例方法4.3.5 变量、方法中值得注意的问题4.4 内部类4.4.1 静态内部类4.4.2 实例内部类4.4.3 局部内部类4.4.4 匿名内部类4.5 对象4.5.1 创建对象4.5.2 使用对象4.5.3 对象的引用和实体4.5.4 方法中的参数传值4.6 static关键字4.6.1 实例变量与类变量的区别4.6.2 实例方法和类方法的区别4.7 this关键字4.7.1 在实例方法中使用this4.7.2 在构造方法中使用this4.8 包及JAR工具4.8.1 包4.8.2 JAR工具4.8.3 反编译和文档生成器4.9 访问权限4.9.1 private (私有的) 4.9.2 default (友好的) 4.9.3 protected (受保护的) 4.9.4 public (公有的) 4.9.5 公有类与友好类4.10 过时信息第5章 继承与多态5.1 继承简介5.2 类的继承5.2.1 继承的语法5.2.2 子类的继承性5.3 访问权限的进一步说明5.3.1 访问权限总结5.3.2 default (友好的) 5.3.3 protected (受保护的) 5.4 成员变量的隐藏与方法重写5.4.1 成员变量的隐藏5.4.2 方法重写5.4.3 方法重写与方法重载的异同5.5 super关键字5.5.1 使用关键字super调用父类的构造方法5.5.2 使用关键字super操作被隐藏的成员变量和方法5.6 final关键字5.6.1 final变量5.6.2 final方法5.6.3 final类5.7 对象的上转型对象5.8 多态性5.9 abstract类和abstract方法5.10 接口5.10.1 接口的定义5.10.2 接口的使用5.10.3 接口与抽象类的区别5.10.4 接口继承5.10.5 接口回调5.10.6 接口做参数5.11 匿名类5.11.1 与类有关的匿名类5.11.2 与接口有关的匿名类第6章 数组6.1 一维数组6.2 多维数组6.3 数组做参数6.4 Javaapplication命令行参数6.5 Arrays类6.5.1 数组的填充和打印6.5.2 数组的比较6.5.3 数组的排序6.5.4 数组的查找6.6 数组的复制第7章 基础类与集合类7.1 Object类7.1.1 equals方法7.1.2 toString方法7.1.3 clone方法7.1.4 getClass方法7.2 反射类7.2.1 获取类的有关信息7.2.2 使用Class实例化一个对象7.3 封装类7.3.1 Boolean类7.3.2 Byte类7.3.3 Double类7.3.4 Float类7.3.5 Integer类7.3.6 BigInteger类7.3.7 Long类7.3.8 Short类7.3.9 Character类7.4 Math类7.5 String类7.5.1 创建String对象7.5.2 字符串的常用方法7.6 StringBuffer和StringBuilder类7.7 System类7.8 Date类7.9 Calendar类7.10 集合类7.10.1 ArrayList (动态数组) 7.10.2 LinkedList (链表) 7.10.3 Vector (向量) 7.10.4 Stack (栈) 7.10.5 HashSet (散列集) 7.10.6 Hashtable (散列表) 7.10.7 HashMap (散列映射) 7.10.8 TreeSet (树集) 7.10.9 TreeMap (树映射) 第8章 异常处理8.1 异常的概念8.2 异常的分类8.3 异常处理8.3.1 trycatchfinally语句8.3.2 throw与throws关键字8.3.3 自定义异常第9章 图形用户界面9.1 AWT9.2 AWT容器类9.2.1 Frame (窗体) 9.2.2 Dialog (对话框) 9.2.3 Panel (面板) 9.2.4 ScrollPane (滚动面板) 9.3 AWT基本组件9.3.1 Button (按钮) 组件9.3.2 Canvas (画布) 组件9.3.3 选择型组件9.3.4 Label (标签) 9.3.5 Scrollbar (滚动条) 9.3.6 TextArea (文本区) 9.3.7 TextField (文本框) ..9.4 AWTMenus9.4.1 MenuBar (菜单条) 9.4.2 Menu (菜单) 9.4.3 MenuItem (菜单项) 9.4.4 CheckBoxMenuItem (复选框菜单项) 9.4.5 嵌入子菜单9.4.6 PopupMenu (弹出式菜单) 9.5 组件的外观9.5.1 组件的颜色9.5.2 组件的字体9.5.3 组件的光标第10章 布局管理10.1 BorderLayout (边界、边框布局) 10.2 FlowLayout (流/顺序布局) 10.3 CardLayout (卡片布局) 10.4 GridLayout (网格布局) 10.5 BoxLayout (盒式布局) 10.5.1 BoxLayout类10.5.2 Box类10.6 null布局 (空布局) 第11章 事件处理11.1 事件处理模型11.1.1 几个重要概念11.1.2 简单事件处理举例11.2 事件的种类11.3 事件类型举例11.3.1 ActionEvent11.3.2 AdjustmentEvent11.3.3 AncestorEvent11.3.4 CaretEvent11.3.5 ChangeEvent11.3.6 ComponentEvent11.3.7 ContainerEvent11.3.8 DocumentEvent11.3.9 FocusEvent11.3.1 0ItemEvent11.3.1 1KeyEvent11.3.1 2ListSelectionEvent11.3.1 3MouseEvent11.3.1 4TableModelEvent11.3.1

5TreeExpansionEvent (TreeExpansionListener) 11.3.1 6TreeModelEvent11.3.1 7TreeSelectionEvent11.3.1
8TreeExpansionEvent (TreeWillExpandListener) 11.3.1 9UndoableEditEvent11.3.2 0WindowEvent11.4 事件适
配器11.4.1 ComponentAdapter11.4.2 ContainerAdapter11.4.3 FocusAdapter11.4.4 KeyAdapter11.4.5
MouseInputAdapter11.4.6 MouseAdapter11.4.7 MouseMotionAdapter11.4.8 WindowAdapter11.5 处理多事件
第12章 Swing组件12.1 SwingWindows12.1.1 JFrame12.1.2 对话框12.2 SwingContainers12.2.1 JPanel (面板
) 12.2.2 JTabbedPane (选项卡面板) 12.2.3 JSplitPane (拆分窗口) 12.2.4 JScrollPane (滚动面板) 12.2.5
JToolBar (工具条) 12.2.6 JDesktopPane (桌面面板) 12.2.7 JInternalFrame (内部窗体) 12.2.8
JLayeredPane (分层面板) 12.3 SwingControls12.3.1 按钮12.3.2 JComboBox (下拉列表) 12.3.3 JLabel (标
签) 12.3.4 JList (滚动列表) 12.3.5 文本组件12.3.6 JProgressBar (进度条) 12.3.7 JScrollBar (滚动条
) 12.3.8 JSlider (滑块) 12.3.9 JSpinner (微调控制器) 12.3.1 0JTable (表格) 12.3.1 1JTree (树) 12.4
SwingMenus12.4.1 JMenuBar (菜单条) 12.4.2 JMenu (菜单) 12.4.3 JMenuItem (菜单项) 12.4.4
JCheckBoxMenuItem (复选菜单项) 12.4.5 JRadioButtonMenuItem (单选菜单项) 12.4.6 JSeparator (分隔
线) 12.4.7 JPopupMenu (弹出式菜单) 第13章 多线程13.1 程序.进程和线程13.2 线程的状态与生命周
期13.3 创建线程13.3.1 继承Thread类的方式创建线程13.3.2 实现Runnable接口的方式创建线程13.3.3 关于
两种创建线程方法的讨论13.4 线程的常用方法13.4.1 设置和获取线程的名字13.4.2 返回正在执行的线
程13.4.3 挂起线程13.4.4 中断线程13.4.5 终止线程13.4.6 检查线程13.4.7 线程联合13.4.8 守护线程13.5 线程
调度与优先级13.6 共享资源13.6.1 线程同步 (synchronized) 13.6.2 等待与通知 (wait () .notifay ()
) .notifayAll ()) 13.6.3 死锁13.7 计时器线程Timer13.8 线程组13.9 GUI线程第14章 输入/输出流14.1 输
入/输出流的分类14.2 File类14.2.1 目录与文件的创建14.2.2 目录与文件的删除14.2.3 列出目录中指定类型
的文件14.2.4 运行可执行文件14.3 基本字节数据流类14.3.1 输入流 (InputStream) 14.3.2 输出流
 (OutputStream) 14.3.3 字节数组输入流 (ByteArrayInputStream.ByteArrayOutputStream) 14.3.4 文件流
 (FileInputStream.FileOutputStream) 14.3.5 过滤流 (FilterInputStream.FilterOutputStream) 14.3.6 对象流
 (ObjectInputStream.ObjectOutputStream) 14.3.7 管道流 (PipedInputStream.PipedOutputStream) 14.3.8
Javal/O库的设计原则14.4 字符集的编码14.5 基本字符流14.5.1 字符流 (Reader.Writer) 14.5.2 字符输入/
输出流 (InputStreamReader.OutputStreamWriter) 14.5.3 缓冲字符流 (BufferedReader.BufferedWriter
) 14.5.4 字符数组流 (CharArrayReader.CharArrayWriter) 14.5.5 文件字符流 (FileReader.FileWriter) 14.6
随机访问文件 (RandomAccessFile) 14.7 文件锁FileLock14.8 Process类中的流第15章 JavaApplet15.1 Applet
类的常用方法15.2 Applet的生命周期15.3 JApplet类15.4 HTML与applet标记15.4.1 applet标记的常用属
性15.4.2 applet获取参数15.4.3 发送信息到其他applet15.4.4 Applet与URL15.5 在Applet中创建线程15.6
JavaAppletVSJavaApplication15.7 applet与多媒体15.7.1 在JavaApplet中播放音频15.7.2 在JavaApplication中播
放音频15.7.3 播放视频第16章 Java2D图形与图像16.1 Graphics类16.1.1 绘制直线16.1.2 绘制矩形16.1.3 绘
制椭圆16.1.4 绘制圆弧16.1.5 绘制多边形16.2 Graphics2D类16.2.1 绘制直线16.2.2 绘制曲线16.2.3 绘制矩
形16.2.4 绘制圆角矩形16.2.5 绘制椭圆16.2.6 绘制圆弧16.2.7 绘制任意图形16.2.8 图形变换16.2.9 构建区域
几何形状16.3 绘制文本16.4 绘制图像16.4.1 Image类16.4.2 BufferedImage类16.4.3 ImageIO类16.4.4
在JavaApplication中绘制图像16.4.5 在JavaApplet中绘制图像16.4.6 保存图像16.5 打印第17章 网络编程17.1
计算机网络基础17.1.1 TCP17.1.2 UDP17.1.3 C/S (客户端/服务器) 17.1.4 IP地址17.1.5 端口17.1.6 JDK中
的网络类17.2 URL17.2.1 URL类17.2.2 URLConnection类17.3 InetAddress类17.4 Socket套接字17.4.1 Socket套
接字17.4.2 ServerSocket类17.4.3 在Socket套接字中使用多线程17.4.4 在Applet中使用套接字17.4.5 数据压缩
与传输17.5 UDP数据报17.5.1 将数据打包17.5.2 发送与接收数据包17.5.3 广播数据报第18章 数据库编
程18.1 JDBC简介18.2 SQLServer2000数据库管理系统18.2.1 SQLServer2000的安装18.2.2 建立数据库18.2.3
创建表18.2.4 创建表之间的关系18.2.5 操作表数据18.3 常用SQLServer语句介绍18.3.1 创建表18.3.2 修改
表18.3.3 删除表18.3.4 Insert语句 (插入数据) 18.3.5 Select语句 (查询表中的数据) 18.3.6 Update语句 (更
新数据) 18.3.7 Delecte语句 (删除数据) 18.4 连接数据库的方式18.4.1 JDBCODBC桥18.4.2 使用纯Java
数据库驱动程序18.5 通过DatabaseMetaData了解数据库信息18.6 结果集ResultSet对象18.6.1 ResultSet的基
本处理方法18.6.2 获取结果集的信息18.6.3 可滚动结果集18.7 PreparedStatement预编译语句18.8 存储过
程18.8.1 在SQLServer2000中创建存储过程18.8.2 调用存储过程18.8.3 在程序中创建存储过程18.9 事务处
理18.10 JDBC连接其他数据库18.10.1 访问Access数据库18.10.2 访问MySQL数据库18.10.3 访问Oracle数据

<<Java基础与实例精解>>

库参考文献

<<Java基础与实例精解>>

章节摘录

插图：第1章 Java简介1.3 Java的特点Java是一门高级编程语言，它流行的原因是由它的特点决定的，它的特点包括：1.简单Java语言的主要特点之一是简单，它的基本概念容易掌握，Java程序员不须经过大量的训练就可以将其转化为生产力。

同时，Java语言吸取了C和C++的优点，去除C和C++中复杂的部分，如：指针、运算符重载、多重继承等。

2.面向对象Java语言从开始就被设计为一门面向对象的编程语言。

在Java语言中，除了基本数据类型外，一切都是对象。

Java程序员可以使用Java提供的丰富的类库，开发出复杂功能的程序。

Java语言保留着面向对象编程语言的特性，表面上看和C++非常相似，这意味着程序员可以很快的转到Java开发平台。

3.健壮和安全Java语言具有很高的可靠性，它提供了编译时检查和运行时检查两种机制保障代码的安全性。

这些特性引导程序员养成编写可靠代码的好习惯。

Java语言的内存管理模式也极其简单，即可使用new运算符创建对象。

Java语言去除C、C++中的指针数据类型，增加了自动回收垃圾机制，这使程序员可以放心开发各自的代码，因为Java系统会在编译或运行时发现这些问题。

Java语言也大量用于分布式环境中，因此对安全性有更高的要求。

Java程序只能运行在Java环境中，这使得在网络和分布式环境下Java程序不会成为攻击本地资源的病毒或恶意代码的传播者，从而确保安全。

<<Java基础与实例精解>>

编辑推荐

《Java基础与实例精解》是由宾春清和李建瑜共同编写，北京航空航天大学出版社出版发行的。

<<Java基础与实例精解>>

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>