

<<Java语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787111365464

10位ISBN编号：7111365461

出版时间：2012-5

出版时间：机械工业出版社

作者：于红 等编著

页数：391

字数：626000

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语言程序设计>>

内容概要

于红、徐敦波、冯艳红等编著的《Java语言程序设计》主要介绍Java语言与面向对象思想、Java语言开发环境、Java语言基础、Java的面向对象程序设计、数组和字符串、Java语言的实用类与类的设计、Java的异常处理、I/O流、多线程、图形用户界面、网络编程和数据库编程等内容。

本书注重培养学生分析问题、解决问题的能力，注重启发式教学方法的运用，让学生切实掌握运用Java解决实际问题的方法。

《Java语言程序设计》可作为高等学校计算机及相关专业的教材，也可作为软件开发人员或研究人员的参考用书。

<<Java语言程序设计>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 Java语言与面向对象思想概述

1.1 Java语言的产生与发展

1.1.1 Java语言的产生

1.1.2 Java语言的发展

1.2 Java语言的特点

1.3 面向对象与面向过程的比较

1.3.1 面向过程的程序设计

1.3.2 面向对象的程序设计

1.4 面向对象程序设计中的主要概念和特征

1.4.1 主要概念

1.4.2 主要特征

1.5 Java与C++的差异

1.6 本章小结

1.7 习题

第2章 Java语言开发环境

2.1 JDK工具包与基本Java程序

2.1.1 JDK的下载与安装

2.1.2 JDK目录的构成

2.1.3 设置环境变量

2.1.4 Application程序的结构

2.1.5 JDK的使用

2.1.6 典型的Java编程规范

2.2 IDE环境概述

2.2.1 IDE简介

2.2.2 Eclipse

2.2.3 JBuilder

2.2.4 相关资源

2.3 Project管理

2.3.1 Project的含义

2.3.2 可行的Project组织模式

2.3.3 主要IDE工具的Project包结构

2.4 本章小结

2.5 习题

第3章 Java语言基础

3.1 标识符和关键字

3.2 常量、变量与基本数据类型

3.2.1 常量、变量和数据类型体系

3.2.2 整数类型

3.2.3 浮点型

3.2.4 逻辑型

3.2.5 字符型

3.3 运算符与表达式

3.3.1 算术运算符

<<Java语言程序设计>>

- 3.3.2 关系运算符
- 3.3.3 逻辑运算符
- 3.3.4 位运算符
- 3.3.5 移位运算符 (选学)
- 3.3.6 赋值运算符
- 3.3.7 特殊运算符
- 3.3.8 运算符的优先级
- 3.4 基本数据类型转换
 - 3.4.1 类型转换的形式
 - 3.4.2 类型转换机理
 - 3.4.3 类型转换的规则
- 3.5 流程控制
 - 3.5.1 布尔表达式
 - 3.5.2 分支结构
 - 3.5.3 循环结构
- 3.6 本章小结
- 3.7 习题
- 第4章 Java的面向对象程序设计
 - 4.1 类与对象
 - 4.1.1 类的定义
 - 4.1.2 方法
 - 4.1.3 构造方法与对象创建
 - 4.1.4 访问权限
 - 4.2 继承
 - 4.2.1 继承的定义
 - 4.2.2 子类对象构造过程
 - 4.2.3 访问控制
 - 4.2.4 变量隐藏和方法覆盖
 - 4.2.5 多态
 - 4.3 特殊修饰控制符
 - 4.3.1 static
 - 4.3.2 final
 - 4.4 对象的生命周期
 - 4.5 Object类
 - 4.6 抽象类和接口
 - 4.6.1 抽象类
 - 4.6.2 接口
 - 4.7 内部类
 - 4.7.1 内部类的作用
 - 4.7.2 内部类的定义和使用
 - 4.7.3 匿名内部类
 - 4.8 本章小结
 - 4.9 习题
- 第5章 数组和字符串
 - 5.1 数组
 - 5.1.1 一维数组
 - 5.1.2 多维数组

<<Java语言程序设计>>

5.2 字符串

5.2.1 字符串类

5.2.2 字符串类与字符数组的关系

5.2.3 字符串类的常用方法

5.2.4 字符串运算与转换

5.3 StringBuffer

5.4 本章小结

5.5 习题

第6章 实用类与类的设计

6.1 串分解类

6.2 正则表达式

6.2.1 正则表达式的语法

6.2.2 正则表达式的使用

6.3 集合框架

6.3.1 集合框架的概念

6.3.2 列表

6.3.3 散列表

6.4 常用类

6.4.1 Date类

6.4.2 Calendar类

6.4.3 Math类

6.5 类的设计

6.5.1 面向对象的知识要点

6.5.2 面向对象入门者的混沌与困惑

6.5.3 类的分类

6.5.4 类的设计原则

6.5.5 类图

6.5.6 单类设计实例

6.5.7 多类设计实例

6.6 本章小结

6.7 习题

第7章 Java的异常处理

7.1 异常的概念

7.2 异常处理机制

7.2.1 异常的捕获

7.2.2 异常的抛出

7.2.3 异常的声明

7.2.4 重抛异常

7.3 自定义异常类

7.4 本章小结

7.5 习题

第8章 I/O流

8.1 流的概述

8.2 File类

8.3 字节流

8.3.1 InputStream

8.3.2 OutputStream

<<Java语言程序设计>>

8.4 文件字节流

8.4.1 FileInputStream

8.4.2 FileOutputStream

8.5 字符流

8.5.1 Reader类

8.5.2 Writer类

8.6 RandomAccessFile

8.7 其他数据流

8.7.1 DataOutputStream

8.7.2 DataInputStream

8.8 本章小结

8.9 习题

第9章 多线程

9.1 多线程机制

9.1.1 基本概念

9.1.2 线程的状态

9.2 线程类和线程接口

9.2.1 Thread类

9.2.2 Runnable接口

9.2.3 线程组

9.3 线程的同步与通信

9.3.1 线程同步

9.3.2 线程通信

9.4 本章小结

9.5 习题

第10章 图形用户界面

10.1 AWT和Swing组件

10.1.1 AWT组件

10.1.2 Swing组件

10.2 框架

10.2.1 窗口

10.2.2 布局管理器

10.2.3 中间容器

10.3 Java事件处理机制

10.3.1 Java事件的基本概念

10.3.2 Java事件的处理机制

10.3.3 适配器类

10.4 其他常用组件

10.4.1 标签

10.4.2 按钮

10.4.3 选择框

10.4.4 文本组件

10.4.5 列表框

10.4.6 对话框

10.4.7 菜单

10.5 本章小结

10.6 习题

<<Java语言程序设计>>

第11章 网络编程

11.1 网络编程基础

11.2 URL编程

11.2.1 URL类

11.2.2 URLConnection类

11.2.3 InetAddress类

11.3 Socket编程

11.3.1 Socket编程模式

11.3.2 Socket和ServerSocket类

11.4 UDP编程 (选学)

11.4.1 DatagramPacket类

11.4.2 DatagramSocket类

11.5 本章小结

11.6 习题

第12章 数据库编程

12.1 JDBC技术

12.1.1 JDBC的概念

12.1.2 JDBC编程接口

12.2 基本JDBC编程

12.2.1 连接

12.2.2 查询

12.2.3 更新

12.2.4 事务

12.3 本章小结

12.4 习题

第13章 编程实例

13.1 基本需求描述与分析设计方案

13.2 应用基本面向对象的实现技术

13.3 应用集合框架的实现技术

13.4 引入I/O流的实现技术

13.5 基于网络工作环境的实现技术

13.6 应用GUI进行独立的表示层实现

13.7 采用数据库的实现技术

13.8 扩展需求后的整体设计方案

13.9 本章小结

13.10 习题

<<Java语言程序设计>>

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>