

## <<Java开发手册>>

### 图书基本信息

书名：<<Java开发手册>>

13位ISBN编号：9787121209161

10位ISBN编号：7121209160

出版时间：2013-7

出版时间：电子工业出版社

作者：桂颖,谷涛

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开发手册>>

### 内容概要

本书由浅入深、全面系统地介绍Java编程和开发的方方面面。

书中各章提供了大量有针对性的实例，供读者实战演练。

本书针对初学和自学读者的特点，按照实际开发流程对Java语言的程序设计进行讲解，简明易懂、实用性强。

书中以通俗易懂的语言介绍Java语言，力求做到深入浅出。

全书共30章，分为5篇。

Java基础篇介绍Java的概念、数据类型、运算符、流程控制语句及数组等内容；面向对象篇介绍对象和类、访问控制符、继承、接口、封装类及异常的处理；Java常用技术篇介绍字符串、集合、内部类、线程和相关算法的应用；界面编程篇介绍Java的Swing编程、相关布局使用的控件和图像处理等知识；高级技术篇介绍网络编程的基本知识、输入/输出流的使用和JDBC数据库开发技术。

无论对于Java的初学者，还是有一定基础的高级用户，本书都是一本难得的参考书。

本书非常适合使用Java进行编程和开发的本科生、研究生及教师阅读，还适合广大科研和工程技术人员研读。

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1篇 Java基础

## 第1章 初步认识Java 1

## 1.1 Java的概念 1

## 1.1.1 Java是什么 1

## 1.1.2 Java平台 1

## 1.1.3 Java的操作系统 2

## 1.1.4 Java的优点 2

## 1.2 Java的历史 3

## 1.2.1 Java的由来 3

## 1.2.2 Java的发展 4

## 1.3 如何配置Java开发环境 4

## 1.3.1 开发工具包 4

## 1.3.2 运行环境 4

## 1.3.3 JDK的安装和下载 5

## 1.3.4 环境变量的设置 6

## 1.3.5 环境变量的测试 7

## 1.4 第一个应用程序——HelloWorld 7

## 1.4.1 HelloWorld程序 7

## 1.4.2 编译与运行 8

## 1.4.3 编译和运行命令 9

## 1.5 小结 12

## 第2章 基本数据类型 13

## 2.1 数据类型 13

## 2.1.1 整型 13

## 2.1.2 浮点型 16

## 2.1.3 字符型 19

## 2.1.4 布尔型 20

## 2.2 常量 21

## 2.2.1 标识符 21

## 2.2.2 常量 22

## 2.3 变量 24

## 2.3.1 声明变量及初始化 24

## 2.3.2 变量的作用域 26

## 2.3.3 数据类型的自动转换 28

## 2.4 基本数据类型之间的转换 29

## 2.4.1 自动转换类型 29

## 2.4.2 强制转换类型 31

## 2.5 基本数据类型的对象包装类 34

## 2.6 注释 35

## 2.6.1 单行注释 36

## 2.6.2 区域注释 36

## 2.6.3 文档注释 36

## 2.7 小结 38

## 第3章 运算符详解 39

## 3.1 算术运算符 39

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 3.1.1 加法运算符 39
- 3.1.2 减法运算符 42
- 3.1.3 乘法运算符 43
- 3.1.4 除法运算符 43
- 3.1.5 取余运算符 44
- 3.1.6 自增、自减运算 44
- 3.2 关系与逻辑运算 46
  - 3.2.1 等于/不等于运算 46
  - 3.2.2 比较大小运算 47
  - 3.2.3 “与”运算 48
  - 3.2.4 “或”运算 49
  - 3.2.5 “非”运算 50
- 3.3 三元运算符 50
- 3.4 位运算 51
- 3.5 移位运算 53
  - 3.5.1 “ ” 右移运算 53
  - 3.5.3 “ >>> ” 无符号右移运算 54
  - 3.5.4 具体实例 55
- 3.6 赋值运算 55
  - 3.6.1 普通赋值运算 56
  - 3.6.2 运算赋值运算 56
  - 3.6.3 括号及运算符间的优先级关系 57
- 3.7 java.lang.Math类 57
  - 3.7.1 数学常量 57
  - 3.7.2 常用数学函数方法 58
- 3.8 小结 60
- 第4章 流程控制语句 61
  - 4.1 if语句 61
    - 4.1.1 常用语句形式 61
    - 4.1.2 完整语句形式 62
  - 4.2 if语句的嵌套 63
  - 4.3 switch语句 65
    - 4.3.1 switch判断语法 65
    - 4.3.2 判断表达式 67
    - 4.3.3 case表达式 68
  - 4.4 switch实例 69
  - 4.5 while循环语句 71
  - 4.6 do-while循环语句 73
  - 4.7 for循环语句 74
    - 4.7.1 for循环语法 74
    - 4.7.2 for循环实例 76
    - 4.7.3 for实现其他循环 77
  - 4.8 break语句 78
  - 4.9 continue语句 79
  - 4.10 小结 81
- 第5章 不可或缺的数组 82
  - 5.1 数组的概念 82

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 5.2 一维数组 83
  - 5.2.1 数组的声明 83
  - 5.2.2 创建数组及初始化 83
  - 5.2.3 数组的结构 84
  - 5.2.4 数组长度及越界 84
  - 5.2.5 数组程序实例 85
- 5.3 多维数组 86
  - 5.3.1 多维数组的声明 86
  - 5.3.2 创建多维数组 86
  - 5.3.3 多维数组结构及初始化 87
- 5.4 访问多维数组 88
- 5.5 数组的相关用法 90
  - 5.5.1 复制数组 90
  - 5.5.2 数组修饰符 92
  - 5.5.3 搜索数组 93
  - 5.5.4 排序数组 95
  - 5.5.5 Arrays类的sort方法 98
  - 5.5.6 数组的比较 99
- 5.6 小结 100
- 第2篇 面向对象
- 第6章 对象和类的“二人转” 101
  - 6.1 什么是面向对象 101
    - 6.1.1 面向对象的由来 101
    - 6.1.2 面向过程与面向对象思想的碰撞 102
    - 6.1.3 面向对象的背景及特点 104
  - 6.2 类与对象 104
    - 6.2.1 成员变量 105
    - 6.2.2 成员变量的默认值 107
    - 6.2.3 对象引用变量 108
  - 6.3 类的方法 110
  - 6.4 方法和变量引用 111
    - 6.4.1 调用不存在的方法或成员变量 111
    - 6.4.2 用空引用进行调用 112
    - 6.4.3 数组的空引用问题 113
  - 6.5 局部变量 113
    - 6.5.1 局部变量的作用域 113
    - 6.5.2 局部变量的初始化 114
  - 6.6 变长参数 117
  - 6.7 this对象引用 118
  - 6.8 系统常用类 120
    - 6.8.1 Date类 120
    - 6.8.2 GregorianCalendar类 122
    - 6.8.3 常用系统已有类 124
  - 6.9 小结 125
- 第7章 Java中的访问控制符 126
  - 7.1 类的访问控制 126
    - 7.1.1 public级别 126

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 7.1.2 默认访问级别 128
- 7.2 成员的访问控制 130
  - 7.2.1 公共访问 131
  - 7.2.2 保护访问 132
  - 7.2.3 默认访问 133
  - 7.2.4 私有访问 134
  - 7.2.5 访问级别与数据封装 136
- 7.3 static关键字 137
  - 7.3.1 静态成员变量 138
  - 7.3.2 静态最终成员变量 139
  - 7.3.3 static方法 140
  - 7.3.4 static代码块 140
- 7.4 final的变量 141
  - 7.4.1 final成员变量 141
  - 7.4.2 final局部变量 144
- 7.5 package的使用 146
  - 7.5.1 package的声明与创建 146
  - 7.5.2 引入package资源 147
  - 7.5.3 静态引入package 150
- 7.6 小结 152
- 第8章 父与子的继承 153
  - 8.1 什么是继承 153
    - 8.1.1 类和类的关系 153
    - 8.1.2 继承性 156
    - 8.1.3 类的继承 156
  - 8.2 继承与隐藏 157
    - 8.2.1 成员变量的继承 157
    - 8.2.2 成员变量的隐藏 160
  - 8.3 对象 162
    - 8.3.1 对象引用类型 162
    - 8.3.2 强制类型转换 162
    - 8.3.3 对象调用成员 164
    - 8.3.4 对象赋值和比较 165
  - 8.4 方法的继承 167
  - 8.5 方法的重写 168
    - 8.5.1 重写的条件 170
    - 8.5.2 返回类型的规则 171
    - 8.5.3 访问级别 173
  - 8.6 重写与继承的关系 174
    - 8.6.1 静态方法没有重写 175
    - 8.6.2 重写扩展父类功能 177
    - 8.6.3 替代性 178
  - 8.7 方法的重载 178
    - 8.7.1 重载的规则 178
    - 8.7.2 重载方法的匹配 179
    - 8.7.3 重写与重载 183
  - 8.8 final与继承 183

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 8.8.1 最终的类 183
- 8.8.2 最终的方法 184
- 8.9 abstract与继承 185
  - 8.9.1 抽象类 185
  - 8.9.2 抽象方法 186
- 8.10 继承的多态 189
- 8.11 小结 191
- 第9章 接口的世界 192
  - 9.1 接口的概述 192
  - 9.2 接口中的成员变量 193
  - 9.3 接口中的方法 195
  - 9.4 接口引用的使用 198
    - 9.4.1 可以指向的对象类型 198
    - 9.4.2 接口引用间的赋值 198
    - 9.4.3 类引用与接口引用间的赋值 200
    - 9.4.4 接口中方法无法使用的修饰符 201
  - 9.5 接口与抽象类 203
  - 9.6 接口的多态 205
  - 9.7 接口回调 207
  - 9.8 instanceof的使用 208
    - 9.8.1 基本语法使用 208
    - 9.8.2 不允许进行测试的情况 211
  - 9.9 小结 212
- 第10章 构造器应用 213
  - 10.1 构造器的概念 213
  - 10.2 访问限制修饰符与构造器 213
    - 10.2.1 公有类型构造器 213
    - 10.2.2 默认与保护类型构造器 214
    - 10.2.3 私有类型构造器以及静态工厂方法 215
  - 10.3 构造器与返回类型 216
  - 10.4 创建对象 218
  - 10.5 重载构造器 219
  - 10.6 级联调用的构造器 220
    - 10.6.1 如何调用构造器 220
    - 10.6.2 级联调用 221
    - 10.6.3 默认构造器 223
  - 10.7 自定义构造器 224
  - 10.8 构造器不能继承 225
  - 10.9 调用兄弟构造器 226
    - 10.9.1 调用语法 226
    - 10.9.2 注意事项 227
  - 10.10 单列模式 229
  - 10.11 程序的加载 230
  - 10.12 小结 232
- 第11章 迷惑的封装类 233
  - 11.1 封装类是什么 233
  - 11.2 字符串与基本数据类型值的转换 235

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 11.3 封装类与基本数据类型的转换 238
- 11.4 字符串与封装类的转换 239
- 11.5 其他常用方法 239
  - 11.5.1 静态工厂方法 239
  - 11.5.2 isNaN()方法 241
  - 11.5.3 equals()方法 242
  - 11.5.4 toString()方法 244
  - 11.5.5 进制转换方法 244
- 11.6 自动打包/解包 245
- 11.7 特殊数值计算 247
  - 11.7.1 计算特大整数 248
  - 11.7.2 精确计算浮点型 250
- 11.8 小结 251
- 第12章 如何处理异常 252
  - 12.1 异常处理 252
    - 12.1.1 捕获异常的try和catch 252
    - 12.1.2 finally语句 256
    - 12.1.3 try、catch和finally语句 259
  - 12.2 捕获异常 261
  - 12.3 未捕获异常 263
  - 12.4 再次抛出异常 264
    - 12.4.1 异常的再抛出 264
    - 12.4.2 显性再抛出 265
    - 12.4.3 隐性再抛出 268
  - 12.5 方法重写对抛出异常的限制 269
  - 12.6 自定义异常 271
    - 12.6.1 自己创建异常类 271
    - 12.6.2 使用自定义异常 273
    - 12.6.3 显性再抛出异常的作用 274
  - 12.7 异常的匹配 277
  - 12.8 断言 279
    - 12.8.1 为什么要引入断言 279
    - 12.8.2 断言的语法规则 280
    - 12.8.3 断言与编译 280
    - 12.8.4 启动断言执行代码 281
    - 12.8.5 防止滥用断言 282
  - 12.9 小结 283
- 第3篇 Java常用技术
- 第13章 字符串应用 284
  - 13.1 String类 284
  - 13.2 String对象的内存机制 289
  - 13.3 String内存机制的优势 290
  - 13.4 String对象特殊机制的劣势 294
  - 13.5 StringBuffer类 295
    - 13.5.1 StringBuffer类的优势 295
    - 13.5.2 编写方法链 297
    - 13.5.3 StringBuffer类的重要方法 298



## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 13.6 StringBuilder类 300
- 13.7 正则表达式 301
  - 13.7.1 正则表达式的语法 302
  - 13.7.2 Pattern与Matcher类的综合实例 304
- 13.8 在String类中使用正则表达式 308
  - 13.8.1 匹配检查 308
  - 13.8.2 查找替换 310
  - 13.8.3 对字符串进行分析 311
- 13.9 小结 312
- 第14章 集合的使用 313
  - 14.1 集合框架的结构 313
  - 14.2 Object类 314
    - 14.2.1 toString方法的重写 314
    - 14.2.2 equals方法 315
    - 14.2.3 hashCode方法 317
  - 14.3 equals与hashCode方法的重写 318
  - 14.4 Ordered与Sorted的接口 322
  - 14.5 列表 323
    - 14.5.1 List接口 323
    - 14.5.2 数组实现列表 324
  - 14.6 向量 326
  - 14.7 链接实现列表 327
    - 14.7.1 依赖性倒置原理 328
    - 14.7.2 将数组转换为列表 329
  - 14.8 集合 330
    - 14.8.1 Set接口 330
    - 14.8.2 HashSet类 331
    - 14.8.3 equals与hashCode方法重写的作用 332
    - 14.8.4 LinkedHashSet类的使用 335
  - 14.9 SortedSet接口与TreeSet类 336
  - 14.10 自定义Sorted集合的类 338
    - 14.10.1 定制SortedSet的排序规则 340
    - 14.10.2 集合的遍历 343
    - 14.10.3 使用for-each循环遍历集合 345
  - 14.11 映射 346
    - 14.11.1 Map接口 346
    - 14.11.2 HashMap类 347
    - 14.11.3 Hashtable类 348
    - 14.11.4 LinkedHashMap类 349
  - 14.12 SortedMap接口与TreeMap类 351
  - 14.13 映射的遍历实例 353
  - 14.14 栈的实现 355
    - 14.14.1 Stack类 355
    - 14.14.2 Deque接口 356
    - 14.14.3 栈计算数学表达式 358
  - 14.15 集合元素的常用操作 361
  - 14.16 小结 368

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 第15章 内部类应用 369
  - 15.1 非静态内部类 369
  - 15.2 在外部类中创建内部类 369
  - 15.3 在外部类外创建内部类 371
  - 15.4 内部类与外部类之间的成员互访 373
    - 15.4.1 在内部类中访问外部类的成员 373
    - 15.4.2 在外部类中访问内部类的成员 374
  - 15.5 预定义对象引用this 375
  - 15.6 局部内部类 376
    - 15.6.1 定义局部内部类及创建 376
    - 15.6.2 局部变量与局部内部类 377
    - 15.6.3 静态方法中的局部内部类 380
  - 15.7 静态内部类 381
  - 15.8 静态/非静态内部类的区别 383
  - 15.9 匿名内部类 383
  - 15.10 内部类的理解 389
  - 15.11 内部接口 390
  - 15.12 小结 393
- 第16章 多线程的功力 394
  - 16.1 线程的概念 394
  - 16.2 自定义线程 395
    - 16.2.1 继承Thread类 395
    - 16.2.2 实现Runnable接口 395
    - 16.2.3 两种方式的比较 396
  - 16.3 创建线程对象 396
    - 16.3.1 继承Thread类方式 396
    - 16.3.2 实现Runnable接口方式 397
  - 16.4 启动线程 398
  - 16.5 同时使用多个线程 400
  - 16.6 线程的状态 401
  - 16.7 线程的使用 403
    - 16.7.1 睡眠使用 403
    - 16.7.2 线程的优先级 405
    - 16.7.3 线程的让步 407
    - 16.7.4 守护线程 410
  - 16.8 同步线程 411
    - 16.8.1 使用同步 412
    - 16.8.2 同步调度方法 415
  - 16.9 “生产者—消费者”案例 415
  - 16.10 notify方法 420
  - 16.11 同步语句块 421
  - 16.12 线程的死锁 424
  - 16.13 注意事项 426
  - 16.14 获取运行线程 427
  - 16.15 volatile关键字 428
  - 16.16 小结 429
- 第17章 高级线程 430

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 17.1 线程池 430
- 17.2 固定尺寸线程池 430
  - 17.2.1 自定义尺寸固定线程池实例 431
  - 17.2.2 单任务线程池实例 433
  - 17.2.3 可变尺寸线程池实例 434
  - 17.2.4 延迟线程池的实例 436
- 17.3 使用自定义线程池 437
- 17.4 有返回值的线程调用 440
  - 17.4.1 Callable接口 440
  - 17.4.2 Future接口 440
  - 17.4.3 Callable与Future接口的使用实例 441
- 17.5 封锁资源 442
  - 17.5.1 Lock接口与ReentrantLock类 443
  - 17.5.2 ReentrantLock锁使用实例 443
  - 17.5.3 ReadWriteLock接口与ReentrantReadWriteLock类 446
  - 17.5.4 ReentrantReadWriteLock读/写锁使用实例 447
- 17.6 信号量 450
  - 17.6.1 Semaphore类 450
  - 17.6.2 Semaphore类使用实例 451
- 17.7 队列 453
- 17.8 阻塞栈 459
  - 17.8.1 BlockingDeque接口与LinkedBlockingDeque类 459
  - 17.8.2 LinkedBlockingDeque类的使用实例 460
- 17.9 线程安全的单变量操作 461
  - 17.9.1 atomic包 461
  - 17.9.2 atomic包中类的使用实例 462
- 17.10 障碍器 463
  - 17.10.1 CyclicBarrier类 464
  - 17.10.2 CyclicBarrier类的使用实例 464
- 17.11 小结 466
- 第18章 内存管理技术 467
  - 18.1 程序中的“垃圾”是什么 467
  - 18.2 “垃圾”收集器 470
  - 18.3 如何收集“垃圾” 472
    - 18.3.1 finalize重写 472
    - 18.3.2 finalize安全问题 474
  - 18.4 最终守护者实例 476
  - 18.5 非线程“垃圾” 477
  - 18.6 线程“垃圾” 479
  - 18.7 三种特殊的引用 481
    - 18.7.1 弱引用实例 481
    - 18.7.2 软引用实例 483
    - 18.7.3 幻影引用实例 485
  - 18.8 小结 485
- 第19章 数据结构和算法 486
  - 19.1 栈和队列 486
    - 19.1.1 栈的应用 486

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 19.1.2 队列的应用 489
- 19.2 三种排序 492
  - 19.2.1 冒泡排序 492
  - 19.2.2 选择排序 495
  - 19.2.3 插入排序 498
- 19.3 小结 501
- 第4篇 界面编程
- 第20章 Swing编程 502
  - 20.1 Swing是什么 502
  - 20.2 第一个Swing小程序 502
  - 20.3 JFrame类 504
  - 20.4 事件处理 508
    - 20.4.1 事件处理模型 509
    - 20.4.2 事件层次结构 510
  - 20.5 窗体事件 511
  - 20.6 事件适配器 514
  - 20.7 容器 516
  - 20.8 JPanel类 517
  - 20.9 JLabel类 518
  - 20.10 JButton类 521
  - 20.11 监听器与事件源对应关系的研究 524
  - 20.12 小结 527
- 第21章 布局流行设计 528
  - 21.1 布局管理器概述 528
  - 21.2 常用布局管理器 528
  - 21.3 FlowLayout流布局的使用 529
    - 21.3.1 流布局简介 529
    - 21.3.2 流布局使用实例 531
  - 21.4 GridLayout网格布局 532
    - 21.4.1 网格布局简介 532
    - 21.4.2 网格布局使用实例 533
  - 21.5 BorderLayout边框布局 535
    - 21.5.1 边框布局简介 536
    - 21.5.2 边框布局使用实例 537
  - 21.6 空布局 539
    - 21.6.1 空布局简介 539
    - 21.6.2 空布局使用实例 540
  - 21.7 CardLayout卡片布局 541
    - 21.7.1 卡片布局简介 541
    - 21.7.2 卡片布局使用实例 543
  - 21.8 BoxLayout箱式布局 545
    - 21.8.1 箱式布局简介 545
    - 21.8.2 Box容器简介 547
    - 21.8.3 Box容器与BoxLayout布局管理器使用实例 548
  - 21.9 弹簧布局 551
    - 21.9.1 弹簧布局简介 551
    - 21.9.2 控件与容器边框之间使用支架 551

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 21.9.3 控件与容器边框之间使用弹簧 552
- 21.10 SpringLayout类 554
- 21.11 SpringLayout.Constraints内部类 555
- 21.12 Spring类 556
- 21.13 弹簧布局使用实例 557
- 21.14 弹簧布局描述法使用实例 558
- 21.15 小结 561
- 第22章 各种Swing控件 562
  - 22.1 控件类 562
  - 22.2 文本框与密码框的使用实例 565
  - 22.3 文本区使用实例 569
  - 22.4 开关按钮使用实例 574
  - 22.5 单选按钮与复选框 577
    - 22.5.1 JRadioButton类 577
    - 22.5.2 ButtonGroup类 578
    - 22.5.3 JCheckBox类 578
  - 22.6 ItemEvent事件 579
  - 22.7 ItemEvent事件实例 579
  - 22.8 单选按钮与复选框的综合实例 582
  - 22.9 小结 585
- 第23章 菜单、工具栏和对话框的使用 586
  - 23.1 菜单 586
  - 23.2 JMenuBar类 587
    - 23.2.1 使用窗体提供的setJMenuBar方法 588
    - 23.2.2 使用传统的add()方法 588
  - 23.3 JMenuItem类 589
    - 23.3.1 为菜单项添加助记符 590
    - 23.3.2 为菜单项设置快捷键 590
  - 23.4 JMenu类 591
  - 23.5 JRadioButtonMenuItem类 593
  - 23.6 JCheckBoxMenuItem类 593
  - 23.7 菜单使用实例 594
  - 23.8 弹出式菜单实例 597
  - 23.9 鼠标事件使用实例 598
  - 23.10 工具栏的开发使用实例 602
  - 23.11 对话框使用实例 606
    - 23.11.1 JDialog类简介 606
    - 23.11.2 JOptionPane类简介 607
    - 23.11.3 JOptionPane对话框使用实例 609
  - 23.12 文件选择器 611
  - 23.13 颜色选择器 614
  - 23.14 文件、颜色对话框使用实例 615
  - 23.15 小结 617
- 第24章 经典的树状列表 618
  - 24.1 树的专有名词 618
  - 24.2 JTree类 619

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 24.3 树模型 623
- 24.4 树的节点 625
- 24.5 树的路径 628
- 24.6 树的相关事件 629
  - 24.6.1 TreeSelectionEvent事件 629
  - 24.6.2 TreeExpansionEvent事件 630
  - 24.6.3 TreeModelEvent事件 631
- 24.7 树节点的绘制 632
  - 24.7.1 TreeCellRenderer接口 632
  - 24.7.2 DefaultTreeCellRenderer类 632
  - 24.7.3 自定义绘制器实例 633
- 24.8 树状列表的综合实例 635
  - 24.8.1 实例概述 635
  - 24.8.2 搭建界面 636
  - 24.8.3 信息提示功能 638
  - 24.8.4 节点增删功能 640
  - 24.8.5 图标更改功能 643
- 24.9 小结 646
- 第25章 表格制造 647
  - 25.1 表格简介 647
  - 25.2 JTable类 648
    - 25.2.1 使用JTable的简单实例 650
    - 25.2.2 表格的数据模型 652
    - 25.2.3 表格模型的使用实例 655
  - 25.3 表格列 657
    - 25.3.1 TableColumnModel接口 658
    - 25.3.2 DefaultTableColumnModel类 659
  - 25.4 表格的相关事件 661
    - 25.4.1 TableColumnModelEvent事件 661
    - 25.4.2 TableModelEvent事件 662
    - 25.4.3 ListSelectionEvent事件简介 662
    - 25.4.4 表格事件使用实例 663
  - 25.5 表格绘制器 665
    - 25.5.1 TableCellRenderer接口 666
    - 25.5.2 DefaultTableCellRenderer类简介 666
    - 25.5.3 自定义表格绘制器 667
  - 25.6 表格编辑器 668
    - 25.6.1 TableCellEditor接口 668
    - 25.6.2 AbstractCellEditor类 668
    - 25.6.3 DefaultCellEditor类 669
    - 25.6.4 为特定的类型指定编辑器 669
  - 25.7 自定义表格编辑器与绘制器的使用实例 670
    - 25.7.1 实例概述 670
    - 25.7.2 界面框架的搭建 670
    - 25.7.3 自定义表格以及表格控件的添加 671
    - 25.7.4 自定义绘制器 673
    - 25.7.5 自定义编辑器的添加 674

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 25.8 表格中的排序 677
  - 25.8.1 RowSorter类 678
  - 25.8.2 DefaultRowSorter类 678
  - 25.8.3 TableRowSorter类简介 679
- 25.9 表格中的过滤 680
- 25.10 表格排序与过滤的使用实例 682
  - 25.10.1 实例概述 682
  - 25.10.2 搭建界面框架 683
  - 25.10.3 添加表格 684
  - 25.10.4 添加排序器 685
  - 25.10.5 添加设置过滤条件的控件 686
  - 25.10.6 表格设置过滤器 688
- 25.11 小结 691
- 第26章 图形绘制与动画 692
  - 26.1 绘制简单图形 692
    - 26.1.1 可以充当画布的控件 692
    - 26.1.2 绘图的paint方法 692
  - 26.2 画笔 693
    - 26.2.1 Graphics对象的获取 694
    - 26.2.2 坐标系统 694
  - 26.3 调配颜色 696
  - 26.4 图形绘制的使用实例 697
  - 26.5 绘制文本 698
    - 26.5.1 drawString方法 698
    - 26.5.2 控制字体 698
    - 26.5.3 文本绘制使用实例 700
  - 26.6 Java 2D 701
  - 26.7 线条的粗细控制 702
  - 26.8 渐变颜色 704
  - 26.9 图形变换 706
  - 26.10 异或模式绘图 708
  - 26.11 抗锯齿 709
  - 26.12 动画 710
    - 26.12.1 编写动画的原理 710
    - 26.12.2 重新绘制 710
  - 26.13 Timer类 711
  - 26.14 简单动画使用实例 712
  - 26.15 小结 714
- 第27章 处理图像 715
  - 27.1 加载与绘制 715
  - 27.2 图标 718
    - 27.2.1 Icon接口 719
    - 27.2.2 ImageIcon类 721
  - 27.3 处理图像编码 723
    - 27.3.1 JPEG编码器 723
    - 27.3.2 GifEncoder编码器 724
  - 27.4 图像抓取 726

## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 27.4.1 createScreenCapture方法 726
- 27.4.2 抓屏功能使用实例 726
- 27.5 图像滤镜的开发 730
- 27.6 图像灰度处理使用实例 731
- 27.7 RGB色彩通道过滤 734
- 27.8 RGB色彩通道过滤使用实例 735
- 27.9 卷积滤镜 738
- 27.10 卷积滤镜使用实例 740
- 27.11 小结 743
- 第5篇 高级技术
- 第28章 网络编程的世界 744
- 28.1 网络编程简介 744
- 28.2 网络传输协议 745
- 28.3 Internet地址 ( InetAddress类 ) 746
- 28.3.1 创建InetAddress对象的方法 746
- 28.3.2 InetAddress的其他方法 746
- 28.4 Socket ( 套接字 ) 747
- 28.5 Socket使用实例 748
- 28.5.1 客户端 748
- 28.5.2 服务器端 749
- 28.5.3 程序运行结果 751
- 28.6 UDP协议网络通信 ( Datagram ) 752
- 28.7 面向无连接的使用实例 752
- 28.7.1 发送端程序示例 752
- 28.7.2 接收端程序示例 754
- 28.7.3 程序运行结果 755
- 28.8 URL的网络编程 756
- 28.8.1 URL类与URL的解析 756
- 28.8.2 URLConnection类 757
- 28.8.3 获取远程图像 758
- 28.8.4 获取远程文档 759
- 28.8.5 获取远程音频 761
- 28.9 小结 762
- 第29章 你来我往的I/O流 763
- 29.1 流的简介 763
- 29.2 文件File 764
- 29.2.1 文件或目录的生成 764
- 29.2.2 文件名的处理 764
- 29.2.3 文件属性测试 765
- 29.2.4 普通文件信息和工具 765
- 29.2.5 目录操作 765
- 29.3 File类使用实例 765
- 29.4 RandomAccessFile类 767
- 29.4.1 构造方法 767
- 29.4.2 文件指针的操作 767
- 29.5 RandomAccessFile使用实例 767
- 29.6 字节流InputStream、OutputStream 770



## &lt;&lt;Java开发手册&gt;&gt;

- 29.6.1 输入、输出流 770
- 29.6.2 文件输入、输出流 772
- 29.6.3 缓冲输入、输出流 773
- 29.6.4 数据输入、输出流 775
- 29.6.5 对象输入、输出流 776
- 29.7 字符流Reader、Writer 780
  - 29.7.1 字符读、写流 780
  - 29.7.2 输入、输出流 781
  - 29.7.3 文件读、写字符流 782
  - 29.7.4 字符缓冲区读、写流 783
- 29.8 小结 784
- 第30章 JDBC数据库应用技术 785
  - 30.1 数据库应用架构模型 785
    - 30.1.1 两层结构模型 785
    - 30.1.2 三层结构模型 786
  - 30.2 JDBC的层次结构 787
  - 30.3 JDBC编程入门 788
    - 30.3.1 数据库的创建 788
    - 30.3.2 JDBC-ODBC连接桥 789
    - 30.3.3 加载JDBC驱动 792
  - 30.4 建立数据库连接 793
  - 30.5 SQL命令 794
  - 30.6 结果集 795
  - 30.7 连接数据库使用实例 796
  - 30.8 预编译 797
  - 30.9 访问其他数据库 800
    - 30.9.1 MySQL数据库的访问 800
    - 30.9.2 Oracle数据库的访问 802
  - 30.10 事务 804
    - 30.10.1 编写事务 804
    - 30.10.2 批处理 807
  - 30.11 可滚动结果集 809
  - 30.12 可滚动与不可滚动结果集的比较 810
  - 30.13 控制游标移动 810
  - 30.14 元数据 813
  - 30.15 数据库综合实例 817
  - 30.16 小结 834

#### 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>