

<<学通Java的24堂课>>

图书基本信息

书名：<<学通Java的24堂课>>

13位ISBN编号：9787302255413

10位ISBN编号：7302255415

出版时间：2011-6

出版时间：清华大学

作者：李钟尉//李伟

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>

<<学通Java的24堂课>>

内容概要

本书以24堂课的形式，从初中级用户的角度进行科学合理的设计，全面讲述了使用java语言进行程序开发的必备知识和技能，突出学、练、用结合。

主要内容包括java概述、使用ide集成开发工具、java语言基础知识、流程控制语句、数组应用、面向对象编程、字符串处理、类的继承与多态特性、其他类特性与异常处理、swing编程基础、多线程编程、事件处理的应用、常用工具类、常用集合类、数据库编程应用、输入输出流与文件、网络程序设计、表格控件的应用、树控件的应用、其他高级控件、图形绘制技术、进销存管理系统、企业内部通讯管理系统、图书馆管理系统。

本书适合有志于从事软件开发的初学者、高校计算机相关专业的学生和毕业生，也适合作为软件开发人员的参考手册或者高校的教学参考书。

本书通过教学视频、实例训练、综合应用、项目实践、自我测试、行动指南逐步深入和强化训练等方式，并辅之以心理励志，来持续激发读者主动学习、自发学习。

本书给出了377个小型实例，206个综合应用，6个项目案例（部分在光盘中），各类技巧、试验200余个，测试题目210个，以方便读者训练、测试和快速提升。

本书dvd光盘给出了120集（358段）多媒体教学视频讲解，每个实例都给出了相应的源程序，可直接复制源码学习或应用。

<<学通Java的24堂课>>

书籍目录

第1部分 基础篇

第1堂课 java概述

视频讲解：31分钟

1.1 java简介

1.1.1 java发展历史

1.1.2 java的几个版本

1.1.3 java应用领域

1.1.4 java项目成功案例

1.1.5 怎样学好java

1.2 环境搭建

1.2.1 jdk下载

1.2.2 jdk安装

1.2.3 配置环境变量

1.3 编写 第一个java程序

1.3.1 在记事本中输入代码

1.3.2 保存代码为源代码文件

1.3.3 编译并运行java文件

1.4 照猫画虎——基本功训练

1.4.1 基本功训练1——更换java_home环境变量

1.4.2 基本功训练2——提取path变量值 创建新环境变量

1.4.3 基本功训练3——输出字符表情

1.4.4 基本功训练4——输出“*”字符组成的 三角形

1.5 情景应用——拓展与实践

1.5.1 情景应用1——计算两个整数的和

1.5.2 情景应用2——输出当前日期

1.5.3 情景应用3——在控制台接收用户 输入数字

1.5.4 情景应用4——计算用户输入数字的 乘积

1.6 自我测试

1.7 行动指南

1.8 成功可以复制——“盖茨 第二”

第2堂课 使用ide集成开发工具

视频讲解：128分钟

2.1 eclipse简介

2.2 eclipse下载与安装

2.2.1 eclipse分类

2.2.2 下载eclipse

2.2.3 安装中文语言包

2.2.4 启动eclipse

2.3 安装界面设计器

2.4 熟悉eclipse

2.4.1 eclipse工作台

2.4.2 透视图与视图

2.4.3 包资源管理器视图

2.4.4 编辑器视图

2.4.5 控制台

<<学通Java的24堂课>>

- 2.4.6 大纲视图
 - 2.4.7 问题视图
 - 2.4.8 透视图工具栏
 - 2.4.9 视图工具栏
 - 2.4.10 快速视图工具栏
 - 2.5 如何开发java程序
 - 2.5.1 新建java项目
 - 2.5.2 新建java类
 - 2.5.3 编写java代码
 - 2.5.4 运行java程序
 - 2.6 如何开发桌面应用程序
 - 2.6.1 新建swing gui窗体
 - 2.6.2 向窗体中添加gui控件
 - 2.6.3 实现控件的事件监听器
 - 2.6.4 运行gui程序
 - 2.7 如何进行程序调试
 - 2.7.1 设置断点
 - 2.7.2 以调试方式运行java程序
 - 2.7.3 程序调试
 - 2.8 了解项目类库
 - 2.9 照猫画虎——基本功训练
 - 2.9.1 基本功训练1——添加jar文件到 构建路径
 - 2.9.2 基本功训练2——添加依赖项目到 构建路径
 - 2.9.3 基本功训练3——创建用户自定义类库
 - 2.9.4 基本功训练4——为项目添加类库
 - 2.9.5 基本功训练5——为项目添加类文件夹
 - 2.10 情景应用——拓展与实践
 - 2.10.1 情景应用1——为窗体添加文本框控件
 - 2.10.2 情景应用2——接收用户在控制台的输入
 - 2.10.3 情景应用3——编写一个信息提示窗体
 - 2.10.4 情景应用4——控制窗体位置
 - 2.10.5 情景应用5——编写ui界面的加法 计算器
 - 2.11 自我测试
 - 2.12 行动指南
 - 2.13 成功可以复制——迅雷创始人 邹胜龙
- 第3堂课 java语言基础知识
- 视频讲解：178分钟
- 3.1 java主类结构
 - 3.1.1 定义类包
 - 3.1.2 定义类
 - 3.1.3 导入api类库
 - 3.1.4 定义变量
 - 3.1.5 定义主方法
 - 3.1.6 运行主类
 - 3.2 代码注释
 - 3.2.1 单行注释
 - 3.2.2 多行注释

<<学通Java的24堂课>>

- 3.2.3 javadoc文档注释
 - 3.3 变量与常量
 - 3.3.1 java保留字
 - 3.3.2 定义变量
 - 3.3.3 定义常量
 - 3.3.4 常量与变量的有效范围
 - 3.4 数据类型
 - 3.4.1 计算机常用数制
 - 3.4.2 整数类型
 - 3.4.3 浮点类型
 - 3.4.4 字符类型
 - 3.4.5 布尔类型
 - 3.5 数据类型转换
 - 3.5.1 自动类型转换
 - 3.5.2 强制类型转换
 - 3.6 运算符
 - 3.6.1 赋值运算符
 - 3.6.2 算术运算符
 - 3.6.3 自增和自减运算符
 - 3.6.4 比较运算符
 - 3.6.5 逻辑运算符
 - 3.6.6 位运算符
 - 3.6.7 三元运算符
 - 3.6.8 运算符优先级
 - 3.7 编码规范
 - 3.8 照猫画虎——基本功训练
 - 3.8.1 基本功训练1——合理设定变量类型
 - 3.8.2 基本功训练2——变量自增运算
 - 3.8.3 基本功训练3——类型转换
 - 3.8.4 基本功训练4——运算符的应用
 - 3.8.5 基本功训练5——求最大值
 - 3.8.6 基本功训练6——位移实现数字乘以2的8次幂
 - 3.9 情景应用——拓展与实践
 - 3.9.1 情景应用1——输出长方形面积
 - 3.9.2 情景应用2——输出字节bit位的值
 - 3.9.3 情景应用3——判断奇偶数
 - 3.9.4 情景应用4——简单数据加密
 - 3.9.5 情景应用5——判断闰年
 - 3.9.6 情景应用6——异或运算实现变量值 交换
 - 3.10 自我测试
 - 3.11 行动指南
 - 3.12 成功可以复制——知识改变命运、科技改变生活
- 第4堂课 流程控制语句
视频讲解：113分钟
- 4.1 复合语句
 - 4.2 条件语句

<<学通Java的24堂课>>

- 4.2.1 if条件判断语句
 - 4.2.2 if语句的嵌套
 - 4.2.3 switch分支语句
 - 4.2.4 if语句和switch语句的区别
 - 4.3 循环控制
 - 4.3.1 for循环
 - 4.3.2 while循环
 - 4.3.3 do...while循环
 - 4.3.4 print与println方法
 - 4.3.5 循环嵌套
 - 4.4 循环的跳转
 - 4.4.1 continue跳转语句
 - 4.4.2 break跳转语句
 - 4.5 照猫画虎——基本功训练
 - 4.5.1 基本功训练1——计算阶乘
 - 4.5.2 基本功训练2——计算素数
 - 4.5.3 基本功训练3——遍历21世纪的闰年
 - 4.5.4 基本功训练4——输出空心的菱形
 - 4.5.5 基本功训练5——循环的生命力
 - 4.6 情景应用——拓展与实践
 - 4.6.1 情景应用1——把用户输入的字母变成大写
 - 4.6.2 情景应用2——应用switch语句实现生肖查询
 - 4.6.3 情景应用3——验证用户登录信息
 - 4.6.4 情景应用4——判断用户输入月份的季节
 - 4.6.5 情景应用5——汉字与区位码的转换
 - 4.7 自我测试
 - 4.8 行动指南
 - 4.9 成功可以复制——中国通信设备行业的领跑者任正非
- 第5堂课 数组应用
- 视频讲解：90分钟
- 5.1 一维数组的创建与应用
 - 5.1.1 创建一维数组
 - 5.1.2 初始化一维数组
 - 5.1.3 遍历一维数组
 - 5.2 二维数组的创建与应用
 - 5.2.1 创建二维数组
 - 5.2.2 初始化二维数组
 - 5.2.3 遍历二维数组
 - 5.3 多维数组的创建
 - 5.3.1 数组的创建
 - 5.3.2 初始化数组
 - 5.3.3 遍历三维数组
 - 5.4 照猫画虎——基本功训练
 - 5.4.1 基本功训练1——填充替换数组元素
 - 5.4.2 基本功训练2——对数组进行排序
 - 5.4.3 基本功训练3——复制数组
 - 5.4.4 基本功训练4——foreach循环 遍历数组

<<学通Java的24堂课>>

5.4.5 基本功训练5——找出数组中最大值

5.5 情景应用——拓展与实践

5.5.1 情景应用1——使用冒泡排序

5.5.2 情景应用2——使用直接选择排序法

5.5.3 情景应用3——使用快速排序法

5.5.4 情景应用4——反转数组中元素的顺序

5.5.5 情景应用5——利用数组随机抽取 幸运观众

5.6 自我测试

5.7 行动指南

5.8 成功可以复制——软件业的华人教父 王嘉廉

第6堂课 面向对象编程

视频讲解：154分钟

6.1 类的定义

6.2 包

6.2.1 类包简介

6.2.2 定义类的包

6.2.3 类包的导入

6.2.4 静态导入

6.3 成员变量与成员方法

6.3.1 成员变量

6.3.2 成员方法

6.3.3 方法的返回值

6.4 对象的创建与使用

6.4.1 创建类的对象

6.4.2 访问对象的属性

6.4.3 执行对象的行为

6.4.4 对象的销毁

6.5 类成员与类方法

6.5.1 类变量

6.5.2 类方法

6.6 照猫画虎——基本功训练

6.6.1 基本功训练1——用构造方法完成 初始化

6.6.2 基本功训练2——用静态代码块 初始化

6.6.3 基本功训练3——this关键字的用途

6.6.4 基本功训练4——方法参数传递

6.6.5 基本功训练5——方法的重载

6.7 情景应用——拓展与实践

6.7.1 情景应用1——整数进制转换器

6.7.2 情景应用2——获取数字的取值范围

6.7.3 情景应用3——ascii编码查看器

6.7.4 情景应用4——构造方法初始化员工 对象

6.7.5 情景应用5——将字符串转换成整数

6.8 自我测试

6.9 行动指南 时代

第7堂课 字符串处理

视频讲解：116分钟

7.1 string类

<<学通Java的24堂课>>

- 7.1.1 声明字符串
- 7.1.2 构建字符串对象
- 7.2 连接字符串
 - 7.2.1 连接多个字符串
 - 7.2.2 连接其他数据类型
- 7.3 获取字符串信息
 - 7.3.1 获取字符串长度
 - 7.3.2 字符串查找
 - 7.3.3 获取指定索引位置的字符
- 7.4 格式化字符串
 - 7.4.1 日期和时间字符串格式化
 - 7.4.2 常规类型格式化
- 7.5 字符串生成器
- 7.6 使用正则表达式
- 7.7 照猫画虎——基本功训练
 - 7.7.1 基本功训练1——获取子字符串
 - 7.7.2 基本功训练2——字符串替换
 - 7.7.3 基本功训练3——判断字符串的开始与结尾
 - 7.7.4 基本功训练4——字母大小写转换
 - 7.7.5 基本功训练5——字符串分割
- 7.8 情景应用——拓展与实践
 - 7.8.1 情景应用1——字符串数组排序
 - 7.8.2 情景应用2——格式化当前日期
 - 7.8.3 情景应用3——正则表达式验证ip地址
 - 7.8.4 情景应用4——正则表达式鉴别非法电话号码
 - 7.8.5 情景应用5——获取字符串中汉字的个数
- 7.9 自我测试
- 7.10 行动指南
- 7.11 成功可以复制——it风云人物 鲍岳桥

第2部分 提高篇

第8堂课 类的继承与多态特性

视频讲解：172分钟

- 8.1 类的继承
- 8.2 方法的重写与super关键字
- 8.3 修饰符
 - 8.3.1 public修饰符
 - 8.3.2 private修饰符
 - 8.3.3 protected修饰符
 - 8.3.4 默认权限修饰符
- 8.4 封装
 - 8.4.1 把属性隐藏
 - 8.4.2 定义设置器
 - 8.4.3 定义访问器
 - 8.4.4 使用eclipse完成封装
- 8.5 object类
 - 8.5.1 equals方法
 - 8.5.2 toString方法

<<学通Java的24堂课>>

8.6 照猫画虎——基本功训练

8.6.1 基本功训练1——多态数组

8.6.2 基本功训练2——参数多态

8.6.3 基本功训练3——抽象类实现几何面积 计算

8.6.4 基本功训练4——通过接口实现多态

8.6.5 基本功训练5——对象的转型与类型 判断

8.7 情景应用——拓展与实践

8.7.1 情景应用1——单例模式的应用

8.7.2 情景应用2——简单的汽车销售商场

8.7.3 情景应用3——重新定义对象的等式 判断

8.7.4 情景应用4——重新定义对象的字符串 表现方式

8.7.5 情景应用5——重新计算对象的哈希码

8.8 自我测试

8.9 行动指南

8.10 成功可以复制——中国 第一程序员 求伯君

第9堂课 其他类特性与异常处理

视频讲解：70分钟

9.1 final特性

9.1.1 final变量

9.1.2 final方法

9.1.3 final类

9.2 内部类

9.2.1 成员内部类

9.2.2 获取外部类的引用

9.2.3 局部内部类

9.2.4 匿名内部类

9.2.5 静态内部类

9.3 异常处理

9.3.1 什么是异常

9.3.2 捕获异常

9.4 抛出异常

9.4.1 向上抛出异常

9.4.2 使用throw关键字抛出异常

9.5 运行时异常

9.6 异常的使用原则

9.7 照猫画虎——基本功训练

9.7.1 基本功训练1——使用普通内部类修改 窗体背景色

9.7.2 基本功训练2——使用局部内部类实现 闹钟

9.7.3 基本功训练3——使用匿名内部类实现 图片浏览器

9.7.4 基本功训练4——演示类未发现异常

9.7.5 基本功训练5——自定义异常类

9.8 情景应用——拓展与实践

9.8.1 情景应用1——实现文字的跑马灯效果

9.8.2 情景应用2——组装电脑

9.8.3 情景应用3——跟随鼠标移动的文字

9.8.4 情景应用4——鼠标经过时改变文本 颜色

9.8.5 情景应用5——在鼠标上显示当前时间

<<学通Java的24堂课>>

9.9 自我测试

9.10 行动指南

9.11 成功可以复制——80后新贵、泡泡网ceo李想

第10堂课 swing编程基础

视频讲解：153分钟

10.1 jframe窗体控件

10.2 常用布局管理器

10.2.1 绝对布局

10.2.2 流式布局管理器

10.2.3 边界布局管理器

10.2.4 网格布局管理器

10.2.5 网格组布局管理器

10.3 常用面板

10.3.1 jpanel面板

10.3.2 jscrollpane面板

10.4 标签控件与图标

10.4.1 标签的使用

10.4.2 图标的使用

10.5 按钮控件

10.5.1 普通按钮控件

10.5.2 单选按钮控件

10.5.3 复选框控件

10.6 文本控件

10.6.1 文本框控件

10.6.2 密码框控件

10.6.3 文本域控件

10.7 列表控件

10.7.1 下拉列表框控件

10.7.2 列表框控件

10.8 进度条

10.9 照猫画虎——基本功训练

10.9.1 基本功训练1——设置窗体背景颜色为淡蓝色

10.9.2 基本功训练2——修改密码框的回显字符

10.9.3 基本功训练3——查看图标的信息

10.9.4 基本功训练4——修改列表项选择模式

10.9.5 基本功训练5——监听列表项单击事件

10.10 情景应用——拓展与实践

10.10.1 情景应用1——设置窗体的背景图片

10.10.2 情景应用2——震动效果的提示信息

10.10.3 情景应用3——实现计算器程序界面

10.10.4 情景应用4——实现用户注册界面

10.10.5 情景应用5——测试密码是否正确

10.11 自我测试

10.12 行动指南

10.13 成功可以复制——“杀毒王”王江民

第11堂课 多线程编程

视频讲解：87分钟

<<学通Java的24堂课>>

- 11.1 线程基础
 - 11.1.1 线程与进程的异同
 - 11.1.2 创建无返回值线程
 - 11.1.3 线程生命周期详解
 - 11.1.4 线程各种属性介绍
 - 11.2 线程控制
 - 11.2.1 线程的休眠
 - 11.2.2 线程的插队
 - 11.2.3 线程的停止
 - 11.3 线程同步
 - 11.3.1 需要同步的原因
 - 11.3.2 同步方法的使用
 - 11.3.3 使用同步块减负
 - 11.3.4 使用特殊成员变量
 - 11.4 线程应用
 - 11.4.1 eventqueue与线程分配
 - 11.4.2 swingworker类的使用
 - 11.5 照猫画虎——基本功训练
 - 11.5.1 基本功训练1——查看线程的运行状态
 - 11.5.2 基本功训练2——查看线程的名称和id
 - 11.5.3 基本功训练3——查看线程优先级属性
 - 11.5.4 基本功训练4——使用重入锁实现同步
 - 11.5.5 基本功训练5——原子变量与线程同步
 - 11.6 情景应用——拓展与实践
 - 11.6.1 情景应用1——水平移动的图标
 - 11.6.2 情景应用2——多彩的霓虹灯
 - 11.6.3 情景应用3——电子广告牌
 - 11.6.4 情景应用4——逐渐上升的气球
 - 11.6.5 情景应用5——动态绘制圆周
 - 11.7 自我测试
 - 11.8 行动指南
 - 11.9 成功可以复制——初中站长的创业故事
- 第12堂课 事件处理的应用
- 视频讲解：77分钟
- 12.1 什么是gui事件
 - 12.1.1 为程序添加交互能力
 - 12.1.2 gui事件类
 - 12.1.3 事件监听器
 - 12.1.4 适配器
 - 12.2 窗体事件
 - 12.3 掌握鼠标操作
 - 12.3.1 鼠标事件监听器
 - 12.3.2 鼠标事件处理
 - 12.4 掌握键盘控制
 - 12.4.1 键盘事件监听器
 - 12.4.2 键盘事件处理
 - 12.5 照猫画虎——基本功训练

<<学通Java的24堂课>>

- 12.5.1 基本功训练1——查看窗体的生命周期
- 12.5.2 基本功训练2——修改窗体中的鼠标样式
- 12.5.3 基本功训练3——使用鼠标改变窗体的背景色
- 12.5.4 基本功训练4——显示程序运行时间
- 12.5.5 基本功训练5——随机更换窗体背景图片
- 12.6 情景应用——拓展与实践
 - 12.6.1 情景应用1——简易配对游戏
 - 12.6.2 情景应用2——模拟相机拍摄
 - 12.6.3 情景应用3——打地鼠游戏
 - 12.6.4 情景应用4——鼠标经过时放大的按钮
 - 12.6.5 情景应用5——迟到的登录按钮
- 12.7 自我测试
- 12.8 行动指南
- 12.9 成功可以复制——缔造华人的硅谷传奇杨致远

第13堂课 常用工具类

视频讲解：93分钟

- 13.1 日期时间类
 - 13.1.1 创建date类的对象
 - 13.1.2 比较date对象
 - 13.1.3 更改date对象
 - 13.1.4 日期的格式化输出
- 13.2 数学运算
 - 13.2.1 math类
 - 13.2.2 math类的数学方法
- 13.3 随机数
 - 13.3.1 通过math类生成随机数
 - 13.3.2 使用random类生成随机数
- 13.4 数字格式化类
 - 13.4.1 decimalformat类
 - 13.4.2 数字的格式化输出
- 13.5 照猫画虎——基本功训练
 - 13.5.1 基本功训练1——输出30°的三角函数值
 - 13.5.2 基本功训练2——输出0.5的反三角函数值
 - 13.5.3 基本功训练3——角度和弧度的转换
 - 13.5.4 基本功训练4——高精度整数运算
 - 13.5.5 基本功训练5——高精度浮点运算
- 13.6 情景应用——拓展与实践
 - 13.6.1 情景应用1——简单的数字时钟
 - 13.6.2 情景应用2——简单的模拟时钟
 - 13.6.3 情景应用3——简单的公历万年历
 - 13.6.4 情景应用4——七星彩号码生成器
 - 13.6.5 情景应用5——大乐透号码生成器
- 13.7 自我测试
- 13.8 行动指南
- 13.9 成功可以复制——征途巨人史玉柱的 第一桶金

第14堂课 常用集合类

视频讲解：102分钟

<<学通Java的24堂课>>

- 14.1 集合类概述
 - 14.1.1 什么是集合类
 - 14.1.2 java集合类的继承关系
- 14.2 list集合
 - 14.2.1 list接口
 - 14.2.2 arraylist类
- 14.3 set集合
 - 14.3.1 set接口
 - 14.3.2 hashset类
- 14.4 map集合
 - 14.4.1 map接口
 - 14.4.2 hashmap类
 - 14.4.3 treemap类
- 14.5 照猫画虎——基本功训练
 - 14.5.1 基本功训练1——使用普通for循环遍历arraylist
 - 14.5.2 基本功训练2——使用foreach循环遍历arraylist
 - 14.5.3 基本功训练3——使用iterator遍历arraylist
 - 14.5.4 基本功训练4——使用listiterator逆序遍历arraylist
 - 14.5.5 基本功训练5——使用treeset进行排序
- 14.6 情景应用——拓展与实践
 - 14.6.1 情景应用1——用动态数组保存学生姓名
 - 14.6.2 情景应用2——用list集合传递学生信息
 - 14.6.3 情景应用3——使用栈逆序输出字符串
 - 14.6.4 情景应用4——制作电子词典
 - 14.6.5 情景应用5——制作手机电话簿
- 14.7 自我测试
- 14.8 行动指南
- 14.9 成功可以复制——使计算机成为生活的必需品

第3部分 高级篇

第15堂课 数据库编程应用

视频讲解：122分钟

- 15.1 jdbc技术
 - 15.1.1 数据库概述
 - 15.1.2 jdbc-odbc技术介绍
 - 15.1.3 jdbc技术
- 15.2 jdbc中常用的类和接口
 - 15.2.1 drivermanager类
 - 15.2.2 connection接口
 - 15.2.3 statement接口
 - 15.2.4 preparedstatement接口
 - 15.2.5 resultset接口
- 15.3 数据库连接
 - 15.3.1 加载数据库驱动
 - 15.3.2 创建数据库连接
 - 15.3.3 向数据库发送sql语句
 - 15.3.4 获取查询结果集
 - 15.3.5 关闭连接

<<学通Java的24堂课>>

15.4 照猫画虎——基本功训练

15.4.1 基本功训练1——在数据库中创建临时 表格

15.4.2 基本功训练2——在表格中增加数据

15.4.3 基本功训练3——在表格中删除数据

15.4.4 基本功训练4——在表格中修改数据

15.4.5 基本功训练5——查询表格中的数据

15.5 情景应用——拓展与实践

15.5.1 情景应用1——查询商品销售的前3名

15.5.2 情景应用2——查询所有王姓同学信息

15.5.3 情景应用3——查询男生和女生的人数

15.5.4 情景应用4——用户重名校验

15.5.5 情景应用5——用户登录系统

15.6 自我测试

15.7 行动指南

15.8 成功可以复制——图文世界的 缔造者

第16堂课 输入输出流与文件

视频讲解：118分钟

16.1 文件

16.1.1 file类

16.1.2 常用方法

16.2 字节输入输出流

16.2.1 标准输入流

16.2.2 标准输出流

16.2.3 文件输入流

16.2.4 文件输出流

16.2.5 缓存输入流

16.2.6 缓存输出流

16.2.7 数据输入流

16.2.8 数据输出流

16.3 字符输入输出流

16.3.1 reader类

16.3.2 writer类

16.3.3 filereader类

16.3.4 filewriter类

16.3.5 scanner类

16.3.6 printwriter类

16.4 stringbuilder类

16.4.1 stringbuilder与stringbuffer

16.4.2 常用方法

16.5 照猫画虎——基本功训练

16.5.1 基本功训练1——复制单个文件

16.5.2 基本功训练2——删除指定文件

16.5.3 基本功训练3——复制文件夹

16.5.4 基本功训练4——删除含有文件的 文件夹

16.5.5 基本功训练5——压缩指定文件

16.6 情景应用——拓展与实践

16.6.1 情景应用1——删除文件夹中所有.tmp 临时文件

<<学通Java的24堂课>>

- 16.6.2 情景应用2——合并多个txt文件
- 16.6.3 情景应用3——查看文件夹中所有隐藏文件
- 16.6.4 情景应用4——简单键盘记录器
- 16.6.5 情景应用5——记录用户的登录时间
- 16.7 自我测试
- 16.8 行动指南
- 16.9 成功可以复制——世界 第一人称射击游戏之父

第17堂课 网络程序设计

视频讲解：108分钟

- 17.1 网络基础
 - 17.1.1 tcp/ip协议
 - 17.1.2 tcp与udp协议
 - 17.1.3 端口和套接字
- 17.2 inetaddress地址类
- 17.3 tcp通信
 - 17.3.1 serversocket类
 - 17.3.2 socket类
- 17.4 udp通信
 - 17.4.1 datagramsocket类
 - 17.4.2 datagrampacket类
- 17.5 照猫画虎——基本功训练
 - 17.5.1 基本功训练1——获取主机ip地址
 - 17.5.2 基本功训练2——设置连接超时
 - 17.5.3 基本功训练3——创建url对象
 - 17.5.4 基本功训练4——提取url协议名称
 - 17.5.5 基本功训练5——获取url的端口
- 17.6 情景应用——拓展与实践
 - 17.6.1 情景应用1——客户端一对一通信
 - 17.6.2 情景应用2——编写简单聊天室程序
 - 17.6.3 情景应用3——使用socket传输图片
- 17.7 自我测试
- 17.8 行动指南
- 17.9 成功可以复制——it “大王” 王志东

第18堂课 表格控件的应用

视频讲解：210分钟

- 18.1 创建和定制表格
 - 18.1.1 创建表格
 - 18.1.2 定制表格
- 18.2 维护表格模型
 - 18.2.1 创建表格模型
 - 18.2.2 设置表格模型
 - 18.2.3 维护模型对象
- 18.3 创建行标题栏
- 18.4 模型的事件监听与处理
- 18.5 照猫画虎——基本功训练
 - 18.5.1 基本功训练1——表头与列的高度设置
 - 18.5.2 基本功训练2——调整表格各列的宽度

<<学通Java的24堂课>>

- 18.5.3 基本功训练3——设置表格的选择模式
- 18.5.4 基本功训练4——为表头增添提示信息
- 18.5.5 基本功训练5——单元格的粗粒度排序
- 18.6 情景应用——拓展与实践
- 18.6.1 情景应用1——删除指定的图书信息
- 18.6.2 情景应用2——分页显示100内的平方数
- 18.6.3 情景应用3——五光十色的单元格
- 18.6.4 情景应用4——实现表格的栅栏效果
- 18.6.5 情景应用5——根据颜色的分量进行排序
- 18.7 自我测试
- 18.8 行动指南
- 18.9 成功可以复制——微型博客twitter创始人

第19堂课 树控件的应用

视频讲解：141分钟

- 19.1 创建树控件
- 19.2 维护树模型
- 19.2.1 创建模型对象
- 19.2.2 设置树控件的模型
- 19.2.3 维护树的模型
- 19.3 照猫画虎——基本功训练
- 19.3.1 基本功训练1——树控件常用遍历方式
- 19.3.2 基本功训练2——监听节点的选择事件
- 19.3.3 基本功训练3——监听节点的展开事件
- 19.3.4 基本功训练4——设置树控件选择模式
- 19.3.5 基本功训练5——查看节点的各种状态
- 19.4 情景应用——拓展与实践
- 19.4.1 情景应用1——以树结构显示文件夹下的文件
- 19.4.2 情景应用2——增加图书节点
- 19.4.3 情景应用3——删除图书节点
- 19.4.4 情景应用4——查找图书节点
- 19.4.5 情景应用5——为树节点增加提示信息
- 19.5 自我测试
- 19.6 行动指南
- 19.7 成功可以复制——因特网的点火人

第20堂课 其他高级控件

视频讲解：326分钟

- 20.1 文件选择对话框
- 20.1.1 创建文件选择对话框
- 20.1.2 添加文件过滤器
- 20.2 工具栏
- 20.2.1 创建工具栏
- 20.2.2 添加工具按钮
- 20.3 菜单栏与弹出菜单
- 20.3.1 创建菜单栏
- 20.3.2 添加菜单和菜单项
- 20.3.3 创建弹出菜单
- 20.4 创建分割面板

<<学通Java的24堂课>>

- 20.4.1 创建分割面板
 - 20.4.2 使用分割面板
 - 20.5 创建并使用选项卡面板
 - 20.5.1 创建选项卡面板
 - 20.5.2 使用选项卡面板
 - 20.6 桌面面板和内部窗体
 - 20.6.1 创建桌面面板
 - 20.6.2 创建内部窗体
 - 20.7 使用系统托盘
 - 20.7.1 获取系统托盘
 - 20.7.2 为系统托盘添加图标
 - 20.7.3 添加弹出菜单
 - 20.8 照猫画虎——基本功训练
 - 20.8.1 基本功训练1——使子窗体最大化显示
 - 20.8.2 基本功训练2——模仿记事本的菜单栏
 - 20.8.3 基本功训练3——在工具栏中增加图标
 - 20.8.4 基本功训练4——为选项卡增加快捷键
 - 20.8.5 基本功训练5——为选项卡增加图标
 - 20.9 情景应用——拓展与实践
 - 20.9.1 情景应用1——支持图片预览的文件选择对话框
 - 20.9.2 情景应用2——记录选项卡的访问状态
 - 20.9.3 情景应用3——简单的图片浏览器
 - 20.9.4 情景应用4——浏览文本文件内容
 - 20.9.5 情景应用5——在弹出菜单中显示图片
 - 20.10 自我测试
 - 20.11 行动指南
 - 20.12 成功可以复制——暴雪公司的领航者
- 第21堂课 图形绘制技术
- 视频讲解：74分钟
- 21.1 graphics简介
 - 21.1.1 graphics
 - 21.1.2 graphics2d
 - 21.1.3 获得控件的graphics2d对象
 - 21.2 设置颜色与笔画
 - 21.2.1 设置颜色
 - 21.2.2 笔画属性
 - 21.3 如何绘制文本
 - 21.3.1 设置字体
 - 21.3.2 绘制文本
 - 21.4 在控件上绘图
 - 21.5 绘制图形
 - 21.6 照猫画虎——基本功训练
 - 21.6.1 基本功训练1——绘制图像
 - 21.6.2 基本功训练2——缩放图像
 - 21.6.3 基本功训练3——旋转图像
 - 21.6.4 基本功训练4——倾斜图像
 - 21.6.5 基本功训练5——翻转图像

<<学通Java的24堂课>>

- 21.7 情景应用——拓展与实践
 - 21.7.1 情景应用1——绘制直方图
 - 21.7.2 情景应用2——倾斜效果的文字
 - 21.7.3 情景应用3——纹理填充特效
 - 21.7.4 情景应用4——简单的校验图片
 - 21.7.5 情景应用5——显示彩色字符串
- 21.8 自我测试
- 21.9 行动指南
- 21.10 成功可以复制——3d王国的开创者

第4部分 实战篇

第22堂课 进销存管理系统

视频讲解：162分钟

- 22.1 项目描述
- 22.2 系统分析
 - 22.2.1 需求分析
 - 22.2.2 可行性分析
- 22.3 系统设计
 - 22.3.1 系统目标
 - 22.3.2 系统功能结构
 - 22.3.3 系统业务流程图
 - 22.3.4 系统编码规范
- 22.4 系统运行环境
- 22.5 数据库与数据表设计
 - 22.5.1 数据库分析
 - 22.5.2 创建数据库
 - 22.5.3 创建数据表
- 22.6 创建项目
- 22.7 系统文件夹组织结构
- 22.8 公共类设计
 - 22.8.1 saveuserinfo公共类
 - 22.8.2 onlynumber公共类
 - 22.8.3 daoconn公共类
- 22.9 系统登录模块设计
 - 22.9.1 设计系统登录窗体
 - 22.9.2 “登录”按钮的事件处理
 - 22.9.3 “密码”文本框的回车事件
- 22.10 主窗体模块设计
 - 22.10.1 创建系统主窗体
 - 22.10.2 设计菜单栏
 - 22.10.3 设计工具栏
 - 22.10.4 设计导航按钮
 - 22.10.5 设计状态栏
 - 22.10.6 设计显示背景图片的面板
- 22.11 供应商基本信息管理模块设计
 - 22.11.1 设计供应商基本信息管理窗体
 - 22.11.2 添加供应商信息
 - 22.11.3 修改供应商信息

<<学通Java的24堂课>>

- 22.11.4 删除供应商信息
- 22.12 订购商品信息管理模块设计
 - 22.12.1 设计订购商品信息管理窗体
 - 22.12.2 订购商品信息
- 22.13 采购入库管理模块设计
 - 22.13.1 设计采购入库管理窗体
 - 22.13.2 采购入库管理
- 22.14 入库信息查询模块设计
 - 22.14.1 设计入库信息查询窗体
 - 22.14.2 入库信息查询
- 22.15 入库退货管理模块设计
 - 22.15.1 设计入库退货管理窗体
 - 22.15.2 设计录入商品入库退货信息窗体
 - 22.15.3 设计保存输入信息的类
- 22.16 库存盘点窗体模块设计
 - 22.16.1 设计库存盘点窗体
 - 22.16.2 库存盘点
- 22.17 库存调拨模块设计
 - 22.17.1 设计库存调拨窗体
 - 22.17.2 添加商品调拨信息
 - 22.17.3 查询商品调拨信息
- 22.18 销售订单管理模块设计
 - 22.18.1 设计销售订单管理窗体
 - 22.18.2 销售订单管理
- 22.19 销售出库管理模块设计
 - 22.19.1 设计销售出库管理窗体
 - 22.19.2 销售出库管理
- 22.20 销售退货管理模块设计
 - 22.20.1 设计销售退货管理窗体
 - 22.20.2 设计录入商品销售退货信息窗体
 - 22.20.3 设计保存输入信息的类
- 22.21 添加用户信息模块设计
 - 22.21.1 设计添加用户信息窗体
 - 22.21.2 添加用户信息
- 22.22 用户设置窗体模块设计
 - 22.22.1 设计用户设置窗体
 - 22.22.2 修改用户密码
 - 22.22.3 设置用户权限
 - 22.22.4 删除用户信息
- 22.23 经手人管理模块设计
 - 22.23.1 设计经手人管理窗体
 - 22.23.2 添加经手人
 - 22.23.3 设置经手人
- 22.24 开发常见问题与解决
 - 22.24.1 不显示系统登录窗体
 - 22.24.2 运行程序时找不到数据库驱动
 - 22.24.3 运行程序时用户名或密码不正确

<<学通Java的24堂课>>

22.24.4 运行程序时找不到数据库

22.25 总结

特别提醒：

亲爱的读者朋友，由于近期纸张价格和印制成本大幅上涨，为不增加读者朋友的负担，又不减少书的内容，本书以下章节内容不得不放在配书光盘中，由此给您带来了不便，在此深表歉意。

第23堂课 企业内部通讯管理系统

视频讲解：10分钟

（本章内容在配书光盘中）

23.1 开发背景

23.2 系统设计

23.2.1 系统目标

23.2.2 系统功能结构

23.2.3 数据库设计

23.2.4 文件夹组织结构

23.3 主窗体设计

23.4 公共模块设计

23.5 系统托盘模块设计

23.6 系统操作模块设计

23.7 用户管理模块设计

23.8 通讯模块设计

23.9 总结

第24堂课 图书馆管理系统

视频讲解：19分钟

（本章内容在配书光盘中）

24.1 系统分析

24.2 系统设计

24.2.1 系统目标

24.2.2 系统功能结构

24.2.3 系统业务流程图

24.3 系统运行环境

24.4 数据库与数据表设计

24.4.1 数据库分析

24.4.2 数据表设计

24.5 系统文件夹组织结构

24.6 公共类设计

24.7 登录模块设计

24.8 系统主窗体设计

24.9 新书订购模块设计

24.10 图书验收模块设计

24.11 图书信息添加模块设计

24.12 图书信息修改模块设计

24.13 图书借阅模块设计

24.14 图书归还模块设计

24.15 图书查询模块设计

24.16 总结

附录a java程序编码规范

<<学通Java的24堂课>>

(本章内容在配书光盘中)

a.1 命名规则

- a.1.1 数据类型简写规则
- a.1.2 变量及常量名称命名规则
- a.1.3 类命名规则
- a.1.4 成员变量命名规则
- a.1.5 方法命名规则
- a.1.6 接口命名规则

a.2 代码版式

- a.2.1 统一代码缩进
- a.2.2 合理使用空行
- a.2.3 代码换行
- a.2.4 空格的使用

a.3 代码注释

- a.3.1 注释的目的
- a.3.2 代码注释规范

a.4 数据库编程命名规范

- a.4.1 数据库命名规范
- a.4.2 数据表命名规范
- a.4.3 字段命名规范
- a.4.4 视图命名规范
- a.4.5 存储过程命名规范
- a.4.6 触发器命名规范

<<学通Java的24堂课>>

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>