

《疯狂Java讲义》

图书基本信息

书名：《疯狂Java讲义》

13位ISBN编号：9787121236699

出版时间：2014-7-1

作者：李刚

页数：851

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》是《疯狂Java讲义》的第3版，第3版保持了前两版系统、全面、讲解浅显、细致的特性，全面新增介绍了Java 8的新特性，《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》大部分示例程序都采用Lambda表达式、流式API进行了改写，因此务必使用Java 8的JDK来编译、运行。

《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》深入介绍了Java编程的相关方面，全书内容覆盖了Java的基本语法结构、Java的面向对象特征、Java集合框架体系、Java泛型、异常处理、Java GUI编程、JDBC数据库编程、Java注释、Java的IO流体系、Java多线程编程、Java网络通信编程和Java反射机制。覆盖了java.lang、java.util、java.text、java.io和java.nio、java.sql、java.awt、javax.swing包下绝大部分类和接口。本书全面介绍了Java 8的新的接口语法、Lambda表达式、方法引用、构造器引用、函数式编程、流式编程、新的日期、时间API、并行支持、改进的类型推断、重复注解、JDBC 4.2新特性等新特性。与前两版类似，《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》并不单纯从知识角度来讲解Java，而是从解决问题的角度来介绍Java语言，所以《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》中涉及大量实用案例开发：五子棋游戏、梭哈游戏、仿QQ的游戏大厅、MySQL企业管理器、仿EditPlus的文本编辑器、多线程、断点下载工具、Spring框架的IoC容器……这些案例既能让读者巩固每章的知识，又可以让读者学以致用，激发编程自豪感，进而引爆内心的编程激情。《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》光盘里包含书中所有示例的代码和《疯狂Java实战演义》的所有项目代码，这些项目可以作为《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》课后练习的“非标准答案”，如果读者需要获取关于课后习题的解决方法、编程思路，可以登录<http://www.crazyit.org>站点与笔者及《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》庞大的读者群相互交流。

《疯狂Java讲义（第3版）（含CD光盘1张）》为所有打算深入掌握Java编程的读者而编写，适合各种层次的Java学习者和工作者阅读，也适合作为大学教育、培训机构的Java教材。但如果只是想简单涉猎Java，则本书过于庞大，不适合阅读。

《疯狂Java讲义》

作者简介

李刚，十多年软件行业开发从业经验，疯狂软件教育中心教学总监。

疯狂Java实训营创始人，疯狂Java体系原创图书作者。

广东技术师范学院计算机科学系兼职副教授，51cto专家门诊特邀嘉宾。

培训的学生已在华为、IBM、阿里软件、网易、电信盈科等名企就职。

国内著名高端IT技术作家，已出版《疯狂Java讲义》《疯狂Android讲义》《轻量级Java EE企业应用实战》《疯狂iOS讲义》《疯狂Ajax讲义》《疯狂XML讲义》《经典Java EE企业应用实战》《疯狂HTML5/CSS3/JavaScript讲义》《Struts 2.x权威指南》等著作。其中疯狂Java体系图书经多年沉淀，赢得极高的市场认同，多次重印成为超级畅销书，并被多所“985”“211”院校选作教材。部分图书已被翻译成繁体中文版、授权到台湾地区。

书籍目录

第1章 Java语言概述与开发环境

- 1
- 1.1 Java语言的发展简史
- 2
- 1.2 Java的竞争对手及各自优势
- 4
- 1.2.1 C#简介和优势
- 4
- 1.2.2 Ruby简介和优势
- 5
- 1.2.3 Python简介和优势
- 5
- 1.3 Java程序运行机制
- 6
- 1.3.1 高级语言的运行机制
- 6
- 1.3.2 Java程序的运行机制和JVM
- 6
- 1.4 开发Java的准备
- 8
- 1.4.1 下载和安装Java 8的JDK
- 8
- 不是说JVM是运行Java程序的虚拟机吗？那JRE和JVM的关系是怎样的呢？
- 8
- 为什么不安装公共JRE呢？
- 9
- 1.4.2 设置PATH环境变量
- 10
- 为什么选择用户变量？用户变量与系统变量有什么区别？
- 11
- 1.5 第一个Java程序
- 12
- 1.5.1 编辑Java源代码
- 12
- 1.5.2 编译Java程序
- 12
- 当编译C程序时，不仅需要指定存放目标文件的位置，也需要指定目标文件的文件名，这里使用javac编译Java程序时怎么不需要指定目标文件的文件名呢？
- 13
- 1.5.3 运行Java程序
- 13
- 1.5.4 根据CLASSPATH环境变量定位类
- 14
- 1.6 Java程序的基本规则
- 15
- 1.6.1 Java程序的组织形式
- 15

1.6.2 Java源文件的命名规则

16

1.6.3 初学者容易犯的错误

17

1.7 垃圾回收机制

19

1.8 何时开始使用IDE工具

20

我想学习Java编程，到底是学习Eclipse好，还是学习NetBeans好呢？

21

1.9 本章小结

21

第2章 理解面向对象

22

2.1 面向对象

23

2.1.1 结构化程序设计简介

23

2.1.2 程序的三种基本结构

24

2.1.3 面向对象程序设计简介

26

2.1.4 面向对象的基本特征

27

2.2 UML（统一建模语言）介绍

28

2.2.1 用例图

30

2.2.2 类图

30

2.2.3 组件图

32

2.2.4 部署图

33

2.2.5 顺序图

33

2.2.6 活动图

34

2.2.7 状态机图

35

2.3 Java的面向对象特征

36

2.3.1 一切都是对象

36

2.3.2 类和对象

36

2.4 本章小结

37

第3章 数据类型和运算符

38

3.1 注释

39

3.1.1 单行注释和多行注释

39

3.1.2 文档注释

40

API文档是什么？

40

为什么要学习查看API文档的方法？

3.2 标识符和关键字

46

3.2.1 分隔符

46

3.2.2 标识符规则

47

3.2.3 Java关键字

47

3.3 数据类型分类

48

什么是变量？变量有什么用？

48

3.4 基本数据类型

49

3.4.1 整型

49

3.4.2 字符型

51

什么是字符集？

51

3.4.3 浮点型

53

3.4.4 数值中使用下划线分隔

54

3.4.5 布尔型

54

3.5 基本类型的类型转换

55

3.5.1 自动类型转换

55

3.5.2 强制类型转换

56

3.5.3 表达式类型的自动提升

58

3.6 直接量

59

3.6.1 直接量的类型

59

3.6.2 直接量的赋值

59	
3.7	运算符
60	
3.7.1	算术运算符
60	
3.7.2	赋值运算符
63	
3.7.3	位运算符
63	
3.7.4	扩展后的赋值运算符
66	
3.7.5	比较运算符
66	
3.7.6	逻辑运算符
67	
3.7.7	三目运算符
68	
3.7.8	运算符的结合性和优先级
69	
3.8	本章小结
70	
第4章	流程控制与数组
71	
4.1	顺序结构
72	
4.2	分支结构
72	
4.2.1	if条件语句
72	
4.2.2	Java 7增强后的switch分支语句
76	
4.3	循环结构
78	
4.3.1	while循环语句
78	
4.3.2	do while循环语句
79	
4.3.3	for循环
80	
4.3.4	嵌套循环
83	
4.4	控制循环结构
84	
4.4.1	使用break结束循环
84	
4.4.2	使用continue忽略本次循环剩下语句
85	
4.4.3	使用return结束方法
86	

4.5 数组类型

86

4.5.1 理解数组：数组也是一种类型

86

int[]是一种类型吗？怎么使用这种类型呢？

87

4.5.2 定义数组

87

4.5.3 数组的初始化

88

能不能只分配内存空间，不赋初始值呢？

88

4.5.4 使用数组

89

为什么要我记住这些异常信息？

89

4.5.5 foreach循环

90

4.6 深入数组

91

4.6.1 内存中的数组

91

为什么有栈内存和堆内存之分？

92

4.6.2 基本类型数组的初始化

94

4.6.3 引用类型数组的初始化

95

4.6.4 没有多维数组

97

我是否可以让图4.13中灰色覆盖的数组元素再次指向另一个数组？这样不就可以扩展成三维数组，甚至扩展成更多维的数组吗？

98

4.6.5 Java 8增强的工具类：Arrays

99

4.6.6 数组的应用举例

102

4.7 本章小结

105

本章练习

105

第5章 面向对象（上）

106

5.1 类和对象

107

5.1.1 定义类

107

构造器不是没有返回值吗？为什么不能用void声明呢？

109

5.1.2 对象的产生和使用	110
5.1.3 对象、引用和指针	110
5.1.4 对象的this引用	111
5.2 方法详解	115
5.2.1 方法的所属性	115
5.2.2 方法的参数传递机制	116
5.2.3 形参个数可变的方法	119
5.2.4 递归方法	120
5.2.5 方法重载	122
为什么方法的返回值类型不能用于区分重载的方法？	122
5.3 成员变量和局部变量	123
5.3.1 成员变量和局部变量	123
5.3.2 成员变量的初始化和内存中的运行机制	126
5.3.3 局部变量的初始化和内存中的运行机制	128
5.3.4 变量的使用规则	129
5.4 隐藏和封装	130
5.4.1 理解封装	130
5.4.2 使用访问控制符	130
5.4.3 package、import和import static	133
5.4.4 Java的常用包	138
5.5 深入构造器	138
5.5.1 使用构造器执行初始化	138
构造器是创建Java对象的途径，是不是说构造器完全负责创建Java对象？	139
5.5.2 构造器重载	139

为什么要用this来调用另一个重载的构造器？我把另一个构造器里的代码复制、粘贴到这个构造器里不就可以了吗？

141

5.6 类的继承

141

5.6.1 继承的特点

141

5.6.2 重写父类的方法

142

5.6.3 super限定

144

5.6.4 调用父类构造器

146

为什么我创建Java对象时从未感觉到java.lang. Object类的构造器被调用过？

148

5.7 多态

148

5.7.1 多态性

148

5.7.2 引用变量的强制类型转换

150

5.7.3 instanceof运算符

151

5.8 继承与组合

152

5.8.1 使用继承的注意点

152

5.8.2 利用组合实现复用

153

使用组合关系来实现复用时，需要创建两个Animal对象，是不是意味着使用组合关系时系统开销更大？

156

5.9 初始化块

156

5.9.1 使用初始化块

156

5.9.2 初始化块和构造器

158

5.9.3 静态初始化块

159

5.10 本章小结

161

第6章 面向对象（下）

162

6.1 Java 8增强的包装类

163

Java为什么要对这些数据进行缓存呢？

166

6.2 处理对象

167	
6.2.1 打印对象和toString方法	167
6.2.2 ==和equals方法	169
上面程序中判断obj是否为Person类的实例时，为何不用obj instanceof Person来判断呢？	172
6.3 类成员	172
6.3.1 理解类成员	172
6.3.2 单例 (Singleton) 类	173
6.4 final修饰符	174
6.4.1 final成员变量	175
6.4.2 final局部变量	176
6.4.3 final修饰基本类型变量和引用类型变量的区别	177
6.4.4 可执行“宏替换”的final变量	178
6.4.5 final方法	180
6.4.6 final类	180
6.4.7 不可变类	181
6.4.8 缓存实例的不可变类	183
6.5 抽象类	186
6.5.1 抽象方法和抽象类	186
6.5.2 抽象类的作用	189
6.6 Java 8改进的接口	190
6.6.1 接口的概念	190
6.6.2 Java 8中接口的定义	190
6.6.3 接口的继承	193
6.6.4 使用接口	193
6.6.5 接口和抽象类	195

6.6.6 面向接口编程

195

6.7 内部类

199

6.7.1 非静态内部类

199

非静态内部类对象和外部类对象的关系是怎样的？

203

6.7.2 静态内部类

203

为什么静态内部类的实例方法也不能访问外部类的实例属性呢？

204

接口里是否能定义内部接口？

205

6.7.3 使用内部类

205

既然内部类是外部类的成员，那么是否可以为外部类定义子类，在子类中再定义一个内部类来重写其父类中的内部类呢？

208

6.7.4 局部内部类

208

6.7.5 Java 8改进的匿名内部类

209

6.8 Java 8新增的Lambda表达式

212

6.8.1 Lambda表达式入门

212

6.8.2 Lambda表达式与函数式接口

214

6.8.3 方法引用与构造器引用

216

6.8.4 Lambda表达式与匿名内部类的联系和区别

218

6.8.5 使用Lambda表达式调用Arrays的类方法

219

6.9 枚举类

220

6.9.1 手动实现枚举类

220

6.9.2 枚举类入门

221

6.9.3 枚举类的成员变量、方法和构造器

222

6.9.4 实现接口的枚举类

224

枚举类不是用final修饰了吗？怎么还能派生子类呢？

225

6.9.5 包含抽象方法的枚举类

225

6.10 对象与垃圾回收	226
6.10.1 对象在内存中的状态	227
6.10.2 强制垃圾回收	227
6.10.3 finalize方法	229
6.10.4 对象的软、弱和虚引用	230
6.11 修饰符的适用范围	233
6.12 使用JAR文件	234
6.12.1 jar命令详解	235
6.12.2 创建可执行的JAR包	236
6.12.3 关于JAR包的技巧	237
6.13 本章小结	238
本章练习	238
第7章 Java基础类库	239
7.1 与用户互动	240
7.1.1 运行Java程序的参数	240
7.1.2 使用Scanner获取键盘输入	241
7.2 系统相关	243
7.2.1 System类	243
7.2.2 Runtime类	245
7.3 常用类	246
7.3.1 Object类	246
7.3.2 Java 7新增的Objects类	247
7.3.3 String、StringBuffer和StringBuilder类	248
7.3.4 Math类	251

7.3.5 Java 7的ThreadLocalRandom与Random	253
7.3.6 BigDecimal类	255
7.4 Java 8的日期、时间类	257
7.4.1 Date类	257
7.4.2 Calendar类	258
7.4.3 Java 8新增的日期、时间包	261
7.5 正则表达式	263
7.5.1 创建正则表达式	263
7.5.2 使用正则表达式	266
7.6 国际化与格式化	270
7.6.1 Java国际化的思路	270
7.6.2 Java支持的国家 and 语言	270
7.6.3 完成程序国际化	271
7.6.4 使用MessageFormat处理包含占位符的字符串	273
7.6.5 使用类文件代替资源文件	274
7.6.6 使用NumberFormat格式化数字	274
7.6.7 使用DateFormat格式化日期、时间	276
7.6.8 使用SimpleDateFormat格式化日期	277
7.7 Java 8新增的日期、时间格式器	278
7.7.1 使用DateTimeFormatter完成格式化	278
7.7.2 使用DateTimeFormatter解析字符串	279
7.8 本章小结	280
本章练习	280
第8章 Java集合	281
8.1 Java集合概述	

282	
8.2 Collection和Iterator接口	
283	
8.2.1 使用Lambda表达式遍历集合	
285	
8.2.2 使用Java 8增强的Iterator遍历集合元素	
286	
8.2.3 使用Lambda表达式遍历Iterator	
287	
8.2.4 使用foreach循环遍历集合元素	
288	
8.2.5 使用Java 8新增的Predicate操作集合	
288	
8.2.6 使用Java 8新增的Stream操作集合	
289	
8.3 Set集合	
291	
8.3.1 HashSet类	
292	
hashCode()方法对于HashSet是不是十分重要？	
293	
8.3.2 LinkedHashSet类	
295	
8.3.3 TreeSet类	
296	
8.3.4 EnumSet类	
302	
8.3.5 各Set实现类的性能分析	
303	
8.4 List集合	
304	
8.4.1 Java 8改进的List接口和ListIterator接口	
304	
8.4.2 ArrayList和Vector实现类	
307	
8.4.3 固定长度的List	
308	
8.5 Queue集合	
308	
8.5.1 PriorityQueue实现类	
309	
8.5.2 Deque接口与ArrayDeque实现类	
309	
8.5.3 LinkedList实现类	
311	
8.5.4 各种线性表的性能分析	
312	
8.6 Java 8增强的Map集合	
313	

8.6.1 Java 8为Map新增的方法	315
8.6.2 Java 8改进的HashMap和Hashtable实现类	316
8.6.3 LinkedHashMap实现类	319
8.6.4 使用Properties读写属性文件	319
8.6.5 SortedMap接口和TreeMap实现类	320
8.6.6 WeakHashMap实现类	323
8.6.7 IdentityHashMap实现类	323
8.6.8 EnumMap实现类	324
8.6.9 各Map实现类的性能分析	325
8.7 HashSet和HashMap的性能选项	325
8.8 操作集合的工具类：Collections	326
8.8.1 排序操作	326
8.8.2 查找、替换操作	329
8.8.3 同步控制	330
8.8.4 设置不可变集合	330
8.9 烦琐的接口：Enumeration	331
8.10 本章小结	332
本章练习	332
第9章 泛型	333
9.1 泛型入门	334
9.1.1 编译时不检查类型的异常	334
9.1.2 使用泛型	334
9.1.3 Java 7泛型的“菱形”语法	335
9.2 深入泛型	336
9.2.1 定义泛型接口、类	

336	
9.2.2	从泛型类派生子类
338	
9.2.3	并不存在泛型类
339	
9.3	类型通配符
339	
9.3.1	使用类型通配符
341	
9.3.2	设定类型通配符的上限
341	
9.3.3	设定类型形参的上限
343	
9.4	泛型方法
344	
9.4.1	定义泛型方法
344	
9.4.2	泛型方法和类型通配符的区别
346	
9.4.3	Java 7的“菱形”语法与泛型构造器
347	
9.4.4	设定通配符下限
348	
9.4.5	泛型方法与方法重载
350	
9.4.6	Java 8改进的类型推断
351	
9.5	擦除和转换
352	
9.6	泛型与数组
353	
9.7	本章小结
355	
第10章	异常处理
356	
10.1	异常概述
357	
10.2	异常处理机制
358	
10.2.1	使用try...catch捕获异常
358	
10.2.2	异常类的继承体系
360	
10.2.3	Java 7提供的多异常捕获
362	
10.2.4	访问异常信息
363	
10.2.5	使用finally回收资源
364	

10.2.6 异常处理的嵌套

366

10.2.7 Java 7的自动关闭资源的try语句

366

10.3 Checked异常和Runtime异常体系

368

10.3.1 使用throws声明抛出异常

368

10.4 使用throw抛出异常

370

10.4.1 抛出异常

370

10.4.2 自定义异常类

371

10.4.3 catch和throw同时使用

372

10.4.4 Java 7增强的throw语句

373

10.4.5 异常链

374

10.5 Java的异常跟踪栈

376

10.6 异常处理规则

377

10.6.1 不要过度使用异常

378

10.6.2 不要使用过于庞大的try块

379

10.6.3 避免使用Catch All语句

379

10.6.4 不要忽略捕获到的异常

379

10.7 本章小结

380

本章练习

380

第11章 AWT编程

381

11.1 GUI (图形用户界面) 和AWT

382

11.2 AWT容器

383

11.3 布局管理器

386

11.3.1 FlowLayout布局管理器

386

11.3.2 BorderLayout布局管理器

387

BorderLayout最多只能放置5个组件吗？那它也太不实用了吧？

388	
11.3.3	GridLayout布局管理器
389	
11.3.4	GridBagLayout布局管理器
390	
11.3.5	CardLayout布局管理器
392	
11.3.6	绝对定位
394	
11.3.7	BoxLayout布局管理器
395	
	图11.15和图11.16显示的所有按钮都紧挨在一起，如果希望像FlowLayout、GridLayout等布局管理器那样指定组件的间距应该怎么办？
396	
11.4	AWT常用组件
397	
11.4.1	基本组件
397	
11.4.2	对话框（Dialog）
399	
11.5	事件处理
401	
11.5.1	Java事件模型的流程
401	
11.5.2	事件和事件监听器
403	
11.5.3	事件适配器
407	
11.5.4	使用内部类实现监听器
408	
11.5.5	使用外部类实现监听器
408	
11.5.6	类本身作为事件监听器类
409	
11.5.7	匿名内部类实现监听器
410	
11.6	AWT菜单
410	
11.6.1	菜单条、菜单和菜单项
410	
11.6.2	右键菜单
412	
	为什么即使我没有给多行文本域编写右键菜单，但当我在多行文本域上单击右键时也一样会弹出右键菜单？
414	
11.7	在AWT中绘图
414	
11.7.1	画图的实现原理
414	

11.7.2 使用Graphics类

415

11.8 处理位图

419

11.8.1 Image抽象类和BufferedImage实现类

419

11.8.2 使用ImageIO输入/输出位图

421

11.9 剪贴板

425

11.9.1 数据传递的类和接口

426

11.9.2 传递文本

426

11.9.3 使用系统剪贴板传递图像

428

11.9.4 使用本地剪贴板传递对象引用

430

11.9.5 通过系统剪贴板传递Java对象

433

11.10 拖放功能

435

11.10.1 拖放目标

436

11.10.2 拖放源

439

11.11 本章小结

440

本章练习

440

第12章 Swing编程

441

12.1 Swing概述

442

12.2 Swing基本组件的用法

443

12.2.1 Java 7 的Swing组件层次

443

12.2.2 AWT组件的Swing实现

444

为什么单击Swing多行文本域时不是弹出像AWT多行文本域中的右键菜单？

450

12.2.3 为组件设置边框

450

12.2.4 Swing组件的双缓冲和键盘驱动

452

12.2.5 使用JToolBar创建工具条

453

12.2.6 使用JFileChooser和Java 7增强的JColorChooser

455	
12.2.7	使用JOptionPane
462	
12.3	Swing中的特殊容器
467	
12.3.1	使用JSplitPane
467	
12.3.2	使用JTabbedPane
469	
12.3.3	使用JLayeredPane、JdesktopPane和JInternalFrame
473	
12.4	Swing简化的拖放功能
480	
12.5	Java 7新增的Swing功能
481	
12.5.1	使用JLayer装饰组件
481	
12.5.2	创建透明、不规则形状窗口
487	
12.6	使用JProgressBar、ProgressMonitor和BoundedRangeModel创建进度条
489	
12.6.1	创建进度条
489	
12.6.2	创建进度对话框
492	
12.7	使用JSlider和BoundedRangeModel创建滑动条
494	
12.8	使用JSpinner和SpinnerModel创建微调控制器
497	
12.9	使用JList、JComboBox创建列表框
500	
12.9.1	简单列表框
500	
12.9.2	不强制存储列表项的ListModel和ComboBoxModel
503	
12.9.3	强制存储列表项的DefaultListModel和DefaultComboBoxModel
506	
	为什么JComboBox提供了添加、删除列表项的方法？而JList没有提供添加、删除列表项的方法呢？
508	
12.9.4	使用ListCellRenderer改变列表项外观
508	
12.10	使用JTree和TreeModel创建树
510	
12.10.1	创建树
511	
12.10.2	拖动、编辑树节点
513	
12.10.3	监听节点事件
517	

12.10.4 使用DefaultTreeCellRenderer改变节点外观

519

12.10.5 扩展DefaultTreeCellRenderer改变节点外观

520

12.10.6 实现TreeCellRenderer改变节点外观

523

12.11 使用JTable和TableModel创建表格

524

12.11.1 创建表格

525

我们指定的表格数据、表格列标题都是Object类型的数组，JTable如何显示这些Object对象？

525

12.11.2 TableModel和监听器

530

12.11.3 TableColumnModel和监听器

534

12.11.4 实现排序

537

12.11.5 绘制单元格内容

540

12.11.6 编辑单元格内容

543

12.12 使用JFormattedTextField和JtextPane创建格式文本

546

12.12.1 监听Document的变化

547

12.12.2 使用JPasswordField

549

12.12.3 使用JFormattedTextField

549

12.12.4 使用JEditorPane

557

12.12.5 使用JTextPane

557

12.13 本章小结

564

本章练习

564

第13章 MySQL数据库与JDBC编程

565

13.1 JDBC基础

566

13.1.1 JDBC简介

566

13.1.2 JDBC驱动程序

567

13.2 SQL语法

568

13.2.1 安装数据库

568	
13.2.2	关系数据库基本概念和MySQL基本命令
570	
13.2.3	SQL语句基础
572	
13.2.4	DDL语句
573	
13.2.5	数据库约束
577	
13.2.6	索引
584	
13.2.7	视图
585	
13.2.8	DML语句语法
585	
13.2.9	单表查询
588	
13.2.10	数据库函数
592	
13.2.11	分组和组函数
594	
13.2.12	多表连接查询
596	
13.2.13	子查询
599	
13.2.14	集合运算
601	
13.3	JDBC的典型用法
602	
13.3.1	JDBC 4.2常用接口和类简介
602	
13.3.2	JDBC编程步骤
604	
	前面给出的仅仅是MySQL和Oracle两种数据库的驱动，我看不出驱动类字符串有什么规律啊。如果我 希望使用其他数据库，那怎么找到其他数据库的驱动类呢？
604	
13.4	执行SQL语句的方式
607	
13.4.1	使用Java 8新增的executeLargeUpdate方法执行DDL和DML语句
607	
13.4.2	使用execute方法执行SQL语句
608	
13.4.3	使用PreparedStatement执行SQL语句
610	
13.4.4	使用CallableStatement调用存储过程
614	
13.5	管理结果集
615	
13.5.1	可滚动、可更新的结果集

615	
13.5.2	处理Blob类型数据
617	
13.5.3	使用ResultSetMetaData分析结果集
622	
13.6	Java 7的RowSet 1.1
624	
13.6.1	Java 7新增的RowSetFactory与RowSet
625	
13.6.2	离线RowSet
627	
13.6.3	离线RowSet的查询分页
629	
13.7	事务处理
630	
13.7.1	事务的概念和MySQL事务支持
630	
13.7.2	JDBC的事务支持
632	
13.7.3	Java 8增强的批量更新
634	
13.8	分析数据库信息
635	
13.8.1	使用DatabaseMetaData分析数据库信息
635	
13.8.2	使用系统表分析数据库信息
636	
13.8.3	选择合适的分析方式
637	
13.9	使用连接池管理连接
638	
13.9.1	DBCP数据源
638	
13.9.2	C3P0数据源
639	
13.10	本章小结
640	
	本章练习
640	
	第14章 Annotation (注释)
641	
14.1	基本Annotation
642	
14.1.1	限定重写父类方法：@Override
642	
14.1.2	标示已过时：@Deprecated
643	
14.1.3	抑制编译器警告：@SuppressWarnings
644	

14.1.4 Java 7的“堆污染”警告与@SafeVarargs

644

14.1.5 Java 8的函数式接口与@FunctionalInterface

645

14.2 JDK的元Annotation

646

14.2.1 使用@Retention

646

14.2.2 使用@Target

647

14.2.3 使用@Documented

647

14.2.4 使用@Inherited

648

14.3 自定义Annotation

649

14.3.1 定义Annotation

649

14.3.2 提取Annotation信息

650

14.3.3 使用Annotation的示例

652

14.3.4 Java 8新增的重复注解

656

14.3.5 Java 8新增的Type Annotation

658

14.4 编译时处理Annotation

659

14.5 本章小结

663

第15章 输入/输出

664

15.1 File类

665

15.1.1 访问文件和目录

665

15.1.2 文件过滤器

667

15.2 理解Java的IO流

668

15.2.1 流的分类

668

15.2.2 流的概念模型

669

15.3 字节流和字符流

670

15.3.1 InputStream和Reader

670

15.3.2 OutputStream和Writer

672	
15.4 输入/输出流体系	
673	
15.4.1 处理流的用法	
674	
15.4.2 输入/输出流体系	
674	
15.4.3 转换流	
677	
怎么没有把字符流转换成字节流的转换流呢？	
677	
15.4.4 推回输入流	
678	
15.5 重定向标准输入/输出	
679	
15.6 Java虚拟机读写其他进程的数据	
680	
15.7 RandomAccessFile	
682	
15.8 对象序列化	
686	
15.8.1 序列化的含义和意义	
686	
15.8.2 使用对象流实现序列化	
686	
15.8.3 对象引用的序列化	
688	
15.8.4 自定义序列化	
692	
15.8.5 另一种自定义序列化机制	
696	
15.8.6 版本	
698	
15.9 NIO	
699	
15.9.1 Java新IO概述	
699	
15.9.2 使用Buffer	
699	
15.9.3 使用Channel	
702	
15.9.4 字符集和Charset	
705	
二进制序列与字符之间如何对应呢？	
706	
15.9.5 文件锁	
707	
15.10 Java 7的NIO.2	
709	

15.10.1 Path、Paths和Files核心API	709
15.10.2 使用FileVisitor遍历文件和目录	710
15.10.3 使用WatchService监控文件变化	711
15.10.4 访问文件属性	712
15.11 本章小结	714
本章练习	714
第16章 多线程	715
16.1 线程概述	716
16.1.1 线程和进程	716
16.1.2 多线程的优势	717
16.2 线程的创建和启动	718
16.2.1 继承Thread类创建线程类	718
16.2.2 实现Runnable接口创建线程类	719
16.2.3 使用Callable和Future创建线程	720
16.2.4 创建线程的三种方式对比	722
16.3 线程的生命周期	722
16.3.1 新建和就绪状态	722
16.3.2 运行和阻塞状态	724
16.3.3 线程死亡	725
16.4 控制线程	726
16.4.1 join线程	726
16.4.2 后台线程	727
16.4.3 线程睡眠：sleep	728
16.4.4 线程让步：yield	729
16.4.5 改变线程优先级	

730	
16.5	线程同步
731	
16.5.1	线程安全问题
731	
16.5.2	同步代码块
733	
16.5.3	同步方法
735	
16.5.4	释放同步监视器的锁定
737	
16.5.5	同步锁 (Lock)
737	
16.5.6	死锁
739	
16.6	线程通信
741	
16.6.1	传统的线程通信
741	
16.6.2	使用Condition控制线程通信
744	
16.6.3	使用阻塞队列 (BlockingQueue) 控制线程通信
746	
16.7	线程组和未处理的异常
749	
16.8	线程池
752	
16.8.1	Java 8改进的线程池
752	
16.8.2	Java 8增强的ForkJoinPool
754	
16.9	线程相关类
757	
16.9.1	ThreadLocal类
757	
16.9.2	包装线程不安全的集合
759	
16.9.3	线程安全的集合类
759	
16.10	本章小结
760	
	第17章 网络编程
761	
17.1	网络编程的基础知识
762	
17.1.1	网络基础知识
762	
17.1.2	IP地址和端口号
763	

17.2 Java的基本网络支持

764

17.2.1 使用InetAddress

764

17.2.2 使用URLDecoder和URLEncoder

765

17.2.3 URL、URLConnection和URLPermission

766

17.3 基于TCP协议的网络编程

772

17.3.1 TCP协议基础

772

17.3.2 使用ServerSocket创建TCP服务器端

773

17.3.3 使用Socket进行通信

773

17.3.4 加入多线程

776

17.3.5 记录用户信息

778

17.3.6 半关闭的Socket

785

17.3.7 使用NIO实现非阻塞Socket通信

786

17.3.8 使用Java 7的AIO实现非阻塞通信

792

上面程序中好像没用到 号代码的get()方法的返回值，这两个地方不调用get()方法行吗？

795

17.4 基于UDP协议的网络编程

798

17.4.1 UDP协议基础

799

17.4.2 使用DatagramSocket发送、接收数据

799

17.4.3 使用MulticastSocket实现多点广播

803

17.5 使用代理服务器

813

17.5.1 直接使用Proxy创建连接

813

17.5.2 使用ProxySelector自动选择代理服务器

814

17.6 本章小结

817

本章练习

817

第18章 类加载机制与反射

818

18.1 类的加载、连接和初始化

819	
18.1.1 JVM和类	
819	
18.1.2 类的加载	
820	
18.1.3 类的连接	
821	
18.1.4 类的初始化	
821	
18.1.5 类初始化的时机	
822	
18.2 类加载器	
823	
18.2.1 类加载器简介	
823	
18.2.2 类加载机制	
824	
18.2.3 创建并使用自定义的类加载器	
826	
18.2.4 URLClassLoader类	
829	
18.3 通过反射查看类信息	
830	
18.3.1 获得Class对象	
830	
18.3.2 从Class中获取信息	
831	
18.3.3 Java 8新增的方法参数反射	
835	
18.4 使用反射生成并操作对象	
836	
18.4.1 创建对象	
836	
18.4.2 调用方法	
838	
18.4.3 访问成员变量值	
840	
18.4.4 操作数组	
841	
18.5 使用反射生成JDK动态代理	
842	
18.5.1 使用Proxy和InvocationHandler创建动态代理	
843	
18.5.2 动态代理和AOP	
844	
18.6 反射和泛型	
848	
18.6.1 泛型和Class类	
848	

18.6.2 使用反射来获取泛型信息

850

18.7 本章小结

851

本章练习

851

精彩短评

- 1、我的java入门书，讲的很详细，只是有点啰嗦。
- 2、对java程序在内存中的一些状态细节有所涉及，语言核心覆盖较全面。缺少清晰的代码优化过程举例以及语言设计思想，有明显堆砌API的痕迹，UI编程篇幅略多
- 3、实用性很强，囫圇吞枣读了一遍，大致有点印象，具体用到了还是要来翻书
- 4、很多章节的代码不能实现，不过关于java SE部分的知识点讲的算是很详细了，可以结合API一起看，总是还是比较适合入门和进阶巩固的。
- 5、没有看完，这真的是教材不是字典？【2016年3月】
- 6、此书是知识点的堆砌，比较枯燥，行文啰嗦，正文中的描述和实例代码有不同之处。不是入门好书。
- 7、好书，适合初学者，通俗易懂。国内少有的好书。
- 8、刚入职不久，转Java。。入手这本基础类的书，收获还是挺多的。。内容比较基础，文字也挺清晰，有深入分析。。我觉得挺适合初中级编程人员的。。后续会继续看Java深入的几本书 (^ ^)
- 9、挺好的一本入门书，说得很透彻，既覆盖基本知识点，又有进阶层面的讲解
- 10、实体书除了中间两章关于图形界面部分没有看以外（本想看完了再发），其余都看完了（仅仅是看完了）。知识点全面也很细，文字中可以感觉到作者鲜明的个性，感觉不像是在看一本书。但是如果需要一种更为细腻理性的思维，我浏览过的《Java 8编程官方教程》感觉还要好一点。如果时间思维能力足够，不管是Java还是Android开发，对于基础的积累这本书都推荐。而且对于Android开发，中间那两章能够理解的话可以对图形界面开发的思维有很大的启发作用。网上有很多人推荐《Thinking in Java》，我觉得不如前两本书好，可能更适合搞了多年开发的人看。
- 11、好书啊，内容详实！要的就是这种干货！
- 12、读完的第一本Java书籍，当时还在阿里实习，当时看中的就是这本书偏使用，理解讲得不多，但行文还是比较流畅 读起来比较轻松 没有很多人说的那么不堪 推荐 看完之后可以考虑入手 《Effective Java》 《深入理解JVM》 《Java并发编程实战》 研究下深入的东西

精彩书评

1、刚开始看觉得国人能写出这么深入的一本书实属难得,但看完以后回忆好像只依稀记得几个大的提纲,一开始不是觉得挺深入的么?怪就怪在没有比较就没有伤害这个件事上,因为啃完900页还是觉得啥都没看,又换了一本评价很高的《JAVA编程思想》,这才发现区别所在,此书经常时不时抛出一些高深的课题,但是确点到为止,还偶尔拿出java里面的api介绍copy出来,并呼吁大家要学会自己查找api,这里贴出是不得已为之的办法,这不是搞笑么。

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:www.tushu000.com