

《Java语言程序设计（第2版）》

图书基本信息

书名：《Java语言程序设计（第2版）》

13位ISBN编号：9787302364303

出版时间：2014-9

作者：丁振凡

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

本书以Java语言的内容体系为线索，将面向对象程序设计的原则与特点融入具体的Java程序实例中。全书共分17章，分别为Java语言概述，Java数据类型与表达式，流程控制语句，数组和方法，类与对象，继承与多态，常用类的使用，抽象类、接口及内嵌类，异常处理，Java Applet与Java绘图，图形用户界面编程基础，多线程，流式输入输出与文件处理，Java泛型与集合API，高级图形用户界面编程，Java的网络编程，JDBC技术和数据库应用。本书在内容安排上由浅入深，注重理论与实际的结合，例题精练，许多例子是实际应用的写照，有利于培养学生解决实际问题的能力。本书的特点是结构合理、内容丰富、通俗易懂，既注重Java基本理论和概念的阐述，又重视结合实际应用和Java的最新发展。本书可作为高等院校学生学习Java语言和面向对象程序设计方法的教材，同时也可作为广大自学者和软件开发人员的参考用书。

书籍目录

第1篇 Java语言基础部分

第1章 Java语言概述

2

1.1 面向对象程序设计的特性

2

1.2 Java开发和运行环境

4

1.3 Java程序及调试步骤

4

1.3.1 Java应用程序的调试

4

1.3.2 Java Applet程序的调试

8

1.4 在Eclipse环境下调试Java程序

9

1.5 Java语言的特点

11

1.5.1 简单的面向对象语言

11

1.5.2 跨平台与解释执行

11

1.5.3 健壮和安全的语言

11

1.5.4 支持多线程

12

1.5.5 面向网络的语言

12

1.5.6 动态性

12

习题

12

第2章 Java数据类型与表达式

14

2.1 Java符号

14

2.1.1 标识符

14

2.1.2 关键字

15

2.1.3 分隔符

15

2.1.4 注释

16

2.2 数据类型与变量

17

2.2.1 数据类型

17

2.2.2 常量	18
2.2.3 变量	19
2.3 表达式与运算符	22
2.3.1 算术运算符	23
2.3.2 关系运算符	24
2.3.3 逻辑运算符	24
2.3.4 位运算符	25
2.3.5 赋值组合运算符	26
2.3.6 其他运算符	26
2.3.7 运算符优先级	27
2.4 数据的输入/输出	28
2.4.1 使用标准输入/输出流	28
2.4.2 用swing对话框实现输入/输出	30
2.5 常用数学方法	31
习题	32
第3章 流程控制语句	35
3.1 条件选择语句	35
3.1.1 if语句	35
3.1.2 多分支语句switch	38
3.2 循环语句	39
3.2.1 while语句	40
3.2.2 do...while语句	41
3.2.3 for语句	42
3.2.4 循环嵌套	43
3.3 跳转语句	

44	
3.3.1 break语句	
44	
3.3.2 continue语句	
46	
习题	
47	
第4章 数组和方法	
51	
4.1 数组	
51	
4.1.1 一维数组	
51	
4.1.2 多维数组	
54	
4.2 方法	
56	
4.2.1 方法声明	
56	
4.2.2 方法调用	
57	
4.2.3 参数传递	
58	
4.2.4 递归	
59	
4.3 Java的命令行参数	
60	
习题	
60	
第2篇 Java面向对象核心概念及应用	
第5章 类与对象	
66	
5.1 类的定义	
66	
5.2 对象的创建与引用	
67	
5.2.1 创建对象及访问对象成员	
67	
5.2.2 对象的初始化和构造方法	
69	
5.3 变量作用域	
70	
5.4 类变量和静态方法	
71	
5.4.1 类变量	
71	
5.4.2 静态方法	
74	
5.5 理解this	

75	
5.6 使用包组织类	
76	
5.6.1 Java API简介	
76	
5.6.2 建立包	
76	
5.6.3 包的引用	
77	
习题	
79	
第6章 继承与多态	
84	
6.1 继承	
84	
6.1.1 Java继承的实现	
84	
6.1.2 构造方法在类继承中的作用	
85	
6.2 多态性	
87	
6.2.1 方法的重载	
87	
6.2.2 方法的覆盖	
89	
6.2.3 访问继承的成员	
90	
6.3 几个特殊类	
91	
6.3.1 Object类	
91	
6.3.2 Class类	
92	
6.4 访问控制修饰符	
94	
6.5 final修饰符的使用	
97	
6.6 对象引用转换	
98	
6.6.1 对象引用赋值转换	
98	
6.6.2 对象引用强制转换	
99	
习题	
99	
第7章 常用数据类型处理类	
106	
7.1 字符串的处理	
106	

7.1.1 String类	106
7.1.2 StringBuffer类	111
7.2 基本数据类型包装类	113
7.3 日期和时间	114
7.3.1 Date类	115
7.3.2 Calendar类	115
习题	116
第8章 抽象类和接口	121
8.1 抽象类和抽象方法	121
8.1.1 抽象类的定义	121
8.1.2 抽象类的应用	122
8.2 接口	123
8.2.1 接口定义	123
8.2.2 接口的实现	124
8.3 内嵌类	126
8.3.1 成员类	126
8.3.2 静态内嵌类	127
8.3.3 方法中的内嵌类与匿名内嵌类	128
习题	129
第3篇 Java语言高级特性	
第9章 异常处理	136
9.1 异常的概念	136
9.1.1 什么是异常	136
9.1.2 异常的分类	138
9.1.3 系统定义的异常	138

9.2 异常的处理结构	139
9.3 自定义异常	140
9.3.1 自定义异常类设计	141
9.3.2 抛出异常	141
9.3.3 方法的异常声明	141
习题	143
第10章 Java Applet与Java绘图	148
10.1 Java Applet类	148
10.1.1 Applet工作原理	148
10.1.2 Applet方法	149
10.2 Java的图形绘制	151
10.2.1 Java图形坐标	151
10.2.2 各类图形的绘制方法	151
10.2.3 显示文字	153
10.2.4 颜色控制	154
10.2.5 Java 2D图形绘制	155
10.3 Applet参数传递	159
10.3.1 在HTML文件中给Applet提供参数	159
10.3.2 在Applet代码中读取Applet参数值	160
10.4 Applet的多媒体支持	161
10.4.1 绘制图像	161
10.4.2 实现动画	163
10.4.3 播放声音文件	164
习题	165
第11章 图形用户界面编程基础	

168	
11.1	图形用户界面核心概念
168	
11.1.1	引例
168	
11.1.2	图形界面的外观设计
169	
11.1.3	事件处理
170	
11.2	容器与布局管理
174	
11.2.1	FlowLayout（流式布局）
175	
11.2.2	BorderLayout（边缘或方位布局）
176	
11.2.3	GridLayout（网格布局）
178	
11.2.4	CardLayout（卡片式布局）
178	
11.2.5	GridBagLayout（网格块布局）
178	
11.2.6	BoxLayout（盒式布局）
180	
11.3	常用GUI部件
183	
11.3.1	GUI部件概述
183	
11.3.2	文本框与文本域
184	
11.4	鼠标和键盘事件
186	
11.4.1	鼠标事件
186	
11.4.2	键盘事件
190	
	习题
192	
	第12章 多线程
194	
12.1	Java线程的概念
194	
12.1.1	多进程与多线程
194	
12.1.2	线程的状态
194	
12.1.3	线程调度与优先级
195	
12.2	Java多线程编程方法
196	

12.2.1 Thread类简介	196
12.2.2 继承Thread类实现多线程	197
12.2.3 实现Runnable接口编写多线程	198
12.3 线程资源的同步处理	200
12.3.1 临界资源问题	200
12.3.2 wait()和notify()方法	201
12.3.3 过桥问题	201
12.3.4 死锁	203
12.4 Java的任务定时处理	203
习题	204
第13章 流式输入/输出与文件处理	207
13.1 输入/输出基本概念	207
13.2 面向字节的输入/输出流	208
13.2.1 面向字节的输入流	208
13.2.2 面向字节的输出流	211
13.3 面向字符的输入/输出流	214
13.3.1 面向字符的输入流	214
13.3.2 面向字符的输出流	216
13.4 文件与目录管理	218
13.5 转换流	220
13.6 文件的随机访问	221
13.7 对象串行化	222
习题	225
第14章 Java泛型与收集API	229
14.1 Java泛型	

229	
14.1.1	Java泛型简介
229	
14.1.2	关于Comparable<T>与Comparator<T>接口
230	
14.2	Collection API简介
232	
14.2.1	Collection接口
233	
14.2.2	Set接口
234	
14.2.3	List接口
234	
14.3	Collections类
238	
14.4	Map接口及实现层次
239	
	习题
241	
	第15章 高级图形界面编程
245	
15.1	Swing包简介
245	
15.2	对话框的使用
246	
15.2.1	AWT对话框
246	
15.2.2	Swing中的对话框
247	
15.3	Swing典型容器及部件
250	
15.3.1	JFrame类
250	
15.3.2	JApplet
252	
15.4	各类选择部件的使用
254	
15.4.1	AWT典型选择控件
254	
15.4.2	Swing的选择部件
256	
15.5	菜单与工具栏
259	
15.5.1	AWT下拉菜单
259	
15.5.2	Swing下拉菜单
261	
15.5.3	Swing工具栏
263	

15.6 滚动条与滑动杆	264
15.6.1 AWT滚动条	264
15.6.2 JSlider类	265
15.7 表格 (JTable) 的使用	267
15.7.1 表格的构造	267
15.7.2 表格元素的访问处理	268
15.7.3 表格的事件处理	271
习题	272
第16章 Java的网络编程	274
16.1 网络编程基础	274
16.1.1 网络协议	274
16.1.2 InetAddress类	274
16.2 Socket通信	275
16.2.1 Java的Socket编程原理	275
16.2.2 简单多用户聊天程序的实现	277
16.3 无连接的数据报	281
16.3.1 DatagramPacket类	281
16.3.2 DatagramSocket类	281
16.3.3 发送和接收过程	281
16.3.4 数据报多播	284
16.4 URL	286
16.4.1 URL类	286
16.4.2 URLConnection类	288
16.4.3 用Applet方法访问URL资源	289
习题	

291	
第17章 JDBC技术和数据库应用	
292	
17.1 关系数据库概述	
292	
17.2 JDBC	
292	
17.2.1 JDBC驱动程序	
293	
17.2.2 ODBC数据源配置	
293	
17.2.3 JDBC API	
294	
17.3 JDBC基本应用	
296	
17.3.1 数据库查询	
296	
17.3.2 数据库的更新	
300	
17.3.3 用PreparedStatement类实现SQL操作	
301	
17.4 数据库应用举例	
302	
习题	
309	
参考文献	
310	

《Java语言程序设计（第2版）》

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