

《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

出版社：电子工业出版社

作者：桂颖,谷涛

页数：848

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

《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。

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
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	“<<”左移运算
53	
3.5.2	“>>”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
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	
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
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	
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	
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
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
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 障碍物	
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
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	
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	

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	
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	
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
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

精彩书评

1、可以作为学习练习的书籍，里面的项目案例不错，书中的每个例子都很简洁，都是为了配合书中的每一个知识点而设计的。可以将之前零散的知识，都串联起来，真正的使用到实际项目中。因为是国人出的书，所以书中的表达都能够很清楚，不像老外书的翻译版会有语句上的不理解。并且这本书的编排也挺好的。看着很舒服。

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