

## 图书基本信息

书名：《Java 6基础教程》

13位ISBN编号：9787302233626

10位ISBN编号：7302233624

出版时间：2011-3

出版社：清华大学出版社

作者：杜春涛

页数：395

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](http://www.tushu000.com)

# 《Java 6基础教程》

## 内容概要

《Java 6基础教程》采用JDK 6版本，参照全国计算机等级考试二级Java考试大纲内容编写而成。JDK 6的一大特点就是提供了Scanner类，使得键盘输入数据变得像C++一样方便快捷。《Java 6基础教程》内容由浅入深，紧密结合实际，利用大量典型实例，详细讲解：Java面向对象的编程思想、编程语法和设计模式。全书共分11章，第1章～第3章主要讲述Java语言概述、Java语言基础以及流程控制语句等内容。第4章～第10章介绍了类与对象，消息、继承、封装与多态，常用系统类，异常处理，输入输出及文件操作，多线程，图形用户界面的设计与实现等。第11章介绍了Java语言在网络编程和数据库编程方面的应用。通过《Java 6基础教程》学习为读者走向真正软件开发奠定了基础。

《Java 6基础教程》非常适合作为大专院校的Java语言或面向对象程序设计课程的教材，也适合对Java语言程序设计感兴趣的读者以及参加全国计算机等级考试的应试者参考。

## 书籍目录

### 第1章 java语言概述

- 1.1 java语言的产生及特点
  - 1.1.1 java语言的产生
  - 1.1.2 java语言的特点
- 1.2 java语言的实现机制
  - 1.2.1 java虚拟机
  - 1.2.2 垃圾回收机制
  - 1.2.3 代码的安全检验
- 1.3 java语言的体系结构
  - 1.3.1 jdk 6平台标准版结构
  - 1.3.2 java语言的程序结构
- 1.4 java开发运行环境
- 1.5 java程序的运行步骤
  - 1.5.1 java application程序的建立及运行
  - 1.5.2 java applet程序的建立及运行
- 1.6 java程序的调试
- 1.7 java语言编程规范
  - 1.7.1 java命名约定
  - 1.7.2 java源文件结构规则
  - 1.7.3 java源文件排版规则

#### 习题1

### 第2章 java语言基础

- 2.1 java符号集
  - 2.1.1 标识符和关键字
  - 2.1.2 运算符和分隔符
  - 2.1.3 注释
- 2.2 基本数据类型
  - 2.2.1 数据类型
  - 2.2.2 基本数据类型常量
  - 2.2.3 基本数据类型变量
  - 2.2.4 基本数据类型之间的转换
  - 2.2.5 常量数据赋值给变量的规律
  - 2.2.6 基本数据类型类（包装类）
- 2.3 引用类型
  - 2.3.1 基本类型和引用类型的区别
  - 2.3.2 用new关键字创建对象
- 2.4 运算符和表达式
  - 2.4.1 算术运算符和表达式
  - 2.4.2 关系运算符和表达式
  - 2.4.3 逻辑运算符和表达式
  - 2.4.4 位运算符和表达式
  - 2.4.5 赋值运算符和表达式
  - 2.4.6 条件运算符和表达式
  - 2.4.7 运算符的优先级
- 2.5 常用数学方法
- 2.6 java输入和输出
  - 2.6.1 java输出

## 2.6.2 java输入

### 习题2

## 第3章 流程控制语句

### 3.1 顺序结构

### 3.2 分支语句

#### 3.2.1 if语句

#### 3.2.2 switch语句

### 3.3 循环语句

#### 3.3.1 while语句

#### 3.3.2 do-while语句

#### 3.3.3 for语句

#### 3.3.4 循环语句的比较及其控制要点

#### 3.3.5 循环嵌套

### 3.4 跳转语句

#### 3.4.1 break语句

#### 3.4.2 break lab语句

#### 3.4.3 continue语句

#### 3.4.4 continue lab语句

### 习题3

## 第4章 类与对象

### 4.1 类

#### 4.1.1 类的概念

#### 4.1.2 类的定义

### 4.2 对象

#### 4.2.1 创建对象

#### 4.2.2 使用对象

#### 4.2.3 对象的初始化和构造方法

### 4.3 数据成员

#### 4.3.1 数据成员的声明

#### 4.3.2 static修饰的静态数据成员

#### 4.3.3 final修饰的最终数据成员

### 4.4 成员方法

#### 4.4.1 成员方法的分类

#### 4.4.2 定义成员方法

#### 4.4.3 方法体中的局部变量

#### 4.4.4 成员方法的返回值

#### 4.4.5 形式参数与实际参数

#### 4.4.6 成员方法的引用

#### 4.4.7 static修饰的静态方法

#### 4.4.8 final修饰的最终方法

#### 4.4.9 native修饰的本地方法

### 4.5 内部类

### 4.6 java系统类库

### 习题4

## 第5章 消息、继承、封装、多态

### 5.1 消息

#### 5.1.1 消息的概念

#### 5.1.2 公有消息和私有消息

### 5.2 继承

5.2.1 继承的概念

5.2.2 继承的特征

5.2.3 继承的实现

5.2.4 this与super

5.3 抽象类、接口和包

5.3.1 抽象类

5.3.2 接口

5.3.3 包

5.4 封装

5.4.1 公共访问控制符public

5.4.2 默认访问控制

5.4.3 保护访问控制符protected

5.4.4 私有访问控制符private

5.4.5 继承打破了封装

5.5 多态

5.5.1 多态的概念

5.5.2 方法重载

5.5.3 覆盖

5.5.4 构造方法的重载与继承

5.6 类之间的关系

5.6.1 关联

5.6.2 依赖

5.6.3 聚集

5.6.4 泛化

5.6.5 实现

习题5

第6章 数组及java常用类

6.1 数组

6.1.1 一维数组

6.1.2 多维数组

6.1.3 操作数组的常用方法

6.1.4 数组作为方法参数

6.1.5 数组实用类java.util.arrays

6.2 object类

6.3 system类

6.3.1 用system类获取标准输入/输出

6.3.2 用system类的方法获取系统信息及实现系统操作

6.4 applet类

6.4.1 applet小程序

6.4.2 applet类

6.4.3 html文件参数传递

6.5 string类和stringbuffer类

6.5.1 string类

6.5.2 stringbuffer类

6.6 random类

6.7 处理日期的类

6.8 bigdecimal类

习题6

第7章 异常处理

## 7.1 概述

### 7.1.1 异常的概念

### 7.1.2 java虚拟机的方法调用栈

### 7.1.3 异常处理对性能的影响

## 7.2 运用java异常处理机制

### 7.2.1 try-catch语句：抛出、捕获以及处理异常

### 7.2.2 finally语句：必须执行的代码

### 7.2.3 throws子句：声明异常

### 7.2.4 throw语句：抛出异常

### 7.2.5 异常处理语句的语法规则

### 7.2.6 异常流程的运行过程

## 7.3 java异常类

### 7.3.1 运行时异常

### 7.3.2 受检查异常

### 7.3.3 区分运行时异常和受检查异常

## 7.4 用户自定义的异常

## 7.5 方法覆盖与异常

## 习题7

## 第8章 输入/输出及文件操作

### 8.1 流类概述

#### 8.1.1 流的概念

#### 8.1.2 java中包含的输入/输出流类

### 8.2 字节i/o流

#### 8.2.1 字节输入流

#### 8.2.2 字节输出流

### 8.3 字符i/o流

#### 8.3.1 字符输入流

#### 8.3.2 字符输出流

### 8.4 标准i/o流

#### 8.4.1 重新包装标准输入和输出

#### 8.4.2 重新定向标准输入和输出

### 8.5 文件

#### 8.5.1 file类

#### 8.5.2 利用文件i/o流实现对文件的读写

## 习题8

## 第9章 多线程

### 9.1 线程的创建与启动

#### 9.1.1 继承thread类创建线程

#### 9.1.2 实现runnable接口创建线程

### 9.2 线程的状态转换

#### 9.2.1 新建状态

#### 9.2.2 可运行状态

#### 9.2.3 运行状态

#### 9.2.4 阻塞状态

#### 9.2.5 死亡状态

### 9.3 线程调度

#### 9.3.1 调整各个线程的优先级

#### 9.3.2 线程睡眠：thread.sleep()方法

#### 9.3.3 线程让步：thread.yield()方法

9.3.4 等待其他线程结束：join()方法

9.4 线程同步

习题9

## 第10章 图形用户界面

10.1 用awt编写图形用户界面

10.1.1 java.awt包

10.1.2 构件、容器和布局管理器

10.1.3 常用容器

10.1.4 布局管理器

10.2 awt事件处理模型

10.2.1 事件类

10.2.2 事件监听器

10.2.3 awt事件及其相应的监听器接口

10.2.4 事件适配器

10.2.5 awt事件处理实现方式

10.3 awt构件库

10.3.1 标准构件的应用

10.3.2 基本构件与监听器的对应关系

10.4 awt绘图

10.4.1 awt绘图基础知识

10.4.2 color类

10.4.3 绘制文字

10.4.4 绘制图形

10.4.5 显示图像

10.4.6 实现动画

10.5 用swing编写图形用户界面

10.5.1 swing的特性

10.5.2 swing构件及其事件处理

10.5.3 joptionpane类对话框

习题10

## 第11章 网络编程及数据库编程

11.1 网络编程

11.1.1 url通信

11.1.2 socket通信

11.1.3 udp通信

11.2 数据库编程

11.2.1 数据库简介

11.2.2 jdbc简介

11.2.3 常用jdbc类与接口

11.2.4 建立odbc数据源

11.2.5 jdbc编程

习题11

参考文献

## 精彩短评

1、同学买来用的，据说还不错，毕竟是用来学习的教材

## 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](http://www.tushu000.com)