

《Java 2 全方位学习》

图书基本信息

书名：《Java 2 全方位学习》

13位ISBN编号：9787115108784

10位ISBN编号：7115108781

出版时间：2003-3

出版社：第1版 (2003年3月1日)

作者：朱仲杰

页数：540

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 2 全方位学习》

内容概要

本书带领你全方位学习Java编程语言。 全书共5篇24章。“认识篇”包括前3章，介绍了Java编程语言的常识；“基础篇”详细介绍了程序的基本单元、表达式和语句等等；第7 - 12章是“高级篇”，讲解面向对象程序设计方法、Object类的用法、内存管理、Application和Applet、异常处理等常用的Java编程知识；“GUI篇”介绍容器与布局、事件处理、AWT组件应用、绘图等更高级的Java编程技术。附录部分分别介绍了J2SDK1.4的新增特性Assertion、Java Web Start和New I/O。 本书适合Java语言的初学者学习Java编程。清晰的讲解、精彩的例程能够帮助读者打下良好的基础。

书籍目录

第1章 Java的过去、现在和未来	3
1-1 Java的历史	4
1-2 Java的结构	7
1-2-1 Java的语法	7
1-2-2 Java的运行环境	8
1-2-3 Java API简介	8
1-3 Java的优点	11
1-4 Java未来的发展	13
1-5 本章总结	13
1-6 课后习题	14
1-7 参考资料	14
第2章 程序开发工具的下载、安装与使用	15
2-1 JDK的下载、安装与设置	16
2-1-1 Java 2 SDK	16
2-1-2 Java帮助文件	26
2-2 编辑工具下载、安装、设置与使用	29
2-2-1 UltraEdit	29
2-2-2 JPad Pro	31
2-3 本章总结	34
2-4 课后习题	34
2-5 参考资料	34
第3章 初识Java程序	35
3-1 程序的编写	36
3-2 编译和运行	39
3-2-1 命令行模式	39
3-2-2 UltraEdit	41
3-2-3 JPad Pro	44
3-2-4 使用浏览器运行程序	45
3-3 程序说明	49
3-4 范例程序赏析	50
3-5 本章总结	53
3-6 课后习题	53
3-7 参考资料	54
基础篇	
第4章 程序基本单元	57
4-1 程序中的标记 (Token)	58
4-1-1 关键字	58
4-1-2 标识符	58
4-1-3 Literal	60
4-1-4 符号	61
4-2 数据类型	61
4-2-1 基本数据类型	61
4-2-2 变量的声明	64
4-2-3 类型转换	66
4-3 字符串	68
4-4 本章总结	69
4-5 课后习题	69

4-6 参考资料	71
第5章 Java的表达式	73
5-1 算术运算	74
5-2 比较运算	76
5-3 逻辑运算	78
5-4 自增和自减	81
5-5 赋值运算	82
5-6 位运算符	85
5-7 位移运算	86
5-8 优先级和结合性	89
5-9 本章总结	90
5-10 课后习题	90
5-11 参考资料	91
第6章 Java的语句	93
6-1 认识语句	94
6-2 一般语句	95
6-2-1 注释	95
6-2-2 赋值语句	97
6-2-3 对象的使用（方法的调用）	97
6-2-4 其他	98
6-3 声明语句	98
6-3-1 变量的声明	98
6-3-2 对象的声明	99
6-3-3 类的声明	100
6-3-4 方法的声明	100
6-4 条件控制语句	101
6-4-1 if	101
6-4-2 else	102
6-4-3 递进式的if	103
6-4-4 ?: 运算符	106
6-4-5 switch	107
6-5 循环控制语句	111
6-5-1 for	112
6-5-2 while	115
6-5-3 do...while	116
6-5-4 高级循环控制	118
6-6 本章总结	120
6-7 课后习题	121
6-8 参考资料	123
高级篇	
第7章 Java面向对象程序设计	125
7-1 从日常生活中看对象	126
7-1-1 类与对象	126
7-1-2 成员	126
7-1-3 继承	127
7-1-4 多态	128
7-2 用Java实现面向对象程序设计	129
7-2-1 定义类	129
7-2-2 定义成员	130

7-2-3 生成与使用对象	131
7-2-4 初识构造函数	133
7-2-5 封装	135
7-2-6 类的继承 (this, super, final)	139
7-2-7 类的多态	141
7-2-8 类成员与实例成员	143
7-2-9 再看构造函数	147
7-2-10 屏蔽、覆盖与重载	150
7-3 本章总结	154
7-4 课后习题	155
7-5 参考资料	159
第8章 深入Java面向对象程序设计	161
8-1 包的使用	162
8-1-1 什么是包	162
8-1-2 package语句	163
8-1-3 import语句	166
8-1-4 classpath的设置	167
8-1-5 访问权限的限定词的使用	169
8-2 final限定词	172
8-3 抽象类	173
8-4 接口	174
8-5 本章总结	178
8-6 课后习题	178
8-7 参考资料	179
第9章 Object类的常用方法介绍	181
9-1 类型转换	182
9-2 对象之间的比较运算	183
9-3 hash code	186
9-4 对象的复制	187
9-5 将对象转为字符	189
9-6 本章总结	190
9-7 课后习题	191
9-8 参考资料	191
第10章 深入内存	193
10-1 声明	194
10-1-1 变量	194
10-1-2 对象	195
10-2 数组	197
10-2-1 数组的生成	197
10-2-2 数组的使用	199
10-2-3 length属性	200
10-2-4 数组的复制	201
10-2-5 多维数组	202
10-2-6 对象数组	203
10-3 变量的访问范围	204
10-4 参数传递	209
10-4-1 基本数据类型参数值传递	209
10-4-2 类对象型参数值传递	211
10-5 内存回收	212

10-5-1 Garbage Collection简介	212
10-5-2 调用GC	212
10-5-3 finalize方法	215
10-5-4 回收顺序	216
10-5-5 GC何时运行	217
10-6 本章总结	218
10-7 课后习题	218
10-8 参考资料	218
第11章 Java Application与Applet	219
11-1 Application	220
11-1-1 输入与输出	220
11-1-2 系统参数	224
11-1-3 System类的使用	227
11-1-4 Runtime类的使用	227
11-2 Applet	229
11-2-1 输入与输出	230
11-2-2 基本方法的使用	231
11-2-3 安全性	235
11-3 Application和Applet结合	236
11-4 本章总结	236
11-5 课后习题	237
11-6 参考资料	237
第12章 异常处理	239
12-1 认识异常	240
12-1-1 Runtime Exception	240
12-1-2 Checked Exception	241
12-1-3 Error	242
12-2 捕捉和处理异常	242
12-2-1 捕捉异常try...catch	242
12-2-2 处理异常	243
12-2-3 finally	246
12-2-4 异常捕捉的顺序	248
12-2-5 throws关键字的使用	250
12-3 自己设计异常	251
12-3-1 throw关键字的使用	251
12-3-2 定义自己的Exception类	253
12-4 异常与方法的覆盖	254
12-5 本章总结	256
12-6 课后习题	256
12-7 参考资料	258
GUI篇	
第13章 容器与布局	261
13-1 认识AWT	262
13-2 Container	262
13-2-1 Frame	262
13-2-2 Panel	266
13-3 布局	267
13-3-1 什么是Layout	267
13-3-2 BorderLayout	268

13-3-3	FlowLayout	271
13-3-4	CardLayout	272
13-3-5	GridLayout	274
13-3-6	GridBagLayout	276
13-3-7	不使用Layout	283
13-4	本章总结	284
13-5	课后习题	285
13-6	参考资料	285
第14章	事件处理	287
14-1	认识事件处理机制	288
14-1-1	什么是事件	288
14-1-2	Java事件处理结构	288
14-1-3	委托处理模式	288
14-1-4	AWT Event类结构	289
14-2	使用事件处理机制	291
14-2-1	WindowEvent	291
14-2-2	MouseEvent	297
14-2-3	KeyEvent	302
14-2-4	其他Low-level Event	304
14-3	本章总结	305
14-4	课后习题	306
14-5	参考资料	306
第15章	AWT组件的使用	307
15-1	Button	308
15-2	Checkbox	310
15-2-1	多重选择	310
15-2-2	单一选择	312
15-3	Choice	314
15-4	List	316
15-5	Label	319
15-6	Scrollbar	321
15-7	ScrollPane	323
15-8	TextField	324
15-9	TextArea	327
15-10	本章总结	329
15-11	课后习题	330
15-12	参考资料	330
第16章	高级AWT组件的使用	331
16-1	Font	332
16-2	Color	335
16-3	Menu	340
16-4	Dialog	345
16-5	FileDialog	348
16-6	本章总结	351
16-7	课后习题	351
16-8	参考资料	351
技法篇		
第17章	绘图	353
17-1	认识Graphics类	354

- 17-1-1 生成Graphics对象 354
- 17-1-2 paint方法 354
- 17-1-3 Canvas类 355
- 17-1-4 坐标 355
- 17-2 基本绘图方法 356
 - 17-2-1 画线 356
 - 17-2-2 画字符串 357
 - 17-2-3 画矩形 358
 - 17-2-4 画圆 359
 - 17-2-5 画多边形 360
- 17-3 高级绘图方法 361
 - 17-3-1 颜色设置 361
 - 17-3-2 字体设置 361
 - 17-3-3 区域处理 363
- 17-4 本章总结 364
- 17-5 课后习题 364
- 17-6 参考资料 364
- 第18章 Inner Class 365
 - 18-1 认识Inner Class 366
 - 18-2 成员式Inner Class 367
 - 18-3 局部式Inner Class 372
 - 18-4 匿名式Inner Class 373
 - 18-5 本章总结 375
 - 18-6 课后习题 375
 - 18-7 参考资料 375
- 第19章 Wrapper Class 377
 - 19-1 认识Wrapper Class 378
 - 19-2 Integer类 378
 - 19-3 Boolean类 380
 - 19-4 Byte类 381
 - 19-5 Character类 382
 - 19-6 Double类 383
 - 19-7 Float类 384
 - 19-8 Long类和Short类 385
 - 19-9 本章总结 385
 - 19-10 课后习题 385
 - 19-11 参考资料 385
- 第20章 深入字符串处理 387
 - 20-1 深入了解String对象 388
 - 20-1-1 产生String对象 388
 - 20-1-2 String类的方法使用 390
 - 20-2 StringBuffer类使用 392
 - 20-2-1 产生StringBuffer对象 393
 - 20-2-2 StringBuffer类的方法使用 393
 - 20-3 StringTokenizer类使用 395
 - 20-3-1 建立StringTokenizer对象 395
 - 20-3-2 StringTokenizer类的方法使用 396
 - 20-4 本章总结 397
 - 20-5 课后习题 398

20-6 参考资料	399
第21章 文件与输入/输出处理	401
21-1 java.io包简介	402
21-1-1 Stream	402
21-1-2 Node	402
21-1-3 使用方法	403
21-2 文件处理	405
21-2-1 文件操作	405
21-2-2 文件访问	413
21-3 数据流连接	421
21-4 对象串行化	425
21-5 本章总结	429
21-6 课后习题	429
21-7 参考资料	430
第22章 Threads	431
22-1 认识Threads	432
22-2 建立Threads	433
22-3 Threads操作	435
22-3-1 启动Threads	435
22-3-2 停止Threads运行	437
22-3-3 暂停Threads运行	438
22-3-4 取得Threads信息	443
22-4 数据同步处理	444
22-5 Threads高级操作	450
22-6 本章总结	455
22-7 课后习题	456
22-8 参考资料	456
第23章 Collection	457
23-1 认识Collection函数库	458
23-2 Set接口的使用	459
23-3 List接口的使用	461
23-4 Iterator接口的使用	462
23-5 Map接口使用	464
23-6 JDK 1.1中的Collection函数库	464
23-7 本章总结	465
23-8 课后习题	465
23-9 参考资料	466
第24章 网络程序设计	467
24-1 网络基本概念	468
24-1-1 Client-Server结构	468
24-1-2 网络地址	468
24-1-3 TCP/IP传输协议	469
24-1-4 面向连接协议	469
24-1-5 非面向连接协议	469
24-1-6 端口 (port)	470
24-1-7 Socket	470
24-2 Java网络类	470
24-2-1 InetAddress类	470
24-2-2 Socket类	472

24-2-3	ServerSocket类	475
24-2-4	DatagramSocket类和DatagramPacket类	476
24-3	本章总结	479
24-4	课后习题	480
24-5	参考资料	480
附录A	Assertion	481
A-1	什么是assertion	482
A-2	Assertion的语法	482
A-3	编译与运行	483
A-4	Java Assertion的设计哲学	485
A-5	恰当地使用Assertion机制	486
A-6	ClassLoader类和Throwable类的新方法	489
A-7	本章总结	490
A-8	课后习题	490
A-9	参考资料	491
附录B	Java Web Start	493
B-1	认识Java Web Start	494
B-2	使用Java Web Start	494
B-3	Java Web Start设置	499
B-4	Java Web Start应用程序设计	503
B-4-1	运行其他Java Web Start应用程序	504
B-4-2	设计Java Web Start应用程序	507
B-5	本章总结	512
B-6	课后习题	513
B-7	参考资料	513
附录C	New I/O	515
C-1	认识New I/O API	516
C-2	Channels和Buffers	516
C-2-1	Channels	517
C-2-2	Buffers	519
C-2-3	ByteBuffer类	521
C-3	Buffer范例	525
C-4	FileChannel类	531
C-4-1	数据传送	531
C-4-2	数据合并与分流	534
C-4-3	文件锁定	537
C-4-4	其他方法	540
C-5	本章总结	540
C-6	课后习题	540
C-7	参考资料	540

精彩短评

1、大二学java的入门书

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