第一图书网, tushu007.com

<<Java编程思想>>

图书基本信息

书名：<<Java编程思想>>

13位ISBN编号：9787111070641

10位ISBN编号：711107064X

出版时间：1999-04

出版时间：机械工业出版社

作者：(美)Bruce Eckel

页数：665

译者：京京工作室

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：http://www.tushu007.com

内容概要

本书指导读者利用JAVA语言进行面向对象的程序设计，详细介绍了JAVA的基本语法及它的高级特性（网络编程、高级面向对象能力、多线程），系统地讲述了JAVA的高级理论，形象地阐述了面向对象基本理论。
书中包括320个有用的JAVA程序，15000余行代码，这些短小精悍的程序示例有助于读者理解含义模糊的概念。

<<Java编程思想>>

书籍目录

前言
第1章 对象入门
1.1 抽象有进步
1.2 对象的接口
1.3 实现方案的隐藏
1.4 方案的重复使用
1.5 继承：重新使用接口
1.5.1 改善基础类
1.5.2 等价与类似关系
1.6 多形对象的互换使用
1.6.1 动态绑定
1.6.2 抽象的基础类和接口
1.7 对象的创建和存在时间
1.7.1 集合与继承器
1.7.2 单根结构
1.7.3 集合库与方便使用集合
1.7.4 清除时的困境：由谁负责清除？

1.8 违例控制：解决错误
1.9 多线程
1.10 永久性
1.11 Java和因特网
1.11.1 什么是Web
1.11.2 客户端编程
1.11.3 服务器端编程
1.11.4 一个独立的领域：应用程序
1.12 分析和设计
1.12.1 不要迷失
1.12.2 阶段0：拟出一个计划
1.12.3 阶段1：要制作什么
1.12.4 阶段2：如何构建
1.12.5 阶段3：开始创建
1.12.6 阶段4：校订
1.12.7 计划的回报
1.13 Java还是C++
第2章 一切都是对象
2.1 用句柄操纵对象
2.2 所有对象都必须创建
2.2.1 保存到什么地方
2.2.2 特殊情况：主要类型
2.2.3 Java的数组
2.3 绝对不要清除对象
2.3.1 作用域
2.3.2 对象的作用域
2.4 新建数据类型：类

2.5 方法、自变量和返回值
2.6 构建Java程序
2.6.1 名字的可见性
2.6.2 使用其他组件
2.6.3 static关键字
2.7 我们的第一个Java程序
2.8 注释和嵌入文档
2.8.1 注释文档
2.8.2 具体语法
2.8.3 嵌入HTML
2.8.4 @see：引用其他类
2.8.5 类文档标记
2.8.6 变量文档标记
2.8.7 方法文档标记
2.8.8 文档示例
2.9 编码样式
2.10 总结
2.11 练习
第3章 控制程序流程
3.1 使用Java运算符
3.1.1 优先级
3.1.2 赋值
3.1.3 算术运算符
3.1.4 自动递增和递减
3.1.5 关系运算符
3.1.6 逻辑运算符
3.1.7 按位运算符
3.1.8 移位运算符
3.1.9 三元if-else运算符
3.1.10 逗号运算符
3.1.11 字串运算符+
3.1.12 运算符常规操作规则
3.1.13 造型运算符
3.1.14 Java没有“sizeof”
3.1.15 复习计算顺序
3.1.16 运算符总结
3.2 执行控制
3.2.1 真和假
3.2.2 if-else
3.2.3 反复
3.2.4 do-while
3.2.5 for
3.2.6 中断和继续
3.2.7 开关
3.3 总结
3.4 练习
第4章 初始化和清除

4.1 用构建器自动初始化
4.2 方法过载
4.2.1 区分过载方法
4.2.2 主类型的过载
4.2.3 返回值过载
4.2.4 默认构建器
4.2.5 this关键字
4.3 清除：收尾和垃圾收集
4.3.1 finalize( )用途何在
4.3.2 必须执行清除
4.4 成员初始化
4.4.1 规定初始化
4.4.2 构建器初始化
4.5 数组初始化
4.6 总结
4.7 练习
第5章 隐藏实施过程
5.1 包：库单元
5.1.1 创建独一无二的包名
5.1.2 自定义工具库
5.1.3 利用导入改变行为
5.1.4 包的停用
5.2 Java访问指示符
5.2.1 “ 友好的 ”
5.2.2 public：接口访问
5.2.3 private：不能接触
5.2.4 protected：“ 友好的一种 ”
5.3 接口与实现
5.4 类访问
5.5 总结
5.6 练习
第6章 类再生
6.1 合成的语法
6.2 继承的语法
6.3 合成与继承的结合
6.3.1 确保正确的清除
6.3.2 名字的隐藏
6.4 到底选择合成还是继承
6.5 protected
6.6 累积开发
6.7 上溯造型
6.8 final关键字
6.8.1 final数据
6.8.2 final方法
6.8.3 final类
6.8.4 final的注意事项
6.9 初始化和类装载

6.10 总结
6.11 练习
第7章 多形性
7.1 上溯造型
7.2 深入理解
7.2.1 方法调用的绑定
7.2.2 产生正确的行为
7.2.3 扩展性
7.3 覆盖与过载
7.4 抽象类和方法
7.5 接口
7.5.1 Java的“多重继承”
7.5.2 通过继承扩展接口
7.5.3 常数分组
7.5.4 初始化接口中的字段
7.6 内部类
7.6.1 内部类和上溯造型
7.6.2 方法和作用域中的内部类
7.6.3 链接到外部类
7.6.4 static内部类
7.6.5 引用外部类对象
7.6.6 从内部类继承
7.6.7 内部类可以覆盖吗？

7.6.8 内部类标识符
7.6.9 为什么要用内部类：控制框架
7.7 构建器和多形性
7.7.1 构建器和调用顺序
7.7.2 继承和finalize( )
7.7.3 构建器内部的多形性方法的行为
7.8 通过继承进行设计
7.8.1 纯继承与扩展
7.8.2 下溯造型与运行期类型标识
7.9 总结
7.10 练习
第8章 对象的容纳
8.1 数组
8.1.1 数组和第一类对象
8.1.2 数组的返回
8.2 集合
8.3 枚举器（反复器）
8.4 集合的类型
8.4.1 Vector
8.4.2 BitSet
8.4.3 Stack
8.4.4 Hashtable
8.4.5 再论枚举器

8.5 排序
8.6 通用集合库
8.7 新集合
8.7.1 使用Collections
8.7.2 使用Lists
8.7.3 使用Sets
8.7.4 使用Maps
8.7.5 决定实施方案
8.7.6 未支持的操作
8.7.7 排序和搜索
8.7.8 实用工具
8.8 总结
8.9 练习
第9章 违例差错控制
9.1 基本违例
9.2 违例的捕获
9.2.1 try块
9.2.2 违例控制器
9.2.3 违例规范
9.2.4 捕获所有的违例
9.2.5 重新“掷”出违例
9.3 标准Java违例
9.4 创建自己的违例
9.5 违例的限制
9.6 用finally清除
9.6.1 用finally作什么？

9.6.2 缺点：丢失的违例
9.7 构建器
9.8 违例匹配
9.9 总结
9.10 练习
第10章 Java IO系统
10.1 输入和输出
10.1.1 InputSteam的类型
10.1.2 OutputStream的类型
10.2 增添属性和有用的接口
10.2.1 通过FilterInputStream从InputStream里读入数据
10.2.2 通过FilterOutputStream向Output Strea-m里写入数据
10.3 本身的缺陷：RandomAccessFile
10.4 File类
10.4.1 目录列表器
10.4.2 检查与创建目录
10.5 IO流的典型应用
10.5.1 输入流
10.5.2 输出流
10.5.3 快捷文件处理

10.5.4 从标准输入中读取数据
10.5.5 管道数据流
10.6 StreamTokenizer
10.7 Java 1.1的IO流
10.7.1 数据的发起与接收
10.7.2 修改数据流的行为
10.7.3 未改变的类
10.7.4 一个例子
10.7.5 重导向标准IO
10.8 压缩
10.8.1 用GZIP进行简单压缩
10.8.2 用Zip进行多文件保存
10.8.3 Java归档(jar)实用程序
10.9 对象序列化
10.9.1 寻找类
10.9.2 序列化的控制
10.9.3 利用“持久性”
10.10 总结
10.11 练习
第11章 运行期类型鉴定
11.1 对RTTI的需要
11.1.1 Class对象
11.1.2 造型前的检查
11.2 RTTI语法
11.3 反射：运行期类信息
11.4 总结
11.5 练习
第12章 传递和返回对象
12.1 传递句柄
12.2 制作本地副本
12.2.1 按值传递
12.2.2 克隆对象
12.2.3 使类具有克隆能力
12.2.4 成功的克隆
12.2.5 Object.clone ( )的效果
12.2.6 克隆合成对象
12.2.7 用Vector进行深层复制
12.2.8 通过序列化进行深层复制
12.2.9 使克隆具有更大的深度
12.2.10 为什么有这个奇怪的设计
12.3 克隆的控制
12.4 只读类
12.4.1 创建只读类
12.4.2 “一成不变”的弊端
12.4.3 不变字串
12.4.4 String和StringBuffer类
12.4.5 字串的特殊性

12.5 总结
12.6 练习
第13章 创建窗口和程序片
13.1 为何要用AWT？

13.2 基本程序片
13.2.1 程序片的测试
13.2.2 一个更图形化的例子
13.2.3 框架方法的演示
13.3 制作按钮
13.4 捕获事件
13.5 文本字段
13.6 文本区域
13.7 标签
13.8 复选框
13.9 单选框
13.10 下拉列表
13.11 列表框
13.12 布局的控制
13.12.1 FlowLayout
13.12.2 BorderLayout
13.12.3 GridLayout
13.12.4 CrdLayout
13.12.5 GridBagLayout
13.13 action的替代品
13.14 程序片的局限
13.15 视窗化应用
13.15.1 菜单
13.15.2 对话框
13.16 新型AWT
13.16.1 新的事件模型
13.16.2 事件和接收者类型
13.16.3 用Java.AWT制作窗口和程序片
13.16.4 再研究一下以前的例子
13.16.5 动态绑定事件
13.16.6 将事务逻辑与UI逻辑区分开
13.16.7 推荐编码方法
13.17 Java 1.1用户接口API
13.17.1 桌面颜色
13.17.2 打印
13.17.3 剪贴板
13.18 可视编程和Beans
13.18.1 什么是Bean？

13.18.2 用Introspector提取BeanInfo
13.18.3 一个更复杂的Bean
13.18.4 Bean的封装

13.18.5 更复杂的Bean支持
13.18.6 Bean更多的知识
13.19 Swing入门
13.19.1 Swing有哪些优点
13.19.2 方便的转换
13.19.3 功能框架
13.19.4 功能提示
13.19.5 边框
13.19.6 按钮
13.19.7 按钮组
13.19.8 图标
13.19.9 菜单
13.19.10 弹出式菜单
13.19.11 列表框和组合框
13.19.12 滑块和进程条
13.19.13 树
13.19.14 表格
13.19.15 卡片式对话框
13.19.16 Swing消息框
13.19.17 Swing更多的知识
19.20 总结
13.21 练习
第14章 多线程
14.1 反应灵敏的用户界面
14.1.1 从线程继承
14.1.2 针对用户界面的多线程
14.1.3 用主类合并线程
14.1.4 制作多个线程
14.1.5 Deamon线程
14.2 共享有限的资源
14.2.1 资源访问的错误方法
14.2.2 Java如何共享资源
14.2.3 回顾Java Beans
14.3 堵塞
14.3.1 为何会堵塞
14.3.2 死锁
14.4 优先级
14.5 回顾runnable
14.6 总结
14.7 练习
第15章 网络编程
15.1 机器的标识
15.1.1 服务器和客户机
15.1.2 端口：机器内独一无二的场所
15.2 套接字
15.3 服务多个客户
15.4 数据报

15.5 一个Web应用
15.5.1 服务器应用
15.5.2 Name Sender程序片
15.5.3 要注意的问题
15.6 Java与CGI的沟通
15.6.1 CGI数据的编码
15.6.2 程序片
15.6.3 用C++写的CGI程序
15.6.4 POST的概念
15.7 用JDBC连接数据库
15.7.1 让示例运行起来
15.7.2 查找程序的GUI版本
15.7.3 JDBC API为何如此复杂
15.8 远程方法
15.8.1 远程接口概念
15.8.2 远程接口的实施
15.8.3 创建根与干
15.8.4 使用远程对象
15.8.5 RMI的替选方案
15.9 总结
15.10 练习
第16章 设计范式
16.1 范式的概念
16.1.1 单子
16.1.2 范式分类
16.2 观察器范式
16.3 模拟垃圾回收站
16.4 改进设计
16.4.1 “制作更多的对象”
16.4.2 用于原型创建的一个范式
16.5 抽象的应用
16.6 多重派遣
16.7 访问器范式
16.8 RTTI真的有害吗？

16.9 总结
16.10 练习
第17章 项目
17.1 文字处理
17.1.1 提取代码列表
17.1.2 检查大小写样式
17.2 方法查找工具
17.3 复杂性理论
17.4 总结
17.5 练习
附录 A 使用非Java代码
附录 B C++和Java的对比

附录 C Java编程规则
附录 D 性能
附录 E 关于垃圾收集的一些话

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:http://www.tushu007.com