第一图书网, tushu007.com

<<JAVA核心技术（卷1）>>

图书基本信息

书名：<<JAVA核心技术（卷1）>>

13位ISBN编号：9787111239505

10位ISBN编号：7111239504

出版时间：2008-6

出版时间：机械工业出版社

作者：Cay S. Horstmann,Gary Cornell

页数：694

译者：杜永萍,邝劲筠,叶乃文

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

前言

《JAVA核心技术》自第一版出版以来，一直广受JAVSA程序设计员的青睐。
是一本畅销不衰的JAVA经典书籍。
本书的两位作者都有编写程序设计方面书籍的经验。
众所周知，JAVA程序设计序言仍处于不断完善和发展的活跃时期，为了能及时地跟上JAVA的发展步伐，在短短的10年里，本书已修改了7次，第8版同样是为了适应JAVA 的最新特性而修订。

内容概要

《Java核心技术》出版以来一直畅销不衰，深受读者青睐，每个新版本都尽可能快地跟上Java开发工具箱发展的步伐，而且每一版都重新改写了部分内容，以便适应Java的最新特性。
本版也不例外，它反映了Java SE 6的新特性。
全书共14章，包括Java基本的程序结构、对象与类、继承、接口与内部类、图形程序设计、事件处理、Swing用户界面组件、部署应用程序和Applet、异常日志断言和调试、泛型程序设计、集合以及多线程等内容。
全书对Java技术的阐述精确到位，叙述方式深入浅出，并包含大量示例，从而帮助读者充分理解Java语言以及Java类库的相关特性。

作者简介

Cay S. Horstmann参与编写《Core Java Server Faces》第2版（Prentice Hall, 2007）。
Cay是圣何塞州立大学计算机科学系教授、Java的倡导者，并经常在计算机会议上讲演。

Cray Cornell已经编写并教授程序设计专业课程20余年，是Apress的创始人。
他撰写的程序设计专业

书籍目录

第1章 Java程序设计概述 1.1 Java程序设计平台 1.2 Java“白皮书”的关键术语 1.2.1 简单性 1.2.2 面向对象 1.2.3 网络技能 1.2.5 安全性 1.2.6 体系结构中立 1.2.7 可移植性 1.2.8 解释型 1.2.9 高性能 1.2.10 多线程 1.2.11 动态性 1.3 Java Appletc与Internet 1.4 Java发展简史 1.5 关于Java的常见误解第2章 Java程序设计环境 2.1 安装Java开发工具箱 2.1.1 下载JDK 2.1.2 设置执行路径 2.1.3 安装源代码库和文档 2.1.4 安装本书中的示例 2.1.5 导航Java目录 2.2 选择开发环境 2.3 使用命令行工具 2.4 使用集成开发环境 2.5 运行图形化应用程序 2.6 建立并运行appletc 第3章 Java基本的程序设计结构 3.1 一个简单的Java应用程序 3.2 注释 3.3 数据类型 3.3.1 整型 3.3.2 浮点类型 3.3.3 char类型 3.3.4 boolean类型 3.4 变量 3.4.1 变量初始化 3.4.2 常量 3.5 运算符 3.5.1 自增运算符与自减运算符 3.5.2 关系运算符与boolean运算符 3.5.4 数学函数与常量 3.5.5 数值类型之间的转换 3.5.6 强制类型转换 3.5.7 括号与运算符级别 3.5.8 枚举类型 3.6 字符串 3.6.1 子串 3.6.2 拼接 3.6.3 不可变字符串 3.6.4 检测字符串是否相等 3.6.5 代码点与代码单元 3.6.6 字符串API 3.6.7 阅读联机API文档 3.6.8 构建字符串 3.7 输入输出 3.7.1 读取输入 3.7.2 格式化输出 3.7.3 文件输入与输出 3.8 控制流程 3.8.1 块作用域 3.8.2 条件语句 3.8.3 循环 3.8.4 确定循环 3.8.5 多重选择：switch语句 3.8.6 中断控制流程语句 3.9 大数值 3.10 数组 3.10.1 Forceh循环 3.10.2 数组初始化以及匿名数组 3.10.4 命令行参数 3.10.5 数组排序 3.10.6 多维数组 3.10.7 不规则数组第4章 对象与类 4.1 面向对象程序设计概述 4.1.1 类 4.1.2 对象 4.1.3 识别类 4.1.4 类之间的关系 4.2 使用现有类 4.2.1 对象与对象变量 4.2.2 Java类库中的GregorianCalendar类 4.2.3 更改器方法与访问器方法 4.3 用户自定义类 4.3.1 一个Employee类 4.3.2 多个源文件的使用 4.3.3 解析Employee类 4.3.4 从构造器开始 4.3.5 隐式参数与显式参数 4.3.6 封装的优点 4.3.7 基于类的访问权限 4.3.8 私有方法 4.3.9 Final实例域 4.4 静态域与静态方法 4.4.1 静态域 4.4.2 静态常量 4.4.3 静态方法 4.4.4 Ftory方法 4.4.5 Main方法 4.5 方法参数 4.6 对象构造 4.6.1 重载 4.6.2 默认域初始化 4.6.3 默认构造器 4.6.4 显式域初始化 4.6.5 参数名 4.6.6 调用另一个构造器 4.6.7 初始化块 4.6.8 对象析构与finalize方法 4.7 包 4.7.1 类的导入 4.7.2 静态导入 4.7.3 将类放入包中 4.7.4 包作用域 4.8 类路径 4.9 文档注释 4.9.1 注释的插入 4.9.2 类注释 4.9.3 方法注释 4.9.4 域注释 4.9.5 通用注释 4.9.6 包与概述注释 4.9.7 注释的抽取 4.10 类设计技巧第5章 继承 5.1 类.c超类和子类 5.1.1 继承层次 5.1.2 多态 5.1.3 动态绑定 5.1.4 阻止继承：final类和方法 5.1.5 强制类型转换 5.1.6 抽象类 5.1.7 受保护访问 5.2 Object：所有类的超类 5.2.1 Equals方法 5.2.2 相等测试与继承 5.2.3 HashCode方法 5.2.4 ToString方法 5.3 泛型数组列表 5.3.1 访问数组列表元素 5.3.2 类型化与原始数组列表的兼容性 5.4 对象包装器与自动打包 5.5 参数数量可变的方法 5.6 枚举类 5.7 反射 5.7.1 Class类 5.7.2 捕获异常 5.7.3 利用反射分析类的能力 5.7.4 在运行时使用反射分析对象 5.7.5 使用反射编写泛型数组代码 5.7.6 方法指针 5.8 继承设计的技巧第6章 接口与内部类 6.1 接口 6.1.1 接口的特性 6.1.2 接口与抽象类 6.2 对象克隆 6.3 接口与回调 6.4 内部类 6.4.1 使用内部类访问对象状态 6.4.2 内部类的特殊语法规则 6.4.3 内部类是否有用.c必要和安全 6.4.4 局部内部类 6.4.5 由外部方法访问final变量 6.4.6 匿名内部类 6.4.7 静态内部类 6.5 代理第7章 图形程序设计 7.1 Swing概述 7.2 创建框架 7.3 框架定位 7.4 框架属性 7.5 决定框架大小 7.6 在组件中显示信息 7.7 2D图形 7.8 颜色 7.9 为文本设定特殊字体 7.10 图像第8章 事件处理 8.1 事件处理基础 8.1.1 实例：处理按钮点击事件 8.1.2 建议使用内部类 8.1.3 创建包含一个方法调用的监听器 8.1.4 实例：改变观感 8.1.5 适配器类 8.2 动作 8.3 鼠标事件 8.4 AWT事件继承层次第9章 Swing用户界面组件 9.1 Swing和模型-视图-控制器设计模式 9.1.1 设计模式 9.1.2 模型-视图-控制器模式 9.1.3 Swing按钮的模型-视图-控制器分析 9.2 布局管理器概述 9.2.1 边框布局 9.2.2 网格布局 9.3 文本输入 9.3.1 文本域 9.3.2 标签和标签组件 9.3.3 密码域 9.3.4 文本区 9.3.5 滚动窗格 9.4 选择组件 9.4.1 复选框 9.4.2 单选按钮 9.4.3 边框 9.4.4 组合框 9.4.5 滑块 9.5 菜单 9.5.1 菜单创建 9.5.2 菜单项中的图标 9.5.3 复

选框和单选按钮菜单项 9.5.4 弹出菜单 9.5.5 快捷键和加速器 9.5.6 启用和禁用菜单项 9.5.7 工具栏 9.5.8 工具提示 9.6 复杂的布局管理 9.6.1 网格组布局 9.6.2 组布局 9.6.3 不使用布局管理器 9.6.4 定制布局管理器 9.6.5 遍历顺序 9.7 对话框 9.7.1 选项对话框 9.7.2 创建对话框 9.7.3 数据交换 9.7.4 文件对话框 9.7.5 颜色选择器第10章 部署应用程序和applet 10.1 JAR文件 10.1.1 清单文件 10.1.2 可运行JAR文件 10.1.3 资源 10.1.4 密封 10.2 Java WebcStart 10.2.1 沙箱 10.2.2 签名代码 10.2.3 JNLPcAPI 10.3 Applet 10.3.1 一个简单的capplet 10.3.2 将应用程序转换为applet 10.3.3 Applet的HTMLc标记和属性 10.3.4 Objectc标记 10.3.5 使用参数向applet传递信息 10.3.6 访问图像和音频文件 10.3.7 Applet上下文 10.4 应用程序存储的配置 10.4.1 属性映射 10.4.2 PreferencescAPI第11章 异常.c日志.c断言和调试 11.1 处理异常 11.1.1 异常分类 11.1.2 声明已检查异常 11.1.3 如何抛出异常 11.1.4 创建异常类 11.2 捕获异常 11.2.1 捕获多个异常 11.2.2 再次抛出异常与异常链 11.2.3 Finally子句 11.2.4 分析堆栈跟踪元素 11.3 使用异常机制的建议 11.4 断言 11.4.1 启用和禁用断言 11.4.2 使用断言的建议 11.4.3 为文档使用断言 11.5 记录日志 11.5.1 基本日志 11.5.2 高级日志 11.5.3 修改日志管理器配置 11.5.4 本地化 11.5.5 处理器 11.5.6 过滤器 11.5.7 格式化器 11.5.8 日志记录说明 11.6 调试技术 11.6.1 使用控制台窗口 11.6.2 跟踪AWT事件 11.6.3 AWT的Robot类 11.7 使用调试器第12章 泛型程序设计 12.1 为什么要使用泛型程序设计 12.2 简单泛型类的定义 12.4 类型变量的限定 12.5 泛型代码和虚拟机 12.5.1 翻译泛型表达式 12.5.2 翻译泛型方法 12.5.3 调用遗留代码 12.6 约束与局限性 12.6.1 不能用基本类型实例化类型参数 12.6.2 运行时类型查询只适用于原始类型 12.6.3 不能抛出也不能捕获泛型类实例 12.6.4 参数化类型的数组不合法 12.6.5 不能实例化类型变量 12.6.6 泛型类的静态上下文中类型变量无效 12.6.7 注意擦除后的冲突 12.7 泛型类型的继承规则 12.8 通配符类型 12.8.1 通配符的超类型限定 12.8.2 无限定通配符 12.8.3 通配符捕获 12.9 反射和泛型 12.9.1 使用ClasscTc参数进行类型匹配第13章 集合 13.1 集合接口 13.1.1 将集合的接口与实现分离 13.1.2 Java类库中的集合接口和迭代器接口 13.2 具体的集合 13.2.1 链表 13.2.2 数组列表 13.2.3 散列集 13.2.4 树集 13.2.5 对象的比较 13.2.6 队列与双端队列 13.2.7 优先级队列 13.2.8 映射表 13.2.9 专用集与映射表类 13.3 集合框架 13.3.1 视图与包装器 13.3.2 批操作 13.3.3 集合与数组之间的转换 13.4 算法 13.4.1 排序与混排 13.4.2 二分查找 13.4.3 简单算法 13.4.4 编写自己的算法 13.5 遗留的集合 13.5.1 Hashtablec类 13.5.2 枚举 13.5.3 属性映射表 13.5.4 栈 13.5.5 位集第14章 多线程 14.1 线程的概念 14.2 中断线程 14.3 线程状态 14.3.1 新生线程 14.3.2 可运行线程 14.3.3 被阻塞线程和等待线程 14.3.4 被终止的线程 14.4 线程属性 14.4.1 线程优先级 14.4.2 守护线 14.4.3 未捕获异常处理器 14.5 同步 14.5.1 竞争条件的一个例子 14.5.2 详解竞争条件 14.5.3 锁对象 14.5.4 条件对象 14.5.5 synchronized关键字 14.5.6 同步阻塞 14.5.7 监视器概念 14.5.8 Volatile域 14.5.9 死锁 14.5.10 锁测试与超时 14.5.11 读/写锁 14.5.12 为什么弃用stop和suspend方法 14.7 线程安全的集合 14.7.1 高效的映像.c集合和队列 14.7.2 写数组的拷贝 14.7.3 旧的线程安全的集合 14.8 Callable与Future 14.9 执行器 14.9.1 线程池 14.9.2 预定执行 14.9.3 控制任务组 14.10 同步器 14.10.1 信号量 14.10.2 倒计时门栓 14.10.3 障栅 14.10.4 交换器 14.10.5 同步队列 14.10.6 例子：暂停动画与恢复动画 14.11 线程与 14.11.1 运行耗时的任务 14.11.2 使用Swing工作器 14.11.3 单一线程规则

章节摘录

第1章　Java程序设计概述▲Java程序设计平台▲Java“白皮书”的关键术语▲Java与Internet▲Java发展简史▲关于Java的常见误解1996年Java第一次发布就引起了人们的极大兴趣。
关注Java的人士不仅限于计算机出版界，还有诸如《纽约时报》、《华盛顿邮报》、《商业周刊》这样的主流媒体。
Java是第一种也是惟一的一种在National Public Radio上占用了10分钟时间进行介绍的程序设计语言，并且还得到了$100000000的风险投资基金。
这些基金全部用来支持用这种特别的计算机语言开发的产品。
重温那些令人兴奋的日子是很有意思的。
本章将简要地介绍一下Java语言的发展历史。
1.1 Java程序设计平台本书的第1版是这样描写Java的：“作为一种计算机语言，Java的广告词确实有点夸大其辞。
然而，Java的确是一种优秀的程序设计语言。
作为一个名副其实的程序设计人员，使用Java无疑是一个好的选择。
有人认为：Java将有望成为一种最优秀的程序设计语言，但还需要一个相当长的发展时期。
一旦一种语言应用于某个领域，与现存代码的相容性问题就摆在了人们的面前。
”我们的编辑手中有许多这样的广告词。
这是Sun公司高层的某位不愿透露姓名的人士提供的。
然而，现在看起来，当初的这些预测还是有一定准确性的。
Java有许多非常优秀的语言特性，本章稍后将会详细地讨论这些特性。
由于相容性这个严峻的问题确实存在于现实中，所以，或多或少地还是有一些“累赘”被加到语言中，这就导致Java并不如想像中的那么完美无瑕。
但是，正像我们在第1版中已经指出的那样，Java并不只是一种语言。
在此之前出现的那么多种语言也没有能够引起那么大的轰动。
Java是一个完整的平台，有一个庞大的库，其中包含了很多可重用的代码和一个提供诸如安全性、跨操作系统的可移植性以及自动垃圾收集等服务的执行环境。
作为一名程序设计人员，常常希望能够有一种语言，它具有令人赏心悦目的语法和易于理解的语义（C++不是这样的）。
与许多其他的优秀语言一样，Java恰恰满足了这些要求。
有些语言提供了可移植性、垃圾收集器等等，但是，没有提供一个大型的库。
如果想要有奇特的绘图功能、网络连接功能和数据库存取功能就必须自己动手编写代码。
Java这种功能齐全的出色语言，具有高质量的执行环境以及庞大的库。
正是因为它集多种优势于一身，所以对广大的程序设计人员有着不可抗拒的吸引力。

媒体关注与评论

历经十二年多的技术积累与提炼；基于Java SE6全面的内容更新；提供了经过全面测试的真实示例；专注于Java技术基本概念的剖析；帮助你快速升级到Java SE6平台；乃我Java程序员必需的经典指南。
——CSDN Java大版主 俞黎敏

编辑推荐

《JAVA核心技术(卷1):基础知识(原书第8版)》与《Java编程思想》齐名的Java图书泰山北斗。
CSDN Java大版主等专家隆重推荐QA：1. 我购买过《Java 核心技术卷1：基础知识》第7版，还需要购买第8版吗？
答：《Java 核心技术卷1：基础知识》第8版是Java技术的最新版本，在第7版的基础上有除了版本更新外，另外也有30%内容的更新。
所以还是需要购买卷1的第8版。
2. 《Java 核心技术卷2：高级特征》什么时候出版？
答：预计11月份出版3. 那我可以购买《Java 核心技术卷1：基础知识》第8版 和《Java 核心技术卷2：高级特征》第7版吗？
答：可以的，《Java 核心技术卷2：高级特征》第8版，除了在版本上有更新，核心技术以及高级特性暂无太多变化。
所以可以一起购买。

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