第一图书网, tushu007.com

<<零基础学Java>>

图书基本信息

书名：<<零基础学Java>>

13位ISBN编号：9787111286240

10位ISBN编号：7111286243

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈洁

页数：552

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

随着软件的普及，开发技术的发展也日新月异，软件开发语言也不断地触及生活中的各个领域。而在这些众多的开发语言中，Java语言如异军突起，让程序员们从开始接受它到热衷于它。

为了帮助更多的Java语言爱好者，作者编写了本书，旨在帮助Java语言初学者更好、更快地掌握Java语言。

本书在内容编排和目录组织上都十分讲究，争取让读者能够快速掌握Java的开发技巧及应用方法。
本书通过从最基本的知识开始，以循序渐进的方式，让读者能够拥有稳固的基础。
另外，本书的一大特色就是，对于书中的绝大多数的知识点，会给出相应的实例程序。
其目的是让读者能够理论联系实际。
读者可以根据书中的一些实例，来检查自己掌握的程度。
同时在讲解具体知识的时候，语言简单易懂，告诉读者如何实现特定功能，让读者在实际操作中熟悉Java开发技术。

本书特点　1. 分解知识点，逐个掌握　本书涉及Java语言入门者所需掌握的所有知识点，并将这些知识点按照七个不同的侧重点分成七篇。

2. 采用了大量丰富的实例　本书拥有大量的实例，能够让读者根据实例来进一步清楚地理解所介绍的知识点。

3. 步骤清晰，说明详细　在介绍具体知识点的时候，为了让读者从开始就能知道这个知识点的原理，本书提供了详细的图例，说明这些知识是如何设计、实现以及应用的。
而且，在稍显复杂的地方提供了详细的标注，让读者一看就明白整个知识点的设计原理和实现手段。

4. 讲解通俗，步骤详细　在介绍大型实例时，每个实例的制作步骤都以通俗易懂的语言阐述，并穿插讲解各种技巧，在阅读时就像听课一样详细而贴切。
读者只需要按照步骤操作，就可以轻松地完成一个实例的制作，不但掌握了开发的步骤，还掌握了开发的技巧。

本书内容　第1章主要介绍了一些Java的基本概念和特色。
另外还介绍了有关Java的版本情况。

第2章主要介绍了Java的编程环境，包括如何设置这些编程环境。
除了以上内容，本章还介绍了如何编写一个Java程序，并且还举了一个最简单的Java实例。

第3章主要介绍了Java中的所有基本数据类型以及运算符。
第4章主要介绍了如何使用流程控制语句来编写程序。
第5章主要介绍了数组的知识。
第6章主要介绍了字符串方面的知识，以及如何处理字符串。
第7章主要介绍Java语言的第一个特点：类的概念。
第8章主要介绍Java语言的第二个特点：对象和包。
第9章主要介绍Java语言的第三个特点：继承的概念及其用法。
第10章主要介绍Java语言的第四个特点：多态的概念及其用法。
第11章主要介绍Java语言的第五个特点：接口和内部类的概念及其用法。
第12章主要介绍Java语言的第六个特点：抽象的概念及其用法。
第13章主要介绍Java语言的第七个特点：线程的概念及其用法。
第14章主要介绍Java语言的第八个特点：封装的概念及其用法。
第15章主要介绍了如何使用Java中的类库处理数据的输入和输出。
第16章主要介绍了Java语言中的异常机制和内存回收机制。
第17章主要介绍了Java语言中如何对数据进行处理。
第18章主要介绍了数据结构接口的基本知识。
第19章主要是介绍了数据结构接口的种类及其用法。
第20章主要介绍了XML方面的知识。

第21章主要介绍了数据库基础、SQL语言的应用、JDBC的概念和用法。
第22章主要介绍了使用Swing类库进行图形化编程。
第23章主要介绍了Eclipse开发工具的使用。
第24章主要介绍了Applet小程序的知识。
第25章主要介绍了如何编写网络程序。
第26～27章列举了两个综合实例：学校管理系统和电话单辅助分析程序。
本书具有知识全面、实例精彩、指导性强的特点，力求以全面的知识性及丰富的实例来指导读者掌握Java编程技术。
本书适用的对象　　Java程序语言的初学者。
有一定的C语言编程经验的初级编程人员。
有一定的计算机基础的编程爱好者。
大、中专院校的学生。
社会培训类学校的学生。
其他语言向Java语言转移的编程人员。
本书作者　　本书由陈浩主笔编写，同时参与编写和资料整理的有刘亮亮、丁士锋、何涛发、陈杰、黄曦、罗嘉、段春江、韩红宇、李嵩峰、莫光胜、王天国、李蓉、吴荣、宋祥亮、刘宇、吕晓鹏、王大伟、吴小平、张卫忠、施佳鹏、王嘉、吴雪、阳婷、张秀妍、王江、王志永、杨红、郑维龙、王松、张文。

内容概要

《零基础学Java（第2版）》主要介绍Java语言编程的入门知识。
其中涉及的内容有网络编程技术、图形编程技术、数据库编程技术等。
目前，Java语言已经触及了信息技术的各个领域。
无论网络编程，还是数据库编程，甚至是Web开发都会有Java语言的身影。
全书共分七篇，第一篇主要介绍一些编程知识，也是所有编程语言中都必须掌握的基础知识，包括了字符串处理、流程控制、数组等。
第二篇主要介绍Java程序的一些特点，如封装、类、对象、接口、抽象等。
第三篇主要介绍一些编程需要用到的数据处理方面的知识。
第四篇主要介绍Java的数据结构，还介绍了XML方面的知识。
第五篇主要介绍数据库的开发。
第六篇主要介绍如何进行网络编程，包括Applet设计。
第七篇将综合前面的一些知识，举出两个综合实例，让读者能够更加熟练掌握《零基础学Java（第2版）》所介绍过的内容。
《零基础学Java（第2版）》适用于初级程序开发者。
没有接触过Java语言的入门者可以轻松地阅读《零基础学Java（第2版）》，《零基础学Java（第2版）》的最大特色就是拥有丰富的实例，很多实例都来自于实际开发工作中。
全书几乎涵盖了目前Java语言初学者入门必备的知识，是一本Java语言的入门书籍。

书籍目录

出版说明前言第一篇 Java语言了解必备篇第1章 Java技术概览 11.1 Java技术 11.1.1 Java编程语言 11.1.2 Java语言平台 21.1.3 Java语言的功能 31.1.4 Java语言的优点 31.2 Windows下的“ HelloWorld ”应用程序 41.2.1 创建应用程序的软件环境 41.2.2 创建“ HelloWorld ”应用程序的步骤 41.3 深入探讨“ HelloWorld ”应用程序 61.3.1 注释源代码 71.3.2 实现类定义 71.3.3 详解main方法 71.4 常见疑难解答 81.4.1 环境变量设置错误 81.4.2 语法错误 81.4.3 语义错误 81.4.4 运行时错误 91.5 小结 101.6 习题 10第2章 Java开发工具及环境设置 112.1 Java开发工具简介 112.2 如何下载并安装JDK 112.3 JDK内置工具 122.3.1 JDK常用工具 122.3.2 JDK常用工具实例 122.3.3 应用程序发布工具（jar） 132.4 jar文件的创建与查看 142.4.1 创建jar文件 142.4.2 查看jar文件的内容 172.4.3 提取jar文件的内容 172.4.4 更新jar文件 192.4.5 运行打包的jar软件 202.5 JDK环境设置 222.5.1 设置Path环境变量 222.5.2 设置classpath环境变量 222.6 一个简单的Java应用程序 232.7 一个简单的Java Applet应用程序 242.7.1 编写一个Applet 242.7.2 编写一个用来调用Applet Java程序的HTML文件 252.7.3 Applet的运行过程 252.8 注释及内嵌式文档 262.9 常见疑难解答 262.9.1 JDK和J2SDK的区别 262.9.2 Java文件扩展名是否区分大小写 272.10 小结 272.11 习题 27第3章 Java语言中的数据与运算符 283.1 数制 283.1.1 基本概念 283.1.2 Java语言中的数制表现形式 283.2 数据类型 293.2.1 整型 293.2.2 字符型 323.2.3 浮点型 323.2.4 布尔型 343.3 变量 353.3.1 变量的声明 353.3.2 变量的含义 353.3.3 变量的分类 353.4 变量如何初始化 373.5 常量 393.6 运算符 403.6.1 算术运算符 403.6.2 关系运算符 443.6.3 逻辑运算符 453.6.4 位运算符 473.6.5 移位运算符 493.6.6 赋值运算符 503.6.7 三元运算符 513.6.8 逗号运算符 513.6.9 转型运算符 523.6.10 运算符的优先级别 523.7 常见疑难解答 533.7.1 如何将十进制转换成二进制 533.7.2 转型运算符会引起精度问题，为什么还要使用它 533.8 小结 533.9 习题 53第4章 程序设计中的流程控制 544.1 编程风格 544.2 条件语句 554.2.1 条件语句的种类 554.2.2 如何使用好条件语句 614.3 循环语句 614.3.1 for语句 624.3.2 while循环 644.3.3 do...while语句 674.4 中断与继续语句 684.4.1 中断控制语句 684.4.2 继续语句 704.5 分支语句 714.6 返回语句 744.7 常见疑难解答 754.7.1 普通循环是使用for语句还是while语句 754.7.2 一般的程序可否用分支语句来代替条件语句 754.8 小结 754.9 习题 75第5章 数组 765.1 数组概念的引入 765.1.1 实例的引入 765.1.2 数组的概念 765.1.3 用实例说明数组的用处 775.2 基本数据类型的数组 775.2.1 基本类型数组的声明 775.2.2 基本类型数组的初始化 785.3 由实例引出不同数组种类及其使用 795.3.1 由实例引出一维数组及其使用 795.3.2 由实例引出二维数组及其使用 825.4 数组的综合实例 835.5 常见疑难解答 875.5.1 声明数组需要注意什么 875.5.2 数组在平时的程序代码中使用是否频繁 875.6 小结 875.7 习题 87第6章 字符串的处理 886.1 字符串的基本概念 886.2 字符串处理的类库种类 896.2.1 字符串的赋值 896.2.2 字符串的处理类—String 896.2.3 字符串处理的方法 936.2.4 缓冲字符串处理类—StringBuffer 1006.2.5 缓冲字符串StringBuffer类的构造器 1006.2.6 缓冲字符串处理的方法 1026.2.7 缓冲字符串类的特点 1066.3 用实例演示如何处理字符串 1066.4 如何格式化输出 1076.5 常见疑难解答 1086.5.1“ equals ”和“ ＝＝ ”的区别 1086.5.2 String类为何被定义成final约束 1086.5.3 char类型如何转换成int类型，int类型如何转换成字符串 1086.6 小结 1086.7 习题 109第二篇 Java语言特色篇第7章 类 1117.1 JDK 5和JDK 6特性 1117.1.1 什么是JDK 1117.1.2 JDK 5的特点 1117.1.3 JDK 6的特点 1127.1.4 JDK 5与JDK 6的比较 1127.2 用比较法阐述类的概念 1127.3 Java中已有的类 1137.3.1 Java的数学运算处理类Math 1137.3.2 测试时间和日期的类Date 1157.3.3 测试日历的类GregorianCalendar 1167.3.4 日历处理的实例解析 1187.4 用实例分析设计一个类的流程 1197.4.1 如何在现实程序设计中提取一个类 1197.4.2 设置器和访问器 1267.4.3 总结 1277.5 常见疑难解答 1287.5.1 类在程序语言中起到了什么作用 1287.5.2 设置器和访问器的作用 1287.6 小结 1287.7 习题 128第8章 对象和包 1298.1 对象 1298.1.1 什么是对象 1298.1.2 操作对象 1308.1.3 初始化对象 1308.2 对象家族中的成员 1318.2.1 对象的成员方法 1318.2.2 对象的成员变量 1368.3 对象中访问控制符的重要性 1368.3.1 什么是访问控制符 1368.3.2 如何使用访问控制符及其重要性 1398.4 重载 1408.4.1 什么是重载 1408.4.2 用实例来说明重载的意义 1418.5 包 1428.5.1 什么是Java中的包 1428.5.2 如何实现包 1438.5.3 什么是类路径和默认包 1448.5.4 包的作用域 1448.6 注释及嵌入文档 1458.6.1 如何添加注释 1458.6.2 类、方法等注释的方法 1458.7 常见疑难解答 1468.7.1 包在实际编程中究竟有什么作用 1468.7.2 访问控制符在实际开发中有什么作用 1468.7.3 一个文件中定义了两个class类是否生成一个.class文件 1468.8 小结 1468.9 习题 146第9章 继承 1479.1 什么是继承 1479.1.1 继承的引出 1479.1.2 继承的概念 1479.2 如何实现继承 1499.3 构

造器的使用 1509.3.1 什么是构造器 1509.3.2 继承中构造器的初始化 1519.3.3 替代父类和本身的方式 1529.3.4 Java中的单继承性 1539.4 继承中的覆盖现象 1539.5 类之间的关系 1549.5.1 依赖 1549.5.2 聚合 1549.5.3 继承 1559.6 继承层次图 1559.7 如何设计好继承 1559.8 常见疑难解答 1559.8.1 Java不支持多继承，如何处理一个类继承多个父类的情况 1559.8.2 如果出现了带参数的构造器，可否不在代码中写出来 1569.9 小结 1569.10 习题 156第10章 多态 15710.1 多态的产生 15710.2 多态的概念 15910.2.1 使用多态编写程序 15910.2.2 覆盖的应用 16010.2.3 重载与覆盖的实例对比 16110.2.4 覆盖的多态性 16210.2.5 传值引用和传址引用 16410.3 通过实例熟悉多态用法 16510.4 绑定 16810.4.1 静态绑定 16810.4.2 动态绑定 16810.5 超类 16810.5.1 什么是超类 16810.5.2 equals方法的使用 16910.5.3 通用编程 16910.6 常见疑难解答 16910.6.1 动态和静态编译是什么 16910.6.2 绑定与多态的联系是什么 16910.6.3 多态与重载的区别是什么 17010.7 小结 17010.8 习题 170第11章 接口与内部类 17111.1 接口 17111.1.1 接口概念的引入 17111.1.2 接口的概念 17111.1.3 接口的声明 17211.1.4 接口的实现 17211.1.5 接口的多重实现 17811.1.6 接口的属性 18411.1.7 接口的继承 18411.1.8 接口的意义 18911.2 内部类 19011.2.1 使用内部类来访问对象 19011.2.2 局部内部类 19311.2.3 静态内部类 19611.2.4 匿名内部类 19611.3 常见疑难解答 19611.3.1 匿名类如何在程序中使用 19611.3.2 接口与继承有什么区别 19611.4 小结 19611.5 习题 197第12章 抽象 19812.1 抽象的概念 19812.1.1 什么是抽象 19812.1.2 抽象的综合实例 19912.2 抽象类 20212.2.1 什么是抽象类 20212.2.2 抽象类的实例 20212.3 抽象与接口的区别 20812.4 常见疑难解答 20812.4.1 抽象类和接口在概念上有什么区别 20812.4.2 如何从设计理念上看待抽象类和接口 20812.5 小结 21112.6 习题 211第13章 线程 21213.1 线程的概念 21213.1.1 进程及其使用环境 21213.1.2 线程及其使用环境 21213.2 线程的创建 21213.2.1 如何创建线程 21313.2.2 通过实例熟悉如何创建线程 21613.3 线程的使用 22013.3.1 线程的优先级 22013.3.2 线程的休眠与唤醒 22213.3.3 线程让步 22713.3.4 线程同步 22913.4 实例分析 23613.4.1 生产者与消费者的模拟程序设计及分析 23613.4.2 多消费者的模拟程序设计及分析 23913.4.3 多生产者的模拟程序设计及分析 24213.5 常见疑难解答 24813.5.1 Java中线程与线程之间怎么通信 24813.5.2 什么是进程的死锁和饥饿 24813.5.3 什么时候会涉及线程程序 24913.6 小结 24913.7 习题 249第14章 封装 25014.1 封装简介 25014.2 在程序设计中为什么要使用封装 25314.3 结合实例讲述如何设计封装 25514.4 在程序设计中设计封装的注意点 26014.5 常见疑难解答 26114.5.1 封装在现实开发中给程序员带来什么启发 26114.5.2 封装在实际开发中的应用有哪些 26114.6 小结 26214.7 习题 262第三篇 Java程序设计数据处理篇第15章 Java输入与输出（I/O） 26315.1 输入与输出的重要性 26315.2 Java有哪些重要的输入/输出类 26415.3 文件或目录信息的处理—File类 26415.3.1 File常用的操作方法 26415.3.2 文件处理方法的应用 26515.3.3 文件和目录的完全处理 26615.4 读取数据的媒介之一—流（stream） 26815.4.1 什么是流 26815.4.2 什么是输入流和输出流 26815.4.3 字节输入流及输出流 26915.4.4 使用文件字节输入流读取文件 26915.4.5 使用文件字节输出流输出文件 27115.5 多字节数据读取类—Filter类 27315.5.1 Filter流的概念 27315.5.2 处理字节类型外的文件流 27315.5.3 字节类型外的文件输出 27415.5.4 增强的多字节输出流DataOutput 27415.5.5 增强的多字节输入流DataInput 27515.6 读取数据的媒介之二—字符流（character stream） 27915.6.1 字符流的概念 27915.6.2 抽象字符输入流Reader类的使用 27915.6.3 抽象字符输出流Writer类的使用 27915.6.4 读取带缓存的BufferedReader字符流 27915.6.5 带缓存的字符输出流BufferedWriter类 28115.6.6 字符输入流FileReader类和输出流FileWriter类的使用 28415.6.7 如何用标准输入流System.in来获取数据 28615.6.8 打印输入流PrintWriter类与PrintStream类的区别 28615.6.9 随机文件访问RandomAccessFile类的使用 28815.7 利用对象序列化控制输入/输出 29115.7.1 什么是对象序列化 29115.7.2 基本数据和对象数据读写ObjectInput接口与ObjectOutput接口 29115.7.3 对象序列化处理ObjectOutputStream类的使用 29215.7.4 对象序列化处理ObjectInputStream类的使用 29315.8 常见疑难解答 29415.8.1 字节流与字符流主要的区别 29415.8.2 输入流与输出流如何区分，各有什么作用 29415.8.3 什么是管道流 29515.9 小结 29515.10 习题 295第16章 异常与处理及内存管理 29616.1 异常的概念 29616.1.1 异常的分类 29616.1.2 异常的声明 29716.1.3 异常的抛出 29816.2 异常的捕获 30016.2.1 捕获多个异常 30016.2.2 自定义异常 30216.3 内存的管理和回收 30316.4 常见疑难解答 30516.4.1 为什么要声明方法抛出异常 30516.4.2 为什么抛出的异常一定是已检查异常 30516.5 小结 30516.6 习题 305第17章 Java中对数据的处理 30617.1 如何将基本数据类型转换为对象 30617.1.1 为什么要将基本数据转换为对象 30617.1.2 Wrapper类的构造函数 30717.1.3 Wrapper类的常用函数 30817.2 如何处理随机性的数据 31017.2.1 Random类的使用场合 31117.2.2 通过实例熟悉Random类的常用方法

31117.3 如何对数据进行排列、整理 31417.3.1 Arrays类的常用方法 31417.3.2 实例分析 31617.4 常见疑难解答 32017.4.1 Random类函数在现实生活中有什么用处 32017.4.2 数组的排列和整理数据在实际应用中有什么用处 32017.5 小结 32017.6 习题 320第四篇 Java数据结构第18章 数据结构的接口 32118.1 数据结构接口及实现 32118.1.1 数据结构接口的实质 32118.1.2 用实例来熟悉数据结构接口的实现 32218.2 Collection集合接口与Iterator迭代器接口 32318.2.1 熟悉Collection集合接口 32318.2.2 List链表接口和Set接口 32418.2.3 Map映射接口 32518.2.4 Iterator迭代器接口 32618.2.5 通过实例来认识迭代器的实现 32718.3 常见疑难解答 32918.3.1 Collection集合接口和Collections集合类的区别 32918.3.2 ArrayList数组列表类和Vector存储类的区别 32918.3.3 HashMap哈希映射和Hashtable哈希表的区别 32918.3.4 数据结构的种类有哪些 33018.3.5 List链表接口和Set接口的区别 33018.4 小结 33018.5 习题 330第19章 Java中的数据结构 33119.1 链表 33119.1.1 什么是Java中的链表 33119.1.2 用程序代码段实现对链表的添加 33219.1.3 用程序代码段实现对链表的删除 33419.2 数组列表类 33819.2.1 什么是数组列表类 33819.2.2 通过实例熟悉数组列表如何存储数据 33919.3 散列表 34319.3.1 什么是散列表 34319.3.2 通过实例熟悉散列表如何存储数据.. 34419.4 散列集 34819.4.1 什么是散列集 34819.4.2 通过实例熟悉散列集如何存储数据 34919.5 树集 35419.5.1 什么是树集 35419.5.2 通过实例熟悉树集如何存储数据 35519.6 映像 35919.6.1 什么是映像 35919.6.2 通过实例熟悉映像如何存储数据 36019.7 枚举 36419.8 属性集 36419.9 常见疑难解答 36519.9.1 哪些是线程安全的数据结构 36519.9.2 Vector是什么样的数据结构 36519.10 小结 36619.11 习题 366第20章 XML基础 36720.1 XML的产生及与HTML的比较 36720.2 XML的编辑工具 36820.3 XML文档 36920.3.1 XML的声明 36920.3.2 文档类型的声明 37020.3.3 元素 37020.3.4 注释 37220.3.5 处理指令 37220.3.6 空白处理 37220.3.7 行尾处理 37220.3.8 语言标识 37220.3.9 一个简单的有关XML的实例 37220.4 格式良好的XML 37320.5 什么是DTD 37420.5.1 在XML文档中加入DTD 37420.5.2 DTD的结构 37520.5.3 几个简单有关DTD的实例 37720.6 有效的XML 37920.7 XML处理器/解析器 37920.8 常见疑难解答 38020.8.1 XML与HTML的区别 38020.8.2 XML有哪些显示数据的方式 38020.9 小结 38020.10 习题 380第五篇 Java高级应用篇第21章 JDBC及其应用 38121.1 数据库基础知识 38121.1.1 什么是数据库 38121.1.2 数据库的分类及功能 38221.1.3 关系数据库的设计 38221.1.4 数据库设计技巧 38321.2 JDBC的概念 38421.2.1 什么是JDBC 38421.2.2 JDBC驱动程序的分类 38421.2.3 JDBC的用处 38521.3 SQL数据库技术 38621.3.1 什么是SQL数据库 38621.3.2 如何操作SQL数据库 38621.3.3 安装SQL Server 2005 38721.3.4 使用SQL创建数据库 39121.4 JDBC基本编程 39221.4.1 如何建立数据库 39221.4.2 如何操作数据库 39421.4.3 高级SQL类型 40021.5 事务处理 40021.5.1 什么是事务处理 40021.5.2 事务处理的过程演练 40121.6 预查询 40321.7 常见疑难解答 40421.7.1 操作数据库的具体步骤是什么 40421.7.2 数据库中的视图、图表、默认值、规则、触发器、存储过程的意义 40521.8 小结 40521.9 习题 406第22章 Swing组件与布局管理器 40722.1 什么是Swing编程 40722.2 MVC设计模式基础 40722.3 简单框架设计及实例 40822.3.1 创建一个空白的框架 40822.3.2 创建框架的其他工作 40922.4 简单图形按钮控件的设计及实例 41022.4.1 Swing中的按钮控件 41022.4.2 按钮的模型 41122.4.3 添加按钮 41122.4.4 如何添加单选按钮 41222.4.5 复选按钮 41422.4.6 ToggleButton按钮 41522.5 简单文本输入组件的设计及实例 41622.5.1 文本域的设计 41722.5.2 密码域的设计 41822.5.3 如何设计文本区 41922.6 标签组件的设计及实例 42022.7 选择组件的设计及实例 42122.8 菜单的组件设计 42222.9 对话框的种类及用法 42422.10 复杂布局管理器的种类及用法 42522.10.1 箱式布局的设计 42522.10.2 网格组布局的设计 42722.11 通过实例熟悉Swing编程 42822.12 常见疑难解答 43122.12.1 如何处理菜单的启用和禁用功能 43122.12.2 如何编写快捷键的程序 43122.13 小结 43122.14 习题 432第23章 Eclipse的使用 43323.1 Eclipse简介 43323.2 Eclipse界面简介 43423.3 如何使用Eclipse进行开发 43523.3.1 如何新建一个Java工程 43523.3.2 如何新建一个Java的类 43623.3.3 编写代码 43723.4 常见疑难解答 43923.4.1 Eclipse和UltraEdit两个开发工具的优缺点 43923.4.2 什么是IDE环境 44023.4.3 Eclipse与JBuilder两个开发工具哪个好 44023.4.4 有关Eclipse的编译报错的原因 44023.5 小结 44023.6 习题 440第六篇 Java程序设计网络篇第24章 Applet设计 44124.1 Applet的基本概念及生命周期 44124.2 Applet的多媒体处理 44324.2.1 声音处理 44324.2.2 图像处理 44424.3 浏览器与Applet的设计 44524.3.1 如何将Applet嵌入浏览器 44524.3.2 如何使用Applet类编程 44624.3.3 如何用Applet控制浏览器 44724.4 Applet的安全 44824.5 一个Applet的综合实例分析 44924.6 常见疑难解答 44924.6.1 浏览器如何运行Applet 44924.6.2 有关Applet无法在IE中显示的问题 45024.7 小结 45024.8 习题 450第25章 网络编程基础 45125.1 网络基础知识 45125.2 TCP与UDP 45125.3 端口与套接字 45225.4 TCP程

序设计基础 45225.4.1 如何设计TCP的程序 45225.4.2 一个简单的例子 45525.5 UDP程序设计基础 45625.5.1 如何设计UDP的程序 45625.5.2 一个简单的例子 45625.6 如何设计网络程序 45725.6.1 单向通信综合实例 45725.6.2 双向通信综合实例 46125.7 常见疑难解答 46425.7.1 TCP和UDP的区别 46425.7.2 什么是TCP/IP协议，分为几层，有什么功能 46525.7.3 什么是IP协议，IP地址如何表示，分为几类，各有什么特点 46525.8 小结 46625.9 习题 466第七篇 Java程序设计综合实例第26章 学校管理系统 46726.1 模块划分 46726.2 需求分析 46826.3 登录界面的设计 46826.3.1 登录界面的分析 46826.3.2 登录界面的代码实现 46826.3.3 登录界面的测试 47126.4 主界面的设计 47226.4.1 主界面类的分析 47226.4.2 主界面类的代码 47226.4.3 主界面类的实现 48126.5 数据库系统的设计 48226.5.1 数据库的分析 48226.5.2 数据库中表的建立 48226.5.3 数据库中代码段 48526.6 学生信息系统界面的设计 48626.6.1 学生类的设计 48626.6.2 存储类的设计 48826.6.3 学生信息界面的设计 49026.7 教师信息系统界面的设计 49826.7.1 教师类的设计 49826.7.2 存储类的设计 50026.7.3 教师信息界面的设计 50326.8 领导信息系统界面的设计 51126.8.1 领导类的设计 51226.8.2 存储类的设计 51326.8.3 领导信息界面的设计 51426.9 小结 522第27章 电话单辅助分析工具 52327.1 系统设计 52327.2 系统目标 52327.2.1 文件操作用例 52427.2.2 话单操作用例 52427.2.3 话单维护用例 52527.3 系统功能 52527.3.1 文件操作功能 52527.3.2 话单维护功能 52527.3.3 话单操作功能 52527.3.4 系统维护功能 52627.4 业务流程 52627.4.1 文件操作流程 52627.4.2 话单维护流程 52627.4.3 话单操作流程 52627.5 软件模块设计 52627.5.1 主界面模块 52627.5.2 文件操作模块 53027.5.3 话单操作模块 53627.5.4 话单维护模块 54527.6 软件打包发行 54927.7 数据库配置 55227.8 小结 552

章节摘录

2．应用编程接口（API）　Java API提供了Java语言的核心功能，开发人员可以直接调用这些方法或实现其中的接口来满足自己程序设计的需要，如需要对数据进行排序或搜索，Java提供了具体的类来实现，开发人员只要了解这些类的基本功能和类中的方法就可以调用这些工具。
读者可以翻阅Java JDK的HTML文档来搜索自己需要的功能。
3．用户接口工具集　其实这个工具集就是提供如何编写用户接口程序（即GUI程序），为应用程序提供一个友好的用户界面，任何复杂的程序界面都可以通过该工具集中的类或接口实现，具体请参看本书的第22章。
4．集成类库　该类库提供了集成工具来完成复杂的行为，如Java为访问数据库提供了JDBC API；为实现远程方法提供的Java RMI，该方法实现了对网络远端的Java程序的调用，是Java实现分布式计算的重要基础。
1．1．4 Java语言的优点　Java语言与其他语言（如C、C++、Delphi等语言）相比，有自己的优势，无论你学习Java的初衷为何，Java语言确实使得你的程序更友好，并且需要较少的工作。
下面将介绍Java语言的优点以证实上述的说法。

编辑推荐

《零基础学Java（第2版）》涵盖内容：　下载安装JDK、配置Java开发环境　常量、变量、运算符　编程风格、循环控制语句　数组、二维数组的创建和应用　字符串的概念、操作技巧及应用实例　类、对象、包、继承、多态　接口、内部类的创建和使用　抽象、线程、封装　输入与输出（I／O）　异常处理、内存管理　Java中的数据处理、Java中的数据结构　XML、JDBC、Swing组件、布局管理器　Eclipse的使用、Applet编程　Java网络编程基础　学校管理系统　电话单辅助分析工具　光盘内容　书中涉及的程序源代码　《零基础学Java（第2版）》多媒体教学视频　《零基础学Java（第2版）》教学PPT　赠送的编程电子图书　《零基础学Java（第2版）》读者对象　Java语言初学者　有一定的编程经验的人员　从．NE丁向Java转型的开发人员　有C语言基础的开发人员　相关社会培训学员　丛书特点　配有多媒体教学视频进行讲解，学习起来直观　门槛低，没有任何基础的读者都能轻松掌握　丛书作者均为有多年编程经验的一线程序员　对每个概念都清楚讲解，入门读者容易掌握　每《零基础学Java（第2版）》都提供了大量典型实例帮助读者理解　提供典型案例帮助读者提高应用开发水平　书中的源代码都提供了详细的注释，阅读起来无障碍　光盘提供书中的源代码、教学视频及超值学习资料　励志照亮人生 编程改变命运　10小时多媒体视频讲解　入门容易：从基础知识开始讲解，读者很容易上手　通俗易懂：采用简单的语言表述，必要时进行类比，容易理解　实例丰富：讲解技术点时列举了大量实例，实用性强　注释详细：书中的实例源代码都给出了大量注释，便于阅读　案例典型：提供了两个综合案例帮助读者提高应用开发水平　视频教学：配有10小时多媒体视频进行讲解，学习效果好　实践电子书：精心设计100个Java编程实例，助你快速精通

第一图书网, tushu007.com

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