

<<Java语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787113083694

10位ISBN编号：7113083692

出版时间：2007-12

出版时间：中国铁道出版社

作者：李尊朝,苏军

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>

<<Java语言程序设计>>

内容概要

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·基础教育系列·Java语言程序设计》对Java语言做了全面介绍,可使读者具备运用面向对象的方法分析和解决实际问题的能力。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·基础教育系列·Java语言程序设计》在介绍Java编程原理和基础知识的前提下,特别注重实用性。

书中包含大量精心设计并调试通过的编程实例,方便初学者使用。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·基础教育系列·Java语言程序设计》共有16章,内容包括Java概述、Java基础、基本控制结构、方法、数组、类和对象、类的继承和多态机制、接口和包、异常处理、输入与输出、图形用户界面设计、Swing组件、Applet程序、多线程、数据库编程和网络编程

。

<<Java语言程序设计>>

书籍目录

第1章 Java概述

1.1 程序设计语言

1.1.1 机器语言

1.1.2 汇编语言

1.1.3 高级语言

1.2 面向对象的程序设计语言——Java

1.2.1 Java的发展历史

1.2.2 Java的特点

1.2.3 Java与C/C++的比较

1.3 Java的开发和运行环境

1.3.1 JDK的安装

1.3.2 JDK的设置

1.4 开发和运行Java程序的步骤

1.4.1 选择编辑工具

1.4.2 编译和运行Java程序

1.5 JCreator

习题

第2章 Java基础

2.1 标识符和关键字

2.2 数据类型与常量、变量

2.2.1 数据类型的分类

2.2.2 基本数据类型

2.2.3 常量

2.2.4 变量

2.3 运算符和表达式

2.3.1 运算符

2.3.2 表达式

习题

第3章 基本控制结构

3.1 语句及程序结构

3.2 顺序结构

3.3 选择结构

3.3.1 if语句

3.3.2 switch语句

3.4 循环结构

3.4.1 while语句

3.4.2 dowhile语句

3.4.3 for语句

3.4.4 多重循环

3.5 跳转语句

习题

第4章 方法

4.1 方法声明

4.2 方法调用

4.3 参数传递

<<Java语言程序设计>>

4.4 递归

习题

第5章 数组

5.1 一维数组

5.1.1 一维数组的声明

5.1.2 一维数组的初始化

5.2 多维数组

5.2.1 二维数组的声明

5.2.2 二维数组的初始化

5.3 数组的基本操作

5.3.1 数组的引用

5.3.2 数组的复制

5.3.3 数组的输出

5.4 数组应用举例

5.5 数组参数

5.6 字符串

5.6.1 字符数组与字符串

5.6.2 字符串

5.6.3 字符串操作

5.6.4 字符串数组

习题

第6章 类和对象

6.1 类和对象概述

6.1.1 面向对象的基本概念

6.1.2 类的声明

6.1.3 对象的创建和使用

6.1.4 构造方法和对象的初始化

6.1.5 对象销毁

6.2 类的封装

6.2.1 访问权限

6.2.2 类成员

习题

第7章 类的继承和多态机制

7.1 类的继承

7.1.1 继承的基本概念

7.1.2 继承的实现

7.1.3 super和this引用

7.2 类的多态性

7.2.1 方法重载

7.2.2 方法覆盖

7.3 final类和final成员

习题

第8章 接口和包

8.1 抽象类和方法

8.2 接口

8.2.1 声明接口

8.2.2 实现接口

<<Java语言程序设计>>

8.3 包

8.3.1 包的概念

8.3.2 包的声明和导入

习题

第9章 异常处理

9.1 Java异常处理机制

9.2 异常处理方式

9.2.1 trycatchfinally结构

9.2.2 抛出异常

9.2.3 自定义异常类

习题

第10章 输入与输出

10.1 输入/输出类库

10.1.1 流

10.1.2 输入/输出流类

10.2 标准输入/输出及标准错误

10.2.1 标准输入

10.2.2 标准输出

10.2.3 标准错误

10.3 文件操作

10.3.1 建立File对象

10.3.2 File对象的属性和操作

习题

第11章 图形用户界面设计

11.1 AWT组件概述

11.2 布局管理

11.2.1 BorderLayout类

11.2.2 FlowLayout类

11.2.3 GridLayout类

11.3 事件处理

11.3.1 委托事件模型

11.3.2 事件类和监听器接口

11.3.3 处理ActionEvent事件

11.3.4 处理ItemEvent事件

11.3.5 处理TextEvent事件

11.3.6 处理KeyEvent事件

11.3.7 处理MouseEvent事件

11.3.8 处理WindowEvent事件

11.4 绘图

习题

第12章 Swing组件

12.1 Swing组件概述

12.2 窗口

12.3 标签

12.4 按钮

12.5 单选按钮和复选框

12.6 文本编辑组件

<<Java语言程序设计>>

12.7 列表框和组合框

12.8 菜单

习题

第13章 Applet程序

13.1 Applet简介

13.1.1 Applet类

13.1.2 Applet程序的运行过程

13.1.3 Applet程序的建立和运行

13.2 Applet程序举例

习题

第14章 多线程

14.1 Java的多线程机制

14.1.1 线程的生命周期

14.1.2 多线程的实现方法

14.2 通过Thread类实现多线程

14.3 通过Runnable接口实现多线程

14.4 线程等待

14.5 线程同步

习题

第15章 数据库编程

15.1 数据库简介

15.1.1 关系型数据库

15.1.2 SQL简介

15.2 使用JDBC连接数据库

15.2.1 JDBC简介

15.2.2 JDBC驱动程序

15.3 建立数据源

15.3.1 建立数据库

15.3.2 建立数据源

15.4 Java数据库编程

15.4.1 数据库编程的一般过程

15.4.2 数据库编程实例

习题

第16章 网络编程

16.1 网络基础

16.2 URL

16.2.1 URL类

16.2.2 URLConnection类

16.3 Socket通信

16.3.1 Socket概念

16.3.2 Socket的通信机制

16.3.3 Socket类与ServerSocket类

16.3.4 URL与Socket通信的区别

16.3.5 UDP通信

习题

参考文献

<<Java语言程序设计>>

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>