

<<24小时轻松掌握系列>>

图书基本信息

书名：<<24小时轻松掌握系列>>

13位ISBN编号：9787113090555

10位ISBN编号：7113090559

出版时间：2008-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：匡松 主编

页数：245

字数：372000

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

当1995年Sun推出Java语言之后，全世界的目光都被这个神奇的语言所吸引。

这个伴随Internet一起成长的开发语言，目前也是企业级应用开发的首选语言，基本上也是程序员必须掌握的工具之一，很多学子和初级程序员都希望能快速地掌握它。

Java语言是在C++语言基础上增加和删除了部分功能而发展起来的一种开发语言，具有一些开发语言的共性，只要一边学习一边上机练习，就可以实现快速掌握的目标。

为了帮助读者实现快速掌握Java语言的目标，在内容安排上，本书根据一般Java语言的学习规律，设计了三大学习台阶，24学时，帮助读者跨入Java的世界。

从第1学时-第8学时，重点是介绍Java的学习方法和开发环境建立的方法，使读者快速遍历Java基本语法，为后续学习打好基础。

Java虽然源于C++，但毕竟是更现代一些的程序设计语言，在多线程开发、界面设计上，有自己与众不同之处。

从第9学时-第17学时，重点是让读者掌握这些实用技能用于开发之中。

因为在现代的程序设计中，字符串的处理、事件驱动机制？

？

都是必须掌握的技能。

除了语法之外，Java能干什么，这也是读者非常关心的问题。

企业应用、数据处理能力是最重要的，除此之外，网络开发、图形处理，这些也都是非常重要的机制。

从第18学时—第24学时，结合案例逐步展示了Java的应用开发能力。

这部分内容更重上机实践，除了上课教学或自学阅读之外，读者还需要大量的上机调试，只有这样，读者才会真正掌握Java开发语言。

本书全面地介绍了Java语言的基础知识和编程设计原理，语言深入浅出，通俗易懂，既注重理论原理，也强调动手实践能力的培养。

本书包括了大量精心设计并调试通过的编程范例，并配以程序分析，还提供了多种形式的习题及答案，方便初学者使用。

## <<24小时轻松掌握系列>>

### 内容概要

本书根据Java教学实践和全国计算机等级考试新大纲规定的二级Java考试内容的要求编写而成。全书设计了Java语言的3个学习台阶，分别为：掌握语法，打好基础；掌握Java特有的机制；结合应用，案例实战提高。

共24学时，系统介绍了Java程序设计的基本概念和方法。

本书内容翔实，通俗易懂，例题丰富，便于自学。

适合作为高校相关专业学生学习Java程序设计的教材，也可作为全国计算机等级考试二级考试人员或编程初学者的自学用书。

## 书籍目录

第1学时 Java概述 1-1 Java的诞生 1-2 Java的特点 1-3 Java的应用前景 1-4 掌握Java技术的全貌 1-5 Java新手问答 1-6 Java学习指南 1-7 推荐Java学习过程 1-8 Java学习网络资源 1-9 本学时总结第2学时 Java的运行环境与配置 2-1 Java的运行环境 2-2 Java运行环境搭建 2-3 类DOS的命令行环境下配置Java环境 2-4 尝试用JCreator编写简单的Java应用程序 2-5 JBuilder介绍 2-6 其他Java开发工具 2-7 Java程序调试的简单技巧 2-8 本学时总结第3学时 Java基本语法 3-1 Java程序注释 3-2 Java标识符与保留字 3-3 Java的基本数据类型 3-4 变量 3-5 常量 3-6 变量的作用域 3-7 一维数组 3-8 多维数组 3-9 本学时总结第4学时 运算符、表达式和语句 4-1 Java运算符与表达式概述 4-2 算术运算符和算术表达式 4-3 自增、自减运算符 4-4 关系运算符和关系表达式 4-5 赋值运算符和赋值表达式 4-6 逻辑运算符和逻辑表达式 4-7 运算符的优先级 4-8 Java语句 4-9 选择结构 4-10 本学时总结第5学时 循环语句 5-1 Java程序的循环结构 5-2 while循环 5-3 do while循环 5-4 for循环 5-5 break语句 5-6 continue语句 5-7 本学时总结第6学时 Java面向对象编程初步 6-1 面向对象编程的基本概念 6-2 对象、属性和方法 6-3 类(class) 6-4 类的定义和使用 6-5 对象的创建和使用 6-6 类的成员 6-7 类的构造方法和重载 6-8 本学时总结第7学时 面向对象的高级主题 7-1 访问权限 7-2 创建子类 7-3 方法覆盖 7-4 接口 7-5 本学时总结第8学时 异常处理 8-1 什么是错误与异常 8-2 异常(Exception) 8-3 错误(Error) 8-4 异常对象类型 8-5 异常处理的机制 8-6 抛出异常 8-7 本学时总结第9学时 字符串类 9-1 字符串类概述 9-2 字符串与字符串类 9-3 字符串类的构造方法 9-4 获取字符串的长度 9-5 截取字符串 9-6 比较字符串 9-7 字符串查找 9-8 字符串转换为数值 9-9 其他类型转换为字符串 9-10 字符串转换为数组 9-11 字符串编辑 9-12 字符串检索 9-13 字符串分析 9-14 获得一个对象的字符串值 9-15 String类方法总结 9-16 本学时总结第10学时 常用系统类 10-1 Applet类概述 10-2 Applet的特点 10-3 Applet的主要方法 10-4 Applet的运行过程 10-5 HTML向Applet的参数传递 10-6 数学函数类Math 10-7 日期类Date 10-8 随机函数类Random 10-9 本学时总结第11学时 事件处理机制与用户界面 11-1 AWT和Swing简介 11-2 事件处理机制 11-3 图形界面设计——组件 11-4 标签(JLabel) 11-5 按钮(JButton) 11-6 文本框(JTextField) 11-7 文本区(JTextArea) 11-8 选择框(JComboBox) 11-9 列表框(JList) 11-10 复选框与选项按钮(JCheckBox和JRadioButton) 11-11 本学时小结第12学时 用户界面布局设计 12-1 布局设计概述 12-2 流式布局(FlowLayout) 12-3 边框布局(BorderLayout) 12-4 卡片式布局(CardLayout) 12-5 盒式布局(BoxLayout) 12-6 网格布局(GridLayout) 12-7 空布局(null) 12-8 网格袋布局(GridBagLayout) 12-9 本学时总结第13学时 窗口、菜单和对话框 13-1 创建窗口 13-2 适配器与窗口关闭 13-3 在窗口中添加组件 13-4 下拉式菜单设计 13-5 弹出式菜单设计 13-6 对话框设计 13-7 用FileDialog类实现文件对话框 13-8 本学时总结第14学时 输入输出数据流 14-1 Java中的数据流 14-2 数据流类 14-3 默认定义的数据流对象 14-4 利用输入数据流缓冲类读取字符 14-5 从键盘读取字符串 14-6 读取任意类型数据 14-7 灵活运用输出方法 14-8 本学时总结第15学时 文件读写 15-1 文件读写概述 15-2 File类 15-3 RandomAccessFile类 15-4 FileInputStream类 15-5 FileOutputStream类 15-6 FileReader类 15-7 BufferedReader类 15-8 FileWriter类 15-9 BufferedWriter类 15-10 本学时总结第16学时 Java多线程机制 16-1 进程的概念 16-2 线程的概念 16-3 多线程的概念 16-4 线程的生命周期 16-5 如何创建线程 16-6 通过继承Thread类创建线程 16-7 通过Runnable接口创建线程体 16-8 本学时总结第17学时 多线程机制的高级话题 17-1 引起线程状态改变的方法 17-2 线程状态转换 17-3 线程同步 17-4 本学时总结第18学时 Java网络编程 18-1 什么是URL 18-2 URL类 18-3 URL类的常用方法 18-4 什么是Socket 18-5 Socket的通信原理 18-6 Socket编程 18-7 InetAddress类 18-8 获取本地计算机的信息 18-9 获取网络中计算机的信息 18-10 本学时总结第19学时 图形图像处理编程 19-1 Java与图形 19-2 绘制直线 19-3 绘制矩形 19-4 绘制并填充椭圆 19-5 绘制并填充圆弧 19-6 绘制并填充多边形 19-7 颜色 19-8 字体控制 19-9 图像处理 19-10 设置Java窗口的图标 19-11 本学时总结第20学时 播放声音和视频 20-1 声音的自动播放 20-2 控制声音播放 20-3 多线程的声音播放程序 20-4 创建一个播放器 20-5 播放器注册监听 20-6 播放器预提取媒体文件 20-7 启动和停止播放器播放媒体文件 20-8 创建实用的多媒体播放器 20-9 本学时总结第21学时 通过案例练习巩固所学 21-1 在Applet中实现图片的幻灯播放 21-2 图片的文字水印与图像水印 21-3 代码自动生成 21-4 一个简单的异或加密程序 21-5 本学时总结第22学时 Java与数据库

<<24小时轻松掌握系列>>

连接 22-1 JDBC概念 22-2 Java数据库连接 (JDBC) 22-3 创建数据源 22-4 使用JDBC连接数据库 22-5  
装入驱动器 22-6 连接到数据库 22-7 Java访问数据库实例 22-8 本学时总结第23学时 数据库操作 23-1  
SQL查询 23-2 向数据库发送SQL语句 23-3 处理SQL执行结果 23-4 处理带参数的查询 23-5 本学时总  
结第24学时 综合应用 24-1 向磁盘随机写数据 24-2 简易浏览器 24-3 本学时总结

## 章节摘录

Java最初设计的目标是应用于电子类消费产品的控制，要求很高的健壮性（一些资料称鲁棒性）。

Java尽可能消除了C++的不可靠因素，可以防止许多变成错误，因而更容易写出健壮的软件。

当然，完全可靠的系统单靠语言是无法保证的。

Java是一种比C++还强的强类型语言。

Java内存要求用显示的方法声明，这保证了编译器可以发现方法的调用错误，使程序更加可靠，Java内存模型是提高程序可靠性最重要手段。

Java不支持指针，这杜绝了内存的非法访问。

Java的垃圾回收功能防止了内存丢失等因动态内存分配所导致的问题。

Java解释器运行时也实施检查，这样可以发现数组和字符串访问是否越界。

异常处理是Java保证程序健壮性的另一重要手段，一般认为，异常处理是成熟语言的标志。

分布式计算指的是若干计算机通过网络同时协同工作，Java在网络程序设计上极为优秀，用Java来写网络程序就好像只是从一个本地文件调用或存入数据，也就是说一台计算机上的Java程序能够调用其他计算机的方法，不管此方法是由Java还是由其他语言来编写的。

大多数程序员有这样的经验，自己在学习Java的类库时，当有些地方理解的不是很清楚时，或者想更加清晰地理解运作的细节的时候，往往会打开相应的类的原代码，通过看源代码，所有的问题都会一扫而空。



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>