

<<Java入门经典>>

图书基本信息

书名：<<Java入门经典>>

13位ISBN编号：9787115271815

10位ISBN编号：711527181X

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：Rogers Cadenhead

页数：292

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入门经典>>

内容概要

《Java入门经典(第6版)》通过大量示例程序循序渐进地引导读者快速掌握使用Java开发程序的基本技能。

《Java入门经典(第6版)》总共24章，先讲解了Java程序的编写流程、工作原理等内容；然后介绍了有关Java编程的基本知识，包括变量、条件语句、循环语句、数组和对象等内容；随后介绍了创建图形用户界面、编写交互式Web程序、读写文件，以及使用字体、颜色和图形等相关的知识。

本书还介绍了如何使用Java来开发Android

app。

《Java入门经典(第6版)》每章都提供了示例程序清单，并辅以示例输出和代码分析，以阐述该章介绍的主题。

为加深读者对所学内容的理解，每章末尾都提供了常见问题及其答案以及练习和测验。

《Java入门经典(第6版)》可作为初学者学习Java编程技术的教程，也可供其他语言的程序员学习Java时参考。

<<Java入门经典>>

作者简介

作者:(美)Cadenhead

<<Java入门经典>>

书籍目录

第1章 成为程序员

- 1.1 选择编程语言
- 1.2 告诉计算机做什么
- 1.3 程序的工作原理
- 1.4 为什么程序不能正常工作
- 1.5 选择Java编程工具
- 1.6 安装Java开发工具
- 1.7 总结
- 1.8 问与答
- 1.9 测验
 - 1.9.1 问题
 - 1.9.2 答案
- 1.10 练习

第2章 编写第一个程序

- 2.1 编写程序所需的工具
- 2.2 创建Saluton程序
- 2.3 开始输入程序
 - 2.3.1 class语句
 - 2.3.2 main语句的作用
 - 2.3.3 大括号
- 2.4 在变量中存储信息
- 2.5 保存编写好的程序
- 2.6 将程序编译为class文件
- 2.7 修复错误
- 2.8 运行Java程序
- 2.9 总结
- 2.10 问与答
- 2.11 测验
 - 2.11.1 问题
 - 2.11.2 答案
- 2.12 练习

第3章 Java之旅

- 3.1 第一站：Oracle
- 3.2 去Java学校
- 3.3 在JavaWorld用午餐
- 3.4 在NASA仰望天穹
- 3.5 回归正题
- 3.6 到Java Boutique去问路
- 3.7 在手机上运行Java
- 3.8 总结
- 3.9 问与答
- 3.10 测验
 - 3.10.1 问题
 - 3.10.2 答案
- 3.11 练习

<<Java入门经典>>

第4章 理解Java程序的工作原理

- 4.1 创建应用程序
- 4.2 向应用程序传递参数
- 4.3 创建applet
- 4.4 总结
- 4.5 问与答
- 4.6 测验
 - 4.6.1 问题
 - 4.6.2 答案
- 4.7 练习

第5章 在程序中存储和修改信息

- 5.1 语句和表达式
- 5.2 指定变量类型
 - 5.2.1 整数和浮点数
 - 5.2.2 字符和字符串
 - 5.2.3 其他数值类型的变量
 - 5.2.4 布尔型变量
- 5.3 给变量命名
- 5.4 在变量中存储信息
- 5.5 运算符
 - 5.5.1 变量的递增与递减
 - 5.5.2 运算符优先级
- 5.6 使用表达式
- 5.7 总结
- 5.8 问与答
- 5.9 测验
 - 5.9.1 问题
 - 5.9.2 答案
- 5.10 练习

第6章 使用字符串来交流

- 6.1 在字符串中存储文本
- 6.2 在程序中显示字符串
- 6.3 在字符串中使用特殊字符
- 6.4 拼接字符串
- 6.5 将其他变量用于字符串中
- 6.6 字符串的高级处理
 - 6.6.1 比较两个字符串
 - 6.6.2 确定字符串的长度
 - 6.6.3 改变字符串的大小写
 - 6.6.4 查找字符串
- 6.7 导演及演员名单
- 6.8 总结
- 6.9 问与答
- 6.10 测验
 - 6.10.1 问题
 - 6.10.2 答案
- 6.11 练习

<<Java入门经典>>

第7章 使用条件测试进行判断

7.1 if语句

7.1.1 小于和大于的比较

7.1.2 相等和不等

7.1.3 使用块语句组织程序

7.2 if-else语句

7.3 switch语句

7.4 条件运算符

7.5 观察时钟

7.6 总结

7.7 问与答

7.8 测验

7.8.1 问题

7.8.2 答案

7.9 练习

第8章 使用循环重复执行操作

8.1 for循环

8.2 while循环

8.3 do-while循环

8.4 退出循环

8.5 给循环命名

8.6 测试计算机的运行速度

8.7 总结

8.8 问与答

8.9 测验

8.9.1 问题

8.9.2 答案

8.10 练习

第9章 使用数组存储信息

9.1 创建数组

9.2 使用数组

9.3 多维数组

9.4 对数组进行排序

9.5 对字符串中的字符计数

9.6 总结

9.7 问与答

9.8 测验

9.8.1 问题

9.8.2 答案

9.9 练习

第10章 创建第一个对象

10.1 面向对象编程的工作原理

10.2 对象示例

10.3 什么是对象

10.4 理解继承

10.5 建立继承层次

10.6 转换对象和简单变量

<<Java入门经典>>

- 10.6.1 简单变量的类型转换
- 10.6.2 对象类型转换
- 10.6.3 在简单变量和对象之间进行转换
- 10.6.4 自动封装和拆封
- 10.7 创建对象
- 10.8 总结
- 10.9 问与答
- 10.10 测验
- 10.10.1 问题
- 10.10.2 答案
- 10.11 练习
- 第11章 描述对象
- 11.1 创建变量
- 11.2 创建类变量
- 11.3 用方法来创建行为
- 11.3.1 声明方法
- 11.3.2 参数不同的类似方法
- 11.3.3 构造函数
- 11.3.4 类方法
- 11.3.5 方法中变量的作用域
- 11.4 将一个类放在另一个类中
- 11.5 使用关键字this
- 11.6 使用类方法和类变量
- 11.7 总结
- 11.8 问与答
- 11.9 测验
- 11.9.1 问题
- 11.9.2 答案
- 11.10 练习
- 第12章 充分利用现有对象
- 12.1 继承的威力
- 12.1.1 继承行为和属性
- 12.1.2 覆盖方法
- 12.2 建立继承
- 12.3 使用现有的对象
- 12.4 将相同类型的对象存储到Vector中
- 12.5 创建子类
- 12.6 总结
- 12.7 问与答
- 12.8 测验
- 12.8.1 问题
- 12.8.2 答案
- 12.9 练习
- 第13章 创建简单的用户界面
- 13.1 Swing和抽象窗口工具包
- 13.2 使用组件
- 13.2.1 窗口和框架

<<Java入门经典>>

- 13.2.2 按钮
- 13.2.3 标签和文本框
- 13.2.4 复选框
- 13.2.5 组合框
- 13.2.6 文本区域
- 13.2.7 面板
- 13.3 创建自己的组件
- 13.4 总结
- 13.5 问与答
- 13.6 测验
 - 13.6.1 问题
 - 13.6.2 答案
- 13.7 练习
- 第14章 用户界面的布局
 - 14.1 使用布局管理器
 - 14.1.1 GridLayout管理器
 - 14.1.2 BorderLayout管理器
 - 14.1.3 BoxLayout管理器
 - 14.1.4 使用Insets将组件隔开
 - 14.2 应用程序的界面布局
 - 14.3 总结
 - 14.4 问与答
 - 14.5 测验
 - 14.5.1 问题
 - 14.5.2 答案
 - 14.6 练习
- 第15章 响应用户输入
 - 15.1 让程序监听
 - 15.2 设置要监听的组件
 - 15.3 处理用户事件
 - 15.3.1 复选框和组合框事件
 - 15.3.2 键盘事件
 - 15.3.3 启用和禁用组件
 - 15.4 完善图形应用程序
 - 15.5 总结
 - 15.6 问与答
 - 15.7 测验
 - 15.7.1 问题
 - 15.7.2 答案
 - 15.8 练习
- 第16章 创建复杂的用户界面
 - 16.1 滚动窗格
 - 16.2 滑块
 - 16.3 变更监听器
 - 16.4 使用图像图标和工具栏
 - 16.5 总结
 - 16.6 问与答

<<Java入门经典>>

16.7 测验

16.7.1 问题

16.7.2 答案

16.8 练习

第17章 创建交互式Web程序

17.1 标准applet方法

17.1.1 在applet窗口中绘画

17.1.2 初始化applet

17.1.3 启动和停止applet

17.1.4 销毁applet

17.2 将applet放到Web页面中

17.3 创建applet

17.3.1 在applet窗口中绘画

17.3.2 测试SalutonApplet程序

17.4 从Web页面传递参数

17.5 在applet中接收参数

17.6 在applet中处理参数

17.7 使用object标记

17.8 总结

17.9 问与答

17.10 测验

17.10.1 问题

17.10.2 答案

17.11 练习

第18章 处理程序中的错误

18.1 异常

18.1.1 在try-catch块中捕获异常

18.1.2 捕获多种不同的异常

18.1.3 出现异常后进行处理

18.1.4 抛出异常

18.1.5 忽略异常

18.2 抛出和捕获异常

18.3 总结

18.4 问与答

18.5 测验

18.5.1 问题

18.5.2 答案

18.6 练习

第19章 创建线程程序

19.1 线程

19.1.1 降低程序的速度

19.1.2 创建线程

19.2 使用线程

19.2.1 声明类

19.2.2 创建变量

19.3 从init()开始

19.4 在创建URL时捕获错误

<<Java入门经典>>

- 19.5 在paint()方法中处理屏幕更新
- 19.6 启动线程
 - 19.6.1 运行线程
 - 19.6.2 停止线程
- 19.7 处理鼠标单击
- 19.8 循环显示链接
- 19.9 总结
- 19.10 问与答
- 19.11 测验
 - 19.11.1 问题
 - 19.11.2 答案
- 19.12 练习
- 第20章 读写文件
 - 20.1 流
 - 20.1.1 文件
 - 20.1.2 从流中读取数据
 - 20.1.3 缓冲输入流
 - 20.2 将数据写入流中
 - 20.3 读写配置属性
 - 20.4 总结
 - 20.5 问与答
 - 20.6 测验
 - 20.6.1 问题
 - 20.6.2 答案
 - 20.7 练习
- 第21章 读写XML数据
 - 21.1 创建XML文件
 - 21.2 读取XML文件
 - 21.3 读取RSS聚合内容(Syndication Feeds)
 - 21.4 总结
 - 21.5 问与答
 - 21.6 测验
 - 21.6.1 问题
 - 21.6.2 答案
 - 21.7 练习
- 第22章 利用JAX-WS开发Web服务
 - 22.1 定义服务端点接口
 - 使用注解来简化Java代码
 - 22.2 创建服务实现Bean
 - 22.3 发布Web服务
 - 22.4 使用Web服务描述语言文件
 - 22.5 创建Web服务客户端
 - 22.6 总结
 - 22.7 问与答
 - 22.8 测验
 - 22.8.1 问题
 - 22.8.2 答案

<<Java入门经典>>

22.9 练习

第23章 创建Java2D图形

23.1 使用Font类

23.2 使用Color类

23.3 创建自定义颜色

23.4 绘制直线和形状

23.4.1 绘制直线

23.4.2 绘制矩形

23.4.3 绘制椭圆和圆

23.4.4 绘制弧线

23.5 绘制饼图

23.6 总结

23.7 问与答

23.8 测验

23.8.1 问题

23.8.2 答案

23.9 练习

第24章 编写Android app

24.1 Android简介

24.2 创建Android app

24.2.1 剖析一个Android新项目

24.2.2 创建app

24.2.3 安装Android模拟器

24.2.4 创建调试配置

24.3 运行app

24.4 设计真实的app

24.4.1 组织资源

24.4.2 配置app的Manifest文件

24.4.3 设计用户界面

24.4.4 编写Java代码

24.5 总结

24.6 问与答

24.7 测验

24.7.1 问题

24.7.2 答案

24.8 练习

附录A 使用NetBeans IDE

A.1 安装NetBeans

A.2 创建新项目

A.3 创建新的Java类

A.4 运行应用程序

A.5 修复错误

附录B Java资源

B.1 可以考虑的其他书

B.2 Oracle公司的Java官方站点

B.3 其他Java站点

B.3.1 本书英文版的配套网站

<<Java入门经典>>

- B.3.2 Caf é au Lait
- B.3.3 Workbench
- B.3.4 Java 7 Developer Blog
- B.3.5 其他Java博客
- B.3.6 InformIT
- B.3.7 Stack Overflow
- B.3.8 Java Review Service
- B.3.9 JavaWorld杂志
- B.3.10 Developer.com ' s Java Directory
- 附录C 本书站点
- 附录D 设置Android开发环境
 - D.1 起步
 - D.2 安装Eclipse
 - D.3 安装Android SDK
 - D.4 安装在Eclipse中使用的 Android插件
 - D.5 设置你的手机

<<Java入门经典>>

编辑推荐

卡登海德编著的《Java入门经典(第6版)》引导读者从零开始学习Java编程，它以平实的语言阐述概念，并包含大量要求读者逐步创建的示例程序。

读完本书，读者就能编写自己的Java程序，对自己使用该语言的能力充满信心，进而更深入地学习它；读者还将获得日益重要的技能，如网络计算、图形用户界面设计和面向对象编程。

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>