

<<Java 7基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Java 7基础教程>>

13位ISBN编号：9787115302717

10位ISBN编号：7115302715

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：Jay Bryant

页数：259

字数：396000

译者：李 鹏,韩 智

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 7基础教程>>

### 内容概要

作为一本最全面、极具实用价值的Java 7入门书籍,《Java 7基础教程》首先展示了如何开始编写第一个程序,继而详细阐释了Java 7的基础知识,包括运算、数据类型、分支和循环,以及面向对象语言是如何定义和解决问题的。当然了,像如何操作文件、如何读取文件内容以及如何为程序创建用户界面这些软件开发人员必须掌握的知识,《Java 7基础教程》也会一一到来。

更有动画及电子游戏等内容为我们打开兴趣之门。

《Java 7基础教程》是想要掌握Java语言的开发人员的理想读物。

## <<Java 7基础教程>>

### 作者简介

Jay Bryant

诗人、教师、技术作家、资深软件开发人员。

美国怀俄明州立大学英语文学硕士。

1986年以来致力于编写软件手册，曾为通用电气、摩托罗拉、3M及必能宝等公司撰写文档。

曾效力于《波士顿环球报》及Logical

Information Machines公司。

与人合著有Pro HTML5 Performance。

李鹏

北京交通大学硕士。

拥有10余年电信领域软件研发经验。

熟悉面向对象技术，致力于高性能服务器的设计和实现。

熟悉项目管理理论和软件开发流程（CMMI和Agile软件开发流程），中国首批认证Scrum Master。

曾参与翻译《C++游戏编程》和《Java EE 6权威指南：基础篇（第4版）》等书。

韩智

中科院硕士。

拥有10余年海内外通信行业软件开发与系统集成经验。

近些年，致力于国内电信行业解决方案的设计与应用，为国内多家电信运营商提供IT系统架构设计与战略规划咨询。

热衷于推广和传播Java相关应用技术，曾参与翻译《Java EE 6权威指南：基础篇（第4版）》等书。

## &lt;&lt;Java 7基础教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 编写第一个Java程序

- 1.1 安装JDK
- 1.2 安装Eclipse
- 1.3 创建第一个Java项目
- 1.4 创建程序
  - 1.4.1 为程序添加更多功能
  - 1.4.2 进一步开发
  - 1.4.3 关于Java对象
- 1.5 小结

## 第2章 Java语法

- 2.1 样例
  - 2.1.1 代码行
  - 2.1.2 包声明
  - 2.1.3 import导入
  - 2.1.4 类
  - 2.1.5 字段
  - 2.1.6 方法
  - 2.1.7 构造方法
  - 2.1.8 访问修饰符
  - 2.1.9 接口
  - 2.1.10 异常
  - 2.1.11 代码块
  - 2.1.12 注释
- 2.2 小结

## 第3章 数据类型

- 3.1 基本数据类型
  - 3.1.1 整型数据
  - 3.1.2 实型数据
  - 3.1.3 布尔型数据
  - 3.1.4 字符型数据
  - 3.1.5 特别的数据类型：字符串
  - 3.1.6 字面常量
- 3.2 包装类
- 3.3 数组
- 3.4 不存在的类型：null
- 3.5 枚举
- 3.6 小结

## 第4章 运算符

- 4.1 Java运算符
  - 4.1.1 运算符的优先级
  - 4.1.2 被遗忘的运算符：小括号
  - 4.1.3 后缀运算符
  - 4.1.4 一元运算符
  - 4.1.5 强制类型转换运算
  - 4.1.6 乘法类运算符

## &lt;&lt;Java 7基础教程&gt;&gt;

- 4.1.7 加法类运算符
- 4.1.8 移位运算符
- 4.1.9 关系运算符
- 4.1.10 相等运算符
- 4.1.11 按位与运算符(&)
- 4.1.12 按位异或运算符(^)
- 4.1.13 按位或运算符(|)
- 4.1.14 逻辑与运算符(&&)
- 4.1.15 逻辑或运算符(||)
- 4.1.16 赋值运算符
- 4.2 对象的比较和排序
  - 4.2.1 实现equals方法
  - 4.2.2 用于排序的比较
- 4.3 小结
- 第5章 流程控制、循环以及分支
  - 5.1 流程控制
    - 5.1.1 if和if-else语句
    - 5.1.2 switch语句
  - 5.2 循环
    - 5.2.1 for循环
    - 5.2.2 while循环
    - 5.2.3 do-while循环
  - 5.3 分支
    - 5.3.1 break语句
    - 5.3.2 continue语句
    - 5.3.3 return语句
  - 5.4 小结
- 第6章 面向对象编程
  - 6.1 对象
  - 6.2 封装
  - 6.3 继承
    - 6.3.1 多重继承
    - 6.3.2 通过接口为行为建模
    - 6.3.3 抽象类
    - 6.3.4 静态成员
  - 6.4 多态
  - 6.5 用Java语言为动物建模
  - 6.6 建模粒度的经验
  - 6.7 传引用和传值
  - 6.8 小结
- 第7章 开发用户界面
  - 7.1 Java Swing基础
  - 7.2 大一些的Swing应用
  - 7.3 小结
- 第8章 读写文件
  - 8.1 使用File对象
    - 8.1.1 打开文件

## &lt;&lt;Java 7基础教程&gt;&gt;

- 8.1.2 删除文件
- 8.1.3 使用临时文件
- 8.1.4 创建目录
- 8.1.5 删除目录
- 8.1.6 删除多个目录
- 8.2 读写文件内容
  - 8.2.1 流
  - 8.2.2 文件内容的读取
  - 8.2.3 文件内容的写入
- 8.3 小结
- 第9章 读写XML
  - 9.1 XML的结构
  - 9.2 XML和流
  - 9.3 DOM和SAX
  - 9.4 写XML
    - 9.4.1 用DOM写XML文件
    - 9.4.2 用String写XML文件
  - 9.5 读取XML文件
    - 9.5.1 用DOM读取XML文件
    - 9.5.2 用SAX读取XML文件
  - 9.6 工厂类浅谈
  - 9.7 小结
- 第10章 动画
  - 10.1 时序就是一切
  - 10.2 动画：一个简单的例子
  - 10.3 让多个项目同时动起来
  - 10.4 精灵动画
  - 10.5 小结
- 第11章 用Eclipse调试程序
  - 11.1 调试流程
  - 11.2 没有调试器的调试方法
  - 11.3 启动Eclipse调试器
  - 11.4 断点和变量
    - 11.4.1 设置行断点
    - 11.4.2 关于作用域
    - 11.4.3 删除行断点
    - 11.4.4 禁止行断点
    - 11.4.5 设置条件断点
  - 11.5 调试小贴士和技巧
  - 11.6 修复Fireworks程序
  - 11.7 小结
- 第12章 电子游戏
  - 12.1 电子游戏原理
    - 12.1.1 用户界面
    - 12.1.2 游戏逻辑
    - 12.1.3 游戏循环
  - 12.2 TargetClick游戏

## <<Java 7基础教程>>

### 12.3 靶场射击游戏

#### 12.3.1 扩展ShootingGallery游戏

#### 12.3.2 限制条件的说明

### 12.4 游戏设计资源

### 12.5 小结

## 第13章 垃圾回收

### 13.1 内存分配

#### 13.1.1 Java垃圾回收算法：标记清除法

#### 13.1.2 内存设定

### 13.2 垃圾回收

#### 13.2.1 代的概念

#### 13.2.2 部分回收和完全回收

#### 13.2.3 垃圾回收是基于事件驱动的

#### 13.2.4 垃圾回收的有关设定

### 13.3 优化垃圾回收

### 13.4 回收提示

### 13.5 阻止垃圾回收

### 13.6 一种新型的垃圾回收器

### 13.7 小结

## 第14章 递归

### 14.1 递归是语言的基本特征

### 14.2 递归无处不在

### 14.3 明确终止条件

### 14.4 何时避免递归

### 14.5 何时使用递归

### 14.6 计算斐波那契序列

### 14.7 计算分形图形

#### 14.7.1 绘制谢尔宾斯基三角形

#### 14.7.2 绘制分形树

### 14.8 小结

## 第15章 泛型和正则表达式

### 15.1 泛型

### 15.2 正则表达式

### 15.3 小结

<<Java 7基础教程>>

媒体关注与评论

阅读本书无需任何基础，只要你对编程充满热忱！



## <<Java 7基础教程>>

### 编辑推荐

从设置开发环境、编写第一个程序开始，继而详细介绍Java语法。

读者可以了解如何用Java的数据类型和运算符构建Java代码模块，通过分支和循环控制代码逻辑，并利用面向对象的编程知识，编写复杂的程序，同时又保证代码的灵活性和可重用性。

在此基础之上，还将介绍代码调试、用户界面和动画创建、电子游戏开发、线程管理及递归等相关内容。

作为掌握Java这门编程语言的理想起点，会以注重实效的方式揭开Java 7的神秘面纱。

#### 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>