

## <<Java程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787121143007

10位ISBN编号：7121143003

出版时间：2011-9

出版时间：电子工业出版社

作者：孟光胜，许颖 编

页数：328

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程序设计教程>>

### 内容概要

《Java程序设计教程》是学习Java语言的入门教材。

全书从Java语言的基本特点入手，详细介绍了Java语言的基本概念和编程方法，同时深入介绍了Java的高级特性。

《Java程序设计教程》共分为12章，涉及Java中的基本数据类型、基本语法、类的概念及特性、异常处理、用户界面设计、小应用程序、输入/输出操作及线程等内容。

《Java程序设计教程》注意理论与实践相结合，注重实用性，由浅入深，循序渐进，易教易学，内容丰富，结构清晰，实例众多。

## 书籍目录

第1章 Java语言概述1.1 面向对象程序设计1.1.1 面向对象程序设计思想的诞生1.1.2 面向对象程序设计与面向过程程序设计的对比1.1.3 面向对象技术的背景和特点1.2 Java概述1.2.1 Java的起源和发展1.2.2 Java的特性1.2.3 Java体系结构1.3 Java运行机制与JVM1.3.1 JVM的体系结构1.3.2 JVM的运行机制1.4 Java类库1.5 安装Java开发工具1.5.1 下载JDK1.5.2 安装JDK1.5.3 设置Java的运行环境1.6 使用命令行1.7 使用集成开发环境1.7.1 使用JBuilder1.7.2 使用Eclipse1.8 第一个Java程序1.8.1 开发源代码1.8.2 编译运行1.9 小结习题上机指导实验一 编译Java程序实验二 程序阅读题第2章 Java语言基础2.1 数据类型2.1.1 整型2.1.2 浮点型2.1.3 char型2.1.4 boolean型2.1.5 基本数据类型值间的转换2.2 变量2.2.1 变量声明2.2.2 变量名和变量类型2.2.3 变量的初始化2.2.4 final变量2.3 运算符2.3.1 算术运算符2.3.2 关系和逻辑运算符2.3.3 位运算符2.3.4 赋值运算符2.3.5 其他运算符2.4 表达式和语句2.4.1 表达式2.4.2 语句2.5 控制结构2.5.1 条件语句2.5.2 循环语句2.5.3 跳转语句2.6 字符串2.6.1 String类型2.6.2 StringBuffer类型2.7 数组2.7.1 数组的声明与创建2.7.2 数组的初始化2.7.3 数组的常用操作2.8 命名规范2.8.1 标识符命名规则2.8.2 Java中默认的命名习惯2.9 注释2.9.1 单行注释2.9.2 多行注释2.9.3 文档注释2.10 小结习题上机指导实验一：使用控制结构编写程序实验二：String的使用实验三：数组的使用实验四：程序填空第3章 Java面向对象程序设计3.1 面向对象设计简介3.1.1 对象3.1.2 Java 中的类3.1.3 面向对象三大特征3.2 用户自定义类3.2.1 类定义3.2.2 成员变量和方法3.2.3 构造函数3.2.4 访问修饰符3.2.5 创建及使用对象3.3 重载3.3.1 普通方法的重载3.3.2 构造方法的重载3.3.3 main方法3.4 对象的初始化和清理3.4.1 对象初始化3.4.2 对象析构和Java垃圾回收机制3.5 使用现有类3.5.1 API概念3.5.2 Object类3.5.3 String类3.5.4 StringBuffer类3.5.5 Math类3.5.6 System类3.6 包3.6.1 包3.6.2 Java中定义的包3.6.3 自定义包的创建和使用3.6.4 编译和生成包3.7 小结习题参考答案上机指导实验一：定义类和实例化对象实验二：重载第4章 继承和多态4.1 类的继承4.1.1 创建子类4.1.2 方法的重载以及方法重写4.1.3 关键字super和final4.1.4 继承设计的技巧4.2 复用类4.2.1 组合语法4.2.2 继承语法4.2.3 代理4.2.4 组合与继承的选择4.3 多态4.3.1 什么是多态？为什么要使用多态？4.3.2 编译时的多态性4.3.3 运行时的多态性4.3.4 多态的设计4.4 小结习题上机操作参考答案第5章 接口与内部类5.1 接口5.1.1 抽象类和抽象方法5.1.2 接口的声明及实现5.1.3 Java中的多重继承5.1.4 接口的域5.1.5 嵌套接口5.2 内部类5.2.1 创建内部类5.2.2 链接到内部类5.2.3 为什么需要内部类5.2.4 匿名内部类5.2.5 局部内部类5.3 小结习题上机操作参考答案第6章 集合和泛型6.1 基本概念6.2 常用集合——列表、队列、栈6.3 泛型类实现6.4 小结第7章 异常7.1 异常基本概念7.2 异常与异常类7.3 异常处理7.3.1 捕获异常7.3.2 声明抛出异常7.3.3 抛出异常7.4 自定义异常7.5 小结习题参考答案上机操作第8章 Java程序的输入/输出8.1 Java流式输入/输出概述8.2 流的层次8.3 字节流类和字符流类8.3.1 字节流类8.3.2 字符流类8.4 缓冲流类8.5 内存操作流8.6 打印流8.7 RandomAccessFile随机访问流8.8 对象流类和对象序列化8.9 文件操作8.10 小结习题参考答案上机操作第9章 多线程9.1 线程的基本概念9.1.1 线程与进程的关系9.2 多线程的实现与控制9.2.1 继承Thread启动线程9.2.2 实现Runnable接口9.2.3 守护线程9.3 线程同步9.4 死锁9.5 生产者——消费者问题9.6 小结习题参考答案上机操作第10章 Java图形编程10.1 Java图形程序设计概述10.1.1 Java图形程序设计技术简介10.1.2 Swing基础10.1.3 Applet简介10.2 使用AWT编写简单Java图形程序10.2.1 AWT综述10.2.2 组件、容器和布局10.3 AWT事件处理10.3.1 Java AWT事件简介10.3.2 Java AWT 事件监听器10.3.3 事件、事件监听器接口、事件处理器及触发原因10.3.4 事件适配器10.4 使用Swing进行Java图形程序编写10.4.1 Swing技术简介及特点10.4.2 Swing组件的基本用法10.5 小结习题参考答案上机操作第11章 Java高级应用简介……

<<Java程序设计教程>>

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>