

<<JAVA语言编程技术>>

图书基本信息

书名：<<JAVA语言编程技术>>

13位ISBN编号：9787302024842

10位ISBN编号：7302024847

出版时间：1997-04

出版时间：清华大学出版社

作者：郁欣

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语言编程技术>>

### 内容概要

#### 内容简介

本书对如何使用Java语言进行程序设计进行了详细的介绍。

全书共分为三篇：第一篇简单地介绍了

Java语法（共6章），包括Java语言中的数据类型、运算符、表达式、基本语句等，这是编程的基础；

第二篇通

过十章的内容详细而全面地讨论Java语言编程技术，内容涉及字符串处理、例外处理、线程、I/O处理

、GUI设计、Applet、多媒体支持、网络通讯、实用程序类，以及本机方法，在讲述基本原理的同时，还给出大

量的示例，以帮助读者更好地运用JavaAPI中提供的各种类和接口；第三篇是附录，附录A中根据作者的

编程实践列出在进行Java程序设计时须注意的问题，希望对读者有所帮助，附录D则给出部分常用的API，其中的类和接口在第二篇中基本上都已涉及，目的是为读者在阅读本书以及进行程序设计时提供方便。

本书的内容基于JDK（JavaDeveloperKit）1.0.2。

相信通过学习本书会使读者熟练掌握Java语言。

## &lt;&lt;JAVA语言编程技术&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目录

## 第一篇 Java语言规范

## 第1章 Java语言概述

## 1.1 Java语言发展简史

## 1.2 Java的特点

## 1.2.1 Java语言的特点

## 1.2.2 JavaApplet (小应用程序) 的特点

## 1.2.3 Java和C、C++的比较

## 1.3 Java程序举例

## 1.3.1 Java应用程序 (JavaApplication)

## 1.3.2 Java小应用程序 (JavaApplet)

## 第2章 简单数据类型

## 2.1 数据类型综述

## 2.2 简单数据类型的实例化 变量与常量

## 2.2.1 标识符 (Identifiers)

## 2.2.2 常量 (Constantvariables)

## 2.2.3 变量 (Variables)

## 2.3 整数类型

## 2.3.1 整型常量

## 2.3.2 整型变量

## 2.4 浮点型 (实型) 数据

## 2.4.1 实型常量

## 2.4.2 实型变量

## 2.5 字符类型

## 2.5.1 字符型常量

## 2.5.2 字符型变量

## 2.6 布尔类型

## 2.7 各类型数据间的优先关系和相互转换

## 2.7.1 数据类型的缺省值

## 2.7.2 自动类型转换

## 2.7.3 强制类型转换

## 第3章 运算符和表达式

## 3.1 运算符综述

## 3.2 算术运算符

## 3.3 关系运算符

## 3.4 布尔逻辑运算符

## 3.5 位运算符

## 3.5.1 按位取反运算符

## 3.5.2 按位与运算符

## 3.5.3 按位或运算符

## 3.5.4 按位异或运算符

## 3.5.5 左移运算符

## 3.5.6 右移运算符

## 3.5.7 无符号右移运算符

## 3.5.8 不同长度的数据进行位运算

## <<JAVA语言编程技术>>

### 3.6 赋值运算符

#### 3.6.1 赋值运算符 ( = )

#### 3.6.2 扩展赋值运算符

### 3.7 条件运算符

### 3.8 表达式

## 第4章 控制语句

### 4.1 分支语句

#### 4.1.1 条件语句 ( if - else )

#### 4.1.2 多分支语句 ( switch )

#### 4.1.3 break语句

#### 4.1.4 返回语句 ( return )

### 4.2 循环语句

#### 4.2.1 while语句

#### 4.2.2 do - while语句

#### 4.2.3 for语句

#### 4.2.4 continue语句

### 4.3 例外处理语句

### 4.4 注释语句

## 第5章 复合数据类型 (一) 类与接口

### 5.1 面向对象的程序设计基本概念

#### 5.1.1 对象

#### 5.1.2 消息

#### 5.1.3 类

### 5.2 类

#### 5.2.1 类声明

#### 5.2.2 类体

#### 5.2.3 成员变量

#### 5.2.4 方法

#### 5.2.5 方法重载

#### 5.2.6 构造方法

#### 5.2.7 finalize ( ) 方法

#### 5.2.8 成员变量和方法的访问权限

#### 5.2.9 实例成员和类成员

### 5.3 对象

#### 5.3.1 对象的生成

#### 5.3.2 对象的使用

#### 5.3.3 对象的清除

### 5.4 面向对象程序设计的技术 继承和多态

#### 5.4.1 继承

#### 5.4.2 多态

### 5.5 接口

#### 5.5.1 接口的定义

#### 5.5.2 接口的实现

#### 5.5.3 接口类型

## 第6章 复合数据类型 (二) 数组

### 6.1 一维数组

#### 6.1.1 一维数组的定义 ( 声明 )

## <<JAVA语言编程技术>>

- 6.1.2 一维数组的初始化
- 6.1.3 一维数组元素的引用
- 6.1.4 一维数组在程序中的使用
- 6.2 多维数组
  - 6.2.1 二维数组的定义
  - 6.2.2 二维数组的初始化
  - 6.2.3 二维数组元素的引用
  - 6.2.4 二维数组在程序中的使用
- 6.3 数组与对象的关系
- 第二篇 Java语言编程技术
- 第7章 字符串处理
  - 7.1 生成字符串
    - 7.1.1 文字串
    - 7.1.2 string
    - 7.1.3 StringBuffer
  - 7.2 访问字符串
    - 7.2.1 String
    - 7.2.2 类stringBuffer
  - 7.3 修改字符串
    - 7.3.1 string
    - 7.3.2 StringBuffer
  - 7.4 其它处理
    - 7.4.1 字符串的比较
    - 7.4.2 字符串的转化
    - 7.4.3 运算符‘+’的重载
    - 7.4.4 词法分析
  - 7.5 小结
- 第8章 例外处理
  - 8.1 例外
    - 8.1.1 例外示例
    - 8.1.2 例外处理机制
    - 8.1.3 例外处理的类层次
  - 8.2 例外处理
    - 8.2.1 捕获例外
    - 8.2.2 声明抛弃例外
    - 8.2.3 抛弃例外
  - 8.3 使用例外类
  - 8.4 小结
- 第9章 线程
  - 9.1 线程的概念
  - 9.2 线程的属性
    - 9.2.1 线程体
    - 9.2.2 线程的状态
    - 9.2.3 线程的调度
    - 9.2.4 Daemon线程
  - 9.3 线程组
    - 9.3.1 线程和线程组

## &lt;&lt;JAVA语言编程技术&gt;&gt;

- 9.3.2 类ThreadGroup
- 9.4 多线程程序
  - 9.4.1 监控器
  - 9.4.2 同步控制
- 第10章 输入/出处理
  - 10.1 I/O处理的类层次
  - 10.2 InputStream和OutputStream
    - 10.2.1 InputStream
    - 10.2.2 OutputStream
  - 10.3 文件处理
    - 10.3.1 文件描述
    - 10.3.2 文件I/O处理
    - 10.3.3 随机访问文件
  - 10.4 管道流
  - 10.5 内存的读/写
  - 10.6 连接多个输入流
  - 10.7 过滤流
    - 10.7.1 BufferedInputStream和BufferedOutputStream
    - 10.7.2 LineNumberInputStream
    - 10.7.3 DataInputStream和DataOutputStream
    - 10.7.4 PushbackInputStream
    - 10.7.5 PrintStream
    - 10.7.6 自定义过滤流
  - 10.8 StreamTokenizer
    - 10.8.1 流解析语法表的初始状态
    - 10.8.2 streamTokenizer对重设语法表的支持
    - 10.8.3 用streamTokenizer重写10.7.4中的例10.9
  - 10.9 小结
    - 10.9.1 I/O例外
    - 10.9.2 流结束的判断
- 11.7.1 GUI设计的基本步骤
- 11.7.2 实例GUIDemo
- 11.7.3 例程中的类
- 11.7.4 组件层次及布局设计
- 11.7.5 事件处理
- 11.7.6 程序运行
- 11.8 AWT组件的同等类
- 第12章 JavaApplet
  - 12.1 Applet简介
  - 12.2 Applet与HTML
  - 12.3 Applet的执行框架
  - 12.4 Applet的GUI设计
    - 12.4.1 Applet常用的几种方法
    - 12.4.2 Applet的性质
  - 12.5 Applet通讯
    - 12.5.1 同页Applet的通讯
    - 12.5.2 与浏览器通讯

## <<JAVA语言编程技术>>

- 12.5.3 网络通讯
- 12.6 小结
  - 12.6.1 安全性限制
  - 12.6.2 Applet设计技巧
- 12.7 Applet 实例     15子棋游戏
- 第13章 多媒体支持
  - 13.1 声音
  - 13.2 AWT绘图
  - 13.3 图形
  - 13.4 文字
  - 13.5 图象
    - 13.5.1 载入图象
    - 13.5.2 显示图象
    - 13.5.3 生成图象
    - 13.5.4 处理图象
  - 13.6 动画
    - 13.6.1 动画实例
    - 13.6.2 动画技巧
    - 13.6.3 动画模板
- 第14章 网络通讯
  - 14.1 URL
    - 14.1.1 URL的组成和类URL
    - 14.1.2 通过URL访问WWW
    - 14.1.3 通过URLConnection连接WWW
  - 14.2 socket通讯
    - 14.2.1 socket通讯的步骤
    - 14.2.2 打开socket
    - 14.2.3 打开输入/出流
    - 14.2.4 关闭socket
    - 14.2.5 示例
  - 14.3 数据报通讯
    - 14.3.1 数据报通讯和流式通讯
    - 14.3.2 DatagramSocket和DatagramPacket
  - 14.4 多客户机制
  - 14.5 安全性
    - 14.5.1 Applet的安全考虑
    - 14.5.2 对安全性的一些建议
- 第15章 实用程序类
  - 15.1 基本数据类型封装
    - 15.1.1 数字
    - 15.1.2 字符类Character
    - 15.1.3 布尔类Boolean
  - 15.2 算术运算
  - 15.3 对象枚举
    - 15.3.1 接口Enumeration
    - 15.3.2 线性表
    - 15.3.3 相联表

## <<JAVA语言编程技术>>

### 15.4 系统资源

#### 15.4.1 类System

#### 15.4.2 Runtime对象

### 15.5 日期处理

### 15.6 处理程序属性

#### 15.6.1 类Properties

#### 15.6.2 系统属性

#### 15.6.3 命令行参数

#### 15.6.4Applet参数

## 第16章 集成本机方法

### 16.1 集成本机方法的步骤

#### 16.1.1 编写Java源文件

#### 16.1.2 编译Java源文件

#### 16.1.3 生成头文件

#### 16.1.4 生成存根文件

#### 16.1.5 编写C语言文件

#### 16.1.6 生成动态库

#### 16.1.7 运行Java程序

### 16.2 实现本机方法

#### 16.2.1 贯穿始终的例子

#### 16.2.2 方法与函数

#### 16.2.3 参数传递

#### 16.2.4 返回类型

#### 16.2.5 访问Java对象

### 16.3 实用函数

#### 16.3.1 字符串处理

#### 16.3.2 多线程同步处理

#### 16.3.3 例外处理

## 第三篇 附录

### 附录A 须注意的问题

### 附录B 保留字

### 附录C 包

### 附录D 部分类和接口



#### 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>