

<<JAVA傻瓜书>>

图书基本信息

书名：<<JAVA傻瓜书>>

13位ISBN编号：9787302025047

10位ISBN编号：7302025045

出版时间：1997-07

出版时间：清华大学出版社

作者：王克宏

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傻瓜书>>

内容概要

内容简介

本书由浅入深地介绍了一种新型的编程语言Java。

全书分为入门篇，认识篇和应用篇三大部分，详细

介绍了Java语言的数据结构、编程规则和应用方法，包括了使用Java语言编程的各方面主要内容。

书中还

包括有大量简单易懂，有趣而实用的程序例子。

本书语言通俗、幽默，可供有高中以上知识水平的Java爱好者们学习、参考。

书籍目录

目录

第一部分 入门篇

第1章 初识Java

Internet简介

Internet能带给我们什么

环球信息网WWW

什么是 Java

Java的发家史

Java的特点

与平台无关性

面向对象

简单性

安全性

多线程

Java的前景

小结

第2章 开发环境

安装Java开发环境JDK

安装一个Windows版的JDK

JDK带来了什么？

使用JDK方便吗？

JDK的功能由可执行文件实现

使用 Java编译器 javac

使用appletviewer

介绍几种Java集成开发环境

Symantec Cafe

Java Workshop

小结

第3章 第一个Java程序

准备工作

第一个Java Applet

编译和运行小应用程序

把 Applet加到主页里去

小结

第4章 Java Applet 和 Java应用程序

Java Applet和 Java 应用程序有何不同

执行方法

Java Applet的执行受到限制

程序结构

先讲Java Applet

创建Java Applet源程序

解释Java Applet源程序

编译Java Applet

<<JAVA傻瓜书>>

HTML文件

运行Java Applet

Java应用程序

创建Java应用程序

解释源程序

编译Java应用程序

运行Java应用程序

小结

第二部分 认识篇

第5章 基本数据类型

数据类型的定义和分类

什么是数据类型

什么是常数

什么是变量

起名字的规范

四种数据类型

基本数据类型

整数型

整数常数

整数型变量

浮点型数据

字符类型

字符常数

字符变量

布尔型数据

例子

小结

第6章 数组

如何定义一个数组

调兵遣将

初始化数组

计算机帮我计算Fibonacci数列

小结

第7章 字符串

什么是字符串

类String

用字符串搭积木

类StringBuffer

类StringBuffer上的基本字符目标作

小结

第8章 关键字、运算符和表达式

关键字

运算符及其使用

赋值运算符=

一元算术运算符

二元算术运算符

关系运算符

<<JAVA傻瓜书>>

布尔逻辑运算符
位运算符
条件运算符
表达式
运算符的优先次序
小结
第9章 Java程序流程控制
分支程序设计
if语句
SWitch语句
循环程序设计
for语句
while语句
do while语句
小结
第10章 面向对象
Java中的面向对象编程技术
对象和面向对象
面向对象的编程技术
类和构造方法
说明一个类
说明成员变量
说明一个类 Desk
对象的说明
类的成员的使用
构造方法
小结
第11章 接口
接口有些什么用途
接口的定义
接口的声明
接口体的定义
接口定义的实例
接口的实现
小结
第12章 方法
方法的定义和使用
方法的定义
如何使用修饰符
return语句
如何调用方法
方法的重载
Java Applet的生命周期
VOID init ()
void start ()
VOID Stop ()
void destroy ()

<<JAVA傻瓜书>>

void Paint (Graphics g)

小结

第3部分 应用篇

第13章 美丽的窗口

美丽的窗口

AWT的基本概念

交几个新朋友

父亲、儿子和孙子

类 Container的重要子孙

窗口设计实例

白手起家

前进一小步

小结

第14章 巧手木匠

窗口外观的管理

认识几个做窗户的巧手木匠

类 BorderLayout

类 CardLuyOOt

类 FlowLayOot

类 GridLUyout

类 GridBagLayot

小结

第15章 漂亮的标语

放在哪里好呢？

是宋体还是黑体？

显示的方法

彩色的字

小结

第16章 五彩缤纷的世界

绘画的基础 线条

矩形的世界

普通矩形

园角矩形

立体矩形

椭圆和弧

画椭圆

画弧

多边形

加载现成的图片

显示图形

小结

第17章 交互的Java世界

你对鼠标做了什么

鼠标被按下了

拖一拖鼠标

<<JAVA傻瓜书>>

编个胆小鬼的程序

猜一猜我敲了哪个键

勇敢的冲浪小子

小结

第18章 终于动起来了

孙悟空的筋斗是怎么翻起来的？

什么是线程？

翻筋斗的小企鹅

不再闪烁的动画

连续的筋斗

载歌载舞的小企鹅

小结

第19章 Java的网络功能

Java中的URL类

有规律的URL结构

URL类有四种构造方法

URL类的基本方法

通过URL利用网上资源

送你一幅美丽的图片

通过数据流读取资源数据

小结

第20章 例外处理

面向对象的例外处理

什么是例外、例外处理

抛弃之

捕获之

优越性

与例外处理相关的类

运行时与非运行时例外

简单的例外处理

运行时例外的处理

非运行时例外

例外的抛弃、捕获和声明

抛弃例外

声明例外

捕获例外

几件值得注意的事情

小结

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>