

<<Java程序设计进阶教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计进阶教程>>

13位ISBN编号：9787302204831

10位ISBN编号：7302204837

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：朱福喜 编著

页数：334

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>

## &lt;&lt;Java程序设计进阶教程&gt;&gt;

## 前言

Java语言自1995年诞生以来，在IT界的应用一直保持强劲的增长势头，越来越多的IT应用都采用Java技术，特别是要利用到的Java的一些高级特性。

本书从Java的基本技能入手，介绍了一些Java语言的高级特性以及Java EE的基础知识，如Swing、Swing与多媒体、抽象数据类型与泛型、数据库连接、Servlet、JSP以及远程方法调用等。书中列举了大量的程序实例，并对内容和例题都作了精心挑选，既要突出阐明原理和方法，又要保证具有一定的实用性，同时也要确保一定的广度和深度。在举例过程中不仅注意到让读者能从实例运用中举一反三，同时也要注意尽可能地站在读者的角度，从实战出发，体会Java语言高级特性的精髓，并可以直接根据这些源程序来快速编写Java项目，直接切入相关应用。

本书跟踪了Java语言的最新发展动向。

全书共分7章：第1章主要介绍了Java Swing编程，使读者对图形界面编程有进一步提升；第2章介绍了Swing与多媒体，主要介绍了Swing在多媒体方面的应用；第3章介绍了利用Java语言实现抽象数据类型和泛型，主要讨论了Java实现的各种数据结构和一些复杂数据类型；第4章介绍，Java数据库连接（JDBC），掌握JDBC可以很方便地在Java程序中引入数据库应用；第5-6章介绍了Java的服务器端编程工具Servlet和JSP，掌握这两章就能够实现最基本的B/S模式计算；第7章介绍了Java远程方法调用（RMI），充分展示了Java的分布计算能力。

本书可广泛适用于计算机及相关专业的本科生和研究生作为学习Java语言和面向对象程序设计的教材，也适合软件开发人员作为自学的参考书或培训教程。

本书由朱福喜编著，除此之外参与本书编写的还有龚昌盛、姚海涛、田卫新、尹芷怡、栗蕃臣、黄方胜、黄超、郭璠、杨柯、刘相文、田波、朱丽达等，在此向他们表示衷心感谢。

## <<Java程序设计进阶教程>>

### 内容概要

Java作为IT从业人员的必备工具之一，有许多较深入的课题值得探讨。

本书作者吸收国内外著名Java教材的精华，比较全面地介绍了Java语言高级编程用到的知识与编程机制

。本书假定读者在熟悉Java语言基本知识的基础上，从实战出发，通过大量的案例讲解Swing、Swig与多媒体、抽象数据类型与泛型、数据库连接、Servlet、JSP以及远程方法调用等Java语言高级特性与应用，并可以直接根据这些源程序来快速编写Java项目，直接切入相关应用。

在章末配备大量的练习题，以供学习者体验。

本书可作为计算机及相关专业的本科生和研究生学习Java语言高级程序设计的教材、软件开发人员学习Java的参考资料以及IT从业人员的培训教材。

## 书籍目录

第1章 Swing编程 1.1 Swing简介 1.1.1 为什么要使用Swing 1.1.2 Swing概述 1.1.3 从AWT到Swing的转换 1.2 基本的Swing类 1.2.1 自定义用户界面 1.2.2 框架、按钮、图标、JApplet 1.2.3 边框、面板和菜单 1.2.4 复选、单选按钮和下拉式列表 1.3 高级Swing类 1.3.1 滚动、页签和分割 1.3.2 模型和视图 1.3.3 Swing的文本组件 1.3.4 Swing对话框 1.4 树形表和表格 1.4.1 树形表 1.4.2 表格 1.5 一个综合实例 1.6 小结 习题1第2章 Swing与多媒体 2.1 图像处理 2.1.1 利用JPanel类绘图 2.1.2 载入和过滤图片 2.1.3 载入动画和加强图像 2.1.4 利用Applet装载和显示图像 2.1.5 离屏绘图和双缓冲 2.2 声音处理 2.3 一个简单的多媒体游戏 2.3.1 游戏的必要资源 2.3.2 游戏的概要设计 2.3.3 游戏的实现 2.4 小结 习题2第3章 抽象数据类型与泛型 3.1 顺序数据结构 3.1.1 列表 3.1.2 队列 3.1.3 栈 3.2 Java内置的顺序结构 3.2.1 Java提供的列表结构 3.2.2 StringTokenizer类 3.2.3 Iterators (迭代器) 3.3 泛型 3.3.1 Java泛型的定义 3.3.2 泛型类的编写 3.4 小结 习题3第4章 Java与数据库的连接 4.1 JDBC概述 4.1.1 JDBC的用途 4.1.2 从ODBC到JDBC .....第5章 Servlet技术第6章 JSP技术第7章 Java RMI附录A XML基础知识参考文献

## 章节摘录

第1章 Swing编程 随着近几年来越来越多的使用计算机播放音乐和高速动画，多媒体的观念也得到了普遍的重视。

计算机可以在运行其他程序的情况下，另外开一个窗口来播放音乐CD、电影片段甚至是看电视。

Java作为一种新兴的编程语言，支持在程序或Applet中加入一些多媒体组件，第三方厂商也不断推出支持标准多媒体格式的类，例如，Apple就开发了可以在Java程序中嵌入播放QuickTime和MPEG电影的类。

为了有力地支持多媒体，Java需要比AWT更复杂、更灵活的GUI组件。

SUN Microsystems公司已经创建更灵活、更强大的AWT版本。

从Java 1.2版开始，SUN向它的JDK中加入了一个封装很多类的Swing包。

Swing类可以让程序员根据不同的操作系统来选择不同的外观。

不管程序运行在任何操作系统上，Swing允许用户随时改变程序的外观，使它看起来像一个标准的Windows程序、Macintosh程序或是Unix程序，也可以选择独特的“Java样式”的外观。

1.1 Swing简介 Swing是完全利用Java编写的、复杂的、灵活的Gul组件。

它们包括从按钮、标签到树形列表、列表和分割栏的所有组件，它们大大增强了原来AwT相应部分的功能，并提供了一些崭新的功能。

由于所有的Swing类都完全用Java编写，因此在所有支持的平台上它们的运行外观都是一样的。

而原来的AWT组件是基于特定操作系统编写的，这样，Java的“编写一次，到处运行”的目标就难以彻底实现。

## <<Java程序设计进阶教程>>

### 编辑推荐

《Java程序设计进阶教程》全面介绍Java语言高级编程用到的知识与编程机制，体会Java语言高级特性的精髓，展示快速编写Java项目开发的魅力，从项目实战开发，力图培养超强的实践动手能力。

<<Java程序设计进阶教程>>

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>