

图书基本信息

书名：<<JAVA程序设计与实用技术速成培训>>

13位ISBN编号：9787505355378

10位ISBN编号：7505355376

出版时间：2000-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张如健,余三明, (编著)

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>

内容概要

本书是一本全面介绍Java语言实用编程的书籍，对Java语言进行了系统的介绍。

全书共分13章。

第1章到第6章由浅入深地阐述Java语言的基础和面向对象的编程方法；第7章到第9章分别介绍字符串处理、输入/输出和Java小应用程序的基本编程方法；第10、11章重点介绍图形用户界面的菜单、图形、动画、按钮、对话框和事件处理等的程序设计；第12章介绍网络编程；第13章介绍多线程的基本概念和编程方法。

作者根据多年教学和实际经验，把Java语言写得深入浅出，易于掌握。

针对读者的特点，对书的内容作了周密的安排。

本书结构合理、例题丰富、文字流畅、实用性强。

本书可作为大专院校和计算机培训班的实用教材，也可作为程序设计人员特别是网络编程人员的参考书。

书籍目录

第1章 Java语言概述与开发环境

- 1.1 Java语言的来历
- 1.2 Java语言的特点
- 1.3 Java对软件开发技术的影响和应用前景
- 1.4 如何用Cafe开发Java程序
 - 1.4.1 Symantec Cafe1.51概述
 - 1.4.2 安装Symantec Cafe
 - 1.4.3 运行
 - 1.4.4 工程项目管理器
 - 1.4.5 文本编辑器
 - 1.4.6 用Symantec Cafe开发Java小应用程序
 - 1.4.7 用Symantec Cafe开发Java应用程序

习题

第2章 基本数据类型、运算符与表达式

- 2.1 Java的符号集
 - 2.1.1 注释
 - 2.1.2 标识符
 - 2.1.3 关键字
 - 2.1.4 运算符与分隔符
- 2.2 数据类型
 - 2.2.1 常量
 - 2.2.2 整数类型
 - 2.2.3 浮点数类型
 - 2.2.4 字符类型
 - 2.2.5 布尔类型
- 2.3 变量
 - 2.3.1 变量定义
 - 2.3.2 类型转换
- 2.4 运算符与表达式
 - 2.4.1 运算符与表达式
 - 2.4.2 赋值运算符
 - 2.4.3 算术运算符
 - 2.4.4 关系运算符
 - 2.4.5 逻辑运算符
 - 2.4.6 位运算符
 - 2.4.7 其他运算符
 - 2.4.8 运算符的优先级

2.5 数组

- 2.5.1 一维数组
- 2.5.2 多维数组

习题

第3章 Java语言控制语句

- 3.1 条件语句
 - 3.1.1 if语句
 - 3.1.2 switch语句

3.2 循环控制语句

3.2.1 while语句

3.2.2 do-while语句

3.2.3 for语句

3.2.4 循环的嵌套

3.2.5 跳转语句

习题

第4章 面向对象编程的基础

4.1 从传统的编程到面向对象的编程

4.2 面向对象编程的基本概念

4.2.1 对象

4.2.2 封装

4.2.3 消息

4.2.4 类

4.2.5 继承

4.2.6 抽象

4.2.7 多态型

习题

第5章 Java对象和类

5.1 对象

5.1.1 创建对象

5.1.2 对象的引用

5.1.3 释放对象

5.2 类

5.3 成员变量

5.3.1 成员变量定义格式

5.3.2 成员变量的初始化

5.3.3 成员变量的访问权限

5.3.4 静态变量

5.3.5 final变量

5.4 方法

5.4.1 方法的定义

5.4.2 方法的访问权限

5.4.3 用对象作为参数

5.4.4 把对象作为返回值

5.5 构造方法

5.5.1 构造方法概述

5.5.2 构造方法的访问权限

5.6 方法重载

5.7 this

5.7.1 用this引用成员变量

5.7.2 在构造方法中用this调用一般方法

5.7.3 在方法中用this调用另一个方法

5.8 类的继承

5.8.1 创建于类

5.8.2 重载超类的方法

5.8.3 super

5.8.4 abstract

5.8.5 再论final

习题

第6章 Java包、接口和异常

6.1 包

6.1.1 package语句

6.1.2 import语句

6.1.3 访问控制

6.2 接口

6.2.1 接口的概念

6.2.2 接口的定义

6.2.3 接口的实现

6.2.4 接口继承

6.2.5 接口中的变量

6.3 异常处理

6.3.1 异常处理机制

6.3.2 未捕获的异常

6.3.3 使用try和catch

6.3.4 多个catch语句

6.3.5 try语句嵌套

6.3.6 throw

6.3.7 throws

6.3.8 finally

6.3.9 异常类型

习题

第7章 字符串处理

7.1 概述

7.2 构造方法

7.2.1 String类的构造方法

7.2.2 StriDgBuff类的构造方法

7.3 string类的方法及其应用

7.3.1 返回字符串长度

7.3.2 连接字符串

7.3.3 拷贝字符串

7.3.4 比较字符串

7.3.5 搜索字符

7.3.6 搜索子串

7.3.7 修改字符串

7.4 StringBuffer类的方法及其应用

7.4.1 把字符串追加到缓冲区尾部

7.4.2 将字符串括入到缓冲区中间

7.4.3 从缓冲区中获取字符串

7.4.4 修改缓冲区字符串

7.4.5 求缓冲区的容量和字符个数的方法

习题

第8章 Java的输入 / 输出流

8.1 输入 / 输出流概貌

8.2 标准输入 / 输出流

8.2.1 标准输出流

8.2.2 标准输入流

8.3 一般文件的输入 / 输出流

8.3.1 文件输入流

8.3.2 文件输出流

8.4 过滤流

8.4.1 过滤输入流

8.4.2 过滤输出流

8.5 File类

8.5.1 File类的构造函数

8.5.2 File类的方法

8.5.3 File类的应用举例

习题

第9章 Java小应用程序

9.1 Java小应用程序基础知识

9.1.1 小应用程序的代码特点

9.1.2 小应用程序的安全模型

9.1.3 小应用程序的生存周期

9.1.4 小应用程序与应用程序的差别

9.2 小应用程序的基本结构

9.3 Applet标签

9.3.1 Applet标签概述

9.3.2 Applet标签的属性

9.4 小应用程序的应用

9.4.1 Date类

9.4.2 显示日历的小应用程序

习题

第10章 用Awt设计图形用户界面

10.1 AWT功能的基本介绍

10.1.1 AWT功能组的划分

10.1.2 AWT部件的基本使用规则

10.2 窗口设计

10.2.1 显示窗口

10.2.2 关闭窗口

10.3 菜单设计

10.3.1 显示菜单

10.3.2 对菜单的控制

10.3.3 多重窗口的制作

10.4 在窗口中加入部件

10.4.1 按钮

10.4.2 标号

10.4.3 弹出式列表

10.4.4 复选框

10.4.5 列表

10.4.6 对话框

10.4.7 文本编辑区

10。

4.8 文件对话框

10.4.9 事件处理

习题

第11章 绘图与动画

11.1 AWT对绘图的支持

11.1.1 绘图过程

11.1.2 Graphics对象

11.1.3 repaint () 方法

11.2 文本处理

11.2.1 坐标系统

11.2.2 字型的设置和改变

11.2.3 获取字体名称

11.2.4 显示文本

11.2.4 颜色的设置

11.3 制作几何图形

11.3.1 画线

11.3.2 绘制普通型矩形

11.3.3 绘制圆角矩形

11.3.4 绘制立体矩形

11.3.5 绘制椭圆

11.3.6 绘制弧形

11.3.7 绘制多边形

11.3.8 图形复制

11.4 图像输出与动画

11.4.1 加载图像文件

11.4.2 图像输出

11.4.3 动画制作

习题

第12章 Java的网络编程

12.1 用URL实现网络通信

12.1.1 什么是URL

12.1.2 创建URL对象

12.1.3 从URL中读数据

12.1.4 向URL中写数据

12.2 用套接字实现网络通信

12.2.1 关于套接字的基本概念

12.2.2 客户端编程

12.2.3 服务器端编程

习题

第13章 Java的多线程机制

13.1 多线程的基本概念

13.1.1 多线程

13.1.2 线程的生命周期

13.2 创建多线程的方法

13.2.1 用Thread类建立多线程

13.2.2 用Runnable接口建立多线程

13.3 资源的协调

13.4 锁定数据对象

习题

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>