

《Java语言程序设计基础》

图书基本信息

书名：《Java语言程序设计基础》

13位ISBN编号：9787115133830

10位ISBN编号：7115133832

出版时间：2005-5

出版社：人民邮电

作者：桂超，赵海廷主编

页数：273

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《Java语言程序设计基础》

内容概要

本书由浅入深地介绍了Java语言的基础知识和编程的特点，旨在培养读者运用面向对象程序设计方法去解决实际问题的能力，是学习面向对象程序设计知识的基础教材。本书实例丰富，能够增强读者对相关内容的理解。同时，本书是对作者多年教学经验的总结，并融入了一定的实际编程技术。

本书内容丰富，系统性强，可作为高等院校Java语言程序设计课程的教材，也可供从事软件开发和应用的人员参考。

书籍目录

第1章 Java发展概述	10
1.1 程序设计语言的发展	10
1.2 Java语言	10
1.2.1 Java语言的发展历史	10
1.2.2 Java语言的特点	11
1.3 Java的开发与运行环境	13
1.3.1 J2SDK的安装	13
1.3.2 J2SDK的设置	14
1.4 开发与运行Java程序的步骤	14
1.4.1 选择编辑工具	14
1.4.2 编译与运行Java程序	14
第2章 Java语言程序和HTML简介	16
2.1 Java语言的Application程序	16
2.1.1 源代码的编辑	16
2.1.2 字节码文件的生成	17
2.1.3 字节码文件的解释执行	18
2.2 HTML简介	19
2.2.1 HTML的基本要素	21
2.2.2 HTML文件的结构	22
2.2.3 在HTML文件中加入图像、链接和声音	22
2.2.4 Applet标记	24
2.2.5 常用的HTML标记	24
2.2.6 HTML文件的编辑	25
2.3 Java语言的Applet程序	26
2.3.1 源代码的编辑	26

2.3.2 代码的嵌入	27
2.3.3 Applet程序的运行	27
2.4 Java语言字符界面的输入输出	29
2.5 Java语言图形界面的输入输出	30
2.5.1 Java Applet图形界面的输入输出	31
2.5.2 Java Application图形界面的输入输出	32
第3章 Java语言的数据类型	35
3.1 Java的标识符	35
3.2 Java的关键字	35
3.3 Java的常量和变量	37
3.3.1 常量和符号常量	37
3.3.2 变量	39
3.3.3 变量作用域	39
3.4 Java的基本数据类型	39
3.4.1 整型	39
3.4.2 实型	40
3.4.3 字符型	41
3.4.4 布尔型	41
3.5 变量的初始化	41
3.6 简单程序举例	42
第4章 Java语言的运算符和表达式	46
4.1 赋值、算术运算符及其表达式	46
4.1.1 赋值运算符及其表达式	46
4.1.2 算术运算符及其表达式	47

4.2 关系、逻辑运算符及其表达式	49
4.2.1 关系运算符及其表达式	49
4.2.2 逻辑运算符及其表达式	51
4.3 位运算符和表达式	52
4.3.1 计算机内数据的表示	52
4.3.2 位运算符及其表达式	53
4.4 其他运算符	56
4.5 Java语言运算符的优先级和结合性	57
4.6 数据类型的转换	58
4.6.1 数据类型的自动转换	58
4.6.2 数据类型的强制转换	58
第5章 Java语言的基本语句	60
5.1 Java语言的3种基本结构	60
5.2 顺序结构语句	60
5.2.1 变量声明语句和表达式语句	60
5.2.2 复合语句和分程序	61
5.3 选择结构语句	62
5.3.1 条件运算符	62
5.3.2 if ~ else语句	63
5.3.3 switch ~ case语句	69
5.4 循环结构语句	71
5.4.1 while语句	71
5.4.2 for语句	72
5.4.3 do ~ while语句	73
5.4.4 循环嵌套	74

5.5 转移控制语句 -----	75
5.5.1 break语句 -----	75
5.5.2 continue语句 -----	77
第6章 数组、字符串和向量 -----	82
6.1 一维数组 -----	82
6.1.1 一维数组的声明 -----	82
6.1.2 创建一维数组 -----	82
6.1.3 一维数组的初始化 -----	83
6.1.4 一维数组应用举例 -----	83
6.2 多维数组 -----	84
6.2.1 多维数组声明 -----	84
6.2.2 创建多维数组 -----	84
6.2.3 多维数组的初始化 -----	85
6.2.4 多维数组应用举例 -----	85
6.3 字符数组 -----	86
6.3.1 字符数组声明 -----	87
6.3.2 创建字符数组 -----	87
6.3.3 字符数组初始化及其举例 -----	87
6.4 不变字符串String类 -----	89
6.4.1 String类的构造方法 -----	89
6.4.2 字符串的常用方法 -----	91
6.4.3 字符串与子字符串的操作 -----	91
6.4.4 toString方法及其他方法 -----	93
6.5 可变字符串StringBuffer类 -----	93

6.5.1 StringBuffer类的构造方法	93
6.5.2 StringBuffer类的常用方法	94
6.6 向量	95
6.6.1 向量的声明	95
6.6.2 Vector类的常用方法	96
第7章 Java语言的方法	98
7.1 return语句	98
7.2 Java语言方法的定义、返回值和调用	99
7.2.1 Java语言方法的修饰符	99
7.2.2 Java语言方法的定义	100
7.2.3 Java语言方法的调用	102
7.2.4 Java语言方法的返回值	103
7.3 方法之间的数据传递	104
7.3.1 方法间的数值传递	105
7.3.2 方法间的引用传递	105
7.4 Java语言方法的递归调用	107
7.5 Java语言方法的命令行参数	112
第8章 类的声明和对象的实例化	114
8.1 Java的类	114
8.1.1 类的定义	114
8.1.2 类的修饰符	115
8.1.3 类的类体	116
8.1.4 类的构造方法	117
8.2 类的成员变量	118
8.2.1 类成员变量的声明	118

8.2.2 类成员变量的修饰 -----120

8.3 类的成员方法 -----122

8.3.1 成员方法的设计 -----122

8.3.2 成员方法的声明和修饰 -----124

8.3.3 方法体 -----126

8.3.4 消息的传递 -----127

8.4 Java对象的实例化 -----128

8.4.1 创建对象 -----128

8.4.2 使用对象 -----128

8.4.3 清除对象 -----129

8.5 Java类的继承 -----129

8.5.1 继承的概念 -----129

8.5.2 继承的实现 -----130

第9章 接口和包 -----134

9.1 抽象类和方法 -----134

9.1.1 定义抽象类 -----134

9.1.2 抽象类的实现 -----135

9.2 接口 -----137

9.2.1 接口的概念 -----137

9.2.2 定义接口 -----137

9.2.3 接口的特点和实现 -----138

9.3 包 -----143

9.3.1 包的概念 -----143

9.3.2 包的定义 -----144

9.3.3 存放的位置	144
9.3.4 包的引用	145
9.3.5 将多个独立的类放入同一个包中	145
第10章 异常处理	150
10.1 Java的异常处理机制	151
10.2 异常处理方法	152
10.2.1 try...catch...finally结构	153
10.2.2 抛出异常	158
10.2.3 自定义异常	161
第11章 输入和输出	165
11.1 输入输出类库	165
11.2 标准输入输出	169
11.3 文件操作	170
第12章 图形用户界面GUI	181
12.1 AWT包	181
12.1.1 屏幕坐标体系	182
12.1.2 建立窗口的Frame类	184
12.1.3 使用基本组件	186
12.1.4 AWT图形用户界面的深入学习	198
12.2 Java语言中的事件处理	203
12.2.1 事件处理机制	203
12.2.2 可用的事件监听者和它们处理的事件类型	204
12.2.3 事件及其响应	205
12.2.4 在Java中的事件处理方式	208

12.3 swing包 -----	212
12.3.1 Swing 的层次结构及具体组件 -----	213
12.3.2 创建JFrame窗口 -----	214
12.3.3 窗口事件 -----	215
12.3.4 swing包中常用的组件 -----	217
第13章 高级用户界面GUI设计 -----	226
13.1 布局管理器 -----	226
13.1.1 布局管理器的概念 -----	226
13.1.2 Border布局管理器 -----	227
13.1.3 Flow布局管理器 -----	229
13.1.4 Card布局管理器 -----	230
13.1.5 Grid布局管理器 -----	232
13.1.6 Box布局管理器 -----	233
13.2 键盘和鼠标事件的处理 -----	234
13.2.1 键盘事件 -----	234
13.2.2 鼠标事件 -----	235
13.3 菜单设计 -----	237
13.4 对话框设计 -----	260
13.4.1 JoptionPane -----	260
13.4.2 Dialog -----	261
13.5 窗口 -----	263
13.5.1 JPanel容器 -----	263
13.5.2 JscrollPane -----	264
第14章 多线程技术 -----	266
14.1 多线程的基本概念 -----	266
14.1.1 多线程 -----	266
14.1.2 Windows平台上线程的运行机制 -----	266

14.2 线程的状态 -----	268
14.2.1 线程的生命周期 -----	268
14.2.2 线程类 -----	269
14.3 线程体及其构造 -----	270
14.3.1 线程体 -----	270
14.3.2 采用直接继承构造线程体 -----	270
14.3.3 采用实现Runnable接口构造线程体 -----	271
14.4 线程同步控制 -----	272
14.4.1 synchronized关键字 -----	272
14.4.2 wait()、notify()/notifyall() -----	274
14.4.3 同步控制的信号量 -----	275
14.4.4 线程同步的示例 -----	276
参考资料 -----	283

精彩短评

1、印刷错误比比皆是，到处都是漏标点符号，错误的程序

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:www.tushu111.com