

《零基础学Java 第4版》

图书基本信息

书名：《零基础学Java 第4版》

13位ISBN编号：9787111466055

出版时间：2014-7

作者：常建功

页数：577

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

内容概要

本书一共分为四篇，共25章，循序渐进地讲述了Java语言的语法规则，Eclipse和MyEclipse开发环境的使用，从基本概念到具体实践、从入门知识到高阶主题、从语法语义到数据结构和算法都进行了详细的阐述，主要包括运算符、表达式、分支语句、循环语句、函数、数组、字符串、类、对象、包、继承、多态、封装、枚举、反射、标注、泛型、类加载器、动态代理、多线程、文件的操作和访问、数据的操作、数据的存储、Java数据结构、XML文件的创建和解析、数据库的连接、网络编程和界面的设计等知识点。

书籍目录

前言

第一篇Java语言语法基础--面向过程知识

第1章Java技术概览

1.1Java技术

1.1.1认识Java语言

1.1.2认识Java平台

1.1.3Java语言的功能

1.1.4Java语言的优点

1.1.5Java分布式应用和多线程的特点

1.1.6Java程序的可靠性、安全性

1.1.7Java小程序和应用程序

1.2Windows下的"HelloWorld"应用程序

1.2.1创建应用程序的软件环境

1.2.2创建"HelloWorld"应用程序的步骤

1.3深入探讨"HelloWorld"应用程序

1.3.1注释源代码

1.3.2实现类定义

1.3.3详解main()方法

1.4常见疑难解答

1.4.1环境变量设置错误

1.4.2语法错误

1.4.3语义错误

1.4.4运行时错误

1.4.5初学者如何选择Java参考书

1.5小结

1.6习题

第2章Java开发工具及环境设置

2.1Java开发工具简介

2.1.1下载并安装JDK

2.1.2设定环境变量

2.1.3验证JDK环境是否配置成功

2.2JDK内置工具

2.2.1JDK常用工具

2.2.2JDK常用工具的使用实例

2.2.3Java应用程序的发布工具

2.3一个简单的Java应用程序

2.4一个简单的JavaApplet应用程序

2.4.1编写一个JavaApplet

2.4.2编写承载JavaApplet的HTML文件

2.4.3JavaApplet运行过程

2.5Java程序员的编码规则

2.6常见疑难解答

2.6.1Java文件扩展名是否区分大小写

2.6.2Javacxxx.java顺利通过,但Javaxxx显示"NoClassDefFoundError"

2.6.3导致错误"Exceptioninthreadmainjava.lang.NoSuchMethodError:main"的原因

2.7小结

2.8习题

第3章Java语言中的数据类型与运算符

3.1 数制

3.1.1 基本概念

3.1.2 Java语言中的数制表现形式

3.2 数据类型

3.2.1 整型

3.2.2 字符型

3.2.3 浮点型

3.2.4 布尔型

3.3 变量

3.3.1 变量的声明

3.3.2 变量的含义

3.3.3 变量的分类

3.4 变量如何初始化

3.5 常量

3.6 运算符

3.6.1 算术运算符

3.6.2 关系运算符

3.6.3 逻辑运算符

3.6.4 位运算符

3.6.5 移位运算符

3.6.6 赋值运算符

3.6.7 三元运算符

3.6.8 逗号运算符

3.6.9 转型运算符

3.6.10 运算符的优先级别

3.7 常见疑难解答

3.7.1 如何将十进制转换成二进制

3.7.2 转型运算符会引起精度问题，为什么还要使用它

3.8 小结

3.9 习题

第4章程序设计中的流程控制

4.1 编程风格

4.2 条件语句

4.2.1 简单条件语句

4.2.2 最简单的条件语句

4.2.3 适应多条件的条件语句

4.2.4 嵌套条件语句

4.2.5 如何使用条件语句

4.3 循环语句

4.3.1 for循环语句

4.3.2 while循环

4.3.3 do...while语句

4.4 中断与继续语句

4.4.1 中断控制语句

4.4.2 继续语句

4.5 分支语句

4.6 返回语句

4.7 常见疑难解答

4.7.1 普通循环是使用for语句还是while语句

4.7.2 一般的程序可否用分支语句来代替条件语句

4.8 小结

4.9 习题

第二篇Java语言语法进阶--面向对象知识

第5章 数组

5.1 数组概念的引入

5.1.1 实例的引入

5.1.2 数组的概念

5.1.3 用实例说明数组的用处

5.2 基本数据类型的数组

5.2.1 基本类型数组的声明

5.2.2 基本类型数组的初始化

5.3 由实例引出不同数组种类及其使用

5.3.1 认识一维数组

5.3.2 由实例引出一维数组及其使用

5.3.3 由实例引出二维数组及其使用

5.4 多维数组

5.4.1 多维数组的声明

5.4.2 初始化多维数组

5.4.3 使用多维数组

5.5 数组的综合实例

5.6 常见疑难解答

5.6.1 声明数组需要注意什么

5.6.2 数组在平时的程序代码中使用是否频繁

5.7 小结

5.8 习题

第6章 字符串的处理

6.1 认识字符串

6.1.1 代码中的字符串

6.1.2 String类和StringBuffer类的比较

6.2 字符串处理的类库种类

6.2.1 字符串的赋值

6.2.2 字符串处理类--String

6.2.3 字符串处理的方法

6.2.4 缓冲字符串处理类--StringBuffer

6.2.5 缓冲字符串StringBuffer类的构造器

6.2.6 缓冲字符串的处理

6.2.7 缓冲字符串类的特点

6.3 用实例演示如何处理字符串

6.4 如何格式化输出字符串

6.5 常见疑难解答

6.5.1 equals和" = "的区别

6.5.2 String类为何被定义成final约束

6.5.3 char类型如何转换成int类型，int类型如何转换成字符串

6.6 小结

6.7 习题

第7章 类和对象

7.1 面向对象开发中的类

- 7.1.1在Java中类的定义
- 7.1.2Java中的类与现实世界的类
- 7.2万事万物皆对象
 - 7.2.1什么是对象
 - 7.2.2操作对象
 - 7.2.3初始化对象
 - 7.2.4对象的成员方法
 - 7.2.5对象的成员变量
- 7.3对象中访问控制符的重要性
 - 7.3.1什么是访问控制符
 - 7.3.2如何使用访问控制符及其重要性
- 7.4Java中的基础类
 - 7.4.1Java的数学运算处理类Math
 - 7.4.2测试时间和日期的类Date
 - 7.4.3测试日历的类GregorianCalendar
 - 7.4.4日历处理的实例解析
- 7.5用实例分析设计一个类的流程
 - 7.5.1如何在现实程序设计中提取一个类
 - 7.5.2设置器和访问器
 - 7.5.3总结
- 7.6常见疑难解答
 - 7.6.1类在程序语言中起到了什么作用
 - 7.6.2设置器和访问器的作用
- 7.7小结
- 7.8习题
- 第8章重载和包
 - 8.1重载
 - 8.1.1什么是重载
 - 8.1.2用实例来说明重载的意义
 - 8.2包
 - 8.2.1什么是Java中的包
 - 8.2.2如何实现包
 - 8.2.3什么是类路径和默认包
 - 8.2.4包的作用域
 - 8.2.5静态导入
 - 8.3包的注释及嵌入文档
 - 8.3.1如何添加注释
 - 8.3.2类、方法、字段等注释的方法
 - 8.4常见疑难解答
 - 8.4.1包在实际编程中究竟有什么作用
 - 8.4.2一个文件中定义了两个class类是否生成一个.class文件
 - 8.5小结
 - 8.6习题
- 第9章继承和多态
 - 9.1什么是继承
 - 9.1.1继承的引出
 - 9.1.2继承的概念
 - 9.1.3如何实现继承
 - 9.1.4如何设计继承

9.2 构造函数的使用

9.2.1 什么是构造函数

9.2.2 继承中构造函数的初始化

9.2.3 替代父类和本身的方式

9.2.4 Java中的单继承性

9.3 继承中的覆盖现象

9.4 类之间的关系

9.4.1 依赖

9.4.2 聚合

9.4.3 继承

9.5 继承层次图

9.6 多态

9.6.1 多态的产生

9.6.2 多态的概念

9.6.3 使用多态编写程序

9.6.4 覆盖的应用

9.6.5 重载与覆盖的实例对比

9.6.6 覆盖的多态性

9.6.7 传值引用和传址引用

9.7 通过实例熟悉多态用法

9.8 绑定

9.8.1 静态绑定

9.8.2 动态绑定

9.9 超类

9.9.1 什么是超类

9.9.2 equals方法的使用

9.9.3 通用编程

9.10 常见疑难解答

9.10.1 Java不支持多继承，如何处理一个类继承多个父类的情况

9.10.2 如果出现了带参数的构造函数，可否不在代码中写出来

9.10.3 动态和静态编译是什么

9.10.4 绑定与多态的联系是什么

9.10.5 多态与重载的区别是什么

9.11 小结

9.12 习题

第10章 接口与内部类

10.1 接口

10.1.1 接口概念的引入

10.1.2 接口的声明

10.1.3 接口的实现

10.1.4 接口的多重实现

10.1.5 接口的属性

10.1.6 接口的继承

10.2 内部类

10.2.1 使用内部类来访问对象

10.2.2 局部内部类

10.2.3 静态内部类

10.2.4 匿名内部类

10.3 常见疑难解答

- 10.3.1匿名类如何在程序中使用
- 10.3.2接口与继承有什么区别
- 10.4小结
- 10.5习题
- 第11章抽象和封装
- 11.1抽象的概念
 - 11.1.1什么是抽象
 - 11.1.2抽象的综合实例
- 11.2抽象类
 - 11.2.1什么是抽象类
 - 11.2.2抽象类的实例
- 11.3抽象与接口的区别
- 11.4枚举
 - 11.4.1关于枚举的实现原理
 - 11.4.2枚举的简单应用
 - 11.4.3关于枚举的高级特性
- 11.5反射
 - 11.5.1关于反射的基石--Class类
 - 11.5.2关于反射的基本应用
 - 11.5.3关于反射的高级应用
- 11.6标注
 - 11.6.1标注的简单使用
 - 11.6.2关于JDK的内置标注
- 11.7泛型
 - 11.7.1为什么要使用泛型
 - 11.7.2关于泛型的一些特性
 - 11.7.3关于泛型的通配符
- 11.8类加载器
 - 11.8.1什么是类加载器
 - 11.8.2什么是类加载器的委派模型
- 11.9动态代理
 - 11.9.1什么是代理
 - 11.9.2关于动态代理基础类
 - 11.9.3关于InvocationHandler接口
 - 11.9.4动态代理类的设计模式
- 11.10封装的概念
 - 11.10.1一个封装的例子
 - 11.10.2在程序设计中为什么要使用封装
 - 11.10.3在程序设计中设计封装的注意点
- 11.11结合实例讲述如何设计封装
- 11.12常见疑难解答
 - 11.12.1抽象类和接口在概念上有什么区别
 - 11.12.2如何从设计理念上看待抽象类和接口
 - 11.12.3封装在现实开发中给程序员带来什么启发
 - 11.12.4封装在实际开发中的应用有哪些
- 11.13小结
- 11.14习题
- 第三篇Java语言编程主题
- 第12章线程

12.1线程的基本概念

12.1.1进程及其使用环境

12.1.2线程及其使用环境

12.2线程的创建

12.2.1如何创建线程

12.2.2通过实例熟悉如何创建线程

12.2.3线程的状态

12.3线程的使用

12.3.1线程的优先级

12.3.2线程的休眠与唤醒

12.3.3线程让步

12.3.4线程同步

12.3.5同步块

12.3.6同步化方法

12.4实例分析

12.4.1生产者与消费者的程序设计及分析

12.4.2多消费者的程序设计及分析

12.4.3多生产者的程序设计及分析

12.5常见疑难解答

12.5.1Java中线程与线程之间怎么通信

12.5.2什么是进程的死锁和饥饿

12.5.3什么时候会涉及线程程序

12.5.4多线程的死锁问题

12.5.5多线程的缺点

12.6小结

12.7习题

第13章异常的处理与内存的管理

13.1异常的概念

13.1.1异常的分类

13.1.2异常的声明

13.1.3异常的抛出throw

13.2异常的捕获

13.2.1捕获多个异常

13.2.2自定义异常

13.2.3运行期异常

13.2.4执行finally子句

13.2.5finally子句的必要性

13.3内存的管理和回收

13.4常见疑难解答

13.4.1为什么要声明方法抛出异常

13.4.2为什么抛出的异常一定是检查异常

13.5小结

13.6习题

第14章Java输入与输出

14.1输入与输出的重要性

14.2Java重要的输入输出类

14.3文件或目录信息的处理

14.3.1File类常用的操作方法

14.3.2文件处理方法的应用

- 14.3.3文件和目录的操作
- 14.4读取数据的媒介之一--流
 - 14.4.1什么是流
 - 14.4.2什么是输入流和输出流
 - 14.4.3字节输入流及输出流
 - 14.4.4使用文件字节输入流读取文件
 - 14.4.5使用文件字节输出流输出文件
- 14.5多字节数据读取类--Filter类
 - 14.5.1Filter流的概念
 - 14.5.2处理字节类型以外的文件输入
 - 14.5.3处理字节类型以外的文件输出
 - 14.5.4增强的多字节输出流DataOutput
 - 14.5.5增强的多字节输入流DataInput
- 14.6读取数据的媒介之二--字符流
 - 14.6.1字符流的概念
 - 14.6.2抽象字符输入流Reader类的使用
 - 14.6.3抽象字符输出流Writer类的使用
 - 14.6.4读取带缓存的BufferedReader字符流
 - 14.6.5带缓存的字符输出流BufferedWriter类
 - 14.6.6字符输入流FileReader类和FileWriter类的使用
 - 14.6.7如何用标准输入流System.in来获取数据
 - 14.6.8打印输入流PrintWriter类与PrintStream类的区别
 - 14.6.9随机文件访问RandomAccessFile类
- 14.7利用对象序列化控制输入输出
 - 14.7.1什么是对象序列化
 - 14.7.2基本数据和对象数据读写ObjectInput接口与ObjectOutput接口
 - 14.7.3对象序列化处理ObjectOutputStream类
 - 14.7.4对象序列化处理ObjectInputStream类
- 14.8常见疑难解答
 - 14.8.1字节流与字符流的主要区别
 - 14.8.2输入流与输出流如何区分，各有什么作用
 - 14.8.3什么是管道流
- 14.9小结
- 14.10习题
- 第15章Java中对数据的处理
 - 15.1如何将基本数据类型转换为对象
 - 15.1.1为什么要将基本数据转换为对象
 - 15.1.2Wrapper类的构造函数
 - 15.1.3包装类的常用函数
 - 15.1.4基本数据的拆装箱操作
 - 15.2如何处理随机性的数据
 - 15.2.1Random类的基础知识
 - 15.2.2通过实例熟悉Random类的常用方法
 - 15.3如何对数据进行排列、整理
 - 15.3.1Arrays类的常用方法
 - 15.3.2实例分析
- 15.4常见疑难解答
 - 15.4.1Random类函数在现实生活中有什么用处
 - 15.4.2数组的排列和整理数据在实际应用中有什么用处

15.5小结

15.6习题

第16章数据结构接口

16.1数据结构接口及实现

16.1.1数据结构接口的实质

16.1.2用实例来熟悉数据结构接口的实现

16.2Collection集合接口与Iterator迭代器接口

16.2.1熟悉Collection集合接口

16.2.2List接口和Set接口

16.2.3Map映射接口

16.2.4Iterator迭代器接口

16.2.5通过实例来认识迭代器的实现

16.3常见疑难解答

16.3.1Collection集合接口和Collections集合类的区别

16.3.2ArrayList数组列表类和Vector存储类的区别

16.3.3HashMap散列映射和Hashtable散列表的区别

16.3.4数据结构的种类有哪些

16.3.5List接口和Set接口的区别

16.4小结

16.5习题

第17章Java中的数据结构

17.1链表

17.1.1什么是Java中的链表

17.1.2用程序代码段实现对链表的添加

17.1.3用程序代码段实现对链表的删除

17.2数组列表类

17.2.1什么是数组列表类

17.2.2通过实例熟悉数组列表如何存储数据

17.3散列表

17.3.1什么是散列表

17.3.2通过实例熟悉散列表如何存储数据

17.4散列集

17.4.1什么是散列集

17.4.2通过实例熟悉散列集如何存储数据

17.5树集

17.5.1什么是树集

17.5.2通过实例熟悉树集如何存储数据

17.6映像

17.6.1什么是映像

17.6.2通过实例熟悉映像如何存储数据

17.7常见疑难解答

17.7.1哪些是线程安全的数据结构

17.7.2Vector是什么样的数据结构

17.8小结

17.9习题

第18章XML基础

18.1XML和HTML

18.1.1XML的产生

18.1.2XML与HTML的比较

- 18.2 XML的编辑工具
- 18.3 创建XML文档
 - 18.3.1 XML的声明
 - 18.3.2 文档类型的声明
 - 18.3.3 元素
 - 18.3.4 注释
 - 18.3.5 处理指令
 - 18.3.6 空白处理
 - 18.3.7 行尾处理
 - 18.3.8 语言标识
 - 18.3.9 一个简单的有关XML的实例
- 18.4 关于XML的高级知识
 - 18.4.1 什么才是格式良好的XML文档
 - 18.4.2 DTD文档的作用
 - 18.4.3 DTD的结构
 - 18.4.4 几个有关DTD的简单实例
- 18.5 关于XML文档的操作
 - 18.5.1 下载Dom4J组件
 - 18.5.2 安装和配置Dom4J组件
 - 18.5.3 Dom4J组件的简单使用--解析XML文件
 - 18.5.4 Dom4J组件的简单使用--创建XML文件
- 18.6 关于XML文档的高级操作
 - 18.6.1 下载Sax类库
 - 18.6.2 安装和配置Sax组件
 - 18.6.3 Sax组件的简单使用--解析XML文件
- 18.7 常见疑难解答
 - 18.7.1 XML与HTML的区别
 - 18.7.2 XML有哪些显示数据的方式
- 18.8 小结
- 18.9 习题
- 第19章 开发工具的使用
 - 19.1 Eclipse简介
 - 19.1.1 下载并安装Eclipse
 - 19.1.2 Eclipse界面介绍
 - 19.2 如何使用Eclipse进行开发
 - 19.2.1 如何新建一个Java工程
 - 19.2.2 如何新建一个Java类
 - 19.2.3 编写代码
 - 19.3 如何使用MyEclipse进行开发
 - 19.3.1 下载并安装MyEclipse
 - 19.3.2 关于MyEclipse的一些常用操作
 - 19.4 常见疑难解答
 - 19.4.1 Eclipse和UltraEdit两个开发工具的优缺点
 - 19.4.2 什么是IDE环境
 - 19.4.3 有关Eclipse的编译报错的原因
 - 19.5 小结
 - 19.6 习题
- 第20章 Swing组件与布局管理器
 - 20.1 什么是Swing编程

- 20.2 MVC设计模式基础
- 20.3 简单框架设计及实例
 - 20.3.1 创建一个空白的框架
 - 20.3.2 创建框架的其他工作
- 20.4 简单图形按钮控件的设计及实例
 - 20.4.1 Swing中的按钮控件
 - 20.4.2 按钮的模型
 - 20.4.3 添加普通按钮
 - 20.4.4 添加单选按钮
 - 20.4.5 添加复选框
 - 20.4.6 ToggleButton按钮
- 20.5 简单文本输入组件的设计及实例
 - 20.5.1 文本域
 - 20.5.2 密码域
 - 20.5.3 文本区域
- 20.6 展示类组件的设计及实例
 - 20.6.1 标签组件
 - 20.6.2 选择组件
 - 20.6.3 菜单组件
 - 20.6.4 对话框的种类及用法
- 20.7 复杂布局管理器的种类及用法
 - 20.7.1 箱式布局的设计
 - 20.7.2 网格组布局的设计
 - 20.7.3 流布局的设计
 - 20.7.4 边界布局的设计
- 20.8 通过实例熟悉Swing编程
- 20.9 常见疑难解答
 - 20.9.1 如何处理菜单的启用和禁用功能
 - 20.9.2 如何编写快捷键的程序
- 20.10 小结
- 20.11 习题
- 第21章 JDBC及其应用
 - 21.1 数据库基础知识
 - 21.1.1 什么是数据库
 - 21.1.2 数据库的分类及功能
 - 21.1.3 关系数据库的设计
 - 21.1.4 数据库设计技巧
 - 21.2 JDBC的基础概念
 - 21.2.1 JDBC驱动程序的分类
 - 21.2.2 利用Java到数据库协议方式连接数据库
 - 21.2.3 利用Java到本地API方式连接数据库
 - 21.2.4 利用JDBC-ODBC方式连接数据库
 - 21.3 关于SQLServer数据库基础操作
 - 21.3.1 什么是支持SQL语言的数据库
 - 21.3.2 通过SQL语言如何操作数据库
 - 21.3.3 安装SQLServer
 - 21.3.4 高级SQL类型
 - 21.3.5 使用SQL创建数据库
 - 21.4 JDBC基本编程

- 21.4.1如何建立数据库
- 21.4.2如何操作数据库
- 21.4.3加载合适的数据库驱动程序
- 21.5关于JDBC的高级操作
 - 21.5.1什么是事务处理
 - 21.5.2事务处理的过程演练
 - 21.5.3预查询
 - 21.5.4使用JDBC的注意事项
- 21.6常见疑难解答
 - 21.6.1操作数据库的具体步骤是什么
 - 21.6.2数据库中的视图、图表、缺省值、规则、触发器、存储过程的意义
- 21.7小结
- 21.8习题
- 第22章Applet设计
 - 22.1Applet的基本概念及生命周期
 - 22.2Applet的多媒体处理
 - 22.2.1声音处理
 - 22.2.2图像处理
 - 22.3浏览器与Applet的设计
 - 22.3.1如何将Applet嵌入浏览器
 - 22.3.2如何使用Applet类编程
 - 22.3.3如何用Applet控制浏览器
 - 22.4Applet的安全
 - 22.5一个Applet的综合实例分析
 - 22.6常见疑难解答
 - 22.6.1浏览器如何运行Applet
 - 22.6.2有关Applet无法在IE中显示问题的解答
 - 22.7小结
 - 22.8习题
- 第23章网络编程基础
 - 23.1网络基础知识
 - 23.2TCP/IP协议和UDP协议
 - 23.2.1IP协议和IP地址
 - 23.2.2TCP协议和端口
 - 23.2.3客户端/服务器通信模型
 - 23.2.4UDP协议
 - 23.3端口与套接字
 - 23.4TCP程序设计基础
 - 23.4.1如何设计TCP程序
 - 23.4.2一个简单的例子
 - 23.5UDP程序设计基础
 - 23.5.1如何设计UDP程序
 - 23.5.2一个简单的例子
 - 23.6如何设计网络程序
 - 23.6.1单向通信综合实例
 - 23.6.2双向通信综合实例
 - 23.7常见疑难解答
 - 23.7.1TCP和UDP的区别
 - 23.7.2什么是TCP/IP协议，分为几层，什么功能

23.8小结

23.9习题

第四篇Java语言程序设计实例与面试题剖析

第24章学校管理系统

24.1开发背景

24.2需求分析

24.3登录界面的设计

24.3.1登录界面的分析

24.3.2登录界面的代码实现

24.3.3登录界面的运行

24.4主菜单界面的设计

24.4.1主菜单界面的分析

24.4.2主菜单界面的代码实现

24.4.3主菜单界面的运行

24.5数据库系统的设计

24.5.1数据库中表的创建

24.5.2数据库中的代码段

24.6学生信息系统界面的设计

24.6.1学生类的设计

24.6.2存储类的设计

24.6.3学生信息系统界面的代码实现

24.7教师信息系统界面的设计

24.7.1教师类的设计

24.7.2存储类的设计

24.7.3教师信息系统界面的代码实现

24.8领导信息系统界面的设计

24.8.1领导类的设计

24.8.2存储类的设计

24.8.3领导信息系统界面的代码实现

24.9小结

第25章面试题

面试题1Java的引用和C++的指针有什么区别

面试题2类和对象有什么区别

面试题3说明private、protected、public和default的区别

面试题4Java可以用非0来代表true吗

面试题5StringBuffer和StringBuilder存在的作用是什么

面试题6二维数组的长度是否固定

面试题7符合什么条件的数据集合可以使用foreach循环

面试题8如何序列化和反序列化一个Java对象

面试题9如何使用Java的线程池

面试题10如何利用反射实例化一个类

面试题11TCP协议的通信特点是什么

面试题12请简述JDBC操作数据库的编程步骤

面试题13如何使用连接池技术

面试题14简述接口和抽象类的区别

面试题15如何理解Java中的装箱和拆箱

面试题16根据代码判断创建的对象个数

面试题17分析循环程序的运行结果

面试题18可以返回最大值的方法

面试题19关于垃圾回收的疑问

面试题20线程问题：找出代码中的错误

面试题21关于ArrayList、Vector、LinkedList的问答题

《零基础学Java 第4版》

精彩短评

1、前面的部分讲解很不错 简单易懂 适合入门 后面几张讲解太粗略 跳的太快了 对于真的刚开始学JAVA 这本书可以看看 网络编程 GUI编程 及数据库 再找些详细的书比较好 可能我们学校图书馆书源不对吧 书里面我看到的出现了三处问题。

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:www.tushu111.com