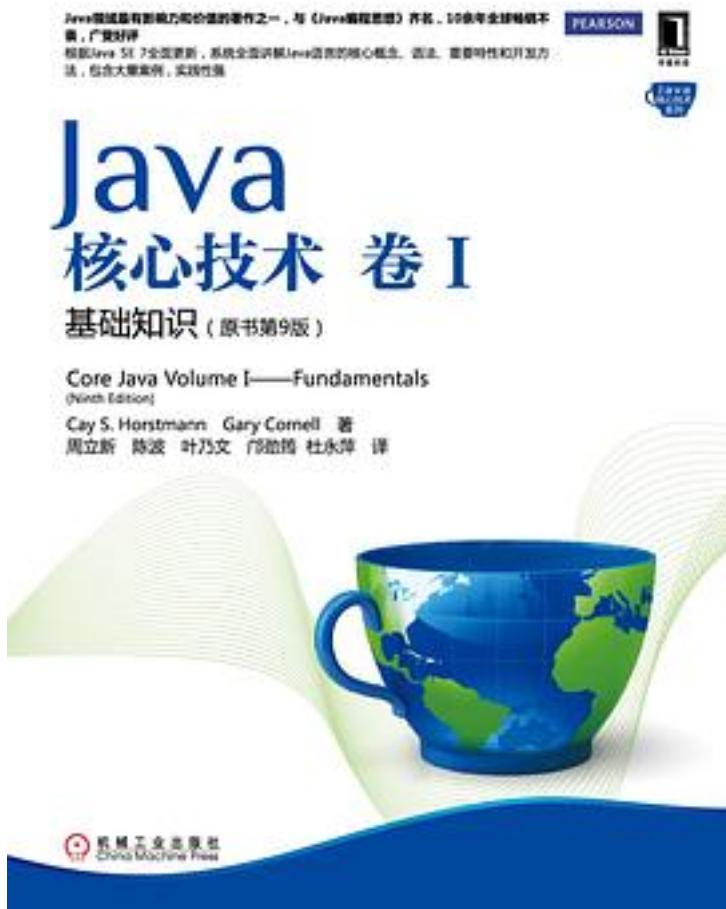


Java核心技术 · 卷1：基础知识（原书第9版）



[Java核心技术 · 卷1：基础知识（原书第9版）](#) [_下载链接1](#)

著者: (美) Cay S. Horstmann

出版者:机械工业出版社

出版时间:2013-11-1

装帧:平装

isbn:9787111445142

Java领域最有影响力和价值的著作之一，拥有20多年教学与研究经验的资深Java技术专家撰写（获Jolt大奖），与《Java编程思想》齐名，10余年全球畅销不衰，广受好评。第9版根据JavaSE7全面更新，同时修正了第8版中的不足，系统全面讲解Java语言的

核心概念、语法、重要特性和开发方法，包含大量案例，实践性强。

《Java核心技术 · 卷1：基础知识》共14章。第1章概述了Java语言与其他程序设计语言不同的性能；第2章讲解了如何下载和安装JDK及本书的程序示例；第3章介绍了变量、循环和简单的函数；第4章讲解了类和封装；第5章介绍了继承；第6章解释了接口和内部类；第7章概述了图形用户界面程序设计知识；第8章讨论AWT的事件模型；第9章探讨了Swing GUI工具箱；第10章讲解如何部署自己的应用程序或applet；第11章讨论异常处理；第12章概要介绍泛型程序设计；第13章讲解Java平台的集合框架；第14章介绍了多线程。本书最后还有一个附录，其中列出了Java语言的保留字。

作者介绍：

Cay S.

Horstmann，圣何塞州立大学计算机科学系教授、Java语言的倡导者，也是《Scala for the Impatient》一书（Addison-Wesley，2012）的作者和《Core JavaServer · Faces, 3rd》一书（Prentice Hall, 2010）的合著者。他还经常在计算机会议上发表演讲。

Cray

Cornell，已经教授程序设计专业课程20多年，并撰写了多部专著。他是Apress的创始人之一，他写的程序设计专业书籍非常畅销，曾荣获Jolt震撼大奖，并获得Visual Basic Magazine的读者最喜爱作品大奖。

目录: 译者序

前言

致谢

第1章 Java程序设计概述

1.1 Java程序设计平台

1.2 Java “白皮书”的关键术语

1.2.1 简单性

1.2.2 面向对象

1.2.3 网络技能

1.2.4 健壮性

1.2.5 安全性

1.2.6 体系结构中立

1.2.7 可移植性

1.2.8 解释型

1.2.9 高性能

1.2.10 多线程

1.2.11 动态性

1.3 Java applet与Internet

1.4 Java发展简史

1.5 关于Java的常见误解

第2章 Java程序设计环境

2.1 安装Java开发工具箱

2.1.1 下载JDK

2.1.2 设置执行路径

2.1.3 安装库源文件和文档

2.1.4 安装本书中的示例

2.1.5 导航Java目录

2.2 选择开发环境

2.3 使用命令行工具

2.4 使用集成开发环境

2.5 运行图形化应用程序

2.6 建立并运行applet

第3章 Java的基本程序设计结构

3.1 一个简单的Java应用程序

3.2 注释

3.3 数据类型

3.3.1 整型

3.3.2 浮点类型

3.3.3 char类型

3.3.4 boolean类型

3.4 变量

3.4.1 变量初始化

3.4.2 常量

3.5 运算符

3.5.1 自增运算符与自减运算符

3.5.2 关系运算符与boolean运算符

3.5.3 位运算符

3.5.4 数学函数与常量

3.5.5 数值类型之间的转换

3.5.6 强制类型转换

3.5.7 括号与运算符级别

3.5.8 枚举类型

3.6 字符串

3.6.1 子串

3.6.2 拼接

3.6.3 不可变字符串

3.6.4 检测字符串是否相等

3.6.5 空串与Null串

3.6.6 代码点与代码单元

3.6.7 字符串API

3.6.8 阅读联机API文档

3.6.9 构建字符串

3.7 输入输出

3.7.1 读取输入

3.7.2 格式化输出

3.7.3 文件输入与输出

3.8 控制流程

3.8.1 块作用域

3.8.2 条件语句

3.8.3 循环

3.8.4 确定循环

3.8.5 多重选择：switch语句

3.8.6 中断控制流程语句

3.9 大数值

3.10 数组

3.10.1 for each循环

3.10.2 数组初始化以及匿名数组

3.10.3 数组拷贝

3.10.4 命令行参数

3.10.5 数组排序

3.10.6 多维数组

3.10.7 不规则数组

第4章 对象与类

4.1 面向对象程序设计概述

4.1.1 类

4.1.2 对象

4.1.3 识别类

4.1.4 类之间的关系

4.2 使用预定义类

4.2.1 对象与对象变量

4.2.2 Java类库中的GregorianCalendar类

4.2.3 更改器方法与访问器方法

4.3 用户自定义类

4.3.1 Employee类

4.3.2 多个源文件的使用

4.3.3 剖析Employee类

4.3.4 从构造器开始

4.3.5 隐式参数与显式参数

4.3.6 封装的优点

4.3.7 基于类的访问权限

4.3.8 私有方法

4.3.9 final实例域

4.4 静态域与静态方法

4.4.1 静态域

4.4.2 静态常量

4.4.3 静态方法

4.4.4 工厂方法

4.4.5 main方法

4.5 方法参数

4.6 对象构造

4.6.1 重载

4.6.2 默认域初始化

4.6.3 无参数的构造器

4.6.4 显式域初始化

4.6.5 参数名

4.6.6 调用另一个构造器

4.6.7 初始化块

4.6.8 对象析构与finalize方法

4.7 包

4.7.1 类的导入

4.7.2 静态导入

4.7.3 将类放入包中

4.7.4 包作用域

4.8 类路径

4.9 文档注释

4.9.1 注释的插入

4.9.2 类注释

4.9.3 方法注释

4.9.4 域注释

4.9.5 通用注释

4.9.6 包与概述注释

4.9.7 注释的抽取

4.10 类设计技巧

第5章 继承

5.1 类、超类和子类

5.1.1 继承层次

5.1.2 多态

5.1.3 动态绑定
5.1.4 阻止继承：final类和方法

5.1.5 强制类型转换

5.1.6 抽象类

5.1.7 受保护访问

5.2 Object：所有类的超类

5.2.1 equals方法

5.2.2 相等测试与继承

5.2.3 hashCode方法

5.2.4 toString方法

5.3 泛型数组列表

5.3.1 访问数组列表元素

5.3.2 类型化与原始数组列表的兼容性

5.4 对象包装器与自动装箱

5.5 参数数量可变的方法

5.6 枚举类

5.7 反射

5.7.1 Class类

5.7.2 捕获异常

5.7.3 利用反射分析类的能力

5.7.4 在运行时使用反射分析对象

5.7.5 使用反射编写泛型数组代码

5.7.6 调用任意方法

5.8 继承设计的技巧

第6章 接口与内部类

6.1 接口

6.1.1 接口的特性

6.1.2 接口与抽象类

6.2 对象克隆

6.3 接口与回调

6.4 内部类

6.4.1 使用内部类访问对象状态

6.4.2 内部类的特殊语法规则

6.4.3 内部类是否有用、必要和安全

6.4.4 局部内部类

6.4.5 由外部方法访问final变量

6.4.6 匿名内部类

6.4.7 静态内部类

6.5 代理

第7章 图形程序设计

7.1 Swing概述

7.2 创建框架

7.3 框架定位

7.3.1 框架属性

7.3.2 确定合适的框架大小

7.4 在组件中显示信息

7.5 处理2D图形

7.6 使用颜色

7.7 文本使用特殊字体

7.8 显示图像

第8章 事件处理

8.1 事件处理基础

8.1.1 实例：处理按钮点击事件

8.1.2 建议使用内部类

8.1.3 创建包含一个方法调用的监听器

8.1.4 实例：改变观感

8.1.5 适配器类

8.2 动作

8.3 鼠标事件

8.4 AWT事件继承层次

第9章 Swing用户界面组件

9.1 Swing和模型-视图-控制器设计模式

9.1.1 设计模式

9.1.2 模型-视图-控制器模式

9.1.3 Swing按钮的模型-视图-控制器分析

9.2 布局管理概述

9.2.1 边框布局

9.2.2 网格布局

9.3 文本输入

9.3.1 文本域

9.3.2 标签和标签组件

9.3.3 密码域

9.3.4 文本区

9.3.5 滚动窗格

9.4 选择组件

9.4.1 复选框

9.4.2 单选按钮

9.4.3 边框

9.4.4 组合框

9.4.5 滑动条

9.5 菜单

9.5.1 菜单创建

9.5.2 菜单项中的图标

9.5.3 复选框和单选按钮菜单项

9.5.4 弹出菜单

9.5.5 快捷键和加速器

9.5.6 启用和禁用菜单项

9.5.7 工具栏

9.5.8 工具提示

9.6 复杂的布局管理

9.6.1 网格组布局

9.6.2 组布局

9.6.3 不使用布局管理器

9.6.4 定制布局管理器

9.6.5 遍历顺序

9.7 对话框

9.7.1 选项对话框

9.7.2 创建对话框

9.7.3 数据交换

9.7.4 文件对话框

9.7.5 颜色选择器

第10章 部署应用程序和applet

10.1 JAR文件

10.1.1 清单文件

10.1.2 可运行JAR文件

10.1.3 资源

10.1.4 密封

10.2 Java Web Start

10.2.1 沙箱
10.2.2 签名代码

10.2.3 JNLP API

10.3 applet

10.3.1 一个简单的applet

10.3.2 applet的HTML标记和属性

10.3.3 object标记

10.3.4 使用参数向applet传递信息

10.3.5 访问图像和音频文件

10.3.6 applet上下文

10.4 应用程序首选项存储

10.4.1 属性映射

10.4.2 Preferences API

第11章 异常、断言、日志和调试

11.1 处理错误

11.1.1 异常分类

11.1.2 声明已检查异常

11.1.3 如何抛出异常

11.1.4 创建异常类

11.2 捕获异常

11.2.1 捕获多个异常

11.2.2 再次抛出异常与异常链

11.2.3 finally子句

11.2.4 带资源的try语句

11.2.5 分析堆栈跟踪元素

11.3 使用异常机制的技巧

11.4 使用断言

11.4.1 启用和禁用断言

11.4.2 使用断言完成参数检查

11.4.3 为文档假设使用断言

11.5 记录日志

11.5.1 基本日志

11.5.2 高级日志

11.5.3 修改日志管理器配置

11.5.4 本地化

11.5.5 处理器

11.5.6 过滤器

11.5.7 格式化器

11.5.8 日志记录说明

11.6 调试技巧

11.7 GUI程序排错技巧

11.8 使用调试器

第12章 泛型程序设计

12.1 为什么要使用泛型程序设计

12.2 定义简单泛型类

12.3 泛型方法

12.4 类型变量的限定

12.5 泛型代码和虚拟机

12.5.1 翻译泛型表达式

12.5.2 翻译泛型方法

12.5.3 调用遗留代码

12.6 约束与局限性

12.6.1 不能用基本类型实例化类型参数

12.6.2 运行时类型查询只适用于原始类型

- 12.6.3 不能创建参数化类型的数组
 - 12.6.4 Varargs警告
 - 12.6.5 不能实例化类型变量
 - 12.6.6 泛型类的静态上下文中类型变量无效
 - 12.6.7 不能抛出或捕获泛型类的实例
 - 12.6.8 注意擦除后的冲突
 - 12.7 泛型类型的继承规则
 - 12.8 通配符类型
 - 12.8.1 通配符的超类型限定
 - 12.8.2 无限定通配符
 - 12.8.3 通配符捕获
 - 12.9 反射和泛型
 - 12.9.1 使用Class参数进行类型匹配
 - 12.9.2 虚拟机中的泛型类型信息
- 第13章 集合
- 13.1 集合接口
 - 13.1.1 将集合的接口与实现分离
 - 13.1.2 Java类库中的集合接口和迭代器接口
 - 13.2 具体的集合
 - 13.2.1 链表
 - 13.2.2 数组列表
 - 13.2.3 散列集
 - 13.2.4 树集
 - 13.2.5 对象的比较
 - 13.2.6 队列与双端队列
 - 13.2.7 优先级队列
 - 13.2.8 映射表
 - 13.2.9 专用集与映射表类
 - 13.3 集合框架
 - 13.3.1 视图与包装器
 - 13.3.2 批操作
 - 13.3.3 集合与数组之间的转换
 - 13.4 算法
 - 13.4.1 排序与混排
 - 13.4.2 二分查找
 - 13.4.3 简单算法
 - 13.4.4 编写自己的算法
 - 13.5 遗留的集合
 - 13.5.1 Hashtable类
 - 13.5.2 枚举
 - 13.5.3 属性映射表
 - 13.5.4 栈
 - 13.5.5 位集
- 第14章 多线程
- 14.1 什么是线程
 - 14.2 中断线程
 - 14.3 线程状态
 - 14.3.1 新创建线程
 - 14.3.2 可运行线程
 - 14.3.3 被阻塞线程和等待线程
 - 14.3.4 被终止的线程
 - 14.4 线程属性
 - 14.4.1 线程优先级
 - 14.4.2 守护线程

14.4.3 未捕获异常处理器
14.5 同步
14.5.1 竞争条件的一个例子
14.5.2 竞争条件详解
14.5.3 锁对象
14.5.4 条件对象
14.5.5 synchronized关键字
14.5.6 同步阻塞
14.5.7 监视器概念
14.5.8 Volatile域
14.5.9 final变量
14.5.10 原子性
14.5.11 死锁
14.5.12 线程局部变量
14.5.13 锁测试与超时
14.5.14 读/写锁
14.5.15 为什么弃用stop和suspend方法
14.6 阻塞队列
14.7 线程安全的集合
14.7.1 高效的映射表、集合和队列
14.7.2 写数组的拷贝
14.7.3 较早的线程安全集合
14.8 Callable与Future
14.9 执行器
14.9.1 线程池
14.9.2 预定执行
14.9.3 控制任务组
14.9.4 Fork-Join框架
14.10 同步器
14.10.1 信号量
14.10.2 倒计时门栓
14.10.3 障栅
14.10.4 交换器
14.10.5 同步队列
14.11 线程与Swing
14.11.1 运行耗时的任务
14.11.2 使用Swing工作线程
14.11.3 单一线程规则
附录 Java关键字
· · · · · (收起)

[Java核心技术 · 卷1：基础知识（原书第9版）](#) [下载链接1](#)

标签

java

Java

java基础

编程

计算机

程序设计

程序员

技术

评论

一想到同样功能Python需要写多少行，我就控制不住的嫌弃Java

看完真的后悔买了那本狗屁的《Java从入门到精通》。

没觉得有多好,入门书籍罢了.

渣翻译

浅显易懂，结合java内存模型有很过感悟。扣掉的1星在于GUI编程的篇幅太长，对于现在的java使用者来说价值几乎为0。

swing的例子好多。。。。

一本大而全的工具书，前面一带而过，精读了最后的三章，够全面不够深入，太啰嗦了。放在桌旁偶尔查阅。

oop编程的基础讲解，面向对象编程的通用模式就是设计模式

好啊

适合初学者。这一卷讲的非常基础，随便翻了其中几章略微读出点新东西，其它的对我来说没什么大用了。

C.S.Horstmann是SJSU的教授 传说中的硅谷腹地就业神校 == 所以你看他写的书并不是特别权威深入 但就是特别畅销 特别接地气 跟着java的版本一起更新 每次更新版都大卖 这比书里的内容本身更值得我学习(..)a

7-10章没有看

浅显易懂 案例经典！

比较清晰流畅，对于c++开发者用来快速入门还是很不错。

缺点：1、好多示例代码过于冗长拖沓；2、Swing占用好多篇幅，我觉得这些应该属于“核心”之外的内容；3、个别翻译字句有些绕。总之，中规中矩，不要期望太高。

不错，清晰，但不够深入，入门很好。

内容很充实。就是看完我才发现一切刚刚开始，坑啊，要是再多些时间就好了。

有帮助

还行

Java必读三著作之一，作为Javaer
当然要看啦！其实我每次看这本书都是在睡觉前，看完睡觉超级舒服啊！

因为通读了这本书，成了同学们眼中的“Java大神”。。。不足的地方在于java的图形界面非常鸡肋，却花了那么多页来讲，当时硬啃下来，浪费了好多时间，不过用它解决了好几个课程设计，还是蛮开心的。

[Java核心技术·卷1：基础知识（原书第9版）](#) [下载链接1](#)

书评

写个大纲，希望有所帮助：

1-6章：概述和基本语法，为便于C++程序员迁移，附有大量C++对比注释，还有各种“注意”“警告”的tips，这编排很好。

7-9章：Java基于awt和swing包的界面开发由于缺少良好的IDE支持，界面设计和布局问题让习惯了VS的初学者很烦躁，789可跳读，核心...

学习Java有两部很好的书籍：《Thinking in Java》和《Core Java》。前者内容丰富，在讲述Java语言的同时把Java编程思想也娓娓道来，让人如沐春风；后者偏重于讲解Java技术，举例说明了大量API的使用。这两部书在讲解Java上殊途同归，都值得放在书桌上时常翻阅。不过看完后比...

每次我的朋友来问我，学java看什么书好，我总是说：《Thinking in Java》是你一定要看的，但不是现在，那本书不适合入门。要入门，来，借这本书去吧，然后递给他这本《Core Java》（卷一）。

Java十年，发展如此迅速，J2EE之火热，令我大感惊讶，我为我几年前选择学Java刚到庆...

卷1+卷2就是一套JavaSE的大百科全书了。看到《Java核心技术》新版更新已经出到第8版时，虽不狂喜，却也欣喜异常的。

作为一本力求讲解全部java基本知识的经典书籍，研读相关细节，所获心得颇多。从jdk的下载安装到部署应用程序；从数据类型控制流程到对象与类再到集合；从图形...

这本使JAVA里面最重要的一本书，是我开始JAVA之旅的第一本书，希望大家能够好好研读一下，可以学到很多的东西，这本书所涵盖的内容比其他的要多地多，即包括基础知识，又包括高级的应用，不论你是自己编程还是做企业级的开发系统，我想这本书可以给你足够的参考。我那时看得是...

ActionScript和JAVA真的很像，很多类和常用方法是完全相同的。

第1章建议详看，因为这样可以对JAVA多一些了解；

第2章很短，可以详看，同时应该删除Flash

Builder独立版，改装插件版。因为独立版不支持JAVA开发，需要自己装一堆插件才行。在国内的网络环境下，去在线装哪些插件...

本书的内容很全面，但是不得不吐槽一下翻译，比如在P231，倒数第8行，“这个方法的调用者可以34使用……”，推测这里的34应该是没有用的，这种错误太低级了。另外翻译的表达不清晰，有效的降低了我对本书的理解，建议大家看原版

这本使JAVA里面最重要的一本书，是我开始JAVA之旅的第一本书，希望大家能够好好研读一下，可以学到很多的东西，这本书所涵盖的内容比其他的要多地多，即包括基础知识，又包括高级的应用，不论你是自己编程还是做企业级的开发系统，我想这本书可以给你足够的参考。我那时看得是...

我从来没有看过一本这样轻松的计算机的书，我是有生以来第一次读到这么好的翻译的书。在我对翻译的书绝对无望的时候，它力挽狂澜的告诉我，事情还没有坏到这个地步。

我以前发誓此生不再看XXX人编著的书，不再看XXXX等人和著的书，我只看XXX著的书。但看过了cove java之后...

该书第十版GUI仍在讲Swing

并发一章是该书缺陷的典型例子，内容包含了不同年代实现的大量并发编程的不同方法，却完全未指出当前大部分工程主要采用的措施，没有各类情况采取何种措施的指南，更没有不同方法间的性能对比，极其枯燥而缺乏实际价值。该章还出现了给出一大段程序然...

还要写题目，总感觉是在苦思冥想一个难以命名的变量，思考出来的结果又是一股高考作文的既视感。

作为一本入门参考书，绝对比国内现在的大部分教材要优秀得多。对于Java初学者来说，也是一本值得时常翻阅的技术手册。书中有较多地方进行java与c++的比较，这是很有...

这是一本讲的很详细的书，既可以用作入门书，也可以当手册，需要的时候查询。

700页的书，基本每个例子都敲了一遍，看完之后很有成就感。

当然，只看书是不够的，关键还是实践；基本功很重要，但是用不上的基本功就是废柴。加油！准备开...

很基础，目前看到图形界面350页，适合初学者的一本java教材。前面的基础讲解的不错。后面的图形界面的有说明也有应用的实例，不知道后面的异常和多线程内容怎么样，看前面的部分来推测应该不错。建议学Java的看看。

《java核心技术(卷1)》书评

最近花了一个多星期的时间看了《Java核心技术》卷一，感觉这本书是一本介绍java内容比较全面的一本书，几乎所有Java的知识点都有涉及，而且讲解的也很详细，对java的初学者来说是一本很好的入门书籍。该书对java中jdk的下载和安装部署都进行了详细的...

core

java内容翔实，丰富，生动，就算对于java已经很熟悉的人手头上一本虽是用来查阅也是十分方便的。在看完core java后回去品味TIJ会有令眼看世界的感觉。

我发现这本书对加强Java基本概念的理解非常有帮助。它是为有编程经验的人设计的，所以不会涉及令人痛苦的细节，但它确实帮我厘清我一直纠结的基础概念。阅读这本书花了我两天时间，我一定会买卷II的。感谢花时间撰写这种高质量图书的程序员。我用C++，所以C++注释部分对我非常...

《Java核心技术卷一》是唯一可以和《Java编程思想》媲美的一本Java入门书。单从技术的角度来看，前者更好一些。但上升到思想层面嘛，自然后者更好，两者的偏重点不同。思想不会变，所以《Java编程思想》还停留在第4版（2007年）；而技术是要更新迭代的，所以《Java核心技...

在上册的4.10 Class Design Hints小节，缺少第5部分。（P200）

断断续续快看完第九版第一卷英文版。刚开始时候，感觉这本书很贴近实际，开门见山便亮出正统完整的类似helloworld的例子，以及简单GUI的例子。在简洁地介绍java开发环境后，详细介绍一个完整的java程序涉及到的元素，充满了实用气息。然而随着深入章节，到了第6章，以及第9章...

[Java核心技术 · 卷1：基础知识（原书第9版）](#) [下载链接1](#)