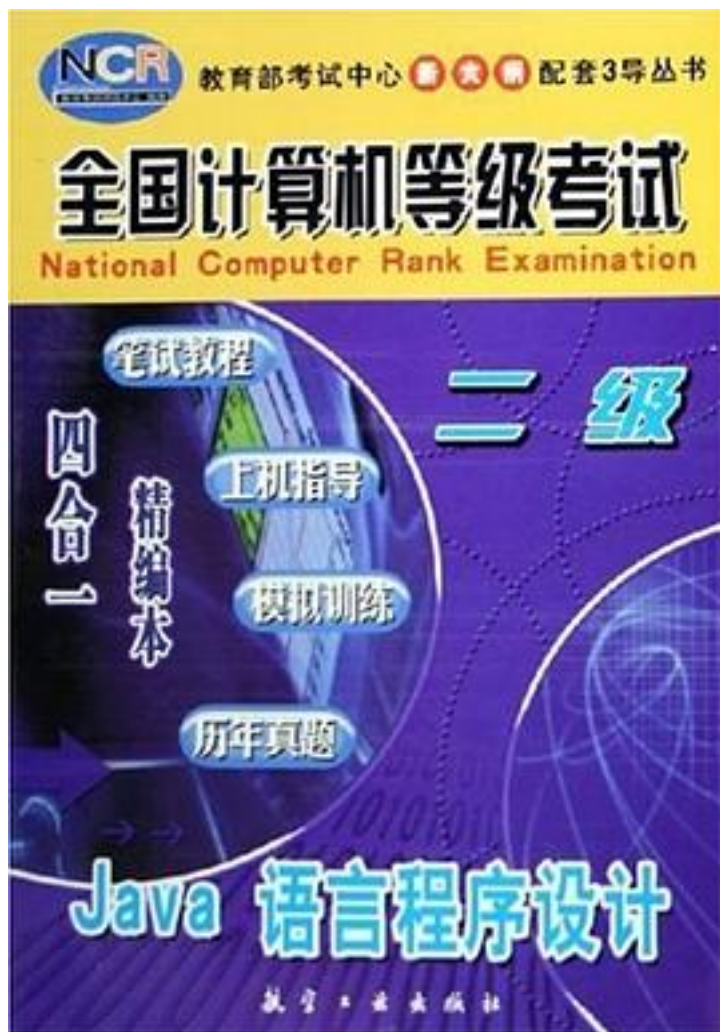


Java语言程序设计



[Java语言程序设计_下载链接1](#)

著者: (美) Y. Daniel Liang

出版者:机械工业出版社

出版时间:2011-6

装帧:平装

isbn:9787111340812

本书是Java语言的经典教材，多年来畅销不衰。本书全面整合了Java

6的特性，采用“基础优先，问题驱动”的教学方式，循序渐进地介绍了程序设计基础、解决问题的方法、面向对象程序设计、图形用户界面设计、异常处理、I/O和递归等内容。此外，本书还全面且深入地覆盖了一些高级主题，包括算法和数据结构、多线程、网络、国际化、高级GUI等内容。

本书中文版由《Java语言程序设计：基础篇》和《Java语言程序设计：进阶篇》组成。基础篇对应原书的第1~20章，进阶篇对应原书的第21~37章。

本书特点：

基础篇介绍基础内容，进阶篇介绍高级内容，便于教师按需选择理想的教材。

全面整合了Java

6的特性，对全书的内容进行了修订和更新，以反映Java程序设计方面的最新技术发展。

对面向对象程序设计进行了深入论述，包含GUI程序设计的基础和扩展实例。

提供的大量实例中都包括了对问题求解的详细步骤，很多实例都是随着Java技术的引入不断地进行增强，这种循序渐进的讲解方式更易于学生学习。

较上一版增加了大量难易程度不同的习题，同时在作者的网站<http://www.cs.armstrong.edu/liang/intro8e/index.html>中还提供了很多自测题。

为满足对Web设计有浓厚兴趣的同学，本版在配套网站上增加了第39~48章的内容，以提供更多的相关信息。

作者介绍：

Y.Daniel Liang

普度大学终身教授，阿姆斯特朗亚特兰大州立大学计算机科学系教授。他所编写的Java教程在美国大学Java课程中采用率极高，同时他还兼任Prentice Hall Java系列丛书的编辑。

目录: 出版者的话

译者序

前言

第1章 计算机、程序和Java概述 1

1.1 引言 1

1.2 什么是计算机 1

1.2.1 中央处理器 2

1.2.2 内存 2

1.2.3 存储设备 3

1.2.4 输入和输出设备 3

1.2.5 通信设备 4

1.3 程序 4

1.4 操作系统 5

1.4.1 控制和监视系统的活动 6

1.4.2 分配和调遣系统资源 6

1.4.3 安排操作的顺序	6
1.5 Java、万维网以及其他	6
1.6 Java语言规范、API、JDK和IDE	8
1.7 一个简单的Java程序	8
1.8 创建、编译和执行Java程序	10
1.9 (GUI) 在消息对话框中显示文本	12
关键术语	14
本章小结	15
复习题	15
编程练习题	17
第2章 基本程序设计	18
2.1 引言	18
2.2 编写简单的程序	18
2.3 从控制台读取输入	21
2.4 标识符	22
2.5 变量	23
2.6 赋值语句和赋值表达式	24
2.7 定名常量	24
2.8 数值数据类型及其运算	25
2.8.1 数值运算符	26
2.8.2 数值直接量	27
2.8.3 计算Java表达式	28
2.9 问题：显示当前时间	29
2.10 简捷运算符	31
2.11 数值类型转换	32
2.12 问题：计算贷款支付额	33
2.13 字符数据类型及运算	35
2.13.1 统一码和ASCII码	35
2.13.2 特殊字符的转义序列	36
2.13.3 字符型char数据与数值型数据之间的转换	37
2.14 问题：整钱兑零	37
2.15 String类型	39
2.16 程序设计风格和文档	41
2.16.1 适当的注释和注释风格	41
2.16.2 命名习惯	41
2.16.3 适当的缩进和空白	41
2.16.4 块的风格	42
2.17 程序设计错误	42
2.17.1 语法错误	42
2.17.2 运行错误	43
2.17.3 逻辑错误	43
2.17.4 调试	43
2.18 (GUI) 从输入对话框获取输入	44
2.18.1 将字符串转换为数字	44
2.18.2 使用输入对话框	44
关键术语	46
本章小结	46
复习题	47
编程练习题	50
第3章 选择	55
3.1 引言	55
3.2 boolean数据类型	55
3.3 问题：一个简单的数学学习工具	56

- 3.4 if语句 57
- 3.5 问题：猜生日 58
- 3.6 双向if语句 61
- 3.7 嵌套的if语句 62
- 3.8 选择语句中的常见错误 63
- 3.9 问题：一个改进的数学学习工具 64
- 3.10 问题：计算身体质量指数 66
- 3.11 问题：计算税款 67
- 3.12 逻辑运算符 69
- 3.13 问题：判定闰年 71
- 3.14 问题：彩票 72
- 3.15 switch语句 74
- 3.16 条件表达式 75
- 3.17 格式化控制台输出 76
- 3.18 运算符的优先级和结合方向 77
- 3.19 (GUI) 确认对话框 78
- 关键术语 80
- 本章小结 80
- 复习题 80
- 编程练习题 84
- 第4章 循环 90
- 4.1 引言 90
- 4.2 while循环 91
- 4.2.1 举例：猜数字 92
- 4.2.2 循环设计策略 94
- 4.2.3 问题：高级数学学习工具 94
- 4.2.4 使用标志值控制循环 96
- 4.2.5 输入和输出重定向 97
- 4.3 do-while循环 98
- 4.4 for循环 99
- 4.5 采用哪种循环 100
- 4.6 嵌套循环 101
- 4.7 最小化数值误差 102
- 4.8 实例学习 103
- 4.8.1 举例：求最大公约数 104
- 4.8.2 问题：预测未来学费 105
- 4.8.3 问题：蒙特卡罗模拟 105
- 4.9 关键字break和continue 106
- 4.10 (GUI) 使用确认对话框控制循环 110
- 关键术语 111
- 本章小结 111
- 复习题 112
- 编程练习题 116
- 第5章 方法 123
- 5.1 引言 123
- 5.2 定义方法 124
- 5.3 调用方法 125
- 5.4 void方法举例 127
- 5.5 参数的值传递 129
- 5.6 模块化代码 130
- 5.7 问题：将十进制数转换为十六进制数 132
- 5.8 重载方法 134
- 5.9 变量的作用域 136
- 5.10 Math数学类 136

5.10.1 三角函数方法	137
5.10.2 指数函数方法	137
5.10.3 取整方法	138
5.10.4 min、max和abs方法	138
5.10.5 random方法	139
5.11 实例学习：生成随机字符	139
5.12 方法抽象和逐步求精	141
5.12.1 自顶向下的设计	141
5.12.2 自顶向下和自底向上的实现	143
5.12.3 实现细节	144
关键术语	146
本章小结	147
复习题	147
编程练习题	150
第6章 一维数组	157
6.1 引言	157
6.2 数组的基本知识	158
6.2.1 声明数组变量	158
6.2.2 创建数组	158
6.2.3 数组大小和默认值	159
6.2.4 数组下标变量	159
6.2.5 数组初始化语法	160
6.2.6 处理数组	160
6.2.7 for-each循环	161
6.3 问题：乐透号码	162
6.4 问题：一副牌	164
6.5 数组的复制	166
6.6 给方法传递数组	167
6.7 从方法中返回数组	169
6.8 可变长参数列表	172
6.9 数组的查找	172
6.9.1 线性查找法	173
6.9.2 二分查找法	173
6.10 数组的排序	175
6.10.1 选择排序	175
6.10.2 插入排序	177
6.11 Arrays类	178
关键术语	179
本章小结	179
复习题	180
编程练习题	182
第7章 多维数组	188
7.1 引言	188
7.2 二维数组的基础知识	188
7.2.1 声明二维数组变量并创建二维数组	188
7.2.2 获取二维数组的长度	189
7.2.3 锯齿数组	190
7.3 处理二维数组	190
7.4 给方法传递二维数组	192
7.5 问题：多选题测验评分	192
7.6 问题：找出距离最近的点对	194
7.7 问题：九宫格	195
7.8 多维数组	198

- 7.8.1 问题：每日温度和湿度 199
- 7.8.2 问题：猜生日 200
- 本章小结 201
- 复习题 201
- 编程练习题 202
- 第8章 对象和类 210
- 8.1 引言 210
- 8.2 定义对象的类 210
- 8.3 举例：定义类和创建对象 212
- 8.4 使用构造方法构造对象 216
- 8.5 通过引用变量访问对象 216
 - 8.5.1 引用变量和引用类型 216
 - 8.5.2 访问对象的数据和方法 217
 - 8.5.3 引用数据域和null值 217
 - 8.5.4 基本类型变量和引用类型变量的区别 218
- 8.6 使用Java库中的类 219
 - 8.6.1 Date类 219
 - 8.6.2 Random类 219
 - 8.6.3 显示GUI组件 220
- 8.7 静态变量、常量和方法 222
- 8.8 可见性修饰符 225
- 8.9 数据域封装 227
- 8.10 给方法传递对象参数 229
- 8.11 对象数组 230
- 关键术语 232
- 本章小结 232
- 复习题 233
- 编程练习题 237
- 第9章 字符串和文本I/O 241
- 9.1 引言 241
- 9.2 字符串类String 241
 - 9.2.1 构造一个字符串 241
 - 9.2.2 不可变字符串与限定字符串 242
 - 9.2.3 字符串的比较 242
 - 9.2.4 字符串长度、字符以及组合字符串 243
 - 9.2.5 获取子串 244
 - 9.2.6 字符串的转换、替换和分隔 245
 - 9.2.7 依照模式匹配、替换和分隔 246
 - 9.2.8 找出字符串中的某个字符或者某个子串 246
 - 9.2.9 字符串与数组之间的转换 247
 - 9.2.10 将字符和数值转换成字符串 247
 - 9.2.11 格式化字符串 248
 - 9.2.12 问题：检测回文串 248
 - 9.2.13 问题：将十六进制转换为十进制 249
- 9.3 字符类Character 250
- 9.4 StringBuilder/StringBuffer类 252
 - 9.4.1 修改StringBuilder中的字符串 253
 - 9.4.2 toString、capacity、length、setLength和charAt方法 254
 - 9.4.3 问题：忽略既非字母又非数字的字符，判断回文串 255
- 9.5 命令行参数 256

- 9.5.1 向main方法传递字符串 257
- 9.5.2 问题：计算器 257
- 9.6 文件类File 258
- 9.7 文件输入和输出 260
 - 9.7.1 使用PrintWriter写数据 261
 - 9.7.2 使用Scanner读数据 262
 - 9.7.3 Scanner如何工作 263
 - 9.7.4 问题：替换文本 263
- 9.8 (GUI) 文件对话框 264
- 本章小结 265
- 复习题 266
- 编程练习题 270
- 第10章 关于对象的思考 276
 - 10.1 引言 276
 - 10.2 不可变对象和类 276
 - 10.3 变量的作用域 277
 - 10.4 this引用 278
 - 10.5 类的抽象和封装 279
 - 10.6 面向对象的思考 282
 - 10.7 对象的组合 284
 - 10.8 设计类Course 286
 - 10.9 设计堆栈类 287
 - 10.10 设计GuessDate类 290
 - 10.11 类的设计原则 292
 - 10.11.1 内聚性 292
 - 10.11.2 一致性 292
 - 10.11.3 封装性 292
 - 10.11.4 清晰性 292
 - 10.11.5 完整性 293
 - 10.11.6 实例和静态 293
- 关键术语 293
- 本章小结 294
- 复习题 294
- 编程练习题 295
- 第11章 继承和多态 301
 - 11.1 引言 301
 - 11.2 父类和子类 301
 - 11.3 使用super关键字 306
 - 11.3.1 调用父类的构造方法 306
 - 11.3.2 构造方法链 307
 - 11.3.3 调用父类的方法 308
 - 11.4 覆盖方法 309
 - 11.5 覆盖和重载 309
 - 11.6 对象类Object和它的toString()方法 310
 - 11.7 多态 310
 - 11.8 动态绑定 311
 - 11.9 对象转换和instanceof运算符 312
 - 11.10 Object的equals方法 314
 - 11.11 数组线性表ArrayList类 315
 - 11.12 自定义栈类 318
 - 11.13 protected数据和方法 319
 - 11.14 防止扩展和覆盖 320
- 关键术语 320

- 本章小结 321
- 复习题 321
- 编程练习题 326
- 第12章 图形用户界面基础 328
 - 12.1 引言 328
 - 12.2 Swing和AWT 328
 - 12.3 Java GUI API 329
 - 12.3.1 组件类 329
 - 12.3.2 容器类 329
 - 12.3.3 GUI辅助类 330
 - 12.4 框架 330
 - 12.4.1 创建一个框架 330
 - 12.4.2 向框架中添加组件 331
 - 12.5 布局管理器 332
 - 12.5.1 FlowLayout 333
 - 12.5.2 GridLayout 334
 - 12.5.3 BorderLayout 336
 - 12.5.4 布局管理器的属性 337
 - 12.6 使用面板作为子容器 337
 - 12.7 Color类 339
 - 12.8 Font类 339
 - 12.9 Swing GUI组件的公共特性 340
 - 12.10 图像图标 342
- 关键术语 343
- 本章小结 343
- 复习题 344
- 编程练习题 346
- 第13章 异常处理 348
 - 13.1 引言 348
 - 13.2 异常处理概述 348
 - 13.3 异常处理的优势 351
 - 13.4 异常类型 353
 - 13.5 关于异常处理的更多知识 354
 - 13.5.1 声明异常 355
 - 13.5.2 抛出异常 355
 - 13.5.3 捕获异常 355
 - 13.5.4 从异常中获取信息 357
 - 13.5.5 举例：声明、抛出和捕获异常 358
 - 13.6 finally子句 360
 - 13.7 何时使用异常 361
 - 13.8 重新抛出异常 361
 - 13.9 链式异常 362
 - 13.10 创建自定义异常类 362
- 关键术语 364
- 本章小结 364
- 复习题 364
- 编程练习题 368
- 第14章 抽象类和接口 370
 - 14.1 引言 370
 - 14.2 抽象类 370
 - 14.2.1 为什么要用抽象方法 372
 - 14.2.2 关于抽象类的几个关注点 374
 - 14.3 举例：日历类Calendar和公历类GregorianCalendar 374
 - 14.4 接口 376

- 14.5 举例：Comparable接口 378
- 14.6 举例：ActionListener接口 380
- 14.7 举例：Cloneable接口 381
- 14.8 接口与抽象类 384
- 14.9 将基本数据类型值作为对象处理 386
- 14.10 举例：对一个对象数组排序 388
- 14.11 基本类型和包装类类型之间的自动转换 390
- 14.12 BigInteger和BigDecimal类 390
- 14.13 实例学习：Rational类 391
- 关键术语 395
- 本章小结 395
- 复习题 396
- 编程练习题 399
- 第15章 图形 402
- 15.1 引言 402
- 15.2 图形坐标系 402
- 15.3 Graphics类 403
- 15.4 绘制字符串、直线、矩形和椭圆 405
- 15.5 实例学习：FigurePanel类 406
- 15.6 绘制弧形 409
- 15.7 绘制多边形和折线段 410
- 15.8 使用FontMetrics类居中显示字符串 413
- 15.9 实例学习：MessagePanel类 414
- 15.10 实例学习：StillClock类 418
- 15.11 显示图像 422
- 15.12 实例学习：ImageViewer类 423
- 本章小结 425
- 复习题 426
- 编程练习题 427
- 第16章 事件驱动程序设计 432
- 16.1 引言 432
- 16.2 事件和事件源 432
- 16.3 监听器、注册以及处理事件 434
- 16.4 内部类 438
- 16.5 匿名类监听器 439
- 16.6 定义监听器类的另一种方式 441
- 16.7 问题：贷款计算器 443
- 16.8 窗口事件 444
- 16.9 监听器接口适配器 446
- 16.10 鼠标事件 447
- 16.11 按键事件 449
- 16.12 使用Timer类的动画 451
- 关键术语 454
- 本章小结 454
- 复习题 455
- 编程练习题 456
- 第17章 创建图形用户界面 462
- 17.1 引言 462
- 17.2 按钮 463
- 17.2.1 图标、按下图标和翻转图标 463
- 17.2.2 对齐方式 464
- 17.2.3 文本位置 465

- 17.2.4 使用按钮 465
- 17.3 复选框 467
- 17.4 单选按钮 470
- 17.5 标签 472
- 17.6 文本域 473
- 17.7 文本区域 475
- 17.8 组合框 478
- 17.9 列表框 481
- 17.10 滚动条 484
- 17.11 滑块 486
- 17.12 创建多个窗口 489
- 本章小结 492
- 复习题 492
- 编程练习题 493
- 第18章 applet和多媒体 498
- 18.1 引言 498
- 18.2 开发applet 499
- 18.3 HTML文件和<applet>标记 499
- 18.3.1 从Web浏览器查看applet 501
- 18.3.2 使用applet查看器工具查看applet 501
- 18.4 applet安全限制 501
- 18.5 让applet像应用程序一样运行 502
- 18.6 applet生命周期方法 503
- 18.6.1 init方法 503
- 18.6.2 start方法 503
- 18.6.3 stop方法 503
- 18.6.4 destroy方法 503
- 18.7 给applet传递字符串 504
- 18.8 实例学习：弹跳的小球 507
- 18.9 实例学习：井字游戏 510
- 18.10 使用URL类定位资源 513
- 18.11 在任意Java程序中播放音频 515
- 18.12 实例学习：多媒体动画 516
- 关键术语 518
- 本章小结 518
- 复习题 519
- 编程练习题 520
- 第19章 二进制/I/O 527
- 19.1 引言 527
- 19.2 在Java中如何处理输入/输出 527
- 19.3 文本I/O与二进制I/O 528
- 19.4 二进制I/O类 529
- 19.4.1 FileInputStream类和FileOutputStream类 530
- 19.4.2 FilterInputStream类和FilterOutputStream类 532
- 19.4.3 DataInputStream类和DataOutputStream类 532
- 19.4.4 BufferedInputStream类和BufferedOutputStream类 535
- 19.5 问题：复制文件 536
- 19.6 对象的输入/输出 537
- 19.6.1 可序列化接口Serializable 539
- 19.6.2 序列化数组 540
- 19.7 随机访问文件 541
- 关键术语 544
- 本章小结 544
- 复习题 544

编程练习题 547
第20章 递归 550
20.1 引言 550
20.2 问题：计算阶乘 550
20.3 问题：计算斐波那契数 553
20.4 使用递归解决问题 554
20.5 递归的辅助方法 556
20.5.1 选择排序 556
20.5.2 二分查找 557
20.6 问题：求出目录的大小 558
20.7 问题：汉诺塔 559
20.8 问题：分形 562
20.9 问题：八皇后 564
20.10 递归与迭代 567
20.11 尾递归 567
关键术语 568
本章小结 568
复习题 568
编程练习题 569
附录A Java关键字 575
附录B ASCII码字符集 576
附录C 运算符优先级表 577
附录D Java修饰符 578
附录E 特殊浮点值 579
附录F 数系 580
• • • • • ([收起](#))

[Java语言程序设计_下载链接1](#)

标签

Java语言程序设计

Java

计算机/编程

java

java编程

计算机

程序设计

编程

评论

不忍直视..

跳过了暂时不需要的界面部分

相见恨晚

程序设计将描述实际问题的程序化解决方案的关键技能，并通过条件语句，循环，方法（函数的变形）和数组设计的方案转变成程序，就开始学习面向对象的方法，开发大型程序和GUI程序，那么学习Java就变成了Java API，其为程序员搭建了使用JAVE开发使用应用程序的框架，必须使用API中的类和接口，并遵循他们的惯例和规则来创建应用程序，学习JAVE API最好的方法是模仿例子并进行学习。

较为详细。层次分明。

Java入门专用

基础知识

无基础入门书

chap12, 15-18没有看

为了将来找工作'_>`

不错，尤其是面向对象讲的很棒。GUI其实现在已经没几个人用了。还不如讲后端的知识。

结合着英文课件+wiki中英名词对照+assignments coding
终于看完了！你他妈thread部分竟然在下一本进阶篇？下周要考试欸你知不知道啊！

只是浅略看完，还不会用~~

比Java编程思想读起来轻松很多，面向对象之前的章节可以跳过

很快看完了，讲的不多。完全没印象了。

第一本Java

不愧是教授java的老师翻译的，挺顺畅的，建议复习题都要做，能够纠正自己的盲点，习题网上都有答案，非常棒的材料，就是时间不太多，前面还认真的做了，后面的就只做了一点，觉得比核心技术手册1更适合入门

通俗易懂

和我们C++用的教材是同一个人编写的。。还行吧

Java 的入门书。

[Java语言程序设计_下载链接1](#)

书评

1.先从面向对象开始看起，这是最重要的，等面向对象的部分结束了再回到前面第一章开始重读 2.最重要的是API文档，建议下载
3.有关GUI编程的部分最好不要跳过，对以后的安卓开发有帮助
1.先从面向对象开始看起，这是最重要的，等面向对象的部分结束了再回到前面第一章开始重读 2...

我们学校就是用的这本教材，是全英文的，我觉得挺好的，里面的英文不是很难，学技术的就应该学习国外的原版教材，翻译的有太多的纰漏了

适合完全没有语言编程基础的人看。
像对有其他语言经验（比如C），但没有接触过OOP的人来说，也完全没问题，前几章可以根据情况直接跳过。
个人觉得讲得很细致，代码示例也不少。作者字斟句酌，也建议读者不要直接一眼带过。因为概念和原理的阐述，就隐在字里行间，由作者娓娓...

思路清晰，说理透彻。
当然，快速入门的意思是不怎么涉及基本原理和算法性的东西。
如果有一点c/c++的基础，一个星期轻松拿下。java的语法基本就不成问题了。
至于更深层的东西，我觉得换一本书比较好一点。
本书的另一个不足是，完全不涉及多线程编程。

楼上的重复发评论干嘛，受不了这种人 Java没学好，书不错，不过感觉习题太难了~~
答案也不易找~~

不合理章节:java 集合框架 不合理之处:讲的不明不白,一笔带过,不注重实现 不合理章节:
awt swing 不合理之处: 现在企业应用根本用不上,早就没用了的 不合理章节;泛型
不合理之处 :一笔带过 比较有用的章节:前4- 6 章 java 基础特性讲的不错
后边完全可以扔掉了 应该...

我是用这门书入门程序设计，相比Java核心技术排版字体的反人类，买来就没咋看过。
这本书最大的特点就是每一个知识点，每一个事例都配有一段可运行代码，真正做到了一
步一步边写代码边学习，这也是这本入门教材六百多页的缘故。其实就讲了一些基本的
东西，甚至连高级特性都没有...

只是大致地翻看了···感觉，作为基础本的话看head first
java要好，毕竟笔通俗有趣而且能真正地在玩笑中入门java，然后这本可以当成同类型
的工具书用来查阅知识点（感觉上，head first java是基本不能当工具书的）

要说买书，感觉现在真挺方便了。连书店都少去了，也省得出门挤车塞车不够烦的。要
买什么，网上一搜，下单，然后就等着送上门了。这次也这样鼠标刷刷几下搞定完事。
不过呢，买这种技术书，我感觉最大的一点就是买书容易，学起来，没那么简单的。要
花很多时间、费很多精力，还不...

这是一本不错的书，可是自己看了2个多月，都没搞明白。有一次无意间到网上书城逛
，看到下边评论，说有个叫猎豹网校的，教计算机课程。进网站看了一下。对我帮助真
是太大了。是视频教程的那种，老师讲解的很详细，非常容易懂。现在想一想自己还觉
的挺好笑，自己在哪白白啃了2个...

[Java语言程序设计_下载链接1](#)