

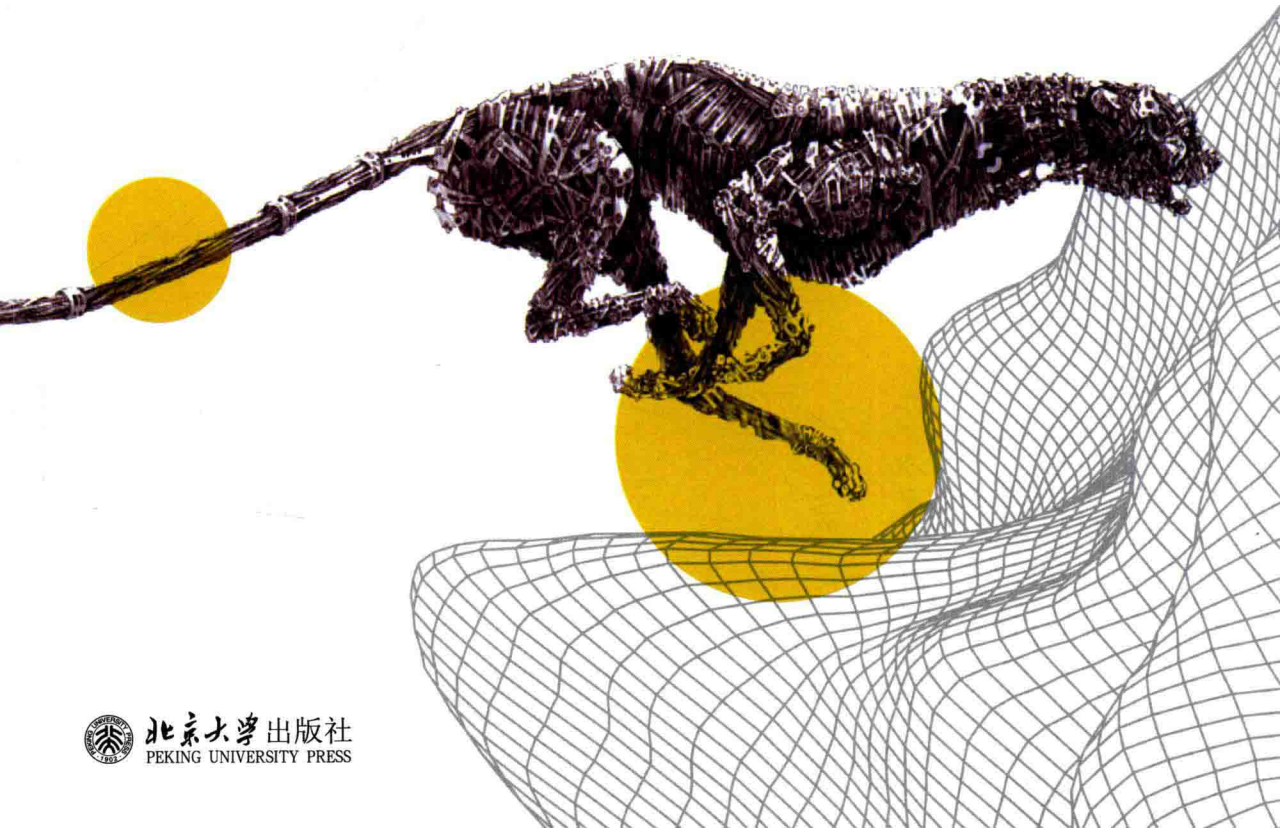
■ 全面涵盖Java语言核心概念、编程思想、设计模式、多线程、并发编程和虚拟机内存优化等

金 华 胡书敏 周国华 吴倍敏◎编著

Java

核心技术及 面试指南

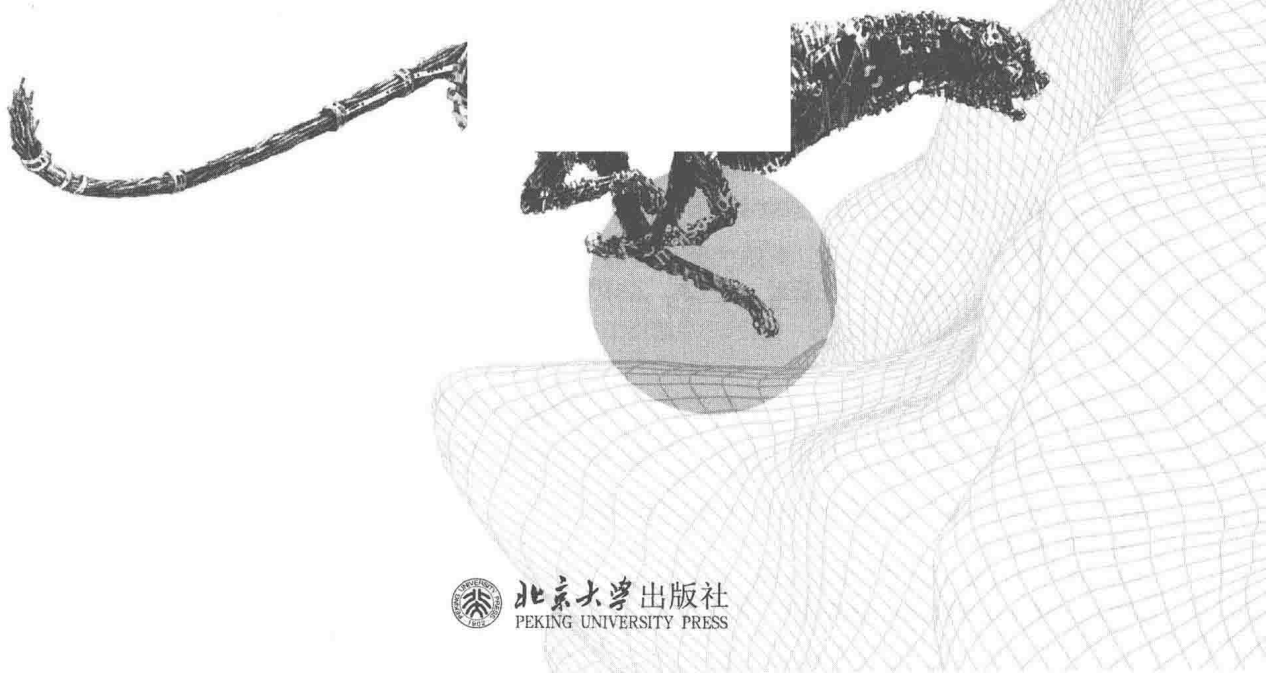
JAVA



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

Java 核心技术及 面试指南

金 华 胡书敏 周国华 吴倍敏◎编著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 提 要

本书根据大多数软件公司对高级开发的普遍标准，为在 Java 方面零基础和开发经验在 3 年以下的初级程序员提供了升级到高级工程师的路径，并以项目开发和面试为导向，精准地讲述升级必备的技能要点。

具体来讲，本书围绕项目常用技术点，重新梳理了基本语法点、面向对象思想、集合对象、异常处理、数据库操作、JDBC、IO 操作、反射和多线程等知识点。

此外，本书还提到了对项目开发很有帮助的“设计模式”和“虚拟机内存调优的知识点”，在这部分中虽然大家看不到纯理论性的讲述，但能看到很多能实际操作的干货。

本书还从资深面试官的角度，给出了如何准备简历和面试的建议。

本书附带的资料里，除了附带本书的代码和视频讲解外，还为初学者准备了从零基础到公司初级开发所必备的说明文档代码和视频，更分门别类地为大家准备了很多 Java Core 和 Web 方面的面试题，而且这些资料会定期更新。

从本书的正文和视频目录里，大家能看到本书的详细要点。本书十分适合以下人群阅读：想从事软件行业在校大学生，正在找工作的大学毕业生，想转行做 Java 开发但缺乏经验的人或已经工作的初级程序员。本书不仅能帮助这些人学好 Java，还能帮助他们在项目里用好 Java，更能帮助他们利用 Java 找到更好的工作。

图书在版编目 (CIP) 数据

Java核心技术及面试指南 / 金华等编著. — 北京 : 北京大学出版社, 2018.9
ISBN 978-7-301-29697-4

I. ①J… II. ①金… III. ①JAVA语言 - 程序设计 - 教材 IV. ①TP312.8

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第154982号

书 名： Java核心技术及面试指南
Java HEXIN JISHU JI MIANSHI ZHINAN
著作责任者： 金华 胡书敏 周国华 吴倍敏 编著
责任编辑： 尹毅
标准书号： ISBN 978-7-301-29697-4
出版发行： 北京大学出版社
地 址： 北京市海淀区成府路205号 100871
网 址： <http://www.pup.cn> 新浪微博：@北京大学出版社
电子信箱： pup7@pup.cn
电 话： 邮购部62752015 发行部62750672 编辑部62570390
印 刷 者： 大厂回族自治县彩虹印刷有限公司
经 销 者： 新华书店
787毫米 × 1092毫米 16开本 22印张 426千字
2018年9月第1版 2018年9月第1次印刷
印 数： 1-3000册
定 价： 59.00元

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究

举报电话：010-62752024 电子信箱：fd@puppkuedu.cn

图书如有印装质量问题，请与出版部联系，电话：010-62756370

前言

学 Java 不仅仅是为考试拿证，更不是为了炫耀，而是为了通过 Java 找到更好的工作，实现“升职加薪”。如果你认同此观点，那你应该读这本书，因为它不仅能为你提供从零基础到高级开发的升级捷径，还能告诉你该如何应对 Java 高级开发职位的面试。

Java 的知识点实在太多，如果什么都去学，而不是精学工作和面试中常用的知识点，那不仅会造成学习效率低下，而且会让大家迷失在海量的知识中。结果是，大家投入了大量时间，也学了不少知识点，但是无法把学到的知识整合成能以“升职加薪”的 Java 知识体系，说穿了就是白学。

笔者有十多年的软件开发经验和 5 年多的技术面试经验，知道企业在 Java 方面的普遍需求。同时，笔者具备 6 年多的培训经验，帮助过不计其数的零基础学员和初级程序员用半年多的时间升级到高级开发，所以敢为大家指明学习和面试的进阶路径。

本书不仅会讲述各种常用知识点在项目里的使用技巧，更会告诉大家如何在面试中展示这方面的能力。此外，对于一些比较“值钱”的技术（往往都是初级程序员用过但在面试中不知道该怎么描述的技术，如设计模式和虚拟机），笔者不仅会告诉大家相关的说辞，更会告诉大家“在面试官不提及的情况下，引出这个话题”的技巧。此外，还从面试官的视角，讲述在整个面试流程中，如写简历，发简历，面试前做准备，叙述项目经验，以及谈薪资的各种技巧。

如果把升级到高级开发的面试当成一场考试的话，在本书里，大家看不到看似有用但项目开发里用不到（也就是不会考）的知识点，如针对 UI 操作的描述；大家看到的是项目经理和面试官设定的能让大家得到 80 分以上分值的考试范围，以及对相关考点的讲解。通过有针对性的准备，大家能顺利地通过众多开发公司为面试者升级而设置的面试。

本书不主张用华而不实的文字虚张声势，而是直接面对大家在“工作、面试和进阶”方面的需求，用简单朴素的案例和文字直述各种常用知识点。

在很多代码场景中，高级开发可能多写几行代码或稍微改变代码结构就能提升代码的性能或系统的可扩展性；而初级开发如果单靠自身努力取得这种“进步”，往往需要较长时间的项目开发经验沉淀。而本书则把各种得靠多年经验积累的知识点和技能直接告诉大家，让大家少走弯路。

在本书有限的内容里，主要向初级开发讲授升级到高级开发的学习路径和面试技巧。此外，零基础的初学者也可以在阅读本书附带的资料，完成从零基础到初级开发的升级之后，再来阅读本书。

由于版面有限,以下资料不包含在正文里,可通过扫描视频索引的二维码下载部分资料。在收集时,笔者力求全面,而且这些资料会定时更新。

1. 本书正文部分的所有代码和视频讲解。
2. 能帮助零基础人员升级到至少具备 1 年开发经验的基础知识点,包括文稿代码和视频。
3. 针对 Java 高级开发的 Java Core 部分的面试题及讲解。
4. 针对 Java 高级开发的 Java Web 部分的面试题及讲解。
5. 本书中所有面试题的答案。

扫描右侧二维码,能看到本书中的面试题答案及其他相关内容。另外,如果大家在学习过程中有任何的问题,也请及时告诉笔者。



笔者的邮箱是 `hsm_computer@163.com`, 如果大家在下载视频和案例代码时遇到问题,请及时联系笔者。

最后特别说明一下,如果大家在阅读过程中有任何需要但本书没有提供的资料,也可以通过这个邮箱告诉笔者,笔者会尽力在定期更新附带资料时一并更新。

提示: 目录中的视频及正文中的代码文件请扫描视频索引(P12)页的二维码进行下载使用,如二维码失效,请加入“新技术图书”QQ群,群号:726877265。

目 录

第 1 章 带你走进 Java 的世界..... 1

1.1 搭建 Java 开发环境，运行基本程序..... 2

- 1.1.1 在 MyEclipse 中开发第一个 Java 程序..... 2
- 1.1.2 第一个程序分析容易犯的错误..... 4
- 1.1.3 开发稍微复杂带函数调用的程序..... 5
- 1.1.4 可以通过 Debug 来排查问题..... 5
- 1.1.5 输入运行时的参数..... 7

1.2 遵循规范，让你的代码看上去很专业..... 9

- 1.2.1 注意缩进..... 9
- 1.2.2 规范命名..... 9
- 1.2.3 在必要的地方加注释，让别人能看懂你的代码..... 10
- 1.2.4 把不同类型的代码放入不同的类、不同的包（package）..... 11

1.3 高效学习法，让你不再半途而废..... 12

- 1.3.1 在公司项目中，Web 是重点，Core 是基础..... 12
- 1.3.2 Core 和 Web 知识点的学习路线图..... 12
- 1.3.3 从基本的 LinkedList 入手，分享一些学习方法..... 14
- 1.3.4 除非有特殊的需求，否则可以延后学习的知识点..... 16
- 1.3.5 以需求为导向，否则效率不高..... 17
- 1.3.6 提升能力后，成功跳槽时常见的忧虑..... 18

第 2 章 基本语法中的常用技术点精讲..... 19

2.1 基本数据类型、封装类和基本运算操作..... 20

- 2.1.1 从 int 和 Integer 来区别基本数据类型和封装类..... 20

2.1.2	左加加和右加加的使用建议	21
2.1.3	可以通过三目运算符来替代简单的 if 语句	22
2.1.4	== 和 equals 的区别	23
2.1.5	基本数据类型、封装类和运算操作的面试题	24

2.2 流程控制时的注意要点 24

2.2.1	以 if 分支语句为例，观察条件表达式中的注意要点	24
2.2.2	避免短路现象	26
2.2.3	尤其注意 while,do...while 和 for 循环的边界值	27
2.2.4	switch 中的 break 和 default	28
2.2.5	流程控制方面的面试题	30

2.3 需要单独分析的 String 对象 30

2.3.1	通过 String 定义常量和变量的区别	30
2.3.2	通过 String 来了解“内存值不可变”	32
2.3.3	通过 String 和 StringBuilder 的区别查看内存优化	34
2.3.4	会被不知不觉调用的 toString() 方法	35
2.3.5	使用 String 对象时容易出错的问题点	36
2.3.6	String 相关的面试题	37

2.4 论封装：类和方法 37

2.4.1	类和实例的区别	37
2.4.2	方法的参数是副本，返回值需要 return	39
2.4.3	通过合理的访问控制符实现封装	40
2.4.4	静态方法和静态变量	41
2.4.5	默认构造函数和自定义的构造函数	42

2.5 论继承：类的继承和接口的实现 43

2.5.1	从项目角度（非语法角度）观察抽象类和接口	43
2.5.2	子类中覆盖父类的方法	45
2.5.3	Java 是单重继承，来看看老祖宗 Object 类的常用方法	45
2.5.4	不能回避的 final 关键字	47
2.5.5	要理解 finalize 方法，但别重写	48

2.6 论多态：同一方法根据不同的输入有不同的作用..... 49

- 2.6.1 通过方法重载实现多态 49
- 2.6.2 方法重载和覆盖 50
- 2.6.3 构造函数能重载但不能覆盖，兼说 this 和 super 51
- 2.6.4 通过多态减少代码修改成本 54

2.7 面向对象思想的常用面试题及解析 55**第 3 章 集合类与常用的数据结构 58****3.1 常见集合类对象的典型用法 59**

- 3.1.1 通过数组来观察线性表类集合的常见用法 59
- 3.1.2 以 HashMap 为代表，观察键值对类型的集合对象 60
- 3.1.3 Set 类集合的使用场景 62

3.2 要学习线性表类集合，你必须掌握这些知识 63

- 3.2.1 ArrayList 和 LinkedList 等线性表的适用场景 63
- 3.2.2 对比 ArrayList 和 Vector 对象，分析 Vector 为什么不常用 66
- 3.2.3 通过线性表初步观察泛型 67
- 3.2.4 Set 集合是如何判断重复的 68
- 3.2.5 TreeSet、HashSet 和 LinkedHashSet 的特点 70
- 3.2.6 集合中存放的是引用：通过浅复制和深复制来理解 74
- 3.2.7 通过迭代器访问线性表的注意事项 78
- 3.2.8 线性表类集合的面试题 80

3.3 关于键值对集合，你必须掌握这些基本知识 80

- 3.3.1 通过 Hash 算法来了解 HashMap 对象的高效性 80
- 3.3.2 为什么要重写 equals 和 hashCode 方法 81
- 3.3.3 通过迭代器遍历 HashMap 的方法 84
- 3.3.4 综合对比 HashMap、HashTable 及 HashSet 三个对象 87
- 3.3.5 键值对部分的面试题 87

3.4	Collections 类中包含着操控集合的常见方法	88
3.4.1	通过 sort 方法对集合进行排序	88
3.4.2	把线程不安全变成线程安全的方法	89
3.5	泛型的深入研究	90
3.5.1	泛型可以作用在类和接口上	90
3.5.2	泛型的继承和通配符	92
3.6	集合部分的面试题及解析	94

第 4 章 异常处理与 IO 操作..... **97**

4.1	异常处理的常规知识点	98
4.1.1	错误和异常	98
4.1.2	异常处理的定式, try...catch...finally 语句	99
4.1.3	运行期异常类不必包含在 try 从句中	100
4.1.4	throw,throws 的 Throwable 的区别	101
4.2	高级程序员需要掌握的异常部分知识点	102
4.2.1	finally 中应该放内存回收相关的代码	102
4.2.2	在子类方法中不应该抛出比父类范围更广的异常	103
4.2.3	异常处理部分的使用要点	104
4.2.4	异常部分的面试题	107
4.3	常见的 IO 读写操作	107
4.3.1	遍历指定文件夹中的内容	108
4.3.2	通过复制文件的案例解析读写文件的方式	109
4.3.3	默认的输出输出设备与重定向	111
4.3.4	生成和解开压缩文件	115
4.3.5	对 IO 操作的总结	117

4.4	非阻塞性的 NIO 操作	118
4.4.1	与传统 IO 的区别	119
4.4.2	NIO 的三大重要组件	119
4.4.3	通道 (Channel) 和缓冲器 (Buffer)	119
4.4.4	选择器 (Selector)	122
4.5	解析 XML 文件	124
4.5.1	XML 的文件格式.....	124
4.5.2	基于 DOM 树的解析方式	125
4.5.3	基于事件的解析方式	127
4.5.4	DOM 和 SAX 两种解析方式的应用场景	131
4.6	Java IO 部分的面试题	131

第 5 章 SQL, JDBC 与数据库编程 **132**

5.1	项目中常用 SQL 语句的注意事项	133
5.1.1	尽量别写 select *	133
5.1.2	count(*) 和 count (字段名) 的比较	133
5.1.3	insert 的注意事项.....	134
5.1.4	在 delete 中, 可以通过 in 语句同时删除多个记录.....	135
5.1.5	merge 和 update 的比较	136
5.1.6	关于存储过程的分析	137
5.2	通过 JDBC 开发读写数据库的代码	138
5.2.1	MySQL 数据库中的准备工作	138
5.2.2	编写读数据表的代码	139
5.2.3	编写插入、更新、删除数据表的代码	141
5.2.4	迁移数据库后, JDBC 部分代码的改动	143
5.3	优化数据库部分的代码	144

5.3.1	把相对固定的连接信息写入配置文件中	145
5.3.2	用 PreparedStatement 以批处理的方式操作数据库	148
5.3.3	通过 PreparedStatement 对象防止 SQL 注入	149
5.3.4	使用 C3P0 连接池	150
5.3.5	数据库操作方面的面试题	153

5.4 通过 JDBC 进行事务操作..... 153

5.4.1	开启事务, 合理地提交和回滚	153
5.4.2	事务中的常见问题: 脏读、幻读和不可重复读	155
5.4.3	事务隔离级别	156

5.5 面试时 JDBC 方面的准备要点..... 157

第 6 章 反射机制和代理模式 160

6.1 字节码与反射机制..... 161

6.1.1	字节码和 .class 文件	161
6.1.2	Class 类是反射实现的语法基础	161

6.2 反射的常见用法 161

6.2.1	查看属性的修饰符、类型和名称	162
6.2.2	查看方法的返回类型、参数和名称	163
6.2.3	通过 forName 和 newInstance 方法加载类	164
6.2.4	通过反射机制调用类的方法	166
6.2.5	反射部分的面试题	167

6.3 代理模式和反射机制 168

6.3.1	代理模式	168
6.3.2	有改进余地的静态代理模式	169
6.3.3	在动态代理中能看到反射机制	171

6.4 你已经掌握了一种设计模式，就应大胆地说出来..... 174

- 6.4.1 如何在面试时找机会说出“代理模式” 174
- 6.4.2 面试时如何说出对代理模式的认识 175

第 7 章 多线程与并发编程..... 177**7.1 线程的基本概念与实现多线程的基本方法..... 178**

- 7.1.1 线程和进程 178
- 7.1.2 线程的生命周期 178
- 7.1.3 通过 extends Thread 来实现多线程 179
- 7.1.4 通过 implements Runnable 来实现多线程（线程优先级） 181
- 7.1.5 多线程方面比较基本的面试题 183

7.2 多线程的竞争和同步..... 183

- 7.2.1 通过 sleep 方法让线程释放 CPU 资源 183
- 7.2.2 Synchronized 作用在方法上 184
- 7.2.3 Synchronized 作用在代码块上 189
- 7.2.4 配套使用 wait 和 notify 方法 191
- 7.2.5 死锁的案例 195
- 7.2.6 Synchronized 的局限性 196
- 7.2.7 通过锁来管理业务层面的并发性 200
- 7.2.8 通过 Condition 实现线程间的通信 204
- 7.2.9 通过 Semaphore 管理多线程的竞争 208
- 7.2.10 多线程并发方面的面试题 210

7.3 对锁机制的进一步分析..... 211

- 7.3.1 可重入锁 211
- 7.3.2 公平锁和非公平锁 213
- 7.3.3 读写锁 213

7.4 从内存结构观察线程并发..... 217

7.4.1	直观地了解线程安全与不安全	217
7.4.2	从线程内存结构中了解并发结果不一致的原因	219
7.4.3	volatile 不能解决数据不一致的问题	220
7.4.4	通过 ThreadLocal 为每个线程定义本地变量	221

7.5 线程池..... 223

7.5.1	通过 ThreadPoolExecutor 实现线程池	223
7.5.2	通过 Callable 让线程返回结果	226
7.5.3	通过 ExecutorService 创建 4 种类型的线程池	227

7.6 多线程综合面试点归纳 228

7.6.1	说出多线程的基本概念和常规用法	228
7.6.2	说出多线程并发的知识点	229
7.6.3	从线程内存角度分析并发情况	230

第 8 章 让设计模式真正帮到你..... 232

8.1 初识设计模式..... 233

8.1.1	设计模式的分类	233
8.1.2	面试时的常见问题（学习设计模式的侧重点）	233

8.2 从单例模式入手来了解创建型设计模式 234

8.2.1	单例模式的实现代码和应用场景	234
8.2.2	通过工厂模式屏蔽创建细节	236
8.2.3	工厂模式违背了开闭原则	237
8.2.4	抽象工厂和工厂模式的区别	238
8.2.5	分析建造者模式和工厂模式的区别	239

8.3 了解结构型的设计模式 242

8.3.1	简单的装饰器模式	242
8.3.2	通过适配器模式协调不同类之间的调用关系	245

8.4	了解行为型的设计模式	247
8.4.1	通过迭代器了解迭代模式	247
8.4.2	常见但大多数情况不用自己实现的责任链模式	250
8.4.3	适用于联动场景的观察者模式	251
8.5	设计模式背后包含的原则	254
8.5.1	应用依赖倒转原则能减少修改所影响的范围	254
8.5.2	能尽量让类稳定的单一职责原则	256
8.5.3	继承时需要遵循的里氏替换原则	257
8.5.4	接口隔离原则和最少知道原则	260
8.5.5	通过合成复用原则优化继承的使用场景	261
8.6	设计模式方面学习面试经验总结	262
8.6.1	设计模式方面对于不同程序员的面试标准	262
8.6.2	设计模式方面学习和面试的误区	263
8.6.3	面试时如何展示设计模式的能力	264
8.6.4	设计模式方面的面试题	265
第 9 章	虚拟机内存优化技巧	266
9.1	虚拟机体系结构和 Java 跨平台特性	267
9.1.1	字节码、虚拟机、JRE 和跨平台特性	267
9.1.2	虚拟机体系结构	268
9.1.3	归纳静态数据、基本数据类型和引用等数据的存储位置	270
9.2	Java 的垃圾收集机制	271
9.2.1	分代管理与垃圾回收流程	271
9.2.2	不重视内存性能可能会导致的后果	272
9.2.3	判断对象可回收的依据	273
9.2.4	深入了解 finalize 方法	274
9.2.5	Java 垃圾回收机制方面的初级面试题	275

9.3 通过强、弱、软、虚 4 种引用进一步了解垃圾回收机制 275

- 9.3.1 软引用和弱引用的用法 276
- 9.3.2 软引用的使用场景 277
- 9.3.3 通过 WeakHashMap 来了解弱引用的使用场景 278
- 9.3.4 虚引用及其使用场景 280

9.4 更高效地使用内存..... 283

- 9.4.1 StoptheWorld、栈溢出错误和内存溢出错误 284
- 9.4.2 内存泄漏的示例 285
- 9.4.3 在代码中优化内存性能的具体做法 288
- 9.4.4 调整运行参数，优化堆内存性能 289

9.5 定位和排查内存性能问题..... 290

- 9.5.1 什么情况下该排查内存问题 291
- 9.5.2 通过 JConsole 监控内存使用量 291
- 9.5.3 通过 GC 日志来观察内存使用情况 292
- 9.5.4 通过打印内存使用量定位问题点 294
- 9.5.5 出现 OOM 后如何获取和分析 Dump 文件 295
- 9.5.6 出现内存问题该怎样排查 297

9.6 内部类、final 与垃圾回收..... 298

9.7 在面试中如何展示虚拟机和内存调优技能..... 300

- 9.7.1 从虚拟机体系结构引出内存管理的话题 301
- 9.7.2 如何自然地引出内存话题 301
- 9.7.3 根据堆区结构，阐述垃圾回收的流程 302
- 9.7.4 进一步说明如何写出高性能的代码 302
- 9.7.5 展示监控、定位和调优方面的综合能力 303

第 10 章 通过简历和面试找到好工作..... 304

10.1 哪些人能应聘成功..... 305

10.1.1	公司凭什么留下待面试的简历	305
10.1.2	技术面试官考查的要点及各要点的优先级	306
10.1.3	项目经理和人事的考查要点	307
10.1.4	入取后怎样进行背景调查	308
10.2	怎样的简历能帮你争取到面试机会	308
10.2.1	简历中应包含的要素，一个都别落下	308
10.2.2	如何描述公司的工作情况	309
10.2.3	描述项目经验的技巧	310
10.2.4	投送简历时的注意要点	316
10.3	面试时叙述项目经验和回答问题的技巧	318
10.3.1	通过叙述项目技能引导后继问题	318
10.3.2	结合项目实际回答问题	319
10.4	面试前可以做的准备	320
10.4.1	事先准备些亮点，回答问题时找机会抛出	321
10.4.2	事先练习展示责任心和团队协作能力的方式	322
10.4.3	准备提问环节的问题，以求给自己加分	323
10.4.4	准备用英文回答问题，以求有备无患	324
10.4.5	准备些常见刁钻问题的回答，不要临场发挥	325
10.4.6	准备谈薪资的措辞	327
10.5	项目经理级别面试的注意要点	328
10.5.1	把面试官想象成直接领导	329
10.5.2	在回答中展示良好的沟通和团队协作能力	329
10.5.3	让面试官确信你会干得长久	330
10.6	Offer 和劳动合同中需要注意的要点	331
10.7	最后祝大家前程似锦	332

视频索引



扫一扫下载
视频和代码

第一章

- 视频 1.1 JDK 和 JRE 和 JVM 的区别, 安装
Java 开发环境.....第 2 页
- 视频 1.2 编写第一个 HelloWorld
程序.....第 2 页
- 视频 1.3 开发稍复杂带函数调用的
程序.....第 5 页
- 视频 1.4 Debug 程序.....第 5 页
- 视频 1.5 输入运行时的参数.....第 7 页

第二章

- 视频 2.1 从 int 和 Integer 来区别基本
数据类型和封装类.....第 20 页
- 视频 2.2 左加加和右加加的使用
建议.....第 21 页
- 视频 2.3 == 和 equals 的差别.....第 23 页
- 视频 2.4 if...else 的用法.....第 24 页
- 视频 2.5 条件表达式里的注意要点.....第 26 页
- 视频 2.6 for, while 和 do...while 的
讲解.....第 27 页
- 视频 2.7 switch...case 的用法讲解.....第 28 页
- 视频 2.8 String 常量和变量在存储上的
差异.....第 30 页
- 视频 2.9 通过 String 来了解“内存值
不可变”.....第 32 页

- 视频 2.10 通过 String 和 StringBuilder 的
差别看内存优化.....第 34 页
- 视频 2.11 对面向对象中封装特性的
讲解.....第 37 页
- 视频 2.12 方法的参数是副本, 返回值需要
return.....第 39 页
- 视频 2.13 静态方法和静态变量的
用法.....第 41 页
- 视频 2.14 关于继承的讲解, 包括抽象类和
接口的差别.....第 43 页
- 视频 2.15 多态的讲解(包括重载和覆盖的
讲解).....第 49 页

第三章

- 视频 3.1 数组的常见用法.....第 59 页
- 视频 3.2 Map 类对象的常见用法.....第 60 页
- 视频 3.3 Set 的基本用法.....第 62 页
- 视频 3.4 ArrayList 和 LinkedList 的
比较.....第 63 页
- 视频 3.5 泛型的基础讲解.....第 67 页
- 视频 3.6 Set 去重原理的讲解.....第 68 页
- 视频 3.7 深复制与浅复制.....第 74 页
- 视频 3.8 通过迭代器访问线性表类
集合.....第 78 页