

# 视频学 Java

明日科技 张振坤 李钟尉 陈丹丹 编著

看视频 学编程 做产品

全程视频+项目实战+互动答疑

提升学习效率百分百

196个知识点讲解 ● 159个编程实例 ● 78个常见问题 ● 30个必知必会

超值DVD附赠 58小时交互式视频、书中全部源代码、编程词典体验版

NITE 国家信息技术紧缺人才培养工程  
National Information Technology Education Project  
国家信息技术紧缺人才培养工程系列丛书

TP312JA  
Z243

# 视频学Java

明日科技 张振坤 李钟尉 陈丹丹 编著

看视频 学编程 做产品

全程视频+项目实战+互动答疑

TP312JA  
Z243

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

视频学Java / 张振坤, 李钟尉, 陈丹丹编著. -- 北京: 人民邮电出版社, 2010. 2  
ISBN 978-7-115-21920-6

I. ①视… II. ①张… ②李… ③陈… III. ①  
JAVA语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第226039号

## 内 容 提 要

本书全面介绍了使用 Java 进行程序开发的各种技术。在内容编排上由浅入深, 让读者循序渐近掌握编程技术; 在内容讲解上结合丰富的图解和形象的比喻, 帮助读者理解“晦涩难懂”的技术; 在内容形式上附有大量的提示、技巧、说明、编程信条等栏目, 夯实读者编程技术, 丰富编程经验。

本书共 19 章, 按内容结构可以分为 3 篇, 基础篇、进阶篇和高级篇。基础篇介绍了开发环境和 Java 语言的语法知识; 进阶篇介绍了字符串、数组、面向对象编程、类、继承和多态等专项编程技能; 高级篇介绍了数据编程和 GUI 图形用户界面设计, 包括抽象类、接口、内部类、集合、异常处理、JDBC 编程和 Swing 程序设计等程序开发必备的知识。

本书附有配套光盘。光盘中提供了本书所有程序的源代码、教学录像、项目全程开发录像和编程词典体验版学习软件。其中, 源代码全部经过精心调试, 能够在 Windows 2000、Windows XP、Windows 2003、Windows Vista 和 Windows 7 环境下编译和运行。

本书适用于 Java 的爱好者、初学者和中级开发人员, 也可以作为大中专院校和培训机构的教材。

## 视频学 Java

- 
- ◆ 编 著 明日科技 张振坤 李钟尉 陈丹丹  
责任编辑 黄 焱
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京鑫正大印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 880×1092 1/16  
印张: 28.5 彩插: 2  
字数: 831 千字 2010 年 2 月第 1 版  
印数: 1-5 000 册 2010 年 2 月北京第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-115-21920-6

定价: 59.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223  
反盗版热线: (010) 67171154

# 本书编委会

## 指导单位

工业和信息化部软件与集成电路促进中心

## 编委

谢学军 刘龙庚 李 滨 孙加兴 王绪刚 李云龙  
胡昌军 冉嵩楠 孙廉焘 李 晨 陈 越 王永凯  
杨玲玲 翁祖泉 张百茵 齐君英

## 顾问

工业和信息化部软件与集成电路促进中心副主任 邱善勤

# 工业和信息化部软件与集成电路促进中心 (CSIP) 简介

工业和信息化部软件与集成电路促进中心(CSIP)是工业和信息化部的直属事业单位,负责国家软件与集成电路公共服务平台的建设工作,为我国软件与集成电路产业和企业发展提供公共、中立、开放的服务。

国家软件与集成电路公共服务平台是工业和信息化部领导建设的旨在引导产业发展,能对国家软件与集成电路产业和企业的发展起支撑和服务作用的公共、中立、开放的服务平台。解决单个企业想做而无法(无力)解决的问题,为企业创新和产业发展提供解决共性问题的环境,减少竞争前的企业技术基础投入,实现共性基础技术资源共享,降低企业在研发和质量保证方面的资金风险和技术门槛。从而促进遵从市场经济规律的软件与集成电路产业链的快速形成,让众多的软件和集成电路设计企业借其成长壮大,推动我国软件和集成电路产业做强、做大。

工业和信息化部软件与集成电路促进中心(CSIP)建设的中国开源软件中心是国家软件与集成电路公共服务平台的重要组成部分,其主要任务是组织建设以“开源中国”社区为载体的开源支撑环境,包括开源应用推广、技术研发支撑平台、开源国际合作三项核心内容,并利用网络化的平台针对开源爱好者、开源的用户和中小企业提供公共服务,支撑开源软件的开发、应用、商业运作、人才培养等活动。

Linux参考平台建设的主要目标是借鉴国际开源社区的成功运营模式,通过政府引导,相关企业和机构参与组建产业战略联盟,形成以此社区为支撑的开放式软件开发机制和产业化机制,同时研发国产操作系统接口规范,从而解决目前国产操作系统的兼容性弱、硬件适配性差、应用软件少等共性问题,并突破单个企业无法克服的前沿关键技术,最终建立起一个健康有序的开源生态环境。

国家信息技术紧缺人才培养工程(NITE)是依托CSIP建设的国家信息技术紧缺人才公共服务平台,为各地方政府提供人才培养体系咨询、规划,协助建立全方位的人才培养体系。“国家信息技术紧缺人才培养工程系列丛书”由CSIP组织发起,在培养国家急需人才方面已经发挥了巨大作用,并将继续发挥巨大的作用。

# 序

近年来,我国软件服务业持续快速发展,为拉动国民经济增长作出了重要的贡献,并已成为推动国民经济和社会发展的基础性、战略性和先导性产业,为推进两化融合、转变发展方式、保障国家信息安全提供了重要支撑。

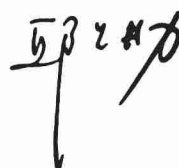
但是,由于我国软件产业起步较晚,因此在发展中仍旧存在着产业规模偏小、产品结构不合理、专业人才匮乏等问题,严重制约了软件产业的进一步发展。因此,培养高层次、复合型的软件行业人才对于抓住软件服务业发展的战略机遇、促进软件行业的快速发展具有非常重要的意义。

展望未来,人类的知识进步必将由独立的发展进化为分享式的驱动学习方式。因此,开源软件在社会的发展过程中也将会扮演越来越重要的角色,发挥着越来越大的重要作用。如今,无论是操作系统、数据库,还是中间件技术,都已经遍布了开源软件的身影。事实上,开源软件正给软件产业带来了巨大的变化。开源软件所带来的商业模式改革,也将会对软件产业产生重大的影响。

工业和信息化部软件与集成电路促进中心(CSIP)作为国家软件与集成电路公共服务平台的承载单位,将建设和运营开源软件公共服务平台作为其重要的职责和历史使命。通过组织 Linux 参考实现、搭建开源中国社区、建设国家开源软件资源库等一系列行动,凝聚起开源力量,为我国软件产业的发展提供强大的支持。

而作为推动开源技术普及的重要举措——开源软件开发系列丛书是带领开发者进入开源软件开发领域的最佳选择,希望能在开源软件的普及和推广中发挥重大作用。

工业和信息化部软件与集成电路促进中心(CSIP)



作为当前程序开发中最流行的一种编程语言，Java 语言已经伴随着 Sun 公司走过了 10 多个春秋，Java 语言以其简单、面向对象、分布性、多线程等的特性吸引了一大批用户。为了帮助程序开发人员更好、更快地学习和掌握 Java，我们编写了本书，希望真正帮助 Java 程序开发人员解决易查、易学、易用的问题。

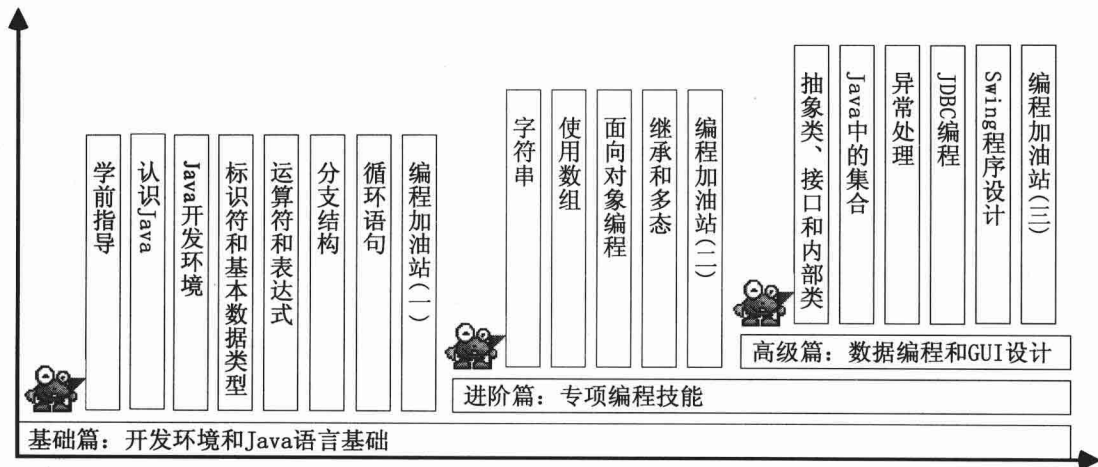
## ■ 本书内容 >>>>>

本书共 19 章，按内容结构可以分为 3 篇：基础篇、进阶篇和高级篇。

基础篇包括第 0~7 章，其中第 0 章学前指导为初学者提供了一个学习编程的纲领性内容；第 1~6 章介绍了 Java 语言的开发环境和基础知识，主要包括 JDK 的安装、环境变量的配置、Eclipse 的安装和使用、语言基础、流程控制语句等，使没有 Java 语言基础的读者可以快速熟悉和掌握 Java 语言；第 7 章编程加油站中对第 1~6 章中的重点内容进行了回顾，并列举了一些常见的编程错误。

进阶篇包括第 8~12 章，其中第 8~11 章介绍了字符串、数组、面向对象编程、继承和多态，使读者能够掌握面向对象编程的基本技能、能够创建类，并能通过类的实例访问类的成员和方法，为更进一步学习建立信心；第 12 章编程加油站中对第 8~11 章中的重点内容进行了回顾，并列举了一些常见的编程错误。

高级篇包括第 13~18 章，其中第 13~17 章介绍了抽象类、接口、内部类、集合、异常处理、JDBC 编程和 Swing 程序设计，使读者能够掌握 Java 编程的一些高级技能并能熟练应用，可以掌握 Java 的异常处理、数据库编程和 GUI 图形用户界面的设计，能够独立开发 Java 应用程序；第 18 章编程加油站中对第 13~17 章中的重点内容进行了回顾，并列举了一些常见的编程错误。内容结构如下图所示。



## ■ 本书特点 >>>>

### □ 结构合理，适合自学

本书定位为初学者为主，在内容安排上充分体现了自学的特点，内容循序渐进，由浅入深，覆盖了编程的各方面技术。

### □ 视频讲解，全面到位

视频讲解是本书的突出特色之一。书中的各章节在光盘中都有视频录像，视频录像模仿授课的形式，在各知识点的讲解过程中处处体现编程的经验。

### □ 比喻生动，容易理解

在编程领域有许多“晦涩难懂”的名词或技术难以理解，在本书中为了帮助读者理解，采用了比喻的手法，并结合示意图，帮助读者掌握这些技术。

### □ 实例丰富，一学就会

书中在介绍知识点的时候，都附有大量的实例或示例，并且提供有实例的设计过程。读者可以按照步骤做出实例，巩固所学的知识。

### □ 精彩栏目，贴心提醒

本书在各章节中穿插了大量的注意、说明、技巧、编程信条等栏目，让读者可以在学习过程中，更轻松地理解相关知识点及概念，并轻松地掌握个别技术的应用技巧。

### □ 光盘超值，赠品丰富

在本书附带的光盘中提供有书中所有实例的源代码，并附有与该书配套的 49.2 小时教学录像，以及 3.8 小时项目全程开发录像。此外，还提供了 Java 编程词典体验版学习软件。

## ■ 本书读者 >>>>

### ☑ 初学编程的自学者

### ☑ 大中专院校的老师和学生

### ☑ 初中级程序开发人员

### ☑ 想学习编程的企事业在职人员

### ☑ 编程爱好者

### ☑ 相关培训机构的老师和学员

### ☑ 程序测试及维护人员

## ■ 如何研读本书 >>>>

为了快速掌握本书内容，读者可以按照以下方法研读本书。

第一，按顺序阅读。书中的内容是按照由浅入深的顺序精心安排的，对于初学者来说强烈建议您不要急于学习后面复杂的章节，这样容易顾此失彼，事倍功半，影响学习的自信心。

第二，学练结合。对于程序开发人员来说，理解和“会做”是两个不同的层次。只有“会做”，也就是按照自己的思维方式将程序开发出来才能说明完全掌握了知识。

第三，多思考。在掌握了一项技术后，要想想该技术还能够解决哪些问题，这样可以使我们掌握的有限技术发挥最大的功效，在工作中能够充分发挥自己的才能。

第四，充满信心。诚然，学习编程是一个艰苦的过程，即使再优秀的图书，也不可能提供所有的经验，解决编程中的所有问题。因为每个人学习编程的经历不同，所积累的经验 and 遇到的问题不可能完全相同，这就需要我们充满信心，以“不放弃”的态度解决遇到的问题，相信问题终究会解决。



## ■ 本书答疑 >>>>>

如果您在使用本书时遇到困难或疑惑，可以通过如下方式与我们联系。

- 服务网站: [www.mingribook.com](http://www.mingribook.com)
- 服务 QQ: 100310286 100310063
- 服务 TQ: 登录 [www.mingribook.com](http://www.mingribook.com) 直接与客服交流
- 服务信箱: [mingrisoft@mingrisoft.com](mailto:mingrisoft@mingrisoft.com)
- 服务电话: 0431-84978981/84978982
- 服务社区: [bbs.mrbccd.com](http://bbs.mrbccd.com)

对于您提交的问题，我们承诺在 5 个工作日内给您回复。

## ■ 致读者 >>>>>

本书由明日科技 Java 程序开发团队策划并组织编写，主要编写人员有张振坤、李钟尉、陈丹丹、王国辉、李永强等。在编写本书的过程中，我们始终坚持“坚韧、创新、博学、笃行”的企业理念，以科学、严谨的态度，力求精益求精，但错误、疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

没有任何力量比知识强大，用知识武装起来的人是不可战胜的。

——【前苏联】高尔基

编者

2009 年 11 月

# 本书所带视频

● 学前指导——跨越程序开发的盲区	66 分钟	6 段视频
● 认识 Java——拨开 Java 的神秘面纱	20 分钟	4 段视频
● Java 开发环境——构建程序开发的基石	77 分钟	6 段视频
● 标识符和基本数据类型——Java 开发的必修课	112 分钟	8 段视频
● 运算符和表达式——构造 Java 代码的润滑剂	171 分钟	6 段视频
● 分支结构——构建合乎逻辑的代码	67 分钟	4 段视频
● 循环语句——提高程序效率的利器	120 分钟	7 段视频
● 编程加油站（一）	58 分钟	1 段视频
● 字符串——打开字符串的潘多拉魔盒	337 分钟	8 段视频
● 使用数组——串起数据的珍珠链	290 分钟	7 段视频
● 面向对象编程——步入面向对象的殿堂	165 分钟	12 段视频
● 继承和多态——有效利用已有代码	218 分钟	9 段视频
● 编程加油站（二）	108 分钟	1 段视频
● 抽象类、接口和内部类——团队协作开发的保障	114 分钟	8 段视频
● Java 中的集合——高效处理数据的利器	282 分钟	16 段视频
● 异常处理——获取螳螂捕蝉之钥	121 分钟	9 段视频
● JDBC 编程——有效操作数据库的捷径	207 分钟	17 段视频
● Swing 程序设计——搭建交互图形界面的阶梯	347 分钟	26 段视频
● 编程加油站（三）	72 分钟	1 段视频

## 第 1 篇 基 础 篇

## 第 0 章 学前指导 &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;

——跨越程序开发的盲区

- > 66 分钟互动教学视频
- > 10 分钟常见问题讲解视频
- > 5 个编程技术要点
- 0.1 身边的软件.....4
- 0.2 程序员的成长之路.....4
- 0.3 如何学好编程.....5
- 0.4 就业和薪资.....6
- 0.5 编程我也行.....6
- 0.6 了解开发相关的几个概念.....7
- 0.7 获取开发环境.....9
- 0.8 编程答疑.....14
- 0.9 光盘使用指南.....19

## 第 1 章 认识 Java &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;

——拨开 Java 的神秘面纱

- > 20 分钟互动教学视频
- > 8 分钟常见问题讲解视频
- 1.1 Java 简介.....30
  - 1.1.1 Java 的发展简史.....30
  - 1.1.2 Java 的发展前景.....30
  - 1.1.3 Java 的特性.....31
  - 1.1.4 Java 程序的运行原理.....31
- 1.2 Java 的版本.....32
  - 1.2.1 Java SE 简介.....32
  - 1.2.2 Java EE 简介.....32

1.2.3 Java ME 简介.....33

1.3 本章内容回顾.....33

1.4 实践练习.....33

## 第 2 章 Java 开发环境 &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;

——构建程序开发的基石

- > 77 分钟互动教学视频
- > 20 分钟常见问题讲解视频
- > 12 个编程技术要点
- > 1 个编程开发实例
- > 14 个编程技巧说明
- 2.1 JDK 的安装、配置和测试.....36
  - 2.1.1 JDK 的安装.....36
  - 2.1.2 配置环境变量.....37
  - 2.1.3 测试 Java 开发环境.....38
- 2.2 Java 程序的编写、编译和执行.....39
  - 2.2.1 使用记事本编写 Java 程序.....40
  - 2.2.2 编译和执行 Java 程序.....41
- 2.3 Eclipse 集成开发工具.....42
  - 2.3.1 Eclipse 介绍.....43
  - 2.3.2 Eclipse 的安装和启动.....43
  - 2.3.3 Eclipse 的界面组成.....44
  - 2.3.4 Eclipse 的菜单.....44
  - 2.3.5 Eclipse 的工具栏.....50
- 2.4 使用 Eclipse.....50
  - 2.4.1 创建 Eclipse 项目.....50
  - 2.4.2 在项目中创建包和类.....50
  - 2.4.3 打开、关闭和运行项目.....52
  - 2.4.4 重命名项目、包和类.....53
  - 2.4.5 导入项目.....55

2.4.6 导出项目 .....	57
2.5 本章内容回顾 .....	58
2.6 实践练习 .....	58

### 第3章 标识符和基本数据类型 >>>>

——Java 开发的必修课

➤ 112 分钟互动教学视频	
➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 10 个编程技术要点	
➤ 9 个编程开发实例	
➤ 15 个编程技巧说明	
3.1 Java 程序的基本结构 .....	60
3.2 关键字和保留字 .....	61
3.2.1 关键字 .....	61
3.2.2 保留字 .....	62
3.3 标识符及其命名规则 .....	63
3.3.1 标识符 .....	63
3.3.2 标识符的命名规则 .....	63
3.4 常量和变量 .....	64
3.4.1 常量 .....	64
3.4.2 变量 .....	65
3.5 基本数据类型 .....	66
3.5.1 整数类型 .....	67
3.5.2 浮点类型 .....	70
3.5.3 字符类型 .....	71
3.5.4 布尔类型 .....	72
3.6 数据类型的转换 .....	72
3.6.1 隐式类型转换 .....	73
3.6.2 显式类型转换 .....	74
3.7 本章内容回顾 .....	77
3.8 实践练习 .....	77

### 第4章 运算符和表达式 >>>>

——构造 Java 代码的润滑剂

➤ 171 分钟互动教学视频	
➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 10 个编程技术要点	
➤ 18 个编程开发实例	
➤ 16 个编程技巧说明	

4.1 运算符 .....	80
4.1.1 算术运算符 .....	80
4.1.2 关系运算符 .....	81
4.1.3 逻辑运算符 .....	82
4.1.4 自增、自减运算符 .....	83
4.1.5 位运算符 .....	84
4.1.6 条件运算符 .....	89
4.1.7 赋值运算符 .....	90
4.2 表达式 .....	90
4.2.1 算术表达式 .....	91
4.2.2 关系表达式 .....	91
4.2.3 逻辑表达式 .....	91
4.2.4 赋值表达式 .....	91
4.3 运算符的优先级 .....	92
4.4 程序注释和编码书写规范 .....	94
4.4.1 程序注释 .....	94
4.4.2 编码书写规范 .....	95
4.5 本章内容回顾 .....	96
4.6 实践练习 .....	96

### 第5章 分支结构 >>>>

——构建合乎逻辑的代码

➤ 67 分钟互动教学视频	
➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 5 个编程技术要点	
➤ 7 个编程开发实例	
➤ 8 个编程技巧说明	
5.1 条件语句 .....	100
5.1.1 if 语句 .....	100
5.1.2 if-else 语句 .....	102
5.1.3 复杂 if 语句 .....	103
5.1.4 if 语句的嵌套 .....	105
5.2 switch 多分支语句 .....	107
5.3 本章内容回顾 .....	109
5.4 实践练习 .....	109

### 第6章 循环语句 >>>>

——提高程序效率的利器

➤ 120 分钟互动教学视频	
----------------	--

➤ 20分钟常见问题讲解视频	
➤ 8个编程技术要点	
➤ 12个编程开发实例	
➤ 14个编程技巧说明	
6.1 for 循环	112
6.1.1 for 循环	112
6.1.2 for-each 循环	114
6.2 while 循环	115
6.3 do-while 循环	117
6.4 break 语句	118
6.4.1 无标签的 break 语句	118
6.4.2 带标签的 break 语句	120
6.5 continue 语句	121
6.5.1 无标签的 continue 语句	121
6.5.2 带标签的 continue 语句	122
6.6 本章内容回顾	123
6.7 实践练习	124

## 第7章 编程加油站(一) >>>>

➤ 55分钟互动教学视频	
必知必会 001 能够正确配置环境变量	126
必知必会 002 在命令行输入 javac 报错	126
必知必会 003 编写 Java 程序的注意 事项	126
必知必会 004 编译程序时提示找不到符号 错误	127
必知必会 005 编译程序时提示软件包不存在 错误	127
必知必会 006 提示 NoSuchMethodError: main 错误	127
必知必会 007 标识符的命名规则	128
必知必会 008 常量和变量的区别	128
必知必会 009 显示类型转换的精度损失	128
必知必会 010 掌握自增、自减运算符	128
必知必会 011 使用 for-each 循环遍历 数组	129
必知必会 012 带标签的 break 语句	129
必知必会 013 带标签的 continue 语句	129

## 第2篇 进阶篇

### 第8章 字符串 >>>>

——打开字符串的潘多拉魔盒

➤ 337分钟互动教学视频	
➤ 20分钟常见问题讲解视频	
➤ 15个编程技术要点	
➤ 18个编程开发实例	
➤ 27个编程技巧说明	
8.1 声明和创建字符串	134
8.1.1 String 类的常用构造方法	134
8.1.2 声明和创建字符串	134
8.2 String 类的常用方法	136
8.3 进行字符串连接	145
8.3.1 连接字符串	145
8.3.2 连接其他类型	146
8.4 使用字符串生成器	147
8.4.1 StringBuilder 类	147
8.4.2 StringBuilder 类的常用构造 方法	147
8.4.3 StringBuilder 类的常用方法	148
8.5 格式化字符串	149
8.5.1 String 类的 format 方法	150
8.5.2 日期格式化	150
8.5.3 时间格式化	151
8.5.4 日期或时间组合的格式化	152
8.5.5 常规类型格式化	153
8.6 使用正则表达式	154
8.6.1 String 类的 matches 方法	155
8.6.2 正则表达式的元字符	155
8.6.3 方括号中元字符的含义	156
8.6.4 正则表达式的限定符	157
8.7 本章内容回顾	159
8.8 实践练习	159

### 第9章 使用数组 >>>>

——串起数据的珍珠链

➤ 290分钟互动教学视频	
---------------	--

➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 17 个编程技术要点	
➤ 13 个编程开发实例	
➤ 34 个编程技巧说明	
9.1 数组概述	162
9.2 一维数组	162
9.2.1 声明和创建一维数组	162
9.2.2 初始化一维数组	164
9.2.3 使用一维数组	165
9.3 二维数组	166
9.3.1 声明和创建二维数组	166
9.3.2 初始化二维数组	167
9.3.3 使用二维数组	168
9.4 三维数组和多维数组	169
9.4.1 声明和创建三维数组	169
9.4.2 初始化三维数组	170
9.4.3 使用三维数组	171
9.5 操作数组	172
9.5.1 遍历数组	172
9.5.2 排序数组	177
9.5.3 复制数组	178
9.5.4 查找指定元素	179
9.5.5 使用 Arrays 类操作数组	179
9.6 本章内容回顾	183
9.7 实践练习	183

## 第 10 章 面向对象编程 >>>>

——步入面向对象的殿堂

➤ 165 分钟互动教学视频	
➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 16 个编程技术要点	
➤ 5 个编程开发实例	
➤ 22 个编程技巧说明	
10.1 面向对象	186
10.1.1 对象	186
10.1.2 类	186
10.2 创建类	186
10.3 成员变量和方法	187
10.3.1 成员变量和方法	187

10.3.2 this 关键字	189
10.4 局部变量	190
10.5 变量的作用域	190
10.5.1 成员变量的作用域	190
10.5.2 局部变量的作用域	191
10.6 类的构造方法	191
10.7 对象的创建	192
10.8 访问类的成员变量和方法	193
10.9 静态变量、常量和方法	194
10.9.1 静态变量	194
10.9.2 静态常量	196
10.9.3 静态方法	196
10.9.4 静态语句块	197
10.10 对象的引用、比较和销毁	198
10.10.1 对象的引用	198
10.10.2 对象的比较	198
10.10.3 对象的销毁	200
10.11 本章内容回顾	202
10.12 实践练习	203

## 第 11 章 继承和多态 >>>>

——有效利用已有代码

➤ 218 分钟互动教学视频	
➤ 20 分钟常见问题讲解视频	
➤ 17 个编程技术要点	
➤ 19 个编程开发实例	
➤ 32 个编程技巧说明	
11.1 Java 中的包	206
11.1.1 类名冲突	206
11.1.2 完整的类路径	206
11.1.3 包的创建和引用	206
11.1.4 类之间的相互访问	209
11.2 继承	212
11.2.1 Object 类	213
11.2.2 类的继承	213
11.2.3 super 关键字	214
11.3 对象类型的转换	216
11.3.1 向上转型	217
11.3.2 向下转型	218

11.3.3 使用 instanceof 判断对象类型 .....	219
11.4 使用 final 关键字 .....	220
11.4.1 final 变量 .....	220
11.4.2 final 方法 .....	221
11.4.3 final 类 .....	223
11.5 权限修饰符 .....	224
11.6 关于方法 .....	228
11.6.1 方法重载 .....	228
11.6.2 递归方法 .....	230
11.7 多态 .....	231
11.8 本章内容回顾 .....	232
11.9 实践练习 .....	232

## 第 12 章 编程加油站 (二) >>>>

> 108 分钟互动教学视频	
必知必会 001 掌握字符串的连接 .....	236
必知必会 002 格式化字符串 .....	236
必知必会 003 使用正则表达式 .....	237
必知必会 004 解决数组下标越界错误 .....	239
必知必会 005 this 关键字的 3 种用法 .....	239
必知必会 006 类的构造方法 .....	240
必知必会 007 使用 “=” 和 equals() 方法比较对象的区别 .....	240
必知必会 008 如何实现类的继承 .....	241
必知必会 009 super 关键字的两种用法 .....	242
必知必会 010 解决向下转型出现的错误 .....	242
必知必会 011 权限修饰符在类中的可见性 .....	243
必知必会 012 方法重载及使用 .....	243

## 第 3 篇 高级篇

## 第 13 章 抽象类、接口和内部类 >>>>

——团队协作开发的保障

- > 114 分钟互动教学视频
- > 20 分钟常见问题讲解视频
- > 9 个编程技术要点
- > 7 个编程开发实例

> 20 个编程技巧说明	
13.1 抽象类 .....	248
13.2 接口 .....	250
13.3 内部类 .....	252
13.3.1 成员内部类 .....	253
13.3.2 局部内部类 .....	254
13.3.3 匿名内部类 .....	256
13.3.4 静态内部类 .....	258
13.4 本章内容回顾 .....	259
13.5 实践练习 .....	259

## 第 14 章 Java 中的集合 >>>>

——高效处理数据的利器

> 282 分钟互动教学视频	
> 20 分钟常见问题讲解视频	
> 13 个编程技术要点	
> 13 个实例应用详解	
> 56 个编程技巧说明	
14.1 集合概述 .....	262
14.2 Collection 接口和 Iterator 接口 .....	262
14.2.1 Collection 接口 .....	262
14.2.2 Iterator 接口 .....	266
14.3 Set 接口及其常用实现类 .....	269
14.3.1 HashSet 类 .....	269
14.3.2 TreeSet 类 .....	273
14.4 List 接口及其常用实现类 .....	277
14.4.1 List 接口 .....	277
14.4.2 ArrayList 类 .....	278
14.4.3 LinkedList 类 .....	280
14.4.4 Vector 类 .....	282
14.4.5 Stack 类 .....	285
14.5 Map 接口及其常用实现类 .....	287
14.5.1 Map 接口 .....	288
14.5.2 Hashtable 类 .....	289
14.5.3 HashMap 类 .....	291
14.5.4 TreeMap 类 .....	294
14.6 本章内容回顾 .....	297
14.7 实践练习 .....	298

**第 15 章 异常处理 >>>>**

——获取螳螂捕蝉之钥

- 121 分钟互动教学视频
- 20 分钟常见问题讲解视频
- 10 个编程技术要点
- 9 个实例应用详解
- 12 个编程技巧说明
- 15.1 异常概述..... 300
- 15.2 异常的分类..... 300
  - 15.2.1 可控式异常..... 301
  - 15.2.2 运行时异常..... 302
- 15.3 获取异常信息..... 303
- 15.4 处理异常..... 305
  - 15.4.1 使用 try-catch 处理异常..... 305
  - 15.4.2 使用 try-catch-finally 处理异常..... 306
  - 15.4.3 使用 try-finally 处理异常..... 308
- 15.5 抛出异常..... 309
  - 15.5.1 使用 throws 声明抛出异常..... 309
  - 15.5.2 使用 throw 语句抛出异常..... 311
- 15.6 自定义异常..... 312
  - 15.6.1 创建自定义异常类..... 312
  - 15.6.2 使用自定义异常类..... 313
- 15.7 异常的使用原则..... 314
- 15.8 本章内容回顾..... 314
- 15.9 实践练习..... 314

**第 16 章 JDBC 编程 >>>>**

——有效操作数据库的捷径

- 207 分钟互动教学视频
- 20 分钟常见问题讲解视频
- 20 个编程技术要点
- 10 个实例应用详解
- 67 个编程技巧说明
- 16.1 JDBC 概述..... 316
- 16.2 JDBC 的常用类和接口..... 316
  - 16.2.1 DriverManager 类..... 317
  - 16.2.2 Connection 接口..... 317
  - 16.2.3 Statement 接口..... 320
  - 16.2.4 ResultSet 接口..... 322

- 16.2.5 PreparedStatement 接口..... 331
- 16.2.6 CallableStatement 接口..... 333
- 16.3 通过 JDBC 操作数据库..... 336
  - 16.3.1 加载数据库驱动..... 336
  - 16.3.2 建立连接..... 336
  - 16.3.3 执行 SQL 语句..... 337
  - 16.3.4 操作查询结果集..... 338
  - 16.3.5 添加、修改和删除记录..... 340
  - 16.3.6 使用预处理语句..... 345
  - 16.3.7 调用存储过程..... 352
  - 16.3.8 JDBC 的事务管理..... 354
- 16.4 本章内容回顾..... 356
- 16.5 实践练习..... 356

**第 17 章 Swing 程序设计 >>>>**

——搭建交互图形界面的阶梯

- 347 分钟互动教学视频
- 20 分钟常见问题讲解视频
- 29 个编程技术要点
- 18 个实例应用详解
- 105 个编程技巧说明
- 17.1 Swing 概述..... 358
- 17.2 Swing 常用窗体..... 358
  - 17.2.1 JFrame 框架窗体..... 358
  - 17.2.2 JDialog 对话框窗体..... 363
- 17.3 Swing 常用布局..... 365
  - 17.3.1 null 绝对布局..... 365
  - 17.3.2 FlowLayout 流布局..... 366
  - 17.3.3 BorderLayout 边界布局..... 370
  - 17.3.4 GridLayout 网格布局..... 373
  - 17.3.5 CardLayout 卡片布局..... 375
- 17.4 Swing 常用面板..... 379
  - 17.4.1 JPanel 面板..... 380
  - 17.4.2 JScrollPane 滚动窗格..... 382
- 17.5 Swing 常用组件..... 383
  - 17.5.1 图标和图像..... 384
  - 17.5.2 JLabel 标签..... 386
  - 17.5.3 JButton 按钮..... 388
  - 17.5.4 JTextField 文本框..... 391



17.5.5	JPasswordField 密码框	392
17.5.6	JComboBox 组合框	394
17.5.7	JRadioButton 单选按钮	397
17.5.8	JCheckBox 复选框	399
17.5.9	JTable 表格	401
17.6	菜单	407
17.6.1	菜单栏	407
17.6.2	菜单	408
17.6.3	菜单项	409
17.7	工具单	413
17.8	Swing 常用事件	416
17.8.1	组件操作控制	416
17.8.2	焦点控制	418
17.8.3	窗口控制	421
17.8.4	键盘控制	423
17.8.5	鼠标控制	425
17.9	本章内容回顾	427
17.10	实践练习	427

## 第 18 章 编程加油站 (三) >>>>

>	72 分钟互动教学视频	
	必知必会 001 创建抽象类	430
	必知必会 002 使用接口	430
	必知必会 003 获取异常信息	431
	必知必会 004 使用 try-catch 处理异常	431
	必知必会 005 使用 try-catch-finally 处理异常	431
	必知必会 006 使用 try-finally 处理异常	432
	必知必会 007 创建自定义异常	432
	必知必会 008 加载数据库驱动	432
	必知必会 009 解决类没有找到异常	433
	必知必会 010 建立数据库连接	433
	必知必会 011 出现 Error establishing socket 错误	434
	必知必会 012 无法打开登录中请求的数据库	434
	必知必会 013 用户 sa 登录失败	435
	必知必会 014 调用存储过程	436
	必知必会 015 创建图标时发生空指针异常	436

## 项目开发实战 A 迅易达通讯录管理系统 (光盘\Java 项目\A-迅易达通讯录管理系统\迅易达通讯录管理系统.doc) >>>>

>	101 分钟互动教学视频	
	A.1 程序预览	
	A.2 需求分析	
	A.3 设计数据库	
	A.4 开发应用程序	
	A.4.1 创建项目	
	A.4.2 公共实体类 Message	
	A.4.3 公共数据访问对象类 DAO	
	A.4.4 公共背景面板类 BackgroundPanel	
	A.4.5 公共分类信息类 SaveTypeState	
	A.4.6 系统登录模块	
	A.4.7 主窗体模块	
	A.4.8 添加联系人信息	
	A.4.9 修改联系人信息	
	A.4.10 删除联系人信息	
	A.4.11 查询联系人信息	
	A.5 运行和发布应用程序	
	A.5.1 运行应用程序	
	A.5.2 发布应用程序	

## 项目开发实战 B 网络五子棋游戏(光盘\Java 项目\B-网络五子棋游戏\网络五子棋游戏.doc) >>>>

>	129 分钟互动教学视频	
	B.1 五子棋模块概述	
	B.1.1 模块简介	
	B.1.2 程序预览	
	B.2 关键技术	
	B.2.1 实现透明的登录界面	
	B.2.2 监控网络连接状态	
	B.2.3 绑定属性的 JavaBean	
	B.2.4 在棋盘上绘制棋子	
	B.2.5 实现动态调整棋盘大小	
	B.2.6 游戏悔棋	
	B.2.7 游戏回放	