



# Java

## 从入门到精通



DVD-ROM

( 15.5 小时多媒体教学视频 )

陈 浩 等编著

### 本书特色

- \* 基本概念→语法讲解→示例讲解→实践练习→项目实战
- \* 180个实例、1个项目案例、240个技巧、180个练习题、55个面试题

### 超值DVD-ROM

- \* 15.5小时多媒体语音教学视频
- \* 超值赠送Java语言学习视频
- \* 本书源文件、本书教学PPT



机械工业出版社  
China Machine Press

# Java

## 从入门到精通



( 15.5 小时多媒体教学视频 )

陈 浩 等编著



机械工业出版社  
China Machine Press

AB51591

Java语言是一种跨平台的高级语言，无论是在网络世界还是桌面应用程序中，无论是在分布式应用环境还是嵌入式应用中，都可以看到Java的身影。本书一共分为5篇，循序渐进地讲述了Java语言的各项技术。第一篇Java技术入门使读者对Java语言有个初步的了解，为后面的深入学习奠定基础。第二篇面向对象技术是需要读者认真学习和体会的。第三篇Java编程详细讲述了Java语言的高级主题，包括读者进阶学习的必备知识。第四篇是Java分布式计算技术，如果读者对Web编程感兴趣，相信本篇可以满足你的要求。为了说明Java语言的应用，在第五篇介绍了一个Java编程实例，通过该程序从无到有的过程使读者知道如何使用Java语言编写应用程序。

本书的特点是详细介绍了Java语言的各个方面，突出了适应初学者学习的特点，概念明了，讲解细致，步骤清晰，实例简短。其中的大量实例选用了简单但不乏深度的程序，不但有源代码的详细标注，还有运行结果和运行结果分析，帮助初学者在初步了解理论知识的基础上，通过具体的应用实例轻松掌握所学内容。本书适合正在学习Java语言或打算学习Java语言的人员。如果你是初学者，相信本书从第1章开始会把你轻松引入Java的世界。如果你已经在学习Java语言，相信本书的部分内容如对象初始化和清理、异常处理等章节会给你诸多启示。

**封底无防伪标均为盗版**

**版权所有，侵权必究**

**本书法律顾问 北京市展达律师事务所**

### **图书在版编目（CIP）数据**

Java从入门到精通：视频实战版 / 陈浩等编著. —北京：机械工业出版社，2011.1  
(程序员书库)

ISBN 978-7-111-32510-9

I . J… II . 陈… III . JAVA语言—程序设计 IV . TP312

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第224634号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：李 荣

北京瑞德印刷有限公司印刷

2011年1月第1版第1次印刷

203mm×260mm · 33.25印张

标准书号：ISBN 978-7-111-32510-9

ISBN 978-7-89451-773-9 (光盘)

定价：69.00元（附光盘）

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

客服热线：(010) 88378991；88361066

购书热线：(010) 68326294；88379649；68995259

投稿热线：(010) 88379604

读者信箱：hzjsj@hzbook.com

正因为是面向初学者，所以本书提供了大量的示例程序、运行结果，同时对示例程序都有详细的注释。只要读者基本领会理论知识的相关内容，再阅读并亲自运行示例程序就很容易掌握那些理论知识。笔者在示例程序的选用和注释方面都充分考虑了初学者的特点，要求读者掌握的内容也都在示例程序中体现了出来。

本书介绍的 Java 语言知识领域比较全面，读者可以通过循序渐进的方式初步理解和使用 Java 语言。在 Java 技术入门篇讲述了各种数据类型、数组、控制流程和各种容器。在面向对象技术篇讲述了面向对象的基本概念，如对象、类、封装、继承、多态等。在 Java 编程篇中讲述了多线程编程、JDBC 连接数据库、捕获异常、I/O 处理以及 Java Swing 编程。在 Java 分布式计算技术篇讲述了网络编程、JSP 技术、Java Bean 技术、Servlet 技术、RMI 技术以及目前流行的 XML 技术。在 Java 编程实例篇笔者根据自己的实际项目经验从无到有设计了一个基于 Java 语言的应用程序（包括客户端和服务器端），使读者可以清楚地了解如何使用 Java 语言从事实际的项目开发。

## 本书特点

本书深入浅出地讲解了 Java 语言的各个方面，以及目前流行的 XML 技术。“深入”体现在笔者对于 Java 语言高级部分的深入讨论上，“浅出”体现在对这些高级部分的讲解采用更加易于理解的方式上，示例丰富，而且示例代码都有详细的注释。读者只要阅读一下示例代码再尝试运行一下程序就很容易掌握相应的内容。笔者把自己多年的 Java 语言开发经验融入了本书，解决了初学者学习 Java 语言时容易遇到的问题。本书在每章的最后都给出了注意事项，帮助初学者在学习中有所侧重。

本书基本涵盖了 Java 语言各个方面的知识，从 Java 语言基础到面向对象编程，从 Java 语言的高级主题到分布式计算，讲述了网络编程、数据库编程、I/O 处理以及 Java Swing 编程，讲解了 JSP 技术、Servlet 技术、RMI 技术以及 Java Bean 技术，还介绍了当前流行的 XML 技术。

本书的特点主要体现在以下几个方面：

- 本书的编排采用循序渐进的方式，示例程序丰富，注释清晰，适合初中级读者逐步掌握 Java 语言的基础知识以及提高使用 Java 语言编写应用程序的能力。
- 本书结合笔者学习和使用 Java 语言的经验，深入浅出地介绍 Java 语言的各个方面知识，概念清晰，学习门槛低，入门容易，在每章的最后还指出了初学者的注意事项。
- 本书在介绍示例程序时，采用了浅显易懂的例子。对于复杂的例子，尽量对示例进行功能分解，使示例程序简短精悍，并且都有注意、技巧和说明之类的提示，帮助读者从所讲内容中获得更多的知识。

- 为了方便读者自己进行实践和演练，本书的所有源代码和各种相关文件都附在随书的光盘中。
- 本书除介绍Java语言各个方面知识外，还适当加入了当前流行的XML语言，使读者在学习Java语言基础知识和各种高级主题后，可更加全面地了解XML语言同Java语言结合的强大功能。
- 本书结合笔者多年的学习和开发经验，在各个章节的讲解中能从初学者的角度出发，充分考虑了初学者的特点，使读者入门更容易，能够轻松上手编写Java程序。

## 本书内容安排

本书共分为5篇，共23章，从Java技术入门讲起，使读者可以轻松地进入Java世界，继而介绍面向对象技术，使初学者可以把握面向对象技术的核心概念和应用，为熟练使用Java语言提供理论支持。本书的Java编程篇为读者进一步学习Java语言提供了丰富的内容，在学完基础知识后，通过Java编程篇来提高Java语言的应用技能。网络应用是Java具有竞争力的领域，感兴趣的读者可以通过有关Java分布式计算技术的内容获得深刻的认识。最后介绍了一个完整的Java编程实例，说明从软件需求到软件实现所经历的各个阶段，让读者在实际的项目中体会如何使用Java语言开发软件，使读者应用Java语言的水平得以不断提高。

### 第一篇（第1章~第7章）Java技术入门。

讲述了初学者需要掌握的基本概念和基本应用，通过具体的实例程序使读者对Java语言的应用结构有初步的理解，同时还介绍了Java语言的基础知识，这些知识是进一步学习和编写Java程序的基础，包括Java语言概述、Java技术基础、数组、程序控制流程、字符串操作和各种容器等。

### 第二篇（第8章~第9章）面向对象技术。

讲述了面向对象技术的基本概念，以及对象的初始化过程与对象的清理过程，包括对象的概念、类的概念、包的概念以及多态、接口和访问权限等。这两章的知识是读者掌握面向对象技术基本概念的基础，也是程序员提高面向对象编程语言的编程能力的必备知识。

### 第三篇（第10章~第14章）Java编程。

具体讲述了Java多线程编程、数据库连接、异常处理以及输入/输出处理和Java Swing编程，帮助读者在掌握Java基础知识的基础上进一步提高Java语言的应用能力。本篇讲述的内容在实际项目中的应用很广泛，是提高读者Java语言实际应用能力的核心知识。

### 第四篇（第15章~第20章）Java分布式计算技术。

主要介绍了网络编程、RMI技术，这是典型的分布式计算应用技术，并介绍了和Web紧密联系的JSP技术、Servlet技术、Java Bean技术，这些技术在Web相关的编程领域中有广泛的应用。同时本篇还介绍了当前流行的XML技术，虽然该技术和Java语言没有本质的联系，但是该技术在Java语言中获得了很好的支持并且在Java开发中提供了很好的技术解决方案。

### 第五篇（第21章~第23章）Java编程实例。

主要介绍了笔者在实际工作中开发的软件，这是一个基于客户端/服务器端通信的案例，是日常生活中经常用到的QQ软件。本篇对从分析设计到代码实现的全过程都进行了详细的讲解，为读者从事实际的项目开发提供了实战经验。

## 适合阅读本书的读者

- 希望进入Java程序员行列的初学者。
- 具备一定的基础知识，需要提高Java语言应用技能的程序员。
- 正在学习Java语言的高校学生。

- 希望了解Java语言的项目管理人员。
- 各种培训学校的学生和讲师。

## 本书作者

本书由陈浩主编，其他参与编写和资料整理的人有高会东、王建超、邓薇、黄丽莉、吝晓宁、汪洋、白广元、蔡念光、陈辉、冯彬、刘长江、刘明、沙金、张士强、张洪福、多召英、贾旭、李宽、江宽、陈科、方成林、班晓娟、方中纯、刘兰军、郑雪峰。

编者

## 第1章 Java基础

### 1.1 Java语言基础

#### 1.1.1 Java语言概述

1.1.2 Java语言的特征与优势

#### 1.1.3 Java语言的分类

1.1.4 Java语言的语法特点

1.1.5 Java语言的注释语句

1.1.6 Java语言的语句分类

#### 1.1.7 Java语言的表达式

1.1.8 Java语言的数据类型

#### 1.1.9 Java语言的运算符

1.1.10 Java语言的控制语句

1.1.11 Java语言的类与对象

1.1.12 Java语言的接口

1.1.13 Java语言的异常处理

1.1.14 Java语言的输入输出流

1.1.15 Java语言的线程

1.1.16 Java语言的集合

1.1.17 Java语言的反射

1.1.18 Java语言的序列化

1.1.19 Java语言的泛型

1.1.20 Java语言的注解

1.1.21 Java语言的自动装箱与自动拆箱

1.1.22 Java语言的自动垃圾回收

1.1.23 Java语言的自动资源管理

# 目 录

从书序  
前言

## 第一篇 Java技术入门

<b>第1章 Java语言概述</b>	1
1.1 Java的语言特点	1
1.1.1 Java语言与C/C++的区别	1
1.1.2 Java面向对象的特性和多态性	2
1.1.3 Java的平台无关性	4
1.1.4 Java分布式应用和多线程的特点	4
1.1.5 Java程序的可靠性、安全性	5
1.1.6 Java小程序和应用程序	5
1.2 Java的不同版本	6
1.3 如何才能学好Java	6
1.4 什么是面向对象的程序设计	7
1.4.1 什么是面向对象	7
1.4.2 模型分析：造房子	7
1.4.3 设计面向对象程序的思路	8
1.4.4 设计面向对象程序的技巧	8
1.4.5 面向对象与面向过程设计的不同	8
1.5 常见面试题分析	10
1.5.1 初学者如何选择Java参考书	10
1.5.2 Java应用在哪些方面	10
1.6 本章习题	11
<b>第2章 最简单的Java程序</b>	12
2.1 Java程序的开发流程	12
2.2 开发工具的选择	12
2.2.1 开发工具的种类	13
2.2.2 开发工具的安装	14
2.2.3 开发工具的使用介绍	15

2.3 Java编程环境	17
2.3.1 J2SE的下载和安装	17
2.3.2 如何设置ClassPath变量	18
2.3.3 如何设置Path变量	18
2.3.4 如何测试环境变量	19
2.4 编写最简单的程序	19
2.4.1 编写程序代码	19
2.4.2 分析程序代码	20
2.5 常见面试题分析	20
2.5.1 Javac xxx.java顺利通过，但Java xxx显示“NoClassDefFoundError?”	20
2.5.2 导致错误“Exception in thread main java.lang.NoSuchMethodError:main”的原因	20
2.6 本章习题	20
<b>第3章 Java语言基础</b>	<b>22</b>
3.1 Java命名规则	22
3.2 数据类型	22
3.2.1 基本数据类型	23
3.2.2 引用数据类型	25
3.3 数据类型转换	26
3.3.1 隐式数据类型转换	26
3.3.2 显式数据类型转换	26
3.4 变量与常量	27
3.4.1 变量	27
3.4.2 常量	27
3.5 Java运算符	28
3.5.1 数学运算符	28
3.5.2 关系运算符	29
3.5.3 逻辑运算符	30
3.5.4 位运算符	31
3.5.5 位移运算符	31
3.5.6 “?:” 运算符	32
3.5.7 运算符的优先顺序	32
3.6 常见面试题分析	32
3.6.1 简述变量及其作用范围	32
3.6.2 Java的变量分哪两种大的数据类型	33
3.6.3 Java中equal()和“==”的区别是什么	33
3.6.4 Java中的三元运算符是什么	33
3.7 本章习题	33
<b>第4章 程序流程控制</b>	<b>34</b>
4.1 流程控制概述	34
4.2 条件语句	34

4.3 分支语句 .....	35
4.3.1 简单的if-else语句 .....	35
4.3.2 if-else多分支语句 .....	36
4.3.3 if嵌套语句 .....	36
4.3.4 switch语句 .....	37
4.3.5 分支语句中的return .....	38
4.4 循环语句 .....	38
4.4.1 while循环语句 .....	39
4.4.2 do-while循环语句 .....	39
4.4.3 for循环语句 .....	40
4.5 跳转语句 .....	41
4.5.1 break跳转语句 .....	41
4.5.2 continue跳转语句 .....	41
4.6 常见面试题分析 .....	42
4.6.1 Java提供了哪几种循环结构，它们各自的特点是什么 .....	42
4.6.2 break和continue关键词的掌握 .....	42
4.6.3 for语句的循环条件 .....	43
4.7 本章习题 .....	44
<b>第5章 数组 .....</b>	<b>45</b>
5.1 一维数组 .....	45
5.1.1 定义一维数组 .....	45
5.1.2 初始化一维数组 .....	45
5.1.3 使用一维数组 .....	46
5.2 二维数组 .....	47
5.2.1 定义二维数组 .....	47
5.2.2 初始化二维数组 .....	48
5.2.3 使用二维数组 .....	48
5.3 多维数组 .....	50
5.3.1 定义多维数组 .....	50
5.3.2 初始化多维数组 .....	50
5.3.3 使用多维数组 .....	51
5.4 数组操作 .....	52
5.4.1 数组的复制 .....	52
5.4.2 数组的填充 .....	52
5.4.3 数组的比较 .....	53
5.4.4 数组的排序 .....	54
5.4.5 数组的查找 .....	55
5.5 常见面试题分析 .....	57
5.5.1 如何理解数组在Java中作为一个类 .....	57
5.5.2 new Object[5]语句是否创建了5个对象 .....	57



5.5.3 二维数组的长度是否固定 .....	57
<b>5.6 本章习题 .....</b>	<b>57</b>
<b>第6章 字符串操作 .....</b>	<b>58</b>
<b>6.1 字符串 .....</b>	<b>58</b>
6.1.1 字符串分类 .....	58
6.1.2 声明字符串 .....	58
6.1.3 创建字符串 .....	59
<b>6.2 字符串操作 .....</b>	<b>60</b>
6.2.1 字符串连接 .....	60
6.2.2 比较字符串 .....	60
6.2.3 获取字符串长度 .....	60
6.2.4 复制字符串 .....	60
6.2.5 获得子串 .....	61
6.2.6 获取指定位置的字符 .....	61
6.2.7 更改大小写 .....	62
6.2.8 分割字符串 .....	62
6.2.9 更改字符串中的部分字符 .....	62
<b>6.3 格式化字符串 .....</b>	<b>63</b>
6.3.1 一般类型格式化 .....	63
6.3.2 日期和时间类型格式 .....	63
<b>6.4 常见面试题分析 .....</b>	<b>64</b>
6.4.1 字符串字面量是否自动生成一个String对象 .....	64
6.4.2 StringBuffer和StringBuilder存在的作用是什么 .....	64
6.4.3 如何使用指定的字符集生成String对象 .....	64
<b>6.5 本章习题 .....</b>	<b>64</b>
<b>第7章 容器类简介 .....</b>	<b>65</b>
<b>7.1 容器简介 .....</b>	<b>65</b>
7.1.1 容器框架 .....	65
7.1.2 Java容器框架的优势与劣势 .....	67
<b>7.2 容器接口的分类 .....</b>	<b>68</b>
7.2.1 Collection接口定义与应用 .....	68
7.2.2 Map接口定义与应用 .....	70
<b>7.3 集合容器Set .....</b>	<b>72</b>
7.3.1 Set接口定义与应用 .....	72
7.3.2 Set实现 .....	75
<b>7.4 列表容器List .....</b>	<b>78</b>
7.4.1 List接口定义与应用 .....	79
7.4.2 List实现 .....	81
7.4.3 使用List实现堆栈和队列 .....	81
<b>7.5 Map容器 .....</b>	<b>84</b>

7.5.1 Map实现 .....	84
7.5.2 正确认识hashCode()方法 .....	87
7.6 迭代器 .....	89
7.6.1 迭代器接口 .....	89
7.6.2 迭代器的使用 .....	90
7.7 常见面试题分析 .....	92
7.7.1 什么是集合 .....	92
7.7.2 迭代器是什么 .....	92
7.7.3 HashMap和HashTable的区别 .....	92
7.8 本章习题 .....	93

## 第二篇 面向对象技术

第8章 面向对象技术导论 .....	95
8.1 对象简介 .....	95
8.1.1 程序设计中的抽象化认识 .....	95
8.1.2 如何获得和操控对象 .....	96
8.1.3 对象的存储空间 .....	96
8.1.4 对象的生存空间 .....	98
8.2 一种新的数据类型：类（Class） .....	98
8.2.1 类（Class）概述 .....	98
8.2.2 类的属性详解 .....	99
8.2.3 类的方法详解 .....	100
8.2.4 一种特殊的方法——类的构造函数 .....	102
8.2.5 关键字static .....	103
8.2.6 关键字this .....	104
8.3 访问权限 .....	106
8.3.1 包 .....	106
8.3.2 设置Java访问权限 .....	107
8.4 继承 .....	110
8.4.1 什么是继承 .....	110
8.4.2 如何实现继承 .....	110
8.4.3 super关键字 .....	112
8.5 多态 .....	113
8.5.1 什么是多态 .....	113
8.5.2 方法的重载 .....	115
8.5.3 抽象类和抽象函数 .....	117
8.6 接口 .....	119
8.6.1 接口定义 .....	119
8.6.2 接口和抽象类 .....	120



8.6.3 接口的使用 .....	120
8.7 常见面试题分析 .....	122
8.7.1 父类构造函数是先于子类构造函数运行吗 .....	122
8.7.2 哪一个构造函数能添加到标记处而不会发生编译错误 .....	123
8.7.3 请说出面向对象的特征有哪些 .....	124
8.8 本章习题 .....	124
<b>第9章 对象的初始化和清理 .....</b>	<b>125</b>
9.1 构造函数 .....	125
9.1.1 默认构造函数 .....	126
9.1.2 自定义构造函数 .....	126
9.2 函数的重载 .....	127
9.3 数据成员初始化 .....	128
9.4 static成员初始化 .....	130
9.5 对象的清理 .....	134
9.6 常见面试题分析 .....	134
9.6.1 如何理解Java的垃圾回收机制 .....	134
9.6.2 Java中类构造函数的执行顺序 .....	134
9.7 本章习题 .....	135

### 第三篇 Java编程

<b>第10章 多线程编程 .....</b>	<b>137</b>
10.1 线程概述 .....	137
10.2 创建线程 .....	138
10.2.1 继承Thread类创建线程 .....	138
10.2.2 实现Runnable接口创建线程 .....	139
10.3 线程的状态 .....	140
10.4 线程的优先级 .....	142
10.5 线程的同步 .....	143
10.5.1 Java程序的资源共享 .....	143
10.5.2 synchronized关键字 .....	145
10.5.3 同步控制方法 .....	146
10.5.4 同步控制块 .....	148
10.6 线程的控制 .....	149
10.6.1 启动线程 .....	149
10.6.2 挂起和恢复线程 .....	150
10.6.3 线程的休眠 .....	150
10.6.4 等待和通知 .....	151
10.6.5 结束线程 .....	153
10.7 线程间通信 .....	154

10.7.1 PipedWriter类详解 .....	154
10.7.2 PipedReader类详解 .....	155
10.7.3 管道通信实例 .....	155
10.8 多线程的死锁问题 .....	157
10.9 多线程的缺点 .....	157
10.10 常见面试题分析 .....	158
10.10.1 请说明进程和线程的区别 .....	158
10.10.2 一个具有生命的线程有哪些状态 .....	158
10.10.3 如何理解线程同步 .....	158
10.10.4 哪些事件会导致线程死亡 .....	159
10.11 本章习题 .....	159
<b>第11章 JDBC链接数据库 .....</b>	<b>161</b>
11.1 JDBC简介 .....	161
11.1.1 什么是JDBC .....	161
11.1.2 JDBC的目标 .....	161
11.1.3 JDBC如何实现数据库的平台无关性 .....	162
11.2 JDBC中的常用类和接口 .....	162
11.2.1 驱动程序管理类（DriverManager） .....	162
11.2.2 声明类（Statement） .....	162
11.2.3 数据库链接类（Connection） .....	163
11.2.4 结果集合类（ResultSet） .....	163
11.3 如何实现数据库的链接 .....	164
11.3.1 加载合适的数据库驱动程序 .....	164
11.3.2 数据库配置问题 .....	164
11.3.3 建立数据库链接并获得Statement对象 .....	165
11.3.4 执行数据库查询语句 .....	166
11.3.5 获得查询结果 .....	166
11.3.6 关闭数据库链接 .....	166
11.3.7 完整的示例程序 .....	166
11.4 数据库基本操作 .....	168
11.4.1 创建数据库表 .....	168
11.4.2 查询数据 .....	169
11.4.3 添加数据 .....	169
11.4.4 更改数据 .....	169
11.4.5 删除数据 .....	170
11.5 常见面试题分析 .....	170
11.5.1 JDBC的工作原理是什么 .....	170
11.5.2 如何使用连接池技术 .....	170
11.5.3 如何使用SQL更改数据 .....	170
11.6 本章习题 .....	171



<b>第12章 Java异常处理</b>	172
12.1 理解异常	172
12.2 异常示例	172
12.3 Java异常处理	174
12.3.1 try区块	174
12.3.2 catch区块	175
12.3.3 Java异常规范	178
12.4 Throwable类及其子类	178
12.4.1 Throwable类的定义和方法	178
12.4.2 异常类的继承关系	180
12.4.3 异常重抛的例子	181
12.5 运行期异常	184
12.6 自定义异常	185
12.7 finally子句	189
12.7.1 执行finally子句	189
12.7.2 finally子句的必要性	191
12.8 异常的几个问题	192
12.8.1 异常丢失	193
12.8.2 构造函数中的异常处理	194
12.8.3 异常匹配	195
12.9 异常的优点	196
12.9.1 分离异常处理代码	197
12.9.2 按方法调用顺序向上传播错误	198
12.9.3 分组并区分错误类型	200
12.10 常见面试题分析	201
12.10.1 哪个类是所有异常的基础类	201
12.10.2 Java如何处理异常	201
12.10.3 如何使用throws	201
12.11 本章习题	202
<b>第13章 Java的I/O处理</b>	205
13.1 流 (Stream) 的概念	205
13.2 字符流	205
13.2.1 输入流类InputStream	205
13.2.2 输出流类OutputStream	206
13.3 字节流	207
13.3.1 Writer类	207
13.3.2 Reader类	209
13.4 File类	209
13.4.1 创建文件夹 (目录)	210
13.4.2 创建文件	210

13.4.3 复制文件	212
13.4.4 删除文件	213
13.4.5 删除文件夹	214
<b>13.5 I/O流的典型运用</b>	<b>215</b>
13.5.1 文件流	215
13.5.2 读取内存数据	216
13.5.3 链接文件	218
13.5.4 管道流	219
13.5.5 随机访问文件	219
13.5.6 从标准输入读取	220
13.5.7 I/O重定向	221
13.5.8 过滤流	222
13.5.9 序列化对象	223
<b>13.6 常见面试题分析</b>	<b>224</b>
13.6.1 写一个复制文件的程序	224
13.6.2 什么是序列化	225
13.6.3 如何序列化和反序列化一个Java对象	225
<b>13.7 本章习题</b>	<b>225</b>
<b>第14章 Java Swing编程</b>	<b>227</b>
<b>14.1 Swing容器</b>	<b>227</b>
14.1.1 JFrame容器	227
14.1.2 JPanel容器	228
<b>14.2 Swing的事件模型</b>	<b>230</b>
14.2.1 制作一个按钮	230
14.2.2 实现按钮的事件监听	231
14.2.3 Swing的事件模型	232
<b>14.3 Swing组件</b>	<b>233</b>
14.3.1 按钮	234
14.3.2 图示 (Icons)	234
14.3.3 文本	236
14.3.4 工具提示	237
14.3.5 单选按钮	237
14.3.6 复选框	239
14.3.7 组合框	240
14.3.8 列表框	241
14.3.9 消息框	243
14.3.10 菜单	249
14.3.11 页签式面板	251
14.3.12 弹出式菜单	253
14.3.13 工具条	254

14.3.14	进度条	256
14.3.15	对话框	257
14.3.16	文件对话框	258
14.3.17	边框	260
14.3.18	表模型	262
14.3.19	树模型	265
14.4	控制面板布局管理器	271
14.4.1	流布局管理器	271
14.4.2	边界布局管理器	273
14.4.3	网格布局管理器	274
14.4.4	盒子布局管理器	276
14.5	常见面试题分析	277
14.5.1	Swing事件模型的通用规则是什么	277
14.5.2	如何使用FlowLayout布局	278
14.6	本章习题	278

## 第四篇 Java分布式计算技术

第15章	Java网络编程	279
15.1	TCP/IP协议	279
15.1.1	IP协议和IP地址	279
15.1.2	TCP协议和端口	282
15.1.3	客户/服务器通信模型	282
15.2	UDP协议	283
15.3	基于Java的客户/服务器程序	283
15.3.1	Socket及其原语	284
15.3.2	创建服务器	285
15.3.3	创建客户端	286
15.4	Socket类详解	288
15.4.1	创建Socket	289
15.4.2	Socket类的getXX()方法	291
15.4.3	Socket类的setXX()方法	293
15.4.4	关闭Socket	297
15.5	SocketServer类	297
15.5.1	创建SocketServer	297
15.5.2	SocketServer类的两个重要方法	299
15.5.3	读取SocketServer信息	300
15.6	数据报通信	301
15.6.1	数据报通信简介	301
15.6.2	DatagramPacket类简介	302

15.6.3 DatagramSocket类简介 .....	304
15.6.4 实现数据报通信 .....	306
15.7 常见面试题分析 .....	309
15.7.1 简述对TCP/IP协议的理解 .....	309
15.7.2 Java的TCP编程模型是什么 .....	309
15.7.3 UDP协议的通信特点是什么 .....	309
15.8 本章习题 .....	310
<b>第16章 RMI技术</b> .....	<b>311</b>
16.1 如何实现RMI程序 .....	311
16.1.1 定义远端接口 .....	312
16.1.2 定义远端对象 .....	312
16.1.3 实现服务器对象的Stub和Skeleton .....	313
16.1.4 创建服务器程序 .....	313
16.1.5 创建客户端程序 .....	314
16.1.6 运行RMI程序 .....	315
16.2 RMI的动态加载类 .....	317
16.3 RMI的特点 .....	317
16.4 常见面试题分析 .....	318
16.4.1 简述RMI应用程序的组成 .....	318
16.4.2 简述分布式对象应用程序的任务 .....	318
16.5 本章习题 .....	318
<b>第17章 JSP技术</b> .....	<b>320</b>
17.1 JSP技术概述 .....	320
17.1.1 JSP的基本概念 .....	320
17.1.2 JSP的运行原理 .....	321
17.2 构建JSP运行、开发环境 .....	321
17.2.1 JRE的安装 .....	322
17.2.2 Tomcat的安装 .....	323
17.2.3 开发工具的选择 .....	325
17.2.4 建立和保存JSP文件 .....	326
17.3 JSP编程基础 .....	327
17.3.1 HTML标记 .....	327
17.3.2 HTML表单 .....	330
17.4 JSP基本语法 .....	334
17.4.1 声明 .....	334
17.4.2 表达式 .....	335
17.4.3 脚本 .....	335
17.4.4 注释 .....	336
17.4.5 指令 .....	336
17.4.6 动作 .....	336