

[软件开发 **微视步** 讲解大系]

Java

从入门到精通

项目案例版

明日学院 编著

302 节同步视频，**484** 个实例分析

5 大项目案例，**150** 学时在线课程

☑ 实例资源库 ☑ 模块资源库 ☑ 项目资源库
☑ 面试资源库 ☑ 题库 ☑ 在线服务



手机扫码看视频
手把手教你做项目

软件开发微视频讲解大系



Java 从入门到精通

(项目案例版)

明日学院 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

• 北京 •

内 容 提 要

《Java 从入门到精通（项目案例版）》以 Java 8 为基础，从第一行代码开始，介绍了 Java 入门、Java 核心技术、Java 高级编程、Java 项目实战案例以及 Java 编程思想等相关内容。全书共 25 章，其中 1~20 章主要介绍了 Java 概述、Eclipse 开发环境搭建和开发工具的使用、Java 语言基础、数组、字符串、面向对象编程基础、面向对象核心技术、异常处理、Java 常用类、枚举与泛型、Swing 程序设计、高级事件处理、I/O、多线程、网络通信、使用 JDBC 操作数据库、Swing 高级组件、AWT 绘图等，每个重要知识点均结合具体的实例讲解；21~25 章通过一起来画画、小小五子棋等 5 个具体的项目开发案例，展现了项目开发的全过程。

《Java 从入门到精通（项目案例版）》配备了极为丰富的学习资源，具体内容如下：

◎配套资源：302 节教学视频（可扫描二维码观看），总时长 36.6 小时，以及全书实例源代码。

◎附赠“Java 开发资源库”，拓展学习本书的深度和广度。

※实例资源库：1093 个实例及源码解读

※模块资源库：16 个典型模块完整开发过程展现

※项目资源库：15 个项目完整开发过程展现

※能力测试题库：4 种程序员必备能力测试题库

※面试资源库：351 道常见 Java 面试真题

◎附赠在线课程：包括 Java、Oracle 体系课程、实战课程等多达百余学时的在线课程。

《Java 从入门到精通（项目案例版）》适合作为 Java 入门者、Java 工程师、应用型高校、培训机构的教材或参考书。

图书在版编目（CIP）数据

Java从入门到精通：项目案例版 / 明日学院编著

— 北京：中国水利水电出版社，2017.9

（软件开发微视频讲解大系）

ISBN 978-7-5170-5777-2

I. ①J… II. ①明… III. ①JAVA语言—程序设计
IV. ①TP312.8

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第210736号

书 名	Java 从入门到精通（项目案例版） Java CONG RUMEN DAO JINGTONG (XIANGMU ANLI BAN)
作 者	明日学院 编著
出版发行	中国水利水电出版社 （北京市海淀区玉渊潭南路 1 号 D 座 100038） 网址：www.waterpub.com.cn E-mail：sales@waterpub.com.cn
经 售	电话：（010）68367658（营销中心） 北京科水图书销售中心（零售） 电话：（010）88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京智博尚书文化传媒有限公司
印 刷	三河市龙大印装有限公司
规 格	203mm×260mm 16 开本 47.5 印张 1105 千字 1 插页
版 次	2017 年 9 月第 1 版 2017 年 9 月第 1 次印刷
印 数	00001—10000 册
定 价	89.80 元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

150学时在线课程界面展示

明日学院
www.mingrisoft.com

专注编程教育十八年！

课程



明日图书

淘宝店铺

登录 | 注册

首页

课程

读书

社区

服务中心

曾VIP会员

实践课程



命令方式修改数据库

Oracle | 实例
12分09秒

221人学习



实现手机QQ农场的进入游戏界面

Android | 实例
12分18秒

313人学习



第1讲 企业门户网站-功能概述

Java | 模块
1分34秒

329人学习



第1讲 酒店管理系统-概述

Java | 项目
1分32秒

440人学习



编写一个考试的小程序

Java | 实例
3分57秒

878人学习



画桃花游戏

C# | 实例
12分48秒

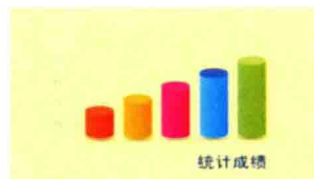
236人学习



三天打鱼两天晒网

C++ | 实例
29分26秒

326人学习

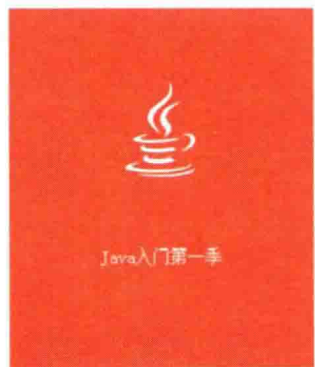


统计学生成绩

C++ | 实例
9分51秒

161人学习

体系课程



发现课程



三天打鱼两天晒网



命令方式修改数据库



编写一个考试的小程序

最新动态

- 1.7 集成Android开发环境的安装
- 10.8 调用存储过程
- 10.7 动态查询
- 10.6 批处理
- 10.5 添加、修改和删除数据
- 10.4 数据库查询
- 10.3 连接数据库
- 10.2 JDBC简介

专注编程



专业用户，专注编程
提高能力，经验分享

成长自己成就他人



不断学习、成长自己
授人以渔、助人成长

客服热线(每日9:00-21:00)

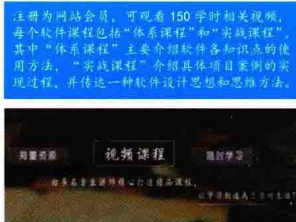
400 675 1066



关注学习交流群

150学时在线课程资源展示

体系课程 实战课程



课程提纲

- 第一章 初识Java
- 第二章 Java编码规范
- 第三章 变量和常量
- 第四章 运算符
- 第五章 选择结构
- 第六章 循环结构
- 第七章 数组的使用
- 第八章 数组排序
- 第九章 String字符串基础
- 第十章 字符串操作

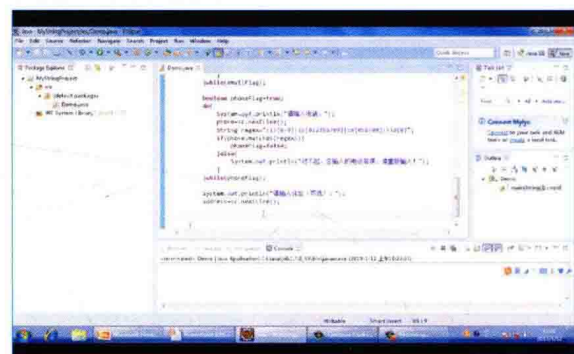
提纲展开

- 第三章 变量和常量
 - 3.1 标识符与关键字
 - 3.2 变量
 - 3.3 常量
 - 3.4 数据类型
 - 3.5 浮点类型
 - 3.6 字符类型
 - 3.7 布尔类型
 - 3.8 数据类型转换
 - 3.9 练习——输出字符串
 - 3.10 练习——打印汇率单
 - 3.11 练习——模拟移动充值
 - 3.12 练习——输出天气预报
 - 3.13 练习——输出象棋口诀
 - 3.14 练习——模拟儿童购票
 - 3.15 练习——输出列车时刻表

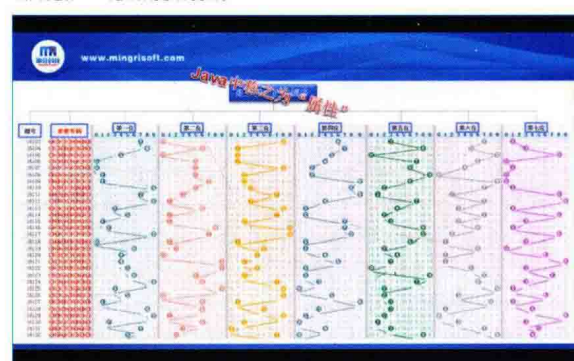
视频展示



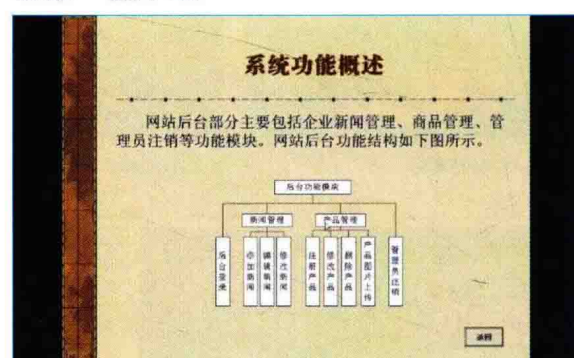
实例视频——核对用户注册信息



项目视频——明日彩票预测系统



模块视频——企业门户网站



体系课程

实战课程

编写一个考试的小程序

Java | 实例

3分57秒

878人学习

核对用户注册信息

Java | 实例

26分6秒

64人学习

猴子吃桃问题

Java | 实例

3分33秒

42人学习

明日彩票预测系统

Java | 项目

2小时47分49秒

28人学习

通讯录系统

Java | 项目

1小时49分53秒

9人学习

一起来画画

Java | 项目

1小时52分48秒

29人学习

BBS系统

Java | 模块

1小时46分钟

36人学习

企业门户网站

Java | 模块

1小时9分3秒

368人学习

医药管理系统

Java | 模块

2小时15分钟

221人学习

前言

Preface

Java 是一种面向对象的可跨越多平台、可移植性高的计算机编程语言。因具有简单、面向对象、分布式、安全性、平台独立与可移植性、多线程、动态性等特点，在桌面程序开发、金融业、网站、嵌入式领域、大数据技术、科学应用等方面，得到了广泛的应用，是应用范围最广泛的开发语言，也是 IT 产业常用的技术。Java 程序可以运行在大部分系统平台上，如移动电话、嵌入式设备及消费类电子产品等，目前很多 Android 应用的代码都是使用 Java 语言编写的。Java 是一门随时代快速发展的计算机语言程序，在大数据、云计算、人工智能和移动互联网的产业环境下，Java 能与各方面进行对接（如大数据分析软件 Hadoop 本身就是用 Java 语言编写的），其优势将进一步展现出来，在创新和社会进步上继续发挥强有力的重要作用。

本书内容

本书从初学者的角度出发，全面、系统地介绍了 Java 编程所需要的各种技术。全书共 25 章，其中 1~20 章主要介绍了 Java 简介、Eclipse 开发环境搭建和开发工具的使用、Java 语言基础、流程控制、数组、字符串、面向对象编程基础、面向对象核心技术、异常处理、Java 常用类、集合类、枚举与泛型、Swing 程序设计、高级事件处理、I/O（输入/输出）、反射、多线程、网络通信、使用 JDBC 操作数据库、Swing 高级组件、AWT 绘图等 Java 基础知识、核心技术和高级应用；第 21~25 章通过一起来画画、明日彩票预测系统、小小五子棋等 5 个具体案例开发的全过程，综合全书知识点，详细介绍了 Java 各项技术在实际程序开发中的具体应用和相关编程思想，为以后具体的实战开发打下坚实基础。

本书特点

📌 结构合理，适合自学

本书定位以初学者为主，在内容安排上充分考虑到初学者的特点，内容由浅入深，循序渐进，能引领读者快速入门。

📌 视频讲解，通俗易懂

为了提高学习效率，本书大部分章节都录制了教学视频。视频录制时采用模仿实际授课的形式，在各知识点的关键处给出解释、提醒和需注意事项，专业知识和经验的提炼，让你高效学习的同时，更多体会编程的乐趣。

📌 实例丰富，一学就会

本书在介绍知识点时，辅以大量的实例或示例，并提供具体的设计过程和大量的图示，可帮助

读者快速理解并掌握所学知识点。最后的 5 个大型综合案例，运用软件工程的设计思想和 Java 相关技术，让读者学习软件项目开发的实际过程。

❏ 栏目设置，精彩关键

根据需要并结合实际工作经验，作者在各章知识点的叙述中穿插了大量的“注意”“说明”“技巧”“多学两招”“试一试”等小栏目，让读者在学习过程中，快速理解相关知识点并引导读者动手，切实掌握相关技术的应用技巧。

本书显著特色

📖 体验好

二维码扫一扫，随时随地看视频。书中大部分章节都提供了二维码，读者朋友可以通过手机微信扫一扫，随时随地看相关的教学视频。（若个别手机不能播放，请参考前言中的“本书学习资源列表及获取方式”下载后在电脑上观看）

📖 资源多

从配套到拓展，资源库一应俱全。本书提供了几乎覆盖全书的配套视频和源文件。还提供了开发资源库供读者拓展学习，具体包括：实例资源库、模块资源库、项目资源库、面试资源库、测试题库等，拓展视野、贴近实战，学习资源一网打尽！

📖 案例多

案例丰富详尽，边做边学更快捷。跟着大量案例去学习，边学边做，从做中学，学习可以更深入、更高效。

📖 入门易

遵循学习规律，入门实战相结合。编写模式采用基础知识+中小实例+实战案例，内容由浅入深，循序渐进，入门与实战相结合。

📖 服务快

提供在线服务，随时随地可交流。提供企业服务 QQ、网站下载等多渠道贴心服务。

本书学习资源列表及获取方式

本书的学习资源十分丰富，全部资源如下：

📖 配套资源

(1) 本书的配套同步视频共计 302 节，总时长 36.6 小时（可扫描二维码观看或通过下述方法下载）

(2) 本书中小实例共计 248 个，综合案例共计 5 个（源代码可通过下述方法下载）

📖 拓展学习资源（开发资源库）

(1) 实例资源库（典型实例 1093 个）

(2) 模块资源库（典型模块 16 个）

(3) 项目资源库（典型案例 15 个）

- (4) 面试资源库（面试真题 351 道）
- (5) 能力测试题库（能力测试题 4 种）

☐ 以上资源的获取及联系方式（注意：本书不配带光盘，书中提到的所有资源均需通过以下方法下载后使用）

- (1) 读者朋友可以加入下面的微信公众号下载资源或咨询本书的有关问题。



- (2) 登录网站 xue.bookln.cn，输入书名，搜索到本书后下载。

- (3) 加入本书学习 QQ 群：642499709，咨询本书的有关问题。

(4) 登录中国水利水电出版社的官方网站：www.waterpub.com.cn/softdown/，找到本书后，根据相关提示下载。

本书读者

- 编程初学者
- 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

致读者

本书由明日学院 Java 程序开发团队组织编写，主要编写人员有申小琦、赵宁、张鑫、周佳星、白宏健、王国辉、李磊、王小科、贾景波、冯春龙、杨柳、葛忠月、隋妍妍、赵颖、李春林、裴莹、刘媛媛、张云凯、吕玉翠、庞凤、孙巧辰、何平、李菁菁、张博洋、胡冬、梁英、周艳梅、房雪坤、江玉贞、高春艳、辛洪郁、刘杰、宋万勇、张宝华、杨丽、潘建羽、王博、房德山、宋晓鹤、高洪江、刘志铭、赛奎春等。

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。

祝读者朋友在编程学习路上一帆风顺！

编 者

目 录

Preface

第 1 章 初识 Java 1

 视频讲解: 38 分钟 实例: 1 个

- 1.1 Java 简介 1
 - 1.1.1 什么是 Java 1
 - 1.1.2 Java 的版本 2
 - 1.1.3 Java API 文档 3
- 1.2 搭建 Java 环境 4
 - 1.2.1 下载 JDK 4
 - 1.2.2 配置 JDK 环境 6
- 1.3 第一个 Java 程序 9
- 1.4 Eclipse 开发环境 10
 - 1.4.1 Eclipse 简介 11
 - 1.4.2 下载 Eclipse 11
 - 1.4.3 Eclipse 的配置与启动 13
 - 1.4.4 Eclipse 工作台 14
 - 1.4.5 导入项目文件 14
- 1.5 Eclipse 的使用 15
 - 1.5.1 创建 Java 项目 15
 - 1.5.2 创建 Java 类文件 16
 - 1.5.3 使用编辑器编写程序代码 17
 - 1.5.4 运行 Java 程序 19
- 1.6 程序调试 19
- 1.7 小结 21

第 2 章 Java 语言基础 22

 视频讲解: 113 分钟 实例: 16 个

- 2.1 代码注释与编码规范 22
 - 2.1.1 代码注释 22
 - 2.1.2 编码规范 23
- 2.2 变量与常量 24
 - 2.2.1 标识符与关键字 24

2.2.2 变量 25

2.2.3 常量 26

2.3 基本数据类型 26

2.3.1 整数类型 26

2.3.2 浮点类型 29

2.3.3 字符类型 31

2.3.4 布尔类型 32

2.4 数据类型转换 33

2.4.1 隐式转换 33

2.4.2 显式转换 34

2.5 运算符 35

2.5.1 赋值运算符 35

2.5.2 算术运算符 36

2.5.3 自增和自减运算符 37

2.5.4 关系运算符 38

2.5.5 逻辑运算符 39

2.5.6 位运算符 40

2.5.7 复合赋值运算符 44

2.5.8 三元运算符 45

2.5.9 圆括号 46

2.5.10 运算符优先级 46

2.6 小结 47

第 3 章 流程控制 48

 视频讲解: 132 分钟 实例: 20 个

3.1 程序结构 48

3.2 条件语句 49

3.2.1 if 条件语句 49

3.2.2 switch 多分支语句 56

3.3 循环语句 60

3.3.1 while 循环语句 60

3.3.2	do...while 循环语句	61	5.2.2	连接其他数据类型	92
3.3.3	while 与 do...while 比较	62	5.3	提取字符串信息	93
3.3.4	for 循环语句	62	5.3.1	获取字符串长度	93
3.3.5	foreach 语句	64	5.3.2	获取指定的字符	94
3.3.6	循环语句的嵌套	65	5.3.3	获取子字符串索引位置	95
3.4	跳转语句	66	5.3.4	判断字符串首尾内容	98
3.4.1	break 语句	66	5.3.5	获取字符数组	101
3.4.2	continue 语句	69	5.3.6	判断子字符串是否存在	101
3.5	小结	70	5.4	字符串的操作	102
第 4 章	数组	71	5.4.1	截取字符串	102
	 视频讲解: 95 分钟 实例: 13 个		5.4.2	字符串替换	103
4.1	数组的概述	71	5.4.3	字符串分割	105
4.2	一维数组	71	5.4.4	大小写转换	108
4.2.1	创建一维数组	71	5.4.5	去除空白内容	109
4.2.2	初始化一维数组	73	5.4.6	比较字符串是否相等	110
4.2.3	获取数组长度	73	5.4.7	格式化字符串	113
4.2.4	使用一维数组	74	5.5	可变字符串	118
4.3	二维数组	75	5.5.1	StringBuffer 类的常用方法	119
4.3.1	创建二维数组	75	5.5.2	StringBuilder 类的使用方法 ...	122
4.3.2	初始化二维数组	76	5.5.3	StringBuffer、StringBuilder、 String 之间的关系	123
4.3.3	使用二维数组	77	5.6	小结	125
4.4	数组的基本操作	79	第 6 章	面向对象编程基础	126
4.4.1	遍历数组	79		 视频讲解: 101 分钟 实例: 16 个	
4.4.2	填充和批量替换数组元素	80	6.1	面向对象概述	126
4.4.3	复制数组	81	6.1.1	对象	126
4.5	数组的排序	83	6.1.2	类	127
4.5.1	算法: 冒泡排序	83	6.1.3	面向对象程序设计的特点	128
4.5.2	算法: 选择排序	85	6.2	类与对象	130
4.5.3	Arrays.Sort() 方法	87	6.2.1	成员变量	130
4.6	小结	88	6.2.2	成员方法	131
第 5 章	字符串	89	6.2.3	构造方法	135
	 视频讲解: 147 分钟 实例: 41 个		6.2.4	局部变量	137
5.1	String 类	89	6.2.5	局部变量的有效范围	137
5.1.1	声明字符串	89	6.2.6	对象的创建	138
5.1.2	创建字符串	89	6.2.7	访问对象的属性和行为	139
5.2	连接字符串	91	6.2.8	对象的销毁	141
5.2.1	连接字符串	91	6.2.9	this 关键字	141

10.3	List 集合	229	12.3.2	流布局 (FlowLayout) 管理器	261
10.3.1	List 接口	229	12.3.3	BorderLayout 边界布局管理器	262
10.3.2	List 接口的实现类	229	12.3.4	网格布局 (GridLayout) 管理器	264
10.3.3	Iterator 迭代器	231	12.4	常用面板	265
10.4	Set 集合	231	12.4.1	JPanel 面板	265
10.4.1	Set 接口	232	12.4.2	JScrollPane 滚动面板	266
10.4.2	Set 接口的实现类	232	12.5	标签组件与图标	267
10.5	Map 集合	234	12.5.1	JLabel 标签组件	267
10.5.1	Map 接口	234	12.5.2	图标的使用	268
10.5.2	Map 接口的实现类	234	12.6	文本组件	271
10.6	集合的使用场合	236	12.6.1	JTextField 文本框组件	271
10.7	小结	236	12.6.2	JPasswordField 密码框组件	272
第 11 章	枚举与泛型	237	12.6.3	JTextArea 文本域组件	273
	 视频讲解: 77 分钟 实例: 11 个		12.7	按钮组件	274
11.1	枚举	237	12.7.1	JButton 按钮组件	274
11.1.1	使用枚举类型设置常量	237	12.7.2	JRadioButton 单选按钮组件	275
11.1.2	深入了解枚举类型	239	12.7.3	JCheckBox 复选框组件	278
11.1.3	使用枚举类型的优势	244	12.8	列表组件	279
11.2	泛型	245	12.8.1	JComboBox 下拉列表框组件	279
11.2.1	回顾“向上转型”与“向下转型”	245	12.8.2	JList 列表框组件	281
11.2.2	定义泛型类	246	12.9	常用事件监听器	283
11.2.3	泛型的常规用法	247	12.9.1	监听事件简介	283
11.2.4	泛型的高级用法	250	12.9.2	动作事件监听器	283
11.2.5	泛型总结	253	12.9.3	焦点事件监听器	285
11.3	小结	253	12.10	小结	286
第 12 章	Swing 程序设计	254	第 13 章	高级事件处理	287
	 视频讲解: 174 分钟 实例: 19 个			 视频讲解: 68 分钟 实例: 6 个	
12.1	Swing 概述	254	13.1	键盘事件	287
12.1.1	Swing 特点	254	13.2	鼠标事件	289
12.1.2	Swing 包	255	13.3	窗体事件	291
12.1.3	常用 Swing 组件概述	255	13.3.1	捕获窗体焦点变化事件	291
12.2	常用窗体	256	13.3.2	捕获窗体状态变化事件	292
12.2.1	JFrame 窗体	256	13.3.3	捕获其他窗体事件	294
12.2.2	JDialog 对话框窗体	258			
12.3	常用布局管理器	259			
12.3.1	绝对布局	260			

13.4	选项事件.....	296	16.1	线程简介	336
13.5	小结.....	298	16.2	实现线程的两种方式	337
第 14 章	I/O (输入/输出)	299	16.2.1	继承 Thread 类	337
	 视频讲解: 118 分钟 实例: 7 个		16.2.2	实现 Runnable 接口	339
14.1	流概述.....	299	16.3	线程的生命周期	341
14.2	输入/输出流.....	300	16.4	操作线程的方法	342
14.2.1	输入流	300	16.4.1	线程的休眠	342
14.2.2	输出流	301	16.4.2	线程的加入	344
14.3	File 类	303	16.4.3	线程的中断	345
14.3.1	创建 File 对象.....	303	16.5	线程的优先级	347
14.3.2	文件操作	303	16.6	线程的同步	349
14.3.3	文件夹操作	306	16.6.1	线程安全	349
14.4	文件输入/输出流.....	308	16.6.2	线程同步机制	350
14.4.1	FileInputStream 类与 FileOutputStream 类.....	308	16.7	线程的暂停与恢复	352
14.4.2	FileReader 类与 FileWriter 类.....	309	16.8	小结	354
14.5	带缓冲的输入/输出流.....	311	第 17 章	网络通信	355
14.5.1	BufferedInputStream 类与 BufferedOutputStream 类.....	311		 视频讲解: 87 分钟 实例: 3 个	
14.5.2	BufferedReader 类与 BufferedWriter 类.....	313	17.1	网络程序设计基础	355
14.6	数据输入/输出流.....	315	17.1.1	局域网与因特网	355
14.7	小结.....	318	17.1.2	网络协议	356
第 15 章	反射	319	17.1.3	端口和套接字	357
	 视频讲解: 78 分钟 实例: 5 个		17.2	IP 地址封装.....	357
15.1	Class 类与 Java 反射	319	17.3	TCP 程序设计	359
15.1.1	Class 类	319	17.3.1	ServerSocket 服务器端	359
15.1.2	获取构造方法	322	17.3.2	Socket 客户端.....	360
15.1.3	获取成员变量	325	17.3.3	TCP 网络程序实例	361
15.1.4	获取方法	328	17.4	UDP 程序设计	364
15.2	Annotation 注解.....	331	17.4.1	使用 Java 进行 UDP 程序 设计	364
15.2.1	内置注解	331	17.4.2	DatagramPacket 类	364
15.2.2	自定义注解	332	17.4.3	DatagramSocket 类	365
15.3	小结.....	335	17.4.4	UDP 网络程序实例.....	366
第 16 章	多线程.....	336	17.5	多线程聊天室	370
	 视频讲解: 57 分钟 实例: 9 个		17.6	小结	376
			第 18 章	使用 JDBC 操作数据库	377
				 视频讲解: 60 分钟 实例: 6 个	
			18.1	JDBC 概述.....	377

18.1.1	数据库基础	377	19.7	小结	425
18.1.2	JDBC 简介	379	第 20 章	AWT 绘图	427
18.2	JDBC 中常用的类和接口	379		 视频讲解: 86 分钟 实例: 9 个	
18.2.1	DriverManager 类	379	20.1	Java 绘图基础	427
18.2.2	Connection 接口	380	20.1.1	Graphics 类	427
18.2.3	Statement 接口	381	20.1.2	Graphics2D 类	427
18.2.4	PreparedStatement 接口	382	20.1.3	Canvas 类	428
18.2.5	CallableStatement 接口	382	20.2	绘制几何图形	428
18.2.6	ResultSet 接口	383	20.3	设置颜色与画笔	431
18.3	数据库操作	384	20.3.1	设置颜色	431
18.3.1	连接数据库	384	20.3.2	设置画笔	433
18.3.2	数据查询	386	20.4	绘制文本	435
18.3.3	动态查询	388	20.4.1	设置字体	435
18.3.4	添加、修改、删除记录	390	20.4.2	绘制文字	435
18.3.5	调用存储过程	393	20.5	图像处理	436
18.4	小结	394	20.5.1	绘制图像	437
第 19 章	Swing 高级组件	395	20.5.2	图像缩放	438
	 视频讲解: 112 分钟 实例: 12 个		20.5.3	图像翻转	440
19.1	高级组件面板	395	20.5.4	图像旋转	444
19.1.1	JSplitPane 分割面板	395	20.5.5	图像倾斜	445
19.1.2	JTabbedPane 选项卡面板	398	20.6	小结	446
19.1.3	桌面面板和内部窗体	402	第 21 章	一起来画画	447
19.2	菜单	406		 视频讲解: 119 分钟 综合案例: 1 个	
19.2.1	创建 JMenuBar 菜单栏	406	21.1	开发背景	447
19.2.2	创建 JPopupMenu 弹出式 菜单	411	21.2	系统功能设计	447
19.3	JToolBar 工具栏	412	21.2.1	系统功能结构图	447
19.4	文件选择器	413	21.2.2	业务流程图	448
19.4.1	JFileChooser 文件选择 对话框	413	21.3	搭建项目	448
19.4.2	FileFilter 文件过滤器	415	21.3.1	系统开发环境要求	448
19.5	JProgressBar 进度条	416	21.3.2	创建新项目	449
19.6	JTable 表格组件	418	21.3.3	导入资源	452
19.6.1	使用 JTable 创建表格	418	21.4	创建可以显示的窗体	456
19.6.2	表格的常用操作方法	418	21.5	创建画板	461
19.6.3	使用表格模型创建表格	421	21.6	添加鼠标画笔功能	464
19.6.4	维护表格模型	422	21.7	添加工具栏	467
			21.7.1	添加工具栏组件	467
			21.7.2	实现调整画笔粗细功能	470

21.7.3	实现添加颜色功能	473	22.6.1	主窗体概述	526
21.7.4	实现清除图像功能	476	22.6.2	主窗体基本布局	527
21.7.5	实现绘制图形功能	478	22.6.3	添加主窗体中的组件	532
21.7.6	实现保存图片功能	482	22.6.4	实现数据库的连接	537
21.8	添加菜单栏	484	22.6.5	分页显示历届开奖信息	540
21.8.1	添加菜单栏组件	485	22.6.6	打开主窗体	552
21.8.2	给菜单项添加单击事件	488	22.7	号码走势对话框设计	554
21.9	实现添加水印功能	491	22.7.1	号码走势对话框概述	554
21.10	添加鼠标图标效果	495	22.7.2	创建号码走势对话框	555
21.10.1	创建保存图片的包	495	22.7.3	创建第一位开奖号码走势 面板	555
21.10.2	实现更改鼠标图标功能	495	22.7.4	实现号码走势对话框功能	556
21.11	添加简笔画对照窗口	498	22.7.5	实现从主窗体向号码走势 对话框的跳转功能	558
21.11.1	创建保存简笔画素材 的包	498	22.7.6	设计第一位开奖号码走势 面板	560
21.11.2	创建显示简笔画的窗体	499	22.7.7	获取第一位开奖号码走势 数据	567
21.11.3	实现简笔画窗体与主窗体 互相关联	501	22.7.8	以折线图显示近 10 期开奖 号码走势	571
21.12	让按钮变得更好看	504	22.8	随机选号对话框设计	580
21.13	一起来找茬	510	22.8.1	随机选号对话框概述	580
21.14	小结	512	22.8.2	添加随机选号对话框中的 组件	581
第 22 章	明日彩票预测系统	513	22.8.3	实现显示开奖期数	582
	 视频讲解: 131 分钟 综合案例: 1 个		22.8.4	实现从主窗体向随机选号 对话框的跳转功能	584
22.1	开发背景	513	22.8.5	随机选号和按要求选号的 切换	585
22.2	系统功能设计	514	22.8.6	机选选号功能的实现	591
22.2.1	系统功能结构图	514	22.8.7	按照指定要求选取彩票 号码	595
22.2.2	系统业务流程图	514	22.8.8	指定按要求选号时的约束 条件	600
22.3	系统开发必备	515	22.8.9	彩票购买功能的实现	603
22.3.1	系统开发环境要求	515	22.8.10	关闭随机选号对话框	606
22.3.2	创建明日彩票预测系统 项目	515	22.9	一起来找茬	608
22.4	数据库设计	516	22.10	小结	609
22.4.1	数据库概述	516			
22.4.2	数据表设计	517			
22.5	登录窗体设计	518			
22.5.1	登录窗体概述	518			
22.5.2	设计登录窗体	518			
22.5.3	登录功能的实现	524			
22.6	主窗体设计	526			

第 23 章 小小五子棋..... 610

综合案例：1 个

23.1	开发背景.....	610
23.2	系统功能设计.....	611
23.2.1	系统功能结构.....	611
23.2.2	系统业务流程.....	611
23.3	系统开发环境要求.....	612
23.4	项目目录结构预览.....	612
23.5	公共模块设计.....	612
23.5.1	定义用户类.....	612
23.5.2	定义棋盘模型类.....	613
23.6	界面模型设计.....	614
23.6.1	界面模型概述.....	614
23.6.2	设计主窗体.....	614
23.6.3	设计登录界面.....	616
23.6.4	绘制棋盘界面.....	617
23.6.5	实现单击鼠标落棋功能.....	621
23.6.6	实现游戏回放功能.....	622
23.6.7	实现自由更换背景功能.....	623
23.6.8	清屏动画的实现.....	623
23.7	通信模块设计.....	624
23.7.1	通信模块概述.....	624
23.7.2	信息识别功能的实现.....	625
23.7.3	实现发送/接收聊天信息 功能.....	627
23.7.4	“悔棋”命令的实现.....	628
23.8	五子棋算法设计.....	629
23.9	人机对战设计.....	633
23.9.1	人机对战算法概述.....	633
23.9.2	计算机自动处理用户请求.....	633
23.9.3	计算机判断落棋点.....	634
23.9.4	计算机自动落棋.....	637
23.10	小结.....	638

第 24 章 企业进销存管理系统..... 639

综合案例：1 个

24.1	开发背景.....	639
24.2	系统功能设计.....	639
24.2.1	系统功能结构图.....	639

24.2.2	系统业务流程图.....	640
24.3	数据库设计.....	641
24.3.1	数据库概述.....	641
24.3.2	设计数据表.....	641
24.4	项目中的组织结构.....	645
24.5	公共类设计.....	645
24.5.1	创建 Item 公共类.....	645
24.5.2	创建数据模型公共类.....	646
24.5.3	创建 Dao 公共类.....	649
24.6	系统主窗体概述.....	658
24.7	进货单模块设计.....	659
24.7.1	添加进货商品的空模板.....	660
24.7.2	显示指定供应商主营商品 名称的下拉列表.....	661
24.7.3	更新进货商品详细信息.....	662
24.7.4	统计进货商品信息.....	663
24.7.5	进货商品入库功能的 实现.....	664
24.8	销售单模块设计.....	667
24.8.1	初始化销售票号.....	667
24.8.2	添加销售商品信息.....	668
24.8.3	统计销售商品信息.....	668
24.8.4	商品销售功能的实现.....	670
24.9	库存盘点模块设计.....	671
24.9.1	显示所有库存商品信息.....	672
24.9.2	统计库存商品的损益 数量.....	673
24.10	数据库备份与恢复模块设计.....	675
24.10.1	备份数据库.....	675
24.10.2	获取数据库备份文件.....	676
24.10.3	恢复数据库.....	677
24.11	小结.....	679

第 25 章 九宫格记忆网..... 680

综合案例：1 个

25.1	开发背景.....	680
25.2	系统功能设计.....	680
25.2.1	系统功能结构.....	680
25.2.2	系统业务流程.....	681

25.3	系统开发环境要求.....	681	25.8.5	退出登录的实现.....	698
25.4	项目目录结构预览.....	682	25.8.6	找回密码功能.....	698
25.5	数据库设计.....	682	25.9	显示日记列表模块设计.....	700
25.5.1	数据库结构预览.....	682	25.9.1	显示日记列表概述.....	700
25.5.2	数据表结构.....	683	25.9.2	展开和收缩图片功能.....	700
25.6	公共类设计.....	684	25.9.3	查看日记原图功能.....	702
25.6.1	编写数据库连接及操作类.....	684	25.9.4	对日记图片进行左转和 右转.....	703
25.6.2	编写保存分页代码的 JavaBean.....	686	25.9.5	显示全部日记功能.....	704
25.6.3	配置解决中文乱码的过 滤器.....	687	25.9.6	查看个人日记功能.....	705
25.6.4	编写实体类.....	688	25.9.7	删除个人日记功能.....	706
25.7	主界面设计.....	689	25.10	写日记模块设计.....	707
25.7.1	主界面概述.....	689	25.10.1	写日记模块概述.....	707
25.7.2	采用 DIV+CSS 技术使 页面内容居中.....	689	25.10.2	填写日记信息的实现.....	707
25.7.3	主界面的实现过程.....	690	25.10.3	预览日记图片功能.....	710
25.8	用户模块设计.....	691	25.10.4	保存日记图片功能.....	713
25.8.1	用户模块概述.....	691	25.11	社交模块设计.....	714
25.8.2	实现 Ajax 重构功能.....	691	25.11.1	社交模块的概述.....	714
25.8.3	用户注册的实现.....	692	25.11.2	评论功能的实现.....	715
25.8.4	用户登录的实现.....	697	25.11.3	点赞功能的实现.....	716
			25.12	小结.....	717
			Java 开发资源库使用说明.....		718

“Java 开发资源库” 目录

(Java 开发资源库需下载后使用, 具体下载方法详见前言中“本书学习资源列表及获取方式”)

第 1 大部分 实例资源库

(1093 个完整实例分析, 路径: 资源包/Java 开发资源库/实例资源库)

开发环境的应用

- 下载 JDK 开发工具包
- 把 JDK 工具包安装到指定磁盘
- 设置 JDK 的环境变量
- 验证 Java 开发环境
- 下载并安装 JRE 执行环境
- 编程输出星号组成的等腰三角形
- 下载最新的 Eclipse
- 为最新的 Eclipse 安装中文语言包
- 活用 Eclipse 的工作空间
- 在 Eclipse 项目中编程输出字符表情
- 为 Eclipse 添加新的 JDK 环境
- 设置 Eclipse 中文 API 提示信息
- 为项目添加类库
- 使当前项目依赖另一个项目
- 安装界面设计器
- 设计 Windows 系统的运行对话框界面
- 设计计算器程序界面
- 设计进销存管理系统的关于界面
- JDK 1.5 的安装与配置
- Tomcat 5.5 的安装
- 配置 Windows 2000+SQL Server 2000+Tomcat 运行环境
- 配置 Windows 2000+Oracle +Tomcat 运行环境
- 配置 Windows 2000+ Access +Tomcat 运行环境
- 配置 Windows 2000+MySQL+Tomcat 运行环境
- 配置 Windows XP 2003+SQL Server 2000+Tomcat 运行环境

- 在 Linux 下安装 JDK 1.5
- 在 Linux 下配置 Tomcat 服务器
- 配置 Linux+MySQL+ Tomcat 运行环境
- 配置 Windows+Resin 运行环境
- 配置 Linux+Resin 运行环境
- 安装与配置 WebLogic 服务器
- WebLogic 中 SQL Server 2000 的 JDBC 连接池配置
- 应用 Dreamweaver 开发 JSP 程序
- 配置 Windows 2000+MySQL+Tomcat 运行环境
- 应用 MyEclipse 开发 JSP 程序
- 应用 NetBeans 开发 JSP 程序

Java 基础应用

- 基本语法
- 运算符
- 条件语句
- 循环控制

数组与集合的应用

- 数组演练
- 数组操作
- 数组排序与查询
- 常用集合的使用

字符串处理技术

- 格式化字符串
- 辨别字符串
- 操作字符串

面向对象技术应用

- Java 中类的定义