语言基础

001

计算机的发展

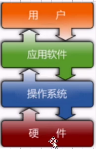


物联网

002

操作系统和平台相关性

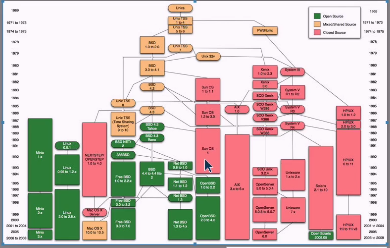
OS



Windows发展



Unix发展



平台相关性：

不同的平台都有指定的指令格式

Linux没有扩展名，不是按照扩展名来区分的。

平台相关性关系到应用软件的迁移

003

Windows键盘的操作和常见命令

004 太极和八卦

005进制概述

十进制：0 1 2 3 4 5 6 7 8 9；

二进制：0 1

八进制：0 1 2 3 4 5 6 7

十六进制：0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

七进制：0 1 2 3 4 5 6 7

电脑存储单位：

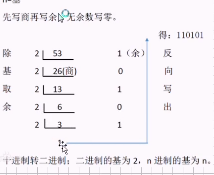
二进制存储：bit byte k MB GB TB PB

一个字节8位即 1byte = 8 bits

1k=1024byte

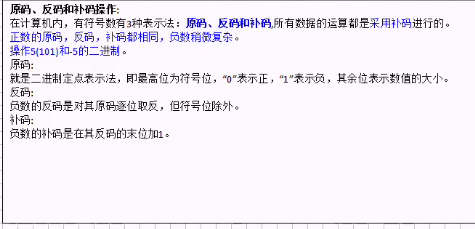
1MB=1024K

进制转换：

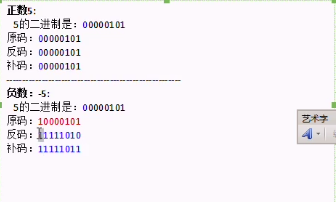


007

原码 补码（所有运算都是补码运算） 反码



正数的原码、反码、补码都相同

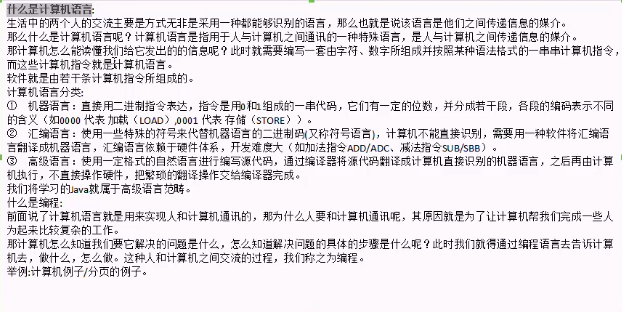


反码是原码的相应位0变1，1变0；符号为不变

补码是在反码的基础上在最后一位上+1

SUN和java

008



机器语言

二进制指令

汇编语言

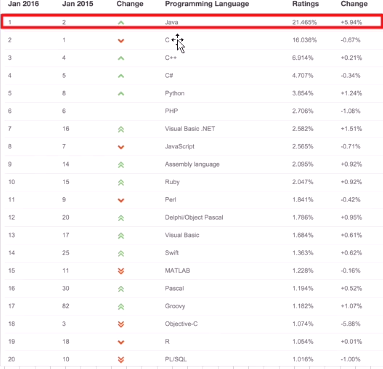
二进制指令的符号

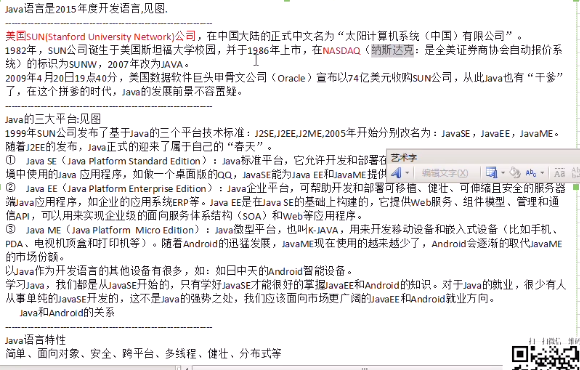
高级语言

自然语言进行编码，然后利用编译器生成计算机直接识别的机器语言

009

2015-2016语言排名



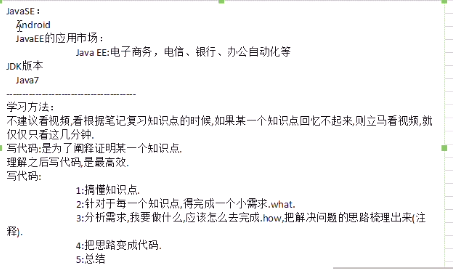
java三大平台：

j2se:开发桌面程序

j2ee：开发BS

j2me：嵌入式语言

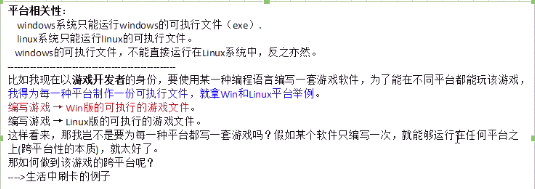
010 javase课程体系和学习方法



Java核心是1.4,增加不同的内容是从而有不同的版本。

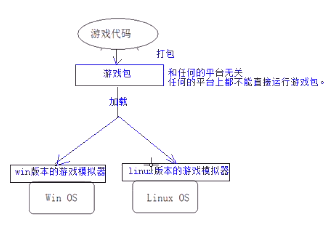
步骤很重要，思维很重要；写代码之前一定要先写思路，开始代码可能与思路出入较大，但是写多了最后思路与代码就基本一致了

011 引出扩平台型和可移植性

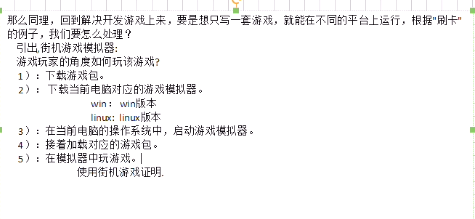




012 实现街机游戏的跨平台性

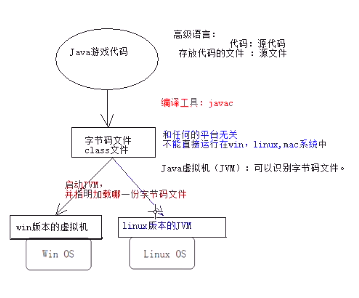


对于开发者来说只需要开发游戏包就可以了

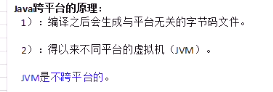


游戏包和平台无关，游戏模拟器和平台无关。

013 java的跨平台性原理



启动jvm的命令：java

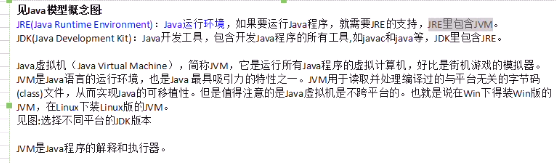


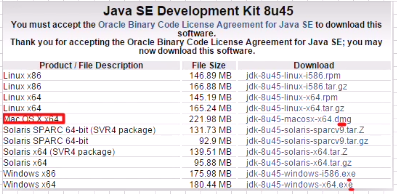
014 jdk-jre-jvm概述

Jdk：java development kit

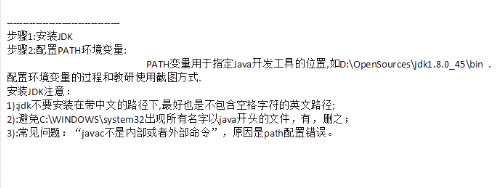
Jre：java runtime environment

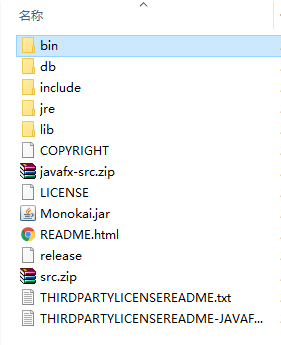
Jvm:java virtual machine

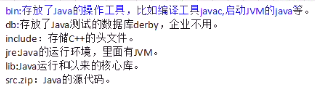




015 搭建java开发和运行环境





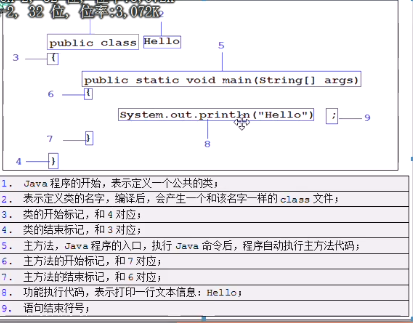


016 第一个java程序

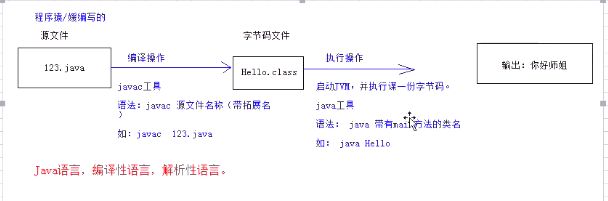
编写源代码

编译：javac 源文件

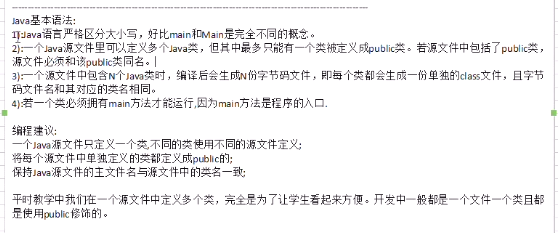
启动jvm加载字节码文件并解释执行：java 源文件名



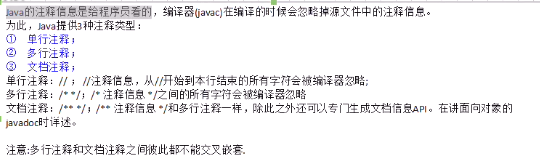
017 java的编译和运行机制



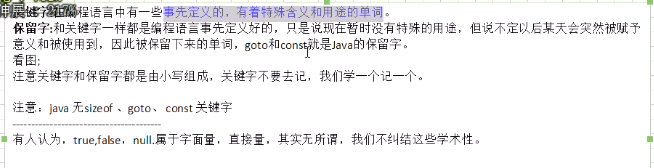
019 java基本语法

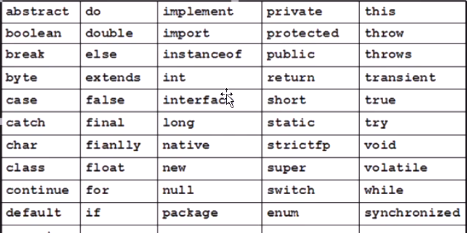


020 java的三大注释

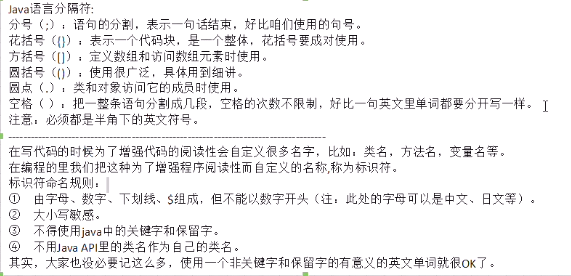


021 java中的关键字和保留字

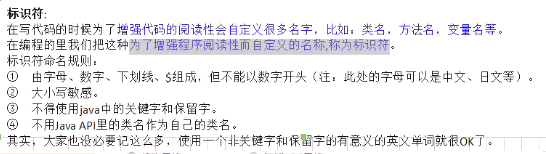




022 java中的语言分隔符



025 java语言的标识符规范



024 Editplus工具

Day 02

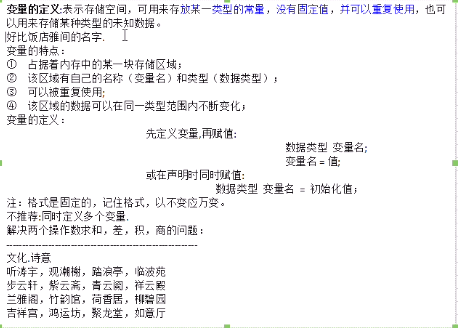
001 字面量和常量



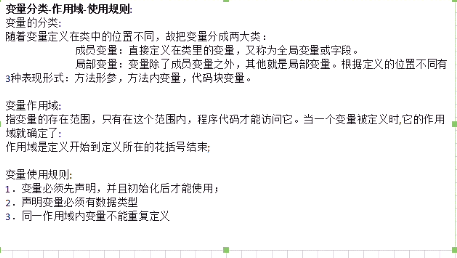
字面量就是直接给出的一个值（可以是整数小数true false等）

002 引出变量

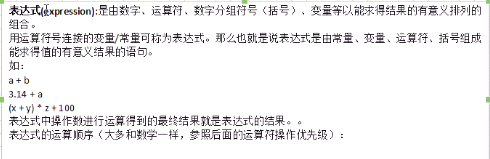
003 变量的定义和基本使用



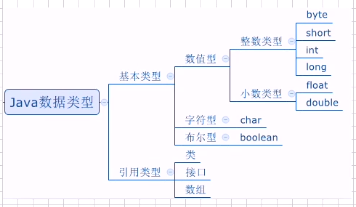
004 变量的分类、作用域和使用规则



005 java表达式



006 数据类型和分类



基本数据类型/原生数据类型

数值型：

整数型：byte short int long

小数型：float double

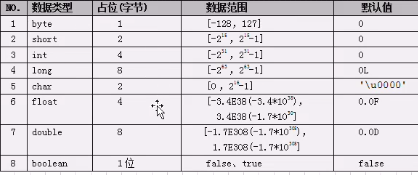
不同整数类型在内存中占用的空间大小不同。

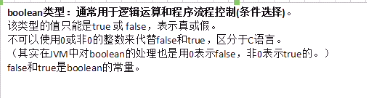
字符型:char

布尔型:Boolean,true和false

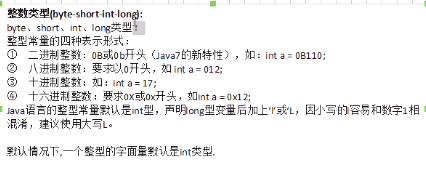
引用数据类型/对象数据类型

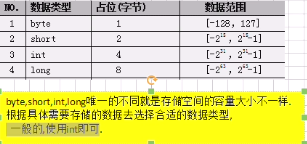
007 布尔类型

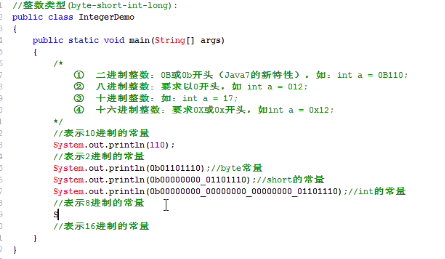




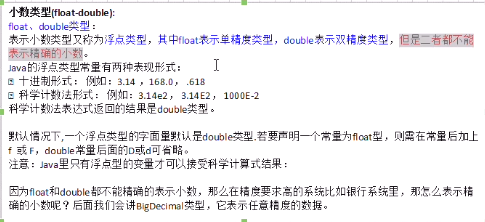
008 整数类型



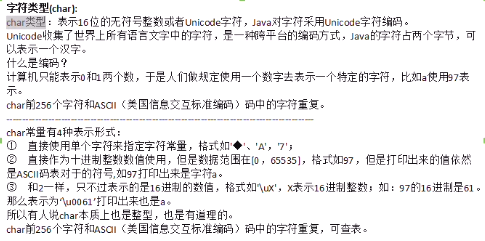




009 小数类型



010 字符类型



从某方面来讲，char就是整数类型，0~2^16-1，最高位不是符号位

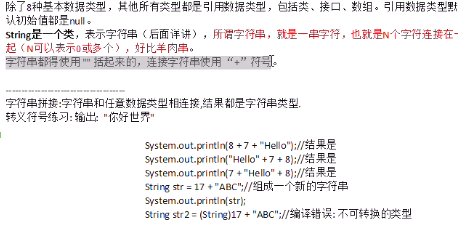
Boolean在jvm中也是由0和1来表示的

char c1=65;

System.out.println(c1); //输出A

011 最常用的引用类型

String

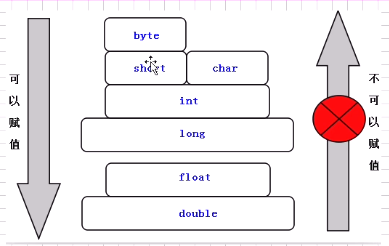


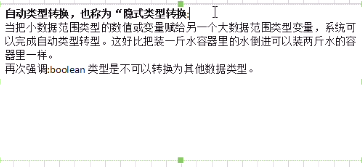
012 数据过大和溢出



数字运算都是二进制运算，即先转换为二进制在运算

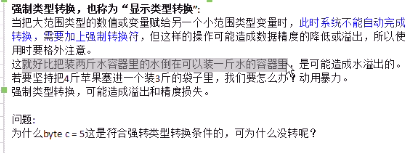
013 基本类型的自动转换



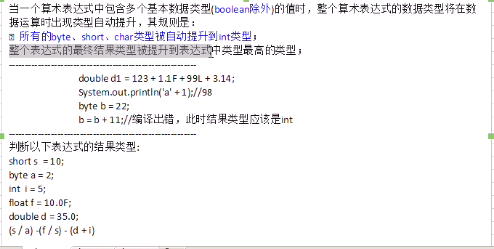


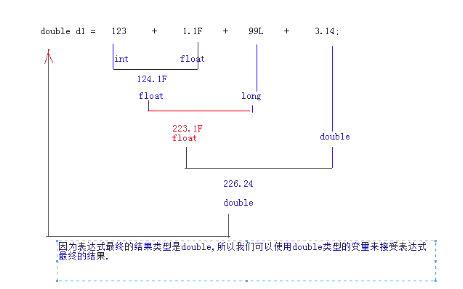


014 基本数据类型的强制转换

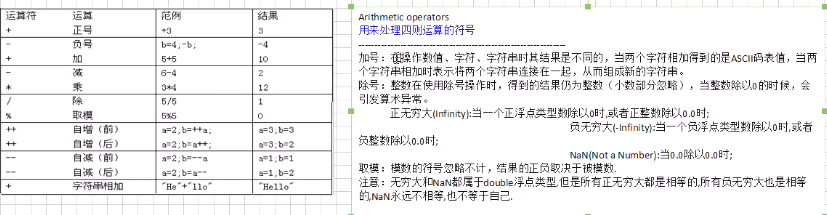


015 表达式类型的自动提升

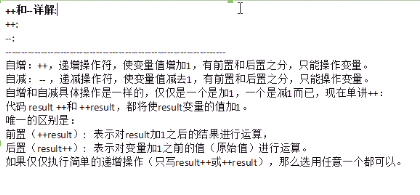




016 算数运算符

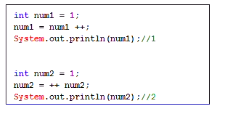


017 ++和--的详解

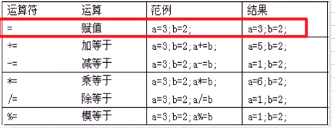


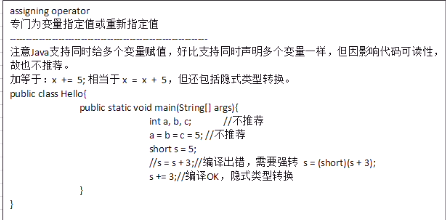
++ -- 都只能操作变量，不能操作常量（字面常量和定义的常量）

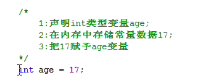
018 自增的面试题



019 赋值运算符

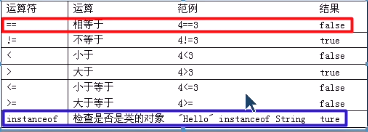




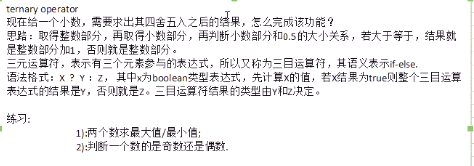


+= -= \*= /= 包含隐式类型转换

020 比较运算符



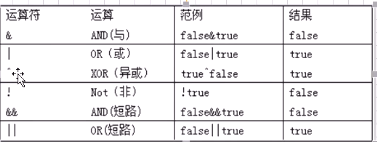
021 三元运算符

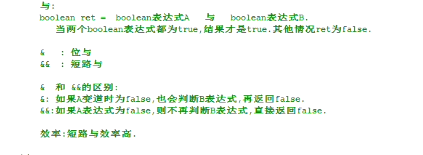


022 分页业务逻辑算法

边界条件判断

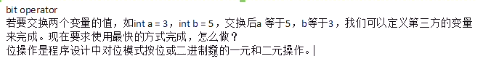
023 逻辑运算符

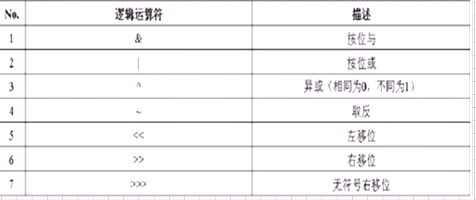


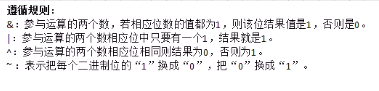


短路运算符效率更高

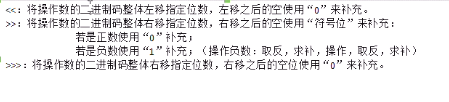
024 为运算符





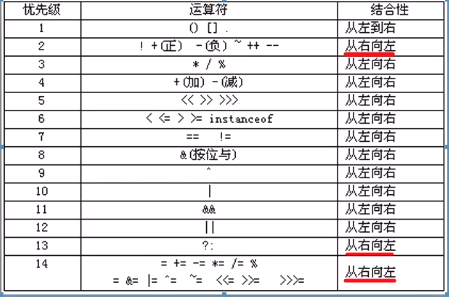


026 移位操作



027 交换两个变量的值

028 运算符操作的优先级



028 小结

Day03

001 顺序结构



002 if结构