

Java 基础入门

1 Java基础入门：入门篇

1 用程序来做计算

1.1 第一个Java程序

1.2 用变量做计算

1.3 表达式（浮点数、优先级和类型转换）

1.4 如何做编程作业

1.5 第1章编程题

2 判断

2.1 作比较

2.2 判断语句

2.3 多路分支

2.4 第2章编程题

3 循环

3.1 循环

3.2 for循环

3.3 循环控制

3.4 循环应用

3.5 第3章编程题

4 数组

4.1 数组的创建和使用

4.2 数组变量和运算

4.3 二维数组

4.4 第4章编程题

5 函数

5.1 函数的定义和调用

5.2 函数的参数与本地变量

5.3 第5章编程题

6.使用对象

6.1 字符类型

6.2 包裹类型

6.3 字符串类型

6.4 Math类

6.5 第6章编程题

2 Java基础入门：面向对象程序设计

- 1 类与对象
 - 1.1 用类制造对象
 - 1.2 定义类
 - 1.3 this
 - 1.4 成员变量初始化
 - 1.5 第1章编程题
- 2 对象交互
 - 2.1 对象交互
 - 2.2 访问属性
 - 2.3 包
 - 2.4 静态成员
 - 2.5 第2章编程题
- 3 继承和多态
 - 3.1 继承
 - 3.2 子类父类关系
 - 3.3 多态和向上造型
 - 3.4 final
 - 3.5 第3章编程题
- 4 特殊的类
 - 4.1 抽象
 - 4.2 接口
 - 4.3 内部类
 - 4.4 枚举类
 - 4.5 第4章编程题

3 Java基础入门：容器、异常和IO

- 1 标准类库
 - 1.1 Object类
 - 1.2 包裹类
 - 1.3 Math类
 - 1.4 String类
 - 1.5 StringBuffer类
 - 1.6 Random类
- 2 容器
 - 2.1 主要容器类型
 - 2.2 容器的实现方式
 - 2.3 遍历
- 3 泛型
 - 3.1 泛型的使用
 - 3.2 子类型泛型和通配符
- 4 异常
 - 4.1 throw-try-catch机制
 - 4.2 函数对抛出异常的声明throws

5 IO

5.1 stream

5.2 Reader/Writer和stream的关系

5.3 DataInput/OutputStream

5.4 对象串行化

4 Java基础入门：设计模式

1 面向对象设计原则

1.1 消除代码复制

1.2 封装

1.3 可扩展性

1.4 框架加数据

2 UML介绍

2.1 UML介绍

3 Java设计模式

3.1 创建型模式

3.2 结构型模式

3.3 行为模式

5 Java基础入门：并发并行和分布式

1 线程

1.1 创建线程

1.2 线程控制

1.3 线程同步：synchronized

1.4 线程的wait()和notify()机制

1.5 通过管道的线程间通信

1.6 第1节编程题

2 函数式编程

2.1 Lambda表达式

2.2 函数式接口

3 并行

3.1 并行框架

3.2 流式计算

3.3 第3节编程题

4 分布式

4.1 实用技术和工程能力

6 Java基础入门：实用技术工程能力

1 RTTI

1.1 分布式原理讲解

1.2 Class类

1.3 Method类

2 socket通信

2.1 TCP的Socket和ServerSocket

2.2 UDP的通信方式

2.3 构建socket服务的设计模式

3 JDBC

3.1 JDBC如何连接和查询

3.2 事务处理

3.3 preparedStatement

4 工程能力

4.1 JavaDoc

4.2 Maven

4.3 GitHub