

- ★Java程序语言
- ★面向对象程序开发
- ★Swing图形化接口
- ★使用JavaAPI函数库
- ★编写、测试与部署应用程序
- ★处理异常；多线程
- ★网络程序设计
- ★集合与泛型

## 目录

---

- 1 进入Java的世界
  - Java的工作方式
  - Java的程序结构
  - 剖析类
  - main () 方法
  - 循环
  - 条件分支
  - 设计程序
  - 术语制造机
  - 谈话录
  - 习题
- 2 拜访对象村
  - 椅子大战
  - 继承
  - 覆盖
  - 什么是类？
  - 创建你的第一个对象
  - 使用main ()
  - 猜数字
- 3 认识变量
  - 声明变量
  - Primitive主数据类型
  - Java关键字
  - 引用变量
  - 对象的声明与赋值

- 可回收堆空间
- 数组
- 4 对象的行为
- 操作对象状态的方法
- 方法参数与返回类型
- 值传递
- Getters与Setters
- 封装
- 数组中的引用
- 5 超强力方法
- 创建战舰游戏
- 简单版
- 编写伪码
- 测试
- 编写程序
- 完成版
- 用Math.random () 产生随机数
- 预先输入好的程序
- 类型转换
- 用Integer.parseInt () 转换字符串
- 6 使用Java函数库
- 7 对象村的优质生活
- 8 深入多态
- 9 对象的前世今生
- 10 数字很重要
- 11 有风险的行为
- 12 看图说故事
- 13 使用Swing
- 14 保存对象
- 15 网络联机
- 16 数据结构
- 17 发布程序
- 18 分布式计算
- 附录A：程序料理决定版
- 附录B：十大遗珠之憾
- 索引