

Day23

Review month1

JCF => Java Collections Framework => Java集合框架

```
1      JCF
2
3      Collection      Map
4
5      List      Set      SortedMap
6
7      SortedSet
```

List: 有序 不唯一

Set: "唯一"

SortedSet: 有序 "唯一"

```
1  ArrayList  LinkedList  Vector  Stack
2  HashSet
3  TreeSet
4  HashMap   Hashtable   ConcurrentHashMap
```

所有单值类型集合统一的操作有哪些?

add(obj) remove(obj) contains(obj) size()

clear() iterator() forEach() stream()

addAll() removeAll() retainAll() ---> 返回差集

```
1  小明:   手机   键盘   篮球
2  小红:   手机   键盘   口红
3
4  进货:   小明.addAll(小红)
```

List集合有序吗? 如何按照程序员需要的顺序进行排序呢?

有序 默认添加顺序..

```
1  1> Collections.sort(list,比较器);
```

Map集合 如何按照其值对象进行排序?

Map集合**没法按照值对象**进行排序

哪怕有序Map集合 也是**只能按照主键对象**排序

```
1  如果需求决定 一定要按照值对象排序
2  可以创建一个新的Map集合 让键做值 值做键
```

内部类：成员内部类 局部内部类 匿名内部类

定义在一个类类体当中的类 被称作内部类

What

为什么要使用内部类：

Why

内部类是Java当中**共享数据**最简单的方式之一
还能体现类和类之间的**专属关系**~

- 1 *： 内部类同样是类 编译之后会形成.class
- 2 其命名规则为 外部类名字\$内部类名字
- 3 注意 同一篇代码 不能出现等价定义

内部类的分类：能够共享到外部类的哪些成员

成员内部类：

外部类的所有[静态+非静态]成员[属性+方法]

如何理解其与外部类的关系：

蛔虫和牛的关系

如何创建其对象：

```
Outer.Inner in = new Outer().new Inner();
```

静态内部类：

外部类的静态成员[属性+方法]

如何理解其与外部类的关系：

寄居蟹和蛤蜊壳的关系

房客和房东的关系

如何创建其对象：

```
Outer.Inner in = new Outer.Inner(); --->并不影响外部类，所以不创建
```

表达类与类的专属关系

- 1 *： 静态内部类能够共享的是外部类的静态成员
- 2 但是静态成员本身就能直接访问
- 3 还用内部类去共享吗？
- 4 显然不用，所以，内部类的存在 并不是为了共享数据
- 5 而是为了表达类和类的专属关系

局部内部类：

如果定义在外部类的静态方法中：

只能共享外部类静态成员

如果定义在外部类的非静态方法中：

能够共享外部类所有成员

另外 还有其所在的方法体当中的局部变量也能共享

只是JDK8.0之前必须用**final**修饰

8.0开始可以**不加final** 但**默认就是final** 传参，并放到构造方法中

```
1  如何理解其与外部类的关系：
2      老师和学生的关系（特定范围内的关系）
3  如何创建其对象：
4      Inner in = new Inner();
5      *: 有位置限定： 定义结束之后 所在方法结束之前
```

匿名内部类：

#: 如果生个孩子就是为了拿去卖钱的
就不用费尽心思给他起名字

#: 某些场景下 我们自己的名字根本不重要
反而父母或者长辈的名字才重要

```
1      new 接口() {
2          完成抽象方法的具体实现
3      };
4
5      或者
6
7      new 父类(给父类构造方法传参){
8          完成抽象方法的具体实现
9      };
10
11  *: 匿名内部类能够共享外部类的哪些成员
12      取决于定义它的位置
13      可能等价于上述三种的一种
```

*: 匿名内部类能够共享外部类的哪些成员
取决于定义它的位置
可能等价于上述三种的一种

```
1      //匿名内部类的语法创建一个医生对象
2      Person bq = new Person("扁鹊"){
3          @Override
4          public void eat(){
5              System.out.println("医生吃火腿");
6          }
7      };
8
9      bq.eat();
```

Java当中如何完成数据共享

- 1.使用静态变量完成共享 Okay
- 2.使用参数传递完成共享 Okay
- 3.使用内部类完成共享 Okay

一个凄美的爱情故事

一个小男孩 和 一个小女孩

他们约会去看电影 买完电影票之后 只够买一杯大可乐

于是找服务员要了两根吸管 共享同一杯可乐...

```
1 | 广寒宫 -> 电影院 Cinema
2 | 貂蝉 -> 可乐 cola
3 | 吕布 -> 男孩 Boy
4 | 董卓 -> 女孩 Girl
```

Day24

review

内部类：定义在一个类 **类体**当中的类 被称作内部类

内部类的**作用**：

- 1.用来共享数据
- 2.用来表达类和类的专属关系

内部类的分类：

成员内部类：共享外部类**所有**[静态+非静态]**成员**[属性+方法]

静态内部类：共享外部类**所有****静态成员**

局部内部类：

定义在静态方法中：只能共享静态成员

定义在非静态方法中：能够共享**所有成员**

由于局部内部类定义在**方法体**当中

所以还能共享其所在方法体当中的局部变量

只是**JDK8.0之前**必须加**final**修饰

8.0开始可以不加final但**默认就是最终变量**

```
1 | 匿名内部类：取决于定义它的位置 可能等价于上述三种的某一种
```

如何创建内部类对象：

1成员内部类： Outer.Inner in = new Outer().new Inner();

2静态内部类： Outer.Inner in = new Outer.Inner();

3局部内部类： Inner in = new Inner();

*:有位置限定 定义完成之后 所在方法结束之前

```
4匿名内部类： new 父类/接口(){
    完成抽象方法的具体实现;
}
```

共享数据的三种方式：

- 1.使用静态变量
- 2.使用参数传递(不要只会构造方法 还得会setter)
- 3.使用内部类

Exception (异常)

异常 Exception => 例外

Exception : 程序运行过程当中出现的**例外情况**而已

Java当中所有"问题"的体系结构

```
1 | Throwable
2 | [可以向外抛出的]
```

```
1 | Error      Exception
2 | [错误]     [异常]
3 |
4 |           RuntimeException
5 |           [运行时异常]
```

*: Error 和 Exception 的区别?

Error 是错误 通常是指由于硬件环境或者系统原因
导致的相对较严重的问题
OutOfMemoryError..

Exception 是异常 程序运行过程当中出现的例外情况

*: 运行时异常 和 非运行时异常的区别?

- 1、非运行时异常 在编译的时候 就要求程序员必须给出处理方案
否则编译无法通过 它们都直接**继承Exception**
- 2、运行时异常 在编译的时候不要求给出处理方案 编译直接通过
问题会在运行时直接体现出来 它们**继承RuntimeException**

*: 常见的运行时异常 11种

1运算符:

ArithmeticException = **算术异常**

```
System.out.println(5 / 0);
```

2数组:

NegativeArraySizeException = **负数的数组大小异常**

```
int[] data1 = new int[-5];
```

ArrayIndexOutOfBoundsException = **索引值超出边界异常**

```
int[] data2 = new int[]{11,22,33};
```

```
System.out.println(data2[3]);
```

3字符串:

NullPointerException = **空指针异常**

```
String s1 = null;
```

```
System.out.println(s1.length());
```

StringIndexOutOfBoundsException = 字符串索引值超出边界异常

```
String s2 = "ETOAK";  
System.out.println(s2.charAt(5));
```

NumberFormatException = 数字格式异常

```
String s3 = "123a";  
int price = Integer.parseInt(s3);  
System.out.println(price + 5);
```

1强制类型转换:

ClassCastException = 类型造型异常

```
Object stu = new Student();  
Cacti cc = (Cacti)stu;
```

```
1 // 强制类型转换    ()  
2 // instanceof  
3 // ==
```

4集合:

IllegalArgumentException = 非法参数异常

```
List list1 = new ArrayList<>(-7);
```

IndexOutOfBoundsException = 索引值超出边界异常

```
List list2 = new ArrayList<>();  
Collections.addAll(list2,11,22,33);  
System.out.println(list2.get(3));
```

IllegalStateException = 非法状态异常

```
1 List<Integer> list3 = new ArrayList<>();  
2 Collections.addAll(list3,11,22,33,44,55);  
3 Iterator<Integer> car = list3.iterator();  
4 car.remove();
```

ConcurrentModificationException = 并发修改异常

为什么要处理异常?:

- A.如果是非运行时异常 不做处理 编译都无法通过
- B.一旦程序(线程)运行过程当中出现**未作处理**的异常
虚拟机将直接中断程序(该线程)的执行

如何处理异常?:

- 1.抛还上级 throws
throws 出现在方法签名的最后
用于表达 本方法当中出现指定种类的异常
本方法当中不做处理 抛还给调用的上级进行处理

```

1      足以解决A 但无力解决B
2
3  2.自行处理 try catch finally
4      try{
5          可能出现异常的语句;
6          通常只写一句可能导致异常的语句;
7          除非需求决定前者出现异常 后者跳过
8      }catch(要捕获的异常类型 异常代号){
9          对捕获到的异常进行处理
10
11      0.隐瞒不报
12      1.简要的审:
13          异常代号.getMessage()
14      2.详细的审:
15          异常代号.printStackTrace()
16      }finally{
17          无论是否出现异常 最终都要执行的操作
18          通常是释放和关闭资源的操作
19      }
20
21  *: 一个try 后面可以跟上多个不同的catch
22      但是要求 类型必须前小后大 后者并列
23      总之不能前大后小 否则后者没有意义
24
25  *: 在JDK7.0之前 如果捕获到两种不同异常
26      要做的处理是相同的 也必须写多个catch分支
27      但是从JDK7.0开始 支持多重catch
28      一个catch捕获多种类型 中间用 |
29
30  *: 我们不要在finally当中写return语句
31      否则try 和 catch当中的所有return
      都失去意义了

```

如何在程序本没有异常出现的时候 主动制造异常出现的场景:

```

1  throw 出现在方法体当中 用于在没有异常的时候
2      主动制造异常出现的场景

```

*: throw和throws的区别

throws 出现在方法签名的最后

用于表达 本方法当中出现指定种类的异常

本方法当中不做处理 抛还给调用的上级进行处理

throw 出现在方法体当中 用于在没有异常的时候

主动制造异常出现的场景

如何自定义异常:

自己开发一个类 选择继承Exception / RuntimeException

非运行时异常 / 运行时异常

然后 在其构造方法的首行使用super() 指定异常的描述信息

五个常见异常：

Plus01:

当类体当中的静态变量是调用有异常声明的方法完成赋值的时候
我们不能在类体当中直接try catch 更不能在类的签名上throws
此时如果想要编译通过 必须借助静态初始化块 static{ }
在静态初始化块当中使用try catch进行处理

*: 如果是个非静态变量 则可以使用 非静态初始化块 或者 构造方法 { }

```
1 public class TestExceptionPlus1{
2     public static void main(String[] args){
3
4     }
5 }
6 class A{
7
8     static int i;
9     static{
10         try{
11             i = get();
12         }catch(Exception e){
13             e.printStackTrace();
14         }
15     }
16     public static int get()throws Exception{
17         int x = (int)(Math.random()*5);//0-4
18         if(x == 2 || x == 4){
19             throw new Exception("生成的数字不吉利");
20         }
21         return x;
22     }
23 }
```

Plus02:

在完成方法覆盖的时候 如果父类当中的方法没有任何throws声明
子类在覆盖该方法的时候 能不能声明抛出异常呢?
可以 但是只能**向外抛出**运行时异常 - 这样的行为没有意义
因为在**Java当中每个方法都默认抛出所有的运行时异常**
相当于 每个方法最后都有我们看不见的throws RuntimeException

```
1 public class TestExceptionPlus2{
2     public static void main(String[] args)throws RuntimeException{
3         C cc = new C();
4         cc.test();
5     }
6 }
7 class A{
8     public void test(){
9         System.out.println("这是父类的test()方法");
10    }
11 }
```



```

12 class C extends A{
13     @Override
14     public void test()throws RuntimeException{
15         System.out.println("这是子类的test()方法");
16     }
17 }

```

Plus03:

当我们的代码当中出现连续的多行语句都有异常声明的时候
 我们需要无论前者执行是否顺利 后者都要尝试去执行
 则必须借助try catch finally的finally当中 嵌套使用try catch
 我们把这种语法戏称为 **连环try... [学IO流的时候要用~]**

```

1  public class TestExceptionPlus3{
2      public static void main(String[] args){
3          SLT no1 = new SLT();
4          SLT no2 = new SLT();
5          SLT no3 = new SLT();
6
7          try{
8              no1.close();
9              return;
10         }catch(Exception e){
11             e.printStackTrace();
12         }finally{
13             try{
14                 no2.close();
15             }catch(Exception e){
16                 e.printStackTrace();
17             }finally{
18                 try{
19                     no3.close();
20                 }catch(Exception e){
21                     e.printStackTrace();
22                 }
23             }
24         }
25     }
26 }
27 class SLT{
28     public void close()throws Exception{
29         int x = (int)(Math.random()*2); //0 or 1
30         if(x == 1){
31             throw new Exception("拧坏了关不上的异常");
32         }
33         System.out.println("正常的关闭了水龙头");
34     }
35 }

```

Plus04:

为了进行异常处理而添加的try catch语法结构是有{}的
这对儿大括号同样能够控制变量的作用范围
所以如果我们的某些变量 在下文程序当中还要继续使用
就不能在try{}当中进行定义
应当在try{}前面完成定义 并且以默认值赋值
try{}当中只做重新赋值 不做变量定义

```
1 public class TestExceptionPlus4{
2     public static void main(String[] args){
3         int num = 0;
4         try{
5             num = get();
6
7         }catch(Exception e){
8             e.printStackTrace();
9         }
10        System.out.println(num);
11    }
12
13
14    public static int get()throws Exception{
15        int x = (int)(Math.random()*5);//0-4
16        if(x == 2 || x == 4){
17            throw new Exception("生成的数字不吉利");
18        }
19        return x;
20    }
21 }
```

Plus05:

在某些场景下 学会使用异常处理的机制代替传统的分支判断
会有奇效!!! 【某些场景 发生在下周... 和100有关】

```
1 public class TestExceptionPlus5{
2     public static void main(String[] args){
3
4     }
5     public static boolean check(String str){
6         //如果str当中全是数字 则返回true 反之false
7         try{
8             Integer.parseInt(str);
9             return true;
10        }catch(Exception e){
11            return false;
12        }
13
14        /*
15        for(int i = 0;i<str.length();i++){
16            char c = str.charAt(i);
17            if(c < '0' || c > '9'){
18                return false;
19            }
20        }
21    }
22 }
```

```

21         return true;
22     */
23 }
24 }

```

day25

Review

异常：程序运行过程当中出现的例外情况而已

Java当中所有问题的体系结构

Throwable

[可以向外抛出的]

```

1      Error      Exception
2
3      RuntimeException

```

#: Error和Exception的区别？

Error通常是指由于硬件环境或者系统原因导致的
相对较严重的问题

Exception就是运行过程当中出现的例外情况而已

#: 非运行时异常和运行时异常的区别？

非运行时异常在编译的时候就必须要求给出处理方案
否则编译无法通过

运行时异常在编译的时候不要求给出处理方案
编译可以直接通过 问题在运行时直接体现出来

#: 常见的运行时异常：

1 运算符

ArithmeticException = 算术异常

2 数组

NegativeArraySizeException = 负数数组大小异常

ArrayIndexOutOfBoundsException = 数组索引值超出边界异常

3 字符串

NullPointerException = 空指针异常

StringIndexOutOfBoundsException = 字符串索引值超出边界异常

NumberFormatException = 数字格式异常

1 类型转换

ClassCastException = 类型造型异常

4 集合

IllegalArgumentException = 非法参数异常 **illegalArgumentException**

IllegalStateException = 非法状态异常

IndexOutOfBoundsException = 索引值超出边界异常

ConcurrentModificationException = 并发修改异常

#: 为什么要处理异常

- A. 非运行时异常不做处理编译无法通过
- B. 一旦线程执行过程当中出现未做处理的异常
虚拟机将直接中断该线程的执行

#: 如何处理异常

- 1. throws 抛还上级 足以解决A 但无力解决B
- 2. try catch finally 自行处理

```
1      try{
2          可能出现异常的语句;
3      }catch(要捕获的异常类型 给异常起个名字){
4          0. 隐瞒不报
5          1. 简要的审    e.getMessage()
6          2. 详细的审    e.printStackTrace();
7      }finally{
8          无论是否出现异常 最终都要执行的操作
9          通常是释放和关闭资源的操作
10     }
11
12     *: 一个try 后面可以有多个catch 但是
13        决不允许前者包含后者
14
15     *: JDK7.0开始支持多重catch
16        如果捕获到不同类型的异常想要做相同处理
17        则catch(类型1 | 类型2 | 类型3 e)
18
19     *: finally当中不该出现return语句
```

如何在没有异常的情况下 主动制造异常出现

throw

用在方法体当中 用于主动制造异常出现的场景
[没事找事型]

```
1  throws
2      用在方法签名的最后 用于表达本方法中出现指定种类的异常
3      本方法当中不做处理 抛还给调用的上级进行处理
4      [有事甩锅型]
```

如何自定义异常

自己开发一个类 选择继承Exception / RuntimeException
在其构造方法的首行使用super()传参指定异常的描述信息

线程 Thread

程序: 保存在物理介质中的代码片段

进程: 一旦程序运行起来 就会编程操作系统其中的一个进程
进行当中的程序

线程: 进程当中更加微观的概念
程序当中一条独立的执行线索

为什么要使用多线程：

我们不否认在某些场景下使用多线程确实可以提高效率

但是使用多线程的**根本目的不是提高效率**

而是让程序同一时间能够做多件事情

从而可以服务多个用户 处理多个请求

线程的一生：

1	新生	就绪	运行	消亡
2	NewBorn	Runnable	Running	Dead
3				
4		阻塞		
5		Blocking		

如何实现线程：

1.extends Thread

2.implements Runnable

3.金针菇..

1	请用两种不同方式实现两个线程		
2	要求第一个线程打印1-26	extends Thread	
3	要求第二个线程打印a-z	implements Runnable	

如何控制线程：

0.**setPriority(int)**：设置线程的优先级别

可选范围**1-10** 默认优先级为**5**

优先级高 代表抢到时间片的概率高而已

1.**static sleep(long)**：让当前线程休眠指定的毫秒数 */在主方法里调用xx.sleep(),主线程进入睡眠/*

\r 独立回车字符

2.**static yield()**：让当前线程**放弃时间片** 直接返回就绪

3.**join()**：让**当前线程**邀请调用方法的那个线程**优先执行**

在被邀请的线程执行结束之前

当前线程一直阻塞 不再继续执行

*: **线程类当中所有的静态方法** 不要关注谁调用方法

而要关注 调用出现在谁的线程体当中

出现在谁的线程体当中 就是操作对应的那个线程

别看谁点 看写在哪

*: **线程类当中所有涉及到主动进入阻塞状态的方法**

都必须进行异常处理

因为它们都有异常声明

它们都有**throws InterruptedException**

InterruptedException是个**非运行时异常**

BigOne

一个向往美好的和尚 与 诸多动物一起旅游的故事

1 | - 《西游记》

故事当中涉及到如下多个线程：

有一个师傅线程 打印999次 "Only You"

有一个猴哥线程 打印888次 "俺老孙来也"

有一个八戒线程 打印777次 "分行李吧 回高老庄"

有一个悟净线程 打印666次 "大师兄 不好了 师傅被妖怪抓走了"

```
1 |                setPriority()
2 | *: 师傅天天逼逼叨叨特别烦人 请让他优先级最低
3 | *: 猴哥想给师弟们更多的表现机会 前三次拿到时间片
4 |     猴哥决定主动放弃                yield()
5 | *: 八戒很懒 干活之前需要先休眠300毫秒    sleep()
6 | *: 沙僧很依赖猴哥 猴子不死 他就不上    join()
```

线程类其它常用方法：static activeCount() / setDaemon(true) / interrupt() / static currentThread

setName() + getName() : 设置和得到线程的名字~

static activeCount() : 得到程序当中所有活跃线程的总数

活跃线程：就绪 + 运行 + 阻塞

setDaemon(true) : 设置线程成为守护线程

守护线程：守护线程是为其它线程提供服务的

当程序当中只剩下守护线程的时候

守护线程会自行消亡

*: **守护线程应当无限循环 以防止其过早消亡**

*: 设置成为守护线程 **必须早于线程的start**

否则会触发IllegalThreadStateException

*: 守护线程**应该具有较低的优先级别**

interrupt() : 中断 打断线程的阻塞状态

static currentThread() : 得到正在运行状态的线程对象

1.它可以出现在主方法当中 ☆**用于获得主线程对象**

2.它还可以出现在run()调用的其它方法中

用于得到**当前线程是谁**~

X.它绝对不该直接出现在run()当中
它得到的将完全等价于this

- 1 1.线程的基础 如何实现线程 如何启动线程
- 2 2.如何给线程设置名字 如何得到线程的线程
- 3 3.单例模式 - 醉汉式
- 4 4.run()调用的其它方法中 如何得到当前线程
- 5 5.多线程高并发的场景下 该如何选择键值对集合 ConcurrentHashMap
- 6 6.Map集合的基础操作 put() get() containsKey()
- 7 7.分析数据的线程如何邀请生产数据的线程优先执行 join()
- 8 8.连环try
- 9 9.CountDownLatch

```
import java.util.concurrent.*;
```

CountDownLatch

/**

CountDownLatch 是什么？核心方法有什么？

直译叫做**倒计时门闩** 是JUC包(**并发包**)当中的常用工具之一
其作者是Doug Lea 用于**主动制造阻塞**

```
1 核心方法：
2 构造方法： new CountDownLatch(门闩个数);
3
4 await() : 阻塞直到门闩都被打开 [分析数据的线程]
5 countDown() : 打开一个门闩 [每个生产数据的线程]
```

*/

```
class X{
    static CountDownLatch latch = new CountDownLatch(3);
}
```

X.latch.countDown();//拔掉一个门闩

```
try{
    X.latch.await();//等待开门
}catch(Exception e){
    e.printStackTrace();
}
```

day26

review

线程：程序当中一条独立的执行线索...

而多线程编程 就是让程序当中拥有多条独立的执行线索
从而可以同一时间做多件事 同一时间接待多个连接
处理多个请求...

为什么要使用多线程：

我们不否认某些场景使用多线程确实可以提高效率..
能够让程序同一时间做多件事情...

线程的五大状态：

新生 就绪 运行 消亡

```
1 | 阻塞(sleep() / join() / await())
```

如何创建线程：

1. extends Thread
2. implements Runnable

```
1 | 3. 明天见implements Callable<T>{}  
2 |  
3 | public T call()throws Exception{}
```

如何控制线程

- 0.**setPriority(int)**：设置线程的优先级别
- 1.**static sleep(long)**：让当前线程休眠指定的毫秒数
- 2.**static yield()**：让当前线程放弃时间片**直接返回就绪**
- 3.**join()**：让当前线程邀请调用方法的线程优先执行

线程类其它常用方法：

- setName() + getName()：设置和得到线程的名字
static activeCount()：得到程序当中所有活跃线程总数
setDaemon(true)：设置线程成为守护线程
- 1.守护线程必须无限循环 防止其过早消亡
 - 2.设置成为守护线程必须早于自身的start()
 - 3.守护线程应该具有较低的优先级
- interrupt()：中断线程的阻塞状态
static currentThread()：得到当前正在运行的线程对象
- 1.可以用于在主方法当中得到主线程
 - 2.可以在run()调用的其它方法中得到当前线程是谁
- X.不该直接出现在run() 得到的必然就是this

=====

synchronized

已知：Vector类的**add()** 和 **remove()** 都是synchronized修饰的

我们有一个Vector对象 名叫v

有两个线程对象 名叫t1 t2

- 1 当**t1**线程调用v对象的**add()** 方法已经开始执行了
- 2 但是还没执行结束呢 此时时间片耗尽
- 3 而**t2**线程抢到了时间片

问：

t2能不能调用v对象的add()? false

t2能不能调用v对象的remove()? false

已知：Hashtable类的put() 和 remove()都是**synchronized**修饰的

我们有两个Hashtable对象 名叫h1 和 h2

有两个线程对象 名叫t1 和 t2

- 1 当**t1**线程调用h1对象的**put()** 方法已经开始执行了
- 2 但是还没执行结束呢 此时时间片耗尽
- 3 而**t2**线程抢到了时间片

问：

t2能不能调用h1对象的add()? false

t2能不能调用h1对象的remove()? false

t2能不能调用h2对象的add()? true

t2能不能调用h2对象的remove()? true

综上所述 即便synchronized加在方法上 也是对对象进行加锁

Java世界当中 **只有每个对象才有互斥锁标记**

才能对其进行加锁 Java当中根本没有对方法加锁

锁池 等待池

锁池和**等待池**都是Java当中每个对象都有一份的空间

它们都是用于存放**线程任务**的

锁池 存放的是那些想要拿到对象的**锁标记**

但是还没能顺利拿到的线程

等待池 存放的是那些原本已经拿到了对象锁标记

怕与其它线程永久阻塞而**主动**释放锁标记的线程

它们的区别主要在三个方法

1.进入的时候是否需要**释放资源**

锁池不需要

等待池必须先要释放资源

2.离开的时候是否需要**调用方法**

锁池不需要

等待池必须要notify() / notifyAll()

3.离开之后去往什么状态

离开锁池返回就绪

离开等待池进入锁池

多线程共享数据的时候 可能导致并发错误!

根本原因: 多个线程共享操作同一份数据...

直接原因: 线程体当中连续的多个操作 未必能够连续执行

很可能操作只完成了一部分

然后时间片突然耗尽

此时另一个线程抢到了时间片

直接访问操作了操作不完整的数据

导火线:【时间片突然耗尽】

多个线程共享操作同一份数据的时候 线程体当中连续的多行操作

未必能够连续执行 很可能操作只完成了一部分

时间片突然耗尽 此时另一个线程抢到时间片

直接访问了操作并不完整的数据

在语法上没有任何错误 但数据却全是错的(**逻辑错误**)

1 | 编译不报错 运行没异常 它就是数据都不对

#: 并发修改异常 和 并发错误 是什么关系?

并发修改异常 是为了减少和避免并发错误出现

由官方程序员主动校验 主动抛出的运行时异常

它是为了避免程序进一步执行就该出现**并发错误**了

并发错误 编译不报错 运行没异常 杀程序员于无形

如何解决并发错误:

加锁

*: 多个线程共享操作的那个对象 被称作 **临界资源**

1st.互斥锁:

synchronized 修饰符 同步的...

修饰代码块:

```
synchronized(临界资源){
    需要连续执行的操作1;
    需要连续执行的操作2;
    ....;
}
```

修饰方法:

```
public synchronized void add(Object obj){
    需要连续执行的操作1;
    需要连续执行的操作2;
```

```
....;  
}
```

*: Vector Hashtable StringBuffer 之所以线程安全
是因为它们底层大量的方法都使用了synchronized

*: 单例模式懒汉式 需要synchronized修饰那个getter~

*: synchronized隔代丢失...

2nd.可重入锁 JDK5.0新特性 Doug Lea

java.util.concurrent.locks.ReentrantLock
Java包的工具包的并发包的锁包 可重入锁

lock()	unlock()
加锁	释放锁

```
1 ReentrantLock构造方法可以传参指定  
2   公平锁 / 非公平锁  
3  
4   new ReentrantLock(true)
```

死锁 what how

什么是死锁:

多个线程 相互持有对方想要申请的资源 不释放的情况下
又去申请对方已经持有到的资源
从而双双进入对方已经持有的资源的锁池当中
产生了永久的阻塞
- 死锁现象 DeadLock

```
1 1. 中美科学家联合国饿死事件  
2 2. 泉城路奔宝事件  
3 3. AABB事件
```

如何解决死锁:

一块空间: 等待池

三个方法: wait() / notify() / notifyAll()

```
1 wait() : 让当前线程放弃对象的锁标记  
2   并且进入调用方法的那个对象的等待池当中  
3  
4 notify() : 让当前线程从调用方法的那个对象的  
5   等待池中随机的唤醒一个线程  
6  
7 notifyAll() : 让当前线程从调用方法的那个对象的  
8   唤醒所有等待的线程
```

*: 注意 这三个方法不是线程类的方法 而是Object类的方法

因为Java当中每个对象都有等待池 都可能要操作等待池
所以这三个方法被定义在Object当中了

*: 必须拿到对象的锁标记 才能操作对象的等待池

这三个方法都必须在已经持有锁标记的前提下才能使用

`xxx.wait()` 必然出现在`synchronized(xxx){}`

否则不但操作失败 还会触发运行时异常

IllegalMonitorStateException

Monitor = 监视器 = 锁标记 = 互斥锁 = 锁旗标 = 互斥锁标记

两个线程交替执行~

顺丰陆运 不可能一个大卡车只安排一个司机师傅..

1	王师傅	黎师傅
2	1. 开4个小时	
3	2. 王师傅主动休息	
4		3. 开4个小时
5		4. 唤醒王师傅
6		5. 主动休息
7	6. 让黎师傅做好准备	

day27

Review

并发错误:

多个线程共享操作同一份数据

线程体当中连续的多行语句未必能够连续执行

很可能操作只完成了一部分 时间片突然耗尽

而此时另一个线程直接访问了操作不完整的数据

在语法上 这没有任何错误 但是逻辑上 数据全是错的..

如何解决并发错误:

加锁

1. 使用synchronized修饰符操作对象的互斥锁

a> 修饰代码块

```
synchronized(临界资源){  
    需要连续执行的操作1;  
    需要连续执行的操作2;  
}
```

```

1      b> 修饰方法
2      public synchronized void add(Object obj){
3          需要连续执行的操作1;
4          需要连续执行的操作2;
5      }
6
7      *: 方法的synchronized修饰符不会被子类继承得到
8          这个synchronized隔代丢失

```

```

1      2. 直接使用可重入锁
2      java.util.concurrent.locks.ReentrantLock;
3
4      lock()      unlock();
5      加锁      解锁
6
7      公平锁 & 非公平锁
8      new ReentrantLock(true);

```

什么是死锁

多个线程相互持有对方想要申请的资源
 不释放的情况下 又去申请对方已经持有的资源
 从而双双进入对方已经持有的资源的锁池当中
 产生了永久的阻塞
 - DeadLock

如何解决死锁:

一块空间: 对象的等待池
 三个方法: wait() / notify() / notifyAll()

```

1      *: 这三个方法是Object类的方法
2      *: 这三个方法必须在已经持有对方锁标记的前提下才能使用
3          所以它们必然出现在synchronized 的{}当中
4          否则不但操作失败 还会触发运行时异常
5      IllegalMonitorStateException

```

线程交替执行

1. 执行逻辑
2. 主动wait
 3. 执行逻辑
 4. 唤醒notify()
 5. 主动wait()
6. 唤醒notify()

*: 锁池和等待池的区别?

进入是否需要释放资源
 离开是否需要调用方法
 离开之后去往什么状态

shutdown() shutdownNow()

首先 它们都能禁止新任务再次提交

其次 它们都不能结束那些正在执行当中的线程任务

- 1 它们的区别在于 那些已经提交上去 还没开始执行的线程
- 2
- 3 **shutdown()** : 能够让进行中的和排队中的都执行完
- 4 **shutdownNow()** : 会直接退回排队中的线程任务

线程池

since JDK5.0 Doug Lea
java.util.concurrent.*;

- 1 线程池 是一种标准的资源池模式
- 2
- 3 资源池是指在用户出现之前提前预留活跃资源
- 4 从而在用户出现的第一时间 直接满足用户对资源的需求
- 5 并且将资源的创建和销毁 都委托给资源池完成
- 6 从而优化用户体验

- 1 假如一个线程的完整执行时间为 T
- 2 则 $T = t1 + t2 + t3$
- 3 $t1$: 在操作系统当中映射一个线程所消耗的时间
- 4 $t2$: 线程核心逻辑执行的时间 `run()`
- 5 $t3$: 在操作系统当中销毁一个线程所消耗的时间
- 6
- 7 假如`run()`当中的代码非常简短
- 8 则 $t2$ 所占 T 的比例就会很小
- 9 此时我们会觉得付出和回报不成比例 喧宾夺主

*: 什么是资源池 为什么要使用资源池?

资源池会在用户出现之前提前预留活跃资源
从而在用户出现的第一时间直接满足用户对资源的需求
并且将资源的创建和销毁都委托给资源池完成
从而优化用户体验...

*: 实现线程有哪些方式?

1. **extends Thread**
`public void run(){}`
2. **implements Runnable**
`public void run(){}`
3. **implements Callable**
`public T call()throws Exception{}`

*: 创建线程的第三种方式 优势是什么?

- 1.能够有return返回数据
- 2.能够向外抛出异常

*: shutdown() 和 shutdownNow()的区别?

*: 核心类库当中官方提供的常用的线程池种类有哪些?

- 1.newFixedThreadPool(): 修复后可重用的
- 2.newCachedThreadPool(): 缓存机制的 60S = 1M
- 3.newSingleThreadExecutor(): 单一实例的执行器

*: 如果自己创建线程池执行器 必须五个参数分别是什么?

- 1.核心线程的数量
- 2.最大线程的数量
- 3.KeepAliveTime => 保持活着的时间
- 4.TimeUnit => 时间单位
- 5.一个队列 用于存放超过最大需要排队的线程任务...

*: 什么是并发错误

*: 如何解决并发错误

*: 什么是死锁

*: 如何解决死锁

*: 线程的七大状态

*: 控制线程的方法有哪些?

*: InterruptedException

先启动线程 后设置其成为守护线程 不但会失败 还会触发异常

*: IllegalMonitorStateException

没有拿到对象锁标记就直接去操作对象的等待池

: 懒汉式单例

*private*2 + *static**2 + *public* + *synchronized*

*: 锁池和等待池的区别?

*: throw和throws的区别?

*: Exception和Error的区别

*: 运行时异常和非运行时异常的区别

*: 常见的运行时异常

*: throws try catch finally

*: catch(类型1 | 类型2 e) 多重catch 7.0

*: 自定义异常

*: 什么是内部类 内部类的作用是什么

*: 内部类的分类 每种内部类如何创建对象

```
=====
/*
    JDK5.0的时候Callable接口的出现 弥补了原本Runnable接口的两大不足
        1.run()被定义为void方法 线程执行结束没法返回数据
        2.run()没有任何throws声明 逼迫程序员必须try catch
*/
```

```
1 //Executors.newSingleThreadExecutor();
2 //单一实例的
3 //Executors.newCachedThreadPool();
4 //缓存机制的
5 ExecutorService es = Executors.newFixedThreadPool(2);
6 //修复后可重用的(固定大小)
7 ThreadOne t1 = new ThreadOne();
8 es.submit(t1); //将线程任务提交给执行器服务
```

day28

review (考试题)

01.内部类简述以及内部类的作用?

定义在一个类类体当中的类 被称作内部类
内部类可以用于共享数据
也可以用于表达类和类的专属关系

*: Java当中常见的共享数据的方式有哪些?

- a> 使用静态变量 [交替打印 static Object obj]
- b> 使用参数传递 [并发错误 一个打印 一个修改]
- c> 使用内部类 [死锁 泉城路奔宝]

02.内部类有几种?每种内部类能够共享外部类的什么数据?

4种

成员内部类: 能够共享外部类的所有[静态+非静态]成员[属性+方法]

静态内部类: 能够共享外部类的静态成员[属性+方法]

局部内部类:

如果定义在静态方法中 只能共享外部类静态成员

如果定义在非静态方法中 能够共享外部类所有成员

另外它出现在外部类的方法体当中

所以还能共享所在的外部类方法中的局部变量

只是JDK8.0之前必须加final 8.0开始可以不加

匿名内部类: 根据定义的位置 可能等价于上述三种任意一种

*: 成员内部类如何创建对象?

```
Outer.Inner in = new Outer().new Inner();
```


*: 请使用匿名内部类语法创建一个**比较器对象**

```
Comparator cmp = new Comparator(){  
    @Override  
    public int compare(Integer i1,Integer i2){  
        return i2.compareTo(i1);  
    }  
};
```

```
1 Set<Integer> set = new TreeSet<>(new Comparator<Integer>(){  
2     @Override  
3     public int compare(Integer i1,Integer i2){  
4         return i2.compareTo(i1);  
5     }  
6 });
```

03.Error和Exception的区别?什么是Exception?

Error通常是指由于硬件环境或者系统原因导致的

程序员通过编码无法解决的 相对较严重的问题

Exception就是指程序运行过程当中出现的例外情况而已

04.运行时异常和非运行时异常的区别?

运行时异常在编译的时候不要求给出处理方案

编译能够直接通过 问题会在运行的时候直接体现出来

它们都直接继承RuntimeException

非运行时异常在编译的时候必须给出处理方案

否则编译无法通过 它们直接继承Exception

```
1 *: 无论运行时异常还是非运行时异常一定都在运行的时候出现  
2     编译的时候找你要处理方案 不是异常出现
```

05.常见的运行时异常 至少8种

过

06.如何处理异常?

a> 抛还上级 throws

throws 出现在方法签名的最后

用于表达本方法中出现指定种类的异常

本方法中不做处理 抛还给调用的上级进行处理

b> 自行处理 try catch finally

try{

可能出现异常的语句;

}catch(要捕获的异常类型 异常代号){

对捕获的异常进行处理

0.隐瞒不报

1.简要的审 getMessage()

2.详细的审 printStackTrace();

3.谎报 throw new ???Exception();

```

1      }finally{
2          无论是否出现异常最终都要执行的操作
3          通常是释放和关闭资源的操作；
4      }

```

*: JDK7.0之前和之后 如果对多种捕获到的异常要做相同的处理
各自应该怎么写

```

1      JDK7.0之前          JDK7.0开始
2      try{                try{
3
4      }catch(Exception1 e){          }catch(Exception1 | Exception2 e){
5
6      }catch(Exception2 e){          }
7          *:多重catch
8      }

```

*: finally当中的语句一定会执行吗？如何不让他执行呢？
System.exit(0); //结束虚拟机

07.如何自定义异常并指定异常表述，请写出代码？

```

class EtoakException extends RuntimeException{
    public EtoakException(){
        super("异常的描述信息");//message
    }
}

```

*: throw和throws的区别？

throw 用在方法体当中 用于在本没有异常的情况下
主动制造异常出现

【没事找事型】

throws 出现在方法签名的最后

用于表达本方法中出现指定种类的异常

本方法中不做处理 抛还给调用的上级进行处理

【有事甩锅性】

*: 请写出几个你常见的非运行时异常

IOException

CloneNotSupportedException

AWTException (Robot)

```

1      InterruptedException    (sleep() join() wait() get())

```

08.创建线程的方式有哪些？请写出代码

```
class A extends Thread{
    @Override
    public void run(){
        ...;
    }
}
class B implements Runnable{
    @Override
    public void run(){
        ...;
    }
}
class C implements Callable{
    @Override
    public T call()throws Exception{
        ...;
    }
}
```

*: Callable接口啥时候出现的 谁写的?

JDK5.0的时候 Doug Lea 在JUC包当中提供的实现

*: JUC包当中都有哪些内容?

a> 多线程高并发的场景下 更加好用的集合

ConcurrentHashMap & CopyOnWriteArrayList & CopyOnWriteArraySet

b> 多线程开发中常用的各种工具

倒计时门闩 CountdownLatch

c> 第三种实现线程的方式 以及线程池的实现

ExecutorService

d> locks子包当中提供了新的加锁机制 可重入锁

ReentrantLock

9.线程是什么 多线程的适用场景有哪些？

线程是程序当中一条独立的执行线索

而多线程编程 就是让程序当中拥有多条不同的执行线索

- 1 当程序当中需要同一时间做多件事 同一时间处理多个请求
- 2 都必须使用多线程 （某些场景下多线程也可以提高效率）

10.线程状态有哪些？

- | | | | | |
|---|------|----|-----|----|
| 1 | 新生 | 就绪 | 运行 | 消亡 |
| 2 | | | | |
| 3 | | 阻塞 | | |
| 4 | | | | |
| 5 | 普通阻塞 | 锁池 | 等待池 | |

11.控制线程的方法有哪些？

- 0.setPriority(int) : 设置线程优先级 可选范围1-10 默认5
- 1.static sleep(long) : 让当前线程休眠指定的毫秒数
- 2.static yield() : 让当前线程放弃时间片返回就绪
- 3.join() : 当前线程邀请调用方法的线程优先执行

12.并发修改异常和并发错误有什么区别？

并发错误编译不报错 运行没异常 语法完全正确 只是逻辑上数据全是错的
并发修改异常是为了避免程序运行出现并发错误
而由官方程序员主动校验 主动抛出的运行时异常
以防止程序进一步执行就该出现并发错误了

13.什么场景下会导致并发错误 怎么处理并解决并发错误？

多个线程同时操作同一份数据 线程体当中连续的多行语句
未必能够连续执行 很可能操作只完成了一部分
时间片突然耗尽 此时另一个线程抢到时时间片
直接拿走了操作不完整的数据
语法上没有任何错误 数据在逻辑上都是错的

- | | |
|---|-------------------------------------------|
| 1 | 加锁 |
| 2 | 1.语法级别的加锁 <code>synchronized</code> 操作互斥锁 |
| 3 | 2.面向对象的加锁 <code>ReentrantLock</code> 可重入锁 |

14.synchronized特性有哪些 synchronized可以修饰什么

隔代丢失
synchronized修饰的方法可以被子类继承但是其synchronized特性就不见了

- | | |
|---|------------------------------------------|
| 1 | <code>synchronized</code> 可以修饰代码块 可以修饰方法 |
|---|------------------------------------------|

15.造成死锁的原因？该如何解决？

多个线程相互持有对方想要申请的资源 不释放的情况下
又去申请对方已经持有的资源
从而双双进入对方资源的锁池当中 产生永久的阻塞

- | | |
|---|--------------------------------------------------------------------|
| 1 | 使用对象的等待池和操作等待池的方法： |
| 2 | <code>wait()</code> <code>notify()</code> <code>notifyAll()</code> |

16.锁池和等待池的区别？

过

17.shutdown()和shutdownNow()的区别？

过

18.线程池是什么 为什么要使用线程池

线程池是一种标准的资源池模式 资源池会在用户出现之前

提前预留活跃资源 从而在用户出现的第一时间

直接提供给用户资源

并且将资源的创建和销毁都委托给资源池完成 从而优化用户体验

1 | 有效的提高效率 优化用户体验

19.创建线程池的三种方法

`newFixedThreadPool(int)` : (固定大小)修复后可重用的

`newCachedThreadPoo()` : 缓存机制的

`newSingleThreadExecutor()` : 单一实例的

20.如果要自己创建线程池执行器 需要指定几个参数 各自代表什么含义

5个

1.线程池当中核心线程的数量

2.线程池当中最大线程数量

3.KeepAliveTime 保持活着的时间 数词

4.TimeUnit 时间单位 量词

5.一个队列 用于存放排队的线程任务

day29

java.io.File 文件

构造方法:

`new File(String 路径)`

`new File(String 父目录,String 文件名)`

`new File(File 父目录对象,String 文件名)`

```
1  *: 路径 = 相对路径 or 绝对路径
2      相对路径: 从程序认定的主目录出发定位我们要找的文件
3      绝对路径: 从盘符或者根目录出发定位我们要找的文件
4
5      if(str.charAt(1) == ':' || str.startsWith("/")){
6          绝对路径
7      }else{
8          相对路径
9      }
10
11  *: File.separator 路径分界符
12
13  挖掘机技术哪家强? 中国山东找蓝翔
14  蓝翔里面有小明.exe 请用兼容性最好的方式
15  定位文件小明.exe
```

```

16
17 File f1 = new File("中国\\山东\\蓝翔\\小明.exe");
18         // 50
19
20 File f2 = new File("中国/山东/蓝翔/小明.exe");
21         // 60
22
23 StringBuffer buff = new StringBuffer();
24 buff.append("中国").append(File.separator);
25 buff.append("山东").append(File.separator);
26 buff.append("蓝翔").append(File.separator);
27 buff.append("小明.exe");
28 File f3 = new File(buff.toString());
29         // 80
30 File sd = new File("中国","山东");
31 File bf = new File(sd,"蓝翔");
32 File xm = new File(bf,"小明.exe");
33         //100

```

特等优先级方法：3个 listRoot() list() listFiles()

static listRoots() : 列出当前计算机的所有根目录

String[] list() : 列出一个目录当中所有的**文件名字**

File[] listFiles() : 列出一个目录当中所有的**文件对象**

一等优先级方法：12个

4: 只读操作的方法

```

1  exists() : 判断File对象代表的目录或者文件是否已经存在
2      *: File对象既可以代表已经存在的文件
3          也可以代表尚不存在的文件
4
5  isFile() : 判断File对象代表的是不是一个文件
6  isDirectory() : 判断File对象代表的是不是一个目录
7      *: File对象既可以代表一个文件
8          又可以代表一个目录
9
10 length() : 得到文件的字节个数 long类型
11      length    length()    size()    length()
12      数组      字符串      集合      文件
13      int       int         int       long
14      *: 该方法不要对目录调用 得到的是非预期结果
15
16 3 写操作的方法
17
18 ===== 注意 如下三个方法高危 谨慎测试 =====
19
20 delete() : 删除File对象代表的文件或者目录...
21      *: 注意 该方法不会经过回收站..就没了
22      *: 注意 如果要删除的是个目录 则必须保证目录是空的
23          否则删除失败
24
25 mkdirs() : make directories = 创建多层目录结构
26      *: File类还有一个方法叫mkdir()

```

```

27         这个方法只能建一层不存在的目录结构
28     renameTo() : 重命名文件或者目录
29
30     a.renameTo(c);    a源文件 c目标文件
31     *: a必须exists()    c必须!exists()
32     *: 如果a和c给出不同的目录结构 可以实现移动剪切

```

```

1  3 得到信息
2  getName() : 得到文件或者目录的名字
3  getParent() : 得到文件或者目录的父目录
4  getAbsolutePath() : 得到文件或者目录的绝对路径
5
6  2 修改时间
7  setLastModified() : 设置文件最后一次修改时间
8  lastModified() : 得到文件最后一次修改时间

```

*: 如何解析时间戳:

1. java.util.Date
 getYear() getMonth()+1 getDate()
 getHours() getMinutes() getSeconds()
2. java.util.Calendar
 getInstance() setTimeInMillis()
get(x) 1 2+1 5 11 12 13 7-1
3. java.text.SimpleDateFormat
format(): 从时间戳到字符串
parse() + getTime(): 从字符串到时间戳

=====

总结:

File类的方法

构造方法

```

new File(String 路径)
new File(String 父目录,String 文件名)
new File(File 父目录对象,String 文件名)

```

一等优先级方法 12

```

4 exists() isFile() isDirectory() length()
3 delete() mkdirs() renameTo()
3 getName() getParent() getAbsolutePath()
2 setLastModified() lastModified()

```

=====

时间戳解析 解析时间的三种方式和n多方法~

```
1 1st. java.util.Date
2     getYear()+1900    getMonth()+1    getDate()
3     getHours()        getMinutes()    getSeconds()
4     getDay()
5
6 2nd. java.util.Calendar
7     getInstance()
8     setTimeInMillis()
9     get(x)  1 2+1 5 11 12 13 7-1
10
11 3rd. java.text.SimpleDateFormat
12     format() : long -> String
13     parse() + getTime() : String -> long
```

day30

review

java.io.File

构造方法:

```
new File(String 路径)
new File(String 父目录,String 文件名)
new File(File 父目录对象,String 文件名)
```

```
1 *: 相对路径 or 绝对路径
2 *: File.separator 路径分界符..
```

特等优先级方法:

```
static listRoots(): 得到一台计算机的所有根目录
String[] list(): 列出一个目录当中所有的文件名字
File[] listFiles(): 列出一个目录当中所有的文件对象
```

一等优先级方法:

```
4: exists() isFile() isDirectory() length()
3: delete() mkdirs() renameTo()
3: getName() getParent() getAbsolutePath()
2: setLastModified() lastModified()
```

解析时间戳:

```
1st. java.util.Date
    getYear()+1900 getMonth()+1 getDate()
    getHours()    getMinutes() getSeconds()
```



```

1 2nd. java.util.Calendar
2     getInstance()
3     setTimeInMillis()
4     get(x)    1 2+1 5 11 12 13 7-1
5
6 3rd. java.text.SimpleDateFormat
7     format() : long -> String
8     parse() + getTime() : String->long

```

IO流

IO流~ I = Input = 输入 O = Output = 输出

1 流 = 数据从源点传输到汇点的"管道"

流的分类:

按照方向分: 输入流 输出流 *:参照物 = 当前程序

按照单位分: 字节流 字符流

按照功能分: 节点流 过滤流(包装流、处理流)

一起上路:

InputStream 所有字节输入流统一的父类 抽象类

int read()

int read(byte[] data)

int read(byte[] data,int off,int len)

OutputStream 所有字节输出流统一的父类 抽象类

write(int data)

write(byte[] data)

write(byte[] data,int off,int len)

FileInputStream 输入流 字节流 节点流

FileOutputStream 输出流 字节流 节点流

*: 它们都是节点流 构造方法允许传入File对象/String文件路径

*: 它们都是节点流 但是不能连接目录 只能连接文件...

*: FileInputStream 最常用的**read(byte[])**

*: FileOutputStream 最常用的**write(byte[],int,int)**

*: FileInputStream 以-1作为读取结束的标志

*: FileOutputStream 是**节点输出流**

节点输出流创建对象的时候 如果连接的文件不存在

也会在建流的那一刻 自动创建出来

所以File类当中有个方法叫createNewFile() 咱没讲

但是 如果连连接的目录结构都不存在

不但不会创建 还会出现异常

所以File类当中有个方法叫**mkdirs() 一等优先级**

*: FileOutputStream是**节点输出流** 它有**极强的杀伤性**

节点输出流创建对象的时候 即便连接的文件已经存在

也会在创建流的那一刻被新的空白文件直接替换
如果我们的需求是在原有内容之后追加连接新内容而不要替换
可以构造方法传参 **指定追加模式开启**

```
new FileOutputStream("abc.txt",true);
```

*: 必须学会标准try-catch 和 TWR两种处理异常

=====

day31

review

流：数据从源点传输到汇点的"管道"

三种分类：

按照方向： 输入流 输出流

按照单位： 字节流 字符流

按照功能： 节点流 过滤流

InputStream 所有字节输入流统一的父类 抽象类

```
int read()
```

```
int read(byte[] data)            *
```

```
int read(byte[] data,int off,int len)
```

OutputStream 所有字节输出流统一的父类 抽象类

```
write(int data)
```

```
write(byte[] data)
```

```
write(byte[] data,int off,int len) *
```

FileInputStream 输入流 字节流 节点流

FileOutputStream 输出流 字节流 节点流

*: 它们都是节点流构造方法允许传入File对象/String路径

*: 它们都是节点流但是只能连接文件不能连接目录 [FileNotFoundException .. 拒绝访问]

*: FileInputStream 最常用的read(byte[])

*: FileOutputStream 最常用的却是write(byte[],int,int)

*: FileInputStream 以-1作为读取结束的标识

*: FileOutputStream 是节点输出流

节点输出流创建对象的时候 如果连接的文件不存在

也会自动创建出来 不用程序员自己建

但是如果连接的目录结构都不存在 将直接异常(FileNotFoundException ...系统找不到指定路径)

*: 节点输出流创建对象的时候 如果连接的文件已经存在

也会在创建流的那一刻被新的空白文件直接替换

如果不想替换 而要追加新内容 构造方法必须传参

```
new FileOutputStream("a.txt",true);
```

*: TWR 带有资源控制的try catch语法 (自动关闭)

=====

[课程内容]

DataOutputStream DataInputStream

InputStream 所有字节输入流统一的父类 抽象类

OutputStream 所有字节输出流统一的父类 抽象类

FileInputStream 输入流 字节流 节点流

FileOutputStream 输出流 字节流 节点流

BufferedInputStream 输入流 字节流 过滤流

BufferedOutputStream 输出流 字节流 过滤流

*: 作为过滤流的它们是为了给原本的流添加缓冲空间

从而提高每次读写吞吐量 进而提高效率的

*: 它们都是过滤流 不能直接连接文件 只能连接其它的流

*: 它们的构造方法第二个参数 都可以指定缓冲空间大小

默认8192字节 8k

*: BufferedInputStream 最常用的是**read()**

*: BufferedOutputStream 最常用的是**write(int data)**

*: BufferedInputStream 同样以-1作为读取结束的标识

*: BufferedOutputStream 是带缓冲区的输出流

使用带缓冲区的输出流 务必注意及时**清空缓冲**

以防止数据滞留缓冲空间导致丢失...

缓冲区清空:

1.满了自动清空无需操作

2.关闭流的操作会触发清空缓冲

3.主动调用方法清空: **flush();**

DataInputStream 输入流 字节流 过滤流

DataOutputStream 输出流 字节流 过滤流

*: 作为过滤流的它们 给原本的流添加读写基本数据类型的功能

*: 作为过滤流的它们 不能直接连接文件 只能连接其它的流

```
1 *: boolean char byte short int long float double
```

```
2 *: DataInputStream 核心方法 readXxxx() - 有返回值
```

```
3 *: DataOutputStream 核心方法 writeXxxx() - 有参数
```

```
4 *: DataInputStream 不能再以-1作为读取结束的标识了
```

```
5 而是一旦到达文件结尾还继续尝试读取
```

```
6 将直接触发EOFException -> End Of File
```

ObjectInputStream ObjectOutputStream

ObjectInputStream 输入流 字节流 过滤流

ObjectOutputStream 输出流 字节流 过滤流

*: 作为过滤流的它们 给原本的流添加读写对象的功能

*: 作为过滤流的它们 不能直接连接文件 只能连接其它的流

*: ObjectInputStream 核心方法 **readObject() - 有返回值**

*: ObjectOutputStream 核心方法 **writeObject() - 有参数**

*: ObjectInputStream 同样不以-1作为读取结束的标志

*: 想要持久化 必须先要**序列化**

想要保存到磁盘上的对象的类型

必须要实现**Serializable**接口

如果这个类型当中有其它引用类型的属性

就连这些属性的类型也必须要实现序列化接口

如果某些属性无关紧要 不需要参与持久化保存

可以使用修饰符**transient**修饰

transient 短暂的 转瞬即逝的 不参与持久化的

*: 如果想要持久化的是一个集合对象

则必须保证集合当中的元素的类型

必须实现序列化接口

如果要持久化的是一个使用了比较器的TreeSet或者TreeMap

就连这个比较器的类 也必须要实现序列化接口

(因为这个比较器是TreeSet或者TreeMap的一个属性)

=====

字节流内容汇总

字节流要点汇总:

InputStream 所有字节输入流统一的父类 **抽象类**

OutputStream 所有字节输出流统一的父类 **抽象类**

FileInputStream 节点流 用于连接文件

FileOutputStream 节点流 用于连接文件

*:不能连接目录 只能连接文件

*:FileOutputStream **有极强的杀伤性**

new对象的时候 会覆盖文件 除非指定追加模式

BufferedInputStream 给原本的流添加缓冲空间 从而提高读取效率

read()

BufferedOutputStream 给原本的流添加缓冲空间 从而提高写出效率

write(int data)

*: 带缓冲区的输出流 一定注意及时清空缓冲 否则数据丢失

DataInputStream 给原本的流添加读取基本数据类型的功能

readXxxx()

DataOutputStream 给原本的流添加写出基本数据类型的功能

writeXxxx();

ObjectInputStream 给原本的流添加读取对象的功能

readObject();

ObjectOutputStream 给原本的流添加写出对象的功能

writeObject();

*: 复制文件的时候 文件变大了

没有使用三个参数的write(byte[],int,int)
会将上次读取的剩余数据 再次写出到目标文件

*: 复制文件的时候 文件变小了

使用了带缓冲区的输出流 没有及时清空缓冲
数据滞留在缓冲空间当中

*: NotSerializableException

要持久化到磁盘当中的对象的类型 没有实现序列化接口

*: InvalidClassException

不成立的类型异常
使用ObjectOutputStream写出对象之后
使用ObjectInputStream读取对象之前
对这个类进行了修改 从而导致
序列化的唯一序列号 不一致了

1	Buffered	Data	Object
2	加缓冲提高效率	读写基本数据类型	读写对象

学好IO流必须要会的8大需求:

```
1  1.使用FileInputStream+FileOutputStream
2      配合一个数组 完成文件复制
3
4  2.使用BufferedInputStream + BufferedOutputStream
5      一次一个字节的 完成文件复制
6
7  3.将内存当中一个基本数据类型的变量 DataOutputStream
8      例如 double PI = 3.14159265;
9      保存到磁盘文件当中
10
11 4.从文件当中读取那个基本数据类型的double回来
12      DataInputStream    readDouble()
13
14 5.将内存当中一个引用类型的对象 ObjectOutputStream
15      Student stu = new Student()保存到磁盘文件中
16      *: 必须序列化...
17
18 6.从文件当中读取一个引用类型的对象 ObjectInputStream
19
20 7.
21
22 8.
```

=====

day32

review

InputStream 所有字节输入流统一的父类 抽象类
OutputStream 所有字节输出流统一的父类 抽象类
FileInputStream 字节流 输入流 节点流
FileOutputStream 字节流 输出流 节点流
BufferedInputStream 字节流 输入流 过滤流(添加缓冲提高读取效率) **read()**
BufferedOutputStream 字节流 输出流 过滤流(添加缓冲提高写出效率) **write(int data)**
DataInputStream 字节流 输入流 过滤流(提供读取基本数据类型功能) **readXxxx()**
DataOutputStream 字节流 输出流 过滤流(提供写出基本数据类型功能) **writeXxxx()**
ObjectInputStream 字节流 输入流 过滤流(提供读取对象功能) **readObject()**
ObjectOutputStream 字节流 输出流 过滤流(提供写出对象功能) **writeObject()**

=====

字符流最核心的两个需求

7.以一行为单位**写出**文本文件 **PrintWriter**

核心代码:

```
PrintWriter pw = new PrintWriter("春晓.txt");  
pw.println("春眠不觉晓");  
pw.close();
```

```
1 TWR:  
2     try(PrintWriter pw = new PrintWriter("春晓.txt")){  
3         pw.println("春眠不觉晓");  
4     }catch(Exception e){  
5         e.printStackTrace();  
6     }
```

8.以一行为单位**读取**文本文件 **BufferedReader**

核心代码:

```
FileReader fr = new FileReader("focus.txt");  
BufferedReader br = new BufferedReader(fr);  
String str;  
while((str = br.readLine())!=null){  
    System.out.println(str);  
}  
br.close();
```

```
1 TWR:  
2     try(BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader("focus.txt"))){  
3         String str;  
4         while((str = br.readLine())!=null){  
5             System.out.println(str);  
6         }  
7     }catch(Exception e){  
8         e.printStackTrace();  
9     }
```

focus

Reader 所有字符**输入流**统一的父类 抽象类

```
int read()
int read(char[] data)
int read(char[] data,int off,int len)
```

Writer 所有字符**输出流**统一的父类 抽象类

```
write(int data)
write(char[] data)
write(char[] data,int off,int len)
```

FileReader 字符流 输入流 节点流

FileWriter 字符流 输出流 节点流

- *: 它们都是节点流 构造方法可以传入**File对象/String路径**
- *: 它们都是节点流 但是只能连接文件 不能连接目录
否则直接出现异常 FileNotFoundException (拒绝访问)
- *: FileReader 最常用的read(char[] data)
- *: FileWriter 最常用的却是write(char[],int,int)
- *: FileReader 以-1作为读取结束的标志
- *: FileWriter 是节点输出流
节点输出流创建对象的时候 即便连接的文件不存在
也会在创建流的那一刻 自动创建出来 不需要自己建
File类有个createNewFile() 咱们没讲
但是如果其连接的目录结构都不存在 将直接异常
File类的mkdirs() **一等优先级**
- *: **FileWriter** 是节点输出流 有极强的**杀伤性**
如果创建对象的时候 连接的文件已经存在
也会在创建流的那一刻 被新的空白文件直接替换
如果不想替换 想要追加连接新内容
可以构造方法传参 指定追加模式开启
new FileWriter("a.txt",true)

BufferedReader 字符流 输入流 过滤流

BufferedWriter 字符流 输出流 过滤流

- *: 作为**过滤流**的它们 给原本的流添加一个变长的缓冲空间
从而实现以行(hang)为单位的读写
- *: 作为过滤流的它们 **不能直接**连接文件 **只能**连接其它的流
- *: BufferedReader String **readLine()**
- *: BufferedWriter write(String) + newLine()
- *: BufferedReader 以**null**作为读取结束的标志

PrintWriter 比 BufferedWriter 强大很多~

- 1.它既可以当做节点流 又可以当做过滤流
构造方法允许传入 File对象/String文件路径/流
- 2.它既可以连接字节流 又可以连接字符流
构造方法允许传入 OutputStream / Writer
- 3.当做**节点流**使用的时候 **构造方法第二个参数可以指定字符编码**
PrintWriter pw = new PrintWriter("a.txt","utf-8");
- 4.当做过滤流使用的时候 **构造方法第二个参数可以指定自动清空缓冲**

```
PrintWriter pw = new PrintWriter(fw,true);
5.println() = write() + newLine()
6.我们对他的孪生兄弟特别熟悉 PrintStream
   System.out out属性就是PrintStream类型的
```

=====

复习 ()

1 用FileInputStream + FileOutputStream

配合一个大数组完成文件复制

7 以行为单位写出文本文件(指定编码)

```
PrintWriter pw = new PrintWriter("a.txt","utf-8");
pw.println("内容");
pw.close(); //
```

```
1  *:  PrintWriter pw =
2      new PrintWriter(new FileWriter("a.txt",true),true);
```

8 以一行行为单位读取文本文件 (万一要求指定编码就不能直接上字符流)

```
FileInputStream fis = new FileInputStream("a.txt");
InputStreamReader r = new InputStreamReader(fis,"utf-8");
BufferedReader br = new BufferedReader(r);
String str;
while((str = br.readLine())!=null){
    System.out.println(str);
}
br.close();
```

2 用BufferedInputStream + BufferedOutputStream

一次一个字节的完成文件复制

3
4
5
6

*: File类方法

```
4 exists()  isFile()  isDirectory()  length()
3 delete()  mkdirs()  renameTo()
3 getName() getParent() getAbsolutePath()
2 lastModified() setLastModified()
```

```
1  *:  特等优先级的    lastRoots()  list()  listFiles()
2  *:  写操作的  delete()  mkdirs()  renameTo()  setLastModified()
3  *:  特别长的      getAbsolutePath()
4
5  |   获得时间    lastModified()    setLastModified()
6  v
```


*: 时间戳解析

```
java.util.Date  
    getYear()+1900  getMonth()+1  getDate()  
    getHours()     getMinutes()  getSeconds()
```

```
1  java.util.Calendar  
2      getInstance()  
3      setTimeInMillis()  
4      get(x)      1 2+1 5 11 12 13      7-1  
5  
6  java.text.SimpleDateFormat  
7      有long 到 String : format()  
8      有String 到 long : parse() + getTime()
```

*: 递归遍历 核心代码

*: 流

FileInputStream + FileOutputStream

```
1  EOFException -> DataInputStream ObjectInputStream  
2  InvalidClassException ->  
3  
4  *: TWR!  
5  *: 文件变大了 变小了
```

=====

day33

URL

URL => 统一资源定位符 => 网址

1.直接下载文件 -> 字节流 原封不动的直接读取和写出2进制数据

```
URL url = new URL("");  
URLConnection uc = url.openConnection();  
InputStream is = uc.getInputStream();  
FileOutputStream fos = new FileOutputStream("../");  
...
```

2.读取互联网上的数据 -> 字符流

day34

01.请用兼容性最好的方式创建File对象代表文件

中国/山东/济南/易途/小明.exe

```
1  *: 路径分界符 和 File类构造方法  
2
```

```

3  a> String str = "中国"+File.separator+"山东"+File.separator+"济
   南"+File.separator+"易途"+File.separator+"小明.exe";
4      File file = new File(str);
5      *: 涉及到大量字符串连续追加 效率较差
6
7  b> StringBuffer buff = new StringBuffer("中国");
8      buff.append(File.separator).append("山东");
9      buff.append(File.separator).append("济南");
10     buff.append(File.separator).append("易途");
11     buff.append(File.separator).append("小明.exe");
12     File file = new File(buff.toString());
13
14  c> File sd = new File("中国","山东");
15     File jn = new File(sd,"济南");
16     File etoak = new File(jn,"易途");
17     File xm = new File(etoak,"小明.exe");

```

02.获取E盘下(e:/etoak/img/et2301/Jay.png)的文件最后修改时间

并格式化为(年-月-日 时:分:秒)

```

1  File类方法得到最后修改时间 格式化显示时间
2
3  File file = new File("e:/etoak/img/et2301/Jay.png");
4  long time = file.lastModified();
5  SimpleDateFormat sdf = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd HH:mm:ss");
6  String ok = sdf.format(time);

```

03.递归遍历D:\所有.jpg图片

略

04.请写出字节过滤流都有哪些 各自的作用是什么?

BufferedInputStream 添加缓冲空间提高读取效率 [小卖部备货]

BufferedOutputStream 添加缓冲空间提高写出效率 [你的肚子]

DataInputStream 添加读取基本数据类型的功能

DataOutputStream 添加写出基本数据类型的功能

ObjectInputStream 添加读取对象的功能

ObjectOutputStream 添加写出对象的功能

05.Java当中如何解析日期和时间 请列出三种不同方式 (要求有具体方法)

```

a> java.util.Date
   getYear()+1900 getMonth()+1 getDate()
   getHours() getMinutes() getSeconds()
   getTime() getDay()

```

```

1  b> java.util.Calendar
2      getInstance()    setTimeInMillis()
3      get(x)    1 2+1 5 11 12 13    7-1
4
5  c> java.text.SimpleDateFormat
6      format()
7      parse()+getTime()

```

06.请将文件et2301.txt的最后一次修改时间修改为三天前?

```

1  三天前 = 原本修改时间的三天前
2  a> File file = new File("et2301.txt");
3      long time = file.lastModified();
4      time -= 3L*24*60*60*1000;
5      file.setLastModified(time);
6
7  三天前 = 现在的三天前
8  b> File file = new File("et2301.txt");
9      long time = System.currentTimeMillis();
10     time -= 3L*24*60*60*1000;
11     file.setLastModified(time);

```

07.将字符串 String str = "2023-02-24 16:29"转换成时间戳(毫秒数)

```

String str = "2023-02-24 16:29";
SimpleDateFormat sdf = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd HH:mm");
long time = sdf.parse(str).getTime();

```

08.使用TWR语法完成文件复制 源文件(six.mp4)目标文件(666.mp4)

```

try(FileInputStream fis = new FileInputStream("six.mp4");FileOutputStream fos = new
FileOutputStream("666.mp4")){
    byte[] data = new byte[65536];
    int len;
    while((len = fis.read(data))!=-1){
        fos.write(data,0,len);
    }
}catch(Exception e){
    e.printStackTrace();
}

```

09.EOFException是什么异常 怎么触发这个异常?

End Of File 意外达到文件结尾的异常

```

1  使用DataInputStream 或者 ObjectInputStream
2  读取数据的时候 已经到达文件结尾还继续尝试读取
3  将直接触发该异常

```

10.ObjectOutputStream的核心方法是什么?它如何表达读取结束?

writeObject()

这是输出流 不能读取数据

11.InvalidClassException在什么情况下会出现?

使用ObjectOutputStream写出对象之后

使用ObjectInputStream读取对象之前

对这个类的属性和方法做了改动

从而导致序列化的唯一版本号发生了变化 不一致了...

12.BufferedInputStream构造方法第二个参数是什么含义?

指定缓冲空间的大小

- | | | |
|---|-----------|------------------|
| 1 | 缓冲 Buffer | [教室里面多留空座 叫缓冲] |
| 2 | 缓存 Cache | [知道你要用这些对象 提前造好] |

13.在复制文件的时候 如果文件变小了 通常是为什么?

使用了带缓冲区的输出流 并没有及时清空缓冲

所以导致程序执行结束时 数据滞留在缓冲区了

14.缓冲区在什么情况下会清空

a> 满了自动清空 无需操作

b> 关闭流的操作触发清空缓冲 (close() / TWR)

c> 主动调用flush();

15.现在有utf-8编码的文本文件focus.txt 请逐行读取它的内容

```
FileInputStream fis = new FileInputStream("focus.txt");
InputStreamReader r = new InputStreamReader(fis,"utf-8");
BufferedReader br = new BufferedReader(r);
String str;
while((str = br.readLine())!=null){
    System.out.println(str);
}
br.close();
```

16.请将《咏鹅》写出到ye.txt当中 要求ye.txt使用utf-8编码

```
PrintWriter pw = new PrintWriter("ye.txt","utf-8");
pw.println("《咏鹅》");
pw.close();
```

17.PrintWriter pw = new PrintWriter(new FileWriter("a.txt",true),true);

两个true的含义

```
1 | 第一个true是传给节点流FileWriter的
2 |     代表追加模式打开目标文件 appendMode
3 |
4 | 第二个true是传给PrintWriter的
5 |     代表自动清空缓冲区(见到换行) autoFlush
```

18.File类对磁盘有写操作的方法有哪些?

delete() mkdirs() renameTo()
setLastModified()

```
1 | mkdir()    createNewFile()
```

19.请写出两种最常见的字符流 并写出它们的核心方法

BufferedReader readLine()
PrintWriter println()

20.文件下载

过...
URL url = new URL("...");
URLConnection uc = url.openConnection();
InputStream is = uc.getInputStream();

```
1 | FileOutputStream fos = new FileOutputStream("etoak2301.png");
2 | .....
```

day35

Socket (java.net.Socket)

套接字 Socket => 一根"电话线" (当中包含两股线 一股输入 一股输出)

CS架构

C = Client = 客户端 S = Server = 服务器
例如: QQ

BS架构 (J2EE)

```
1 | 服务器端:          客户端:
```

=====

GUI

GUI => G = 图形 U = 用户 I = 接口

图形用户接口 => 用户图形界面

```
1 java.awt.*;      重量级组件    Button
2 javax.swing.*;   轻量级组件    JButton
3
4 java.awt.event.*; 事件监听模型
```

开发用户图形界面常见的6个步骤:

1.选择容器和组件

组件: Component 界面上能够看到的任何事物都被称之为一个组件

容器: Container 当组件当中能够添加其它组件的时候 这个组件就是容器

```
1      常见的容器:  JFrame 窗体    JPanel 面板
2      常见的组件:
3          JButton 按钮
4          JTextField 单行文本框
5          JPasswordField 单行密码框
6          JTextArea 多行文本域
7          JLabel 标签
8          JMenuBar 菜单条
9          JMenu 菜单
10         JMenuItem 菜单项
```

2.初始化容器和组件

3.选择布局管理器

a> **BorderLayout** 边框布局 它是JFrame的默认布局

把容器的可视范围分割为东西南北中五个区域

每个区域只允许添加一个组件

不尊重组件的原始大小

直接拉伸占满整块区域

当东西南北四个区域当中有未使用的区域的时候

将直接被中央及其小弟占领

b> **FlowLayout** 流水布局 它是JPanel的默认布局

它按照从左到右的顺序依次摆放添加的组件

尊重组件的原始大小 不会拉伸 不会缩放

如果一行摆放不开 则自动换行并且依然居中对齐

c> **GridLayout** 网格布局 它不是任何容器的默认布局

按照指定的行数列数将可视范围分割成网格

每个单元格 只能添加一个组件

不尊重组件原始大小 直接拉伸占满整个单元格

按照从左到右 自上而下的顺序 依次添加...

4.将组件添加进容器

容器.add(组件);

5.添加事件监听器

6.设置窗体属性

a> 设置窗体大小

b> 设置是否可见

c> 设置默认关闭操作

```
=====
1  import java.awt.*;
2  import javax.swing.*;
3  public class LoginFrame{
4      JFrame frame;
5      JPanel top,center,bottom;
6
7      JLabel lab1,lab2,pic;
8      JTextField username,password;
9      JButton register,submit,reset;
10
11     JButton[] bts;
12     public LoginFrame(){
13         frame = new JFrame("易途盛世大酒店 只能点餐系统 v0.8");
14         top = new JPanel();
15         center = new JPanel(new BorderLayout());
16         bottom = new JPanel(new GridLayout(4,9));
17
18         lab1 = new JLabel("用户名:");
19         lab2 = new JLabel("密码:");
20         pic = new JLabel(new ImageIcon("jay.png"));
21         username = new JTextField(12);
22         password = new JPasswordField(12);
23         register = new JButton("注册");
24         submit = new JButton("登录");
25         reset = new JButton("重置");
26
27         bts = new JButton[36];
28         for(int i = 0;i<bts.length;i++){
29             bts[i] = new JButton(i<10 ? i+" " : (char)(i+87)+"");
30             bottom.add(bts[i]);
31         }
32
33         center.add(pic);
34
35
36         top.add(lab1);
37         top.add(username);
38         top.add(lab2);
39         top.add(password);
40         top.add(register);
41         top.add(submit);
42         top.add(reset);
43
44         frame.add(top,"North");
45         frame.add(center);
46         frame.add(bottom,"South");
47
48         frame.setSize(800,640);
49         frame.setVisible(true);
50         frame.setDefaultCloseOperation(3);
51
52     }
53     public static void main(String[] args){
```

```

54         new JFrame();
55     }
56 }

```

day36

01.软键盘的监听器

注意 重点在于 它需要监听36个按钮
 所以 在被点击之后 我们需要先得到 是谁被按了..

*: 注意 **成员内部类** 为了方便共享外部类的组件和容器

核心代码:

```

String cmd = ae.getActionCommand();//得到动作指令...
String old = password.getText();//得到原本的文字
password.setText(old + cmd);

```

02.注册 登录

得到用户名框框里面的东西 得到密码框框里面的东西
 校验它们是否合法 不合法就骂人
 合法就先这样吧
 准备连服务器...

核心代码:

```

String name = username.getText();
String pwd = password.getText();

```

03.重置

把用户名和密码框框里面的内容都清空

核心代码:

```

password.setText("");
username.setText("");

```

04.菜单项的监听

换图片

```

ccc.removeAll();//移除原本的所有组件
ccc.add(new JLabel(new ImageIcon("img/"+cmd+".jpg")));//放入新图片
ccc.updateUI();//强制刷新

```

换标签的字


```
int price = nameAndPrice.get(cmd);
title.setText(cmd + " : " + price + " 元");
记录当前菜是谁
current = cmd;
```

05.我要点这道菜

```
list.add(current);
int price = nameAndPrice.get(current);
sum += price;
total.setText("当前总共消费: "+sum+" 元");
```

06.提交菜单

这个又需要连接后台服务器了 暂时不做

07.重置菜单

```
list.removeAll();
sum = 0;
total.setText("当前总共消费: 0 元");
```

=====

=====

Frame登录代码

```
1      submit = new JButton("登录");
2      submit.addActionListener((ae) -> {
3          //1.采集用户数据
4          String name = username.getText();
5          String pwd = password.getText();
6          //2.校验数据是否合法
7          if(name.trim().length() == 0 || pwd.trim().length() == 0){
8              JOptionPane.showMessageDialog(frame,"请先输入用户名和密码之后重试");
9              return;
10         }
11         //System.out.println("数据准备就绪 即将连接服务器");
12
13         Request req = new Request();
14         req.setAskNo(1002); //登录
15         req.setParameter("username", name);
16         req.setParameter("password", pwd);
17
18         Response res = ClientNetTools.sendAndRead(req);
19         int result = res.getResult();
20         //6.根据结果提示用户
21         if(result == 0){
22             JOptionPane.showMessageDialog(frame,"登录成功");
23             frame.setVisible(false); //隐藏登录窗体
24             try{
25                 new OrderFrame(name); //弹出点菜窗体
26             }catch(Exception e){
27                 e.printStackTrace();
28             }
29         }
30     });
```

```
28         }
29     }else if(result == 1){
30         JOptionPane.showMessageDialog(frame,"用户名错误 请重新登录");
31     }else if(result == 2){
32         JOptionPane.showMessageDialog(frame,"密码错误 请重新登录");
33     }
34 });
```