

# 《庆哥讲java》小白的第一套java教程！

---

- **1、java是什么？ java能干嘛？**
- **2、细说java**
  - 2.1、你不知道的java  
java的历史，你不知道的野史，一些被忽略的细节
  - 2.2、如何运行java程序  
jdk的安装，与jre的区别，一些细节知识
  - 2.3、java程序的基本规则
  - 2.4、新手用记事本还是IDE？
- **3、好好聊聊面向对象**
- **4、由浅入深学数据类型**
  - 4.1、再也不学java整型  
包括byte, short, int和long
  - 4.2、再也不学java浮点型  
包括float和double
  - 4.3、再也不学java的字符类型和布尔类型  
就是char和boolean了
- **5、这次要记住运算符**
  - 5.1、先来看看这三个运算符  
包括算术运算符，赋值运算符，位运算符
  - 5.2、最后学学这三个运算符  
包括比较运算符，逻辑运算符和三目运算符
- **6、控制语句需牢记**
  - 6.1、分支语句打头阵  
包括if和switch
  - 6.2、循环语句不要晕  
包括while, do-while和for
  - 6.3、跳转语句帮你忙  
包括break, continue, return和throw
- **7、初学java，数组必须好好掌握！**  
数组是个很重要的知识点
- **8、java的面向对象**
  - 8.1、java中的类和对象，你了解多少？

- 8.2、java中的方法你知道吗？
- 8.3、你分清楚成员变量和局部变量了嘛？
- 8.4、说说java中的封装
- 8.5、深入学习java的构造器
- 8.6、java中类的继承你知道多少？
- 8.7、多态，再也不会忘记你了！
- 8.8、java中的包装类是啥？
- 8.9、一起学习java中的final修饰符
- 9.0、java中的抽象类是个啥？
- 9.1、java中的接口是个啥？
- 9.2、什么是内部类？
- 9.3、你该用用Lambda表达式了
- 9.4、枚举类你可以牢记了
- **9、java中的基础类库**
  - java中如何与用户互动呢？
  - 系统相关的java类库，你知道多少？
  - 这一次，搞定java中的常用类
  - java中的日期和时间类，还记得吗？
- **10、java中的集合需要下大功夫**
  - java集合入门，先来说说Collection和Iterator接口
  - 这次，你要记住list，set和map的区别了
  - 必须牢记ArrayList和Vector
  - 必须牢记HashSet
  - 必须牢记LinkedHashSet
  - 一起来看看TreeSet和EnumSet
  - 必须牢记HashMap
  - 必须牢记HashTable
  - 必须牢记LinkedHashMap
  - 一起来看看SortedMap接口和TreMap实现类
  - 你知道WeakHashMap和IdentityHashMap吗
  - 简单看看EnumMap吧
  - 你必须知道的集合工具类
- **11、这一次，让我们彻底克服java泛型这个难题吧**
  - 一起走进java泛型的大门吧
  - 深入java泛型

- 你了解类型通配符吗
- 不可不学的java泛型方法
- 对了，还记得java中的擦除与转换吗？
- **12、java异常，再也不怕你了**
  - 异常的处理机制，这一篇就够了
  - 一起学习Checked异常和Runtime异常体系吧
  - 你会使用throw抛出异常吗
  - 你知道哪些java异常处理规则呢？
- **13、java字符串，这一次一定要搞定它**
- **14、java中的注解**
  - java中的基本注解你知道吗？
  - jdk中的元注解，我还真不知道！
  - 一起学会使用java的自定义注解
- **15、java中的I/O流**
  - java中的File类
  - java中的IO流你了解多少？
  - 再也不会忘记java的字节流和字符流了
  - java的对象序列化是个啥？
  - java的NIO，了解吗？
- **16、java中的多线程，将是一道分水岭**
  - 先来简单说说什么是线程
  - java中线程的创建和启动
  - 这一次，深入理解java多线程的生命周期
  - 你会控制java的多线程吗
  - 如何使java的多线程进行同步呢？
  - 线程通信，这一次必须搞定
  - java线程池，这一篇搞定它
  - java线程的相关类，你知道吗
- **17、网络编程**
  - 先来看看网络编程的基础知识
  - 基于TCP协议的网络编程
  - 基于UDP协议的网络编程
- **18、暂定这么多，后期也许会更新**