1. 初识java
2. 了解什么是程序及java
3. 搭建java运行环境
4. 如何写java代码
5. 编写第一个java程序
6. 如何解决程序错误
7. 学会注释及输出控制符
8. 变量、数据类型和运算符
9. 认识变量
10. 如何声明变量
11. 变量命名规则与数据类型
12. 赋值运算符
13. 算数运算符的应用
14. 认识求%余
15. 数据类型的自动转换
16. 数据类型的强制转换
17. 数据的输入
18. 条件选择结构
19. 数字交换(实例)
20. Boolean数据类型与关系运算符
21. If条件语句的使用
22. 逻辑运算符
23. 运算符的优先级
24. Else语句的分支
25. 多重if结构
26. If嵌套结构
27. Switch语句
28. 实例:示偶数
29. 实例：判断瑞年
30. 取随机数
31. 实例：猜拳游戏1
32. 实例:猜拳游戏2
33. 实例:猜拳游戏3
34. 循环结构
35. 认识循环
36. 算术运算符的分类
37. While循环语句
38. 实例：累加求和
39. 实例:求学员平均成绩
40. While循环
41. Do-while循环
42. 实例:猜数字游戏
43. 安装myeclipse新建项目
44. 使用myEclipse创建java文件
45. 程序调式(1)
46. 程序调式(2)
47. 程序调试(3)
48. For循环结构
49. For循环结构练习
50. For循环常见问题及break语句
51. Continue语句
52. 循环嵌套
53. 实例:9 9乘法表
54. 实例:日历制作(1)
55. 实例:日历制作(2)
56. 实例:日历制作(3)
57. 实例:日历制作(4)
58. 实例:日历制作(5)
59. 实例:日历制作(6)
60. 数组

1.jvm内存分析

2.认识数组(1)

3.认识数组(2)

4.数据的存储原理

5.键盘录入赋值

6数组的length属性

7.数组求最大值

8.数组的排序(1)

9. 数组的排序(2)

10．数组复制算法

11.数组查找算法

12.数组冒泡排序

13.选择排序原理

14.选择排序原理

15.选择排序实例

16.多维数组(1)

17. 多维数组(2)

18.学生成绩管理系统(2)

19. 学生成绩管理系统(1)

20. 学生成绩管理系统(2)

21. 学生成绩管理系统(3)

22. 学生成绩管理系统(4)

23.学生成绩管理系统(5)

24. 学生成绩管理系统(6)

1. 类与对象
2. 内存的分析
3. 认识类与对象
4. 创建类与对象
5. 面向对象与内存解析
6. 有参数无返回值的调用
7. 成员变量
8. Return和多参方法
9. toString方法
10. this关键字
11. 理解封装的概念
12. 方法的重载
13. 构造方法
14. 阶段性总结1
15. 阶段性总结2
16. 学习方法引导
17. 学生管理系统1
18. 学生管理系统2
19. 学生管理系统3
20. 学生管理系统4
21. 学生管理系统5
22. 学生管理系统6
23. 学生管理系统7
24. 学生管理系统8
25. 学生管理系统9
26. 学生管理系统10
27. 学生管理系统11
28. 学生管理系统12
29. 学生管理系统13
30. 学生管理系统14
31. 构造代码块
32. 构造函数之间的调用
33. Static关键字1
34. Static关键字2
35. Static关键字3
36. 静态的应用范围
37. Main方法
38. 练习-静态工具类
39. Classpath
40. Java文档注释
41. 静态代码块
42. 对象初始化过程
43. 单例设计模式
44. 继承概述1
45. 继承概述1
46. 子父类中的成员变量
47. 子父类中的函数
48. 继承中的构造函数
49. 对象转型
50. 对象转型
51. 多态的概述1
52. 多态的概述1
53. 多态练习
54. 匿名对象
55. Object类toString()
56. Object类equals()
57. Final关键字
58. 抽象类(一)
59. 抽象类(二)
60. 模板方法设计模式
61. 接口(一)
62. 接口(二)
63. 接口练习
64. 包机制
65. 包与包之间的方问及访问权限
66. Jar包

基础

1. 异常处理
2. 异常概述
3. 用try catch处理异常
4. 用throws处理异常
5. finally
6. Eclipse的方法介绍
7. Equals方法1
8. Equals方法2
9. 帮助文档的使用
10. 集合类
11. 集合类简介
12. Arraylist的节点删减
13. 实例-食品库存管理1
14. 实例-食品库存管理2
15. 实例-食品库存管理3
16. Linkedlist
17. Vector和stack
18. Hashmap
19. 集合类的比较1
20. 集合类的比较2
21. 泛型
22. 反射机制
23. 图型化用户界面
24. 图型化用户界面价绍
25. Jframe容器
26. Jbutton按钮
27. 边界布局管理器
28. 流式布局管理
29. 网格布局管理器
30. jPanel
31. 文本框和标签
32. 单选按钮和复选按钮
33. 下拉列表框和滚动条
34. 折分窗口
35. 聊天窗口
36. 用户登录界面(1)
37. 用户登录界面(2)
38. 记事本界面1
39. 记事本界面2
40. 线程
41. 线程概述
42. 创建线程的方法
43. 线程的睡眠
44. 线程的让步与阴塞
45. 案例-习票问题(1)
46. 案例-习票问题(2)
47. 案例-生产消费问题(1)
48. 案例-生产消费问题(2)
49. 案例-生产消费问题(3)
50. Io流概述
51. Io流概述
52. 字符流
53. 字节流
54. 虚拟内存简介
55. 缓冲流
56. 数据流传输
57. 空字符串区别
58. Print流1
59. Print流2
60. Object1
61. Object2
62. Io流补充1
63. Io流补充2
64. 绘图技术与事件处理机制
65. 绘图基础1绘制图形
66. 绘图基础2绘制图像
67. 绘图基础3绘制文字
68. 事件处理1事件监听
69. 事件处理2控制事件
70. 事件处理3键盘事件
71. 事件处理4鼠标事件
72. 事件处理5窗口事件
73. 综合案例-记事本1
74. 综合案例-记事本2
75. Sql server数据库
76. 数据库概述
77. 数据库的安装
78. 启动服务
79. 图型化创建数据库
80. 添加数据记录
81. 使用命令行创建数据库
82. 常用sql语句1
83. 常用sql语句2
84. 修改记录
85. 数据类型
86. 外键的概念
87. 查询实例1
88. 查询实例2
89. 排序
90. 查询实例3
91. 查询实例4
92. 查询实例5
93. 多表查询
94. 复杂查询实例1
95. 复杂查询实例2
96. 分页查询
97. 外连接
98. 约束
99. 数据库的备份1
100. 数据库的备份2

第九章:简单的学生管理系统

1.配置数据源

2.基本操作1

3. 基本操作2

4. 基本操作3

5.学生管理系统1

6. 学生管理系统2

7. 学生管理系统3

8. 学生管理系统4

9. 学生管理系统5

第十章餐饮系统

1.餐饮管理系统1

2.餐饮管理系统2

3.餐饮管理系统3

4.餐饮管理系统4

5.餐饮管理系统5

6.餐饮管理系统6

7.餐饮管理系统7

8.餐饮管理系统8

第十一章网络编程

1. 网络基础
2. 互发信息1
3. 互发信息2
4. 互发信息3
5. 对象流
6. 网络聊天工具1
7. 网络聊天工具2
8. 网络聊天工具3
9. 网络聊天工具4
10. 网络聊天工具5
11. 网络聊天工具6
12. 网络聊天工具7
13. 网络聊天工具8
14. 网络聊天工具9
15. 网络聊天工具10
16. 网络聊天工具11
17. 网络聊天工具12

Android

第一章Android环境搭建

第二章 创建android项目及使用

第三章 android的核心activity

第四章 android视图