

累计销量

10万册

JWorld@TW技术论坛版主
Java权威技术顾问与专业讲师

全新改版!

JDK 8 Java 学习笔记

林信良 著

- 分享作者学习Java心得
- 涵盖OCP/JP(原SCJP)考试范围
- Lambda、新时间日期等Java SE 8新功能介绍
- JDK基础与IDE操作交相对应
- 提供Lab文档与操作教学视频



碁峯

www.gotop.com.tw

清华大学出版社

累计销量
10万册

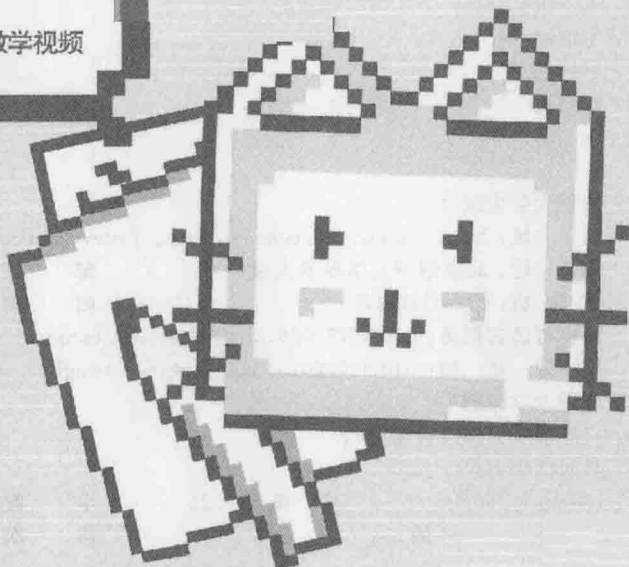
JWorld
Java权威

全新改版!

JDK 8 Java 学习笔记

林信良 著

- 分享作者学习Java心得
- 涵盖OCP/JP(原SCJP)考试范围
- Java JDK 8新功能介绍
- JDK基础与IDE操作交相对应
- 提供Lab文档与操作教学视频



清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书是作者多年来教学实践经验的总结,汇集了学生在学习 Java 或认证考试时遇到的概念、操作、应用等问题及解决方案。

本书针对 Java SE 8 新功能全面改版,无论是章节架构或范例程序代码,都做了重新编写与全面翻新,并详细介绍了 JVM、JRE、Java SE API、JDK 与 IDE 之间的对照关系。必要时可从 Java SE API 的源代码分析,了解各种语法在 Java SE API 中如何应用。对于建议练习的范例提供了 Lab 文档,以突出练习重点。此外,本书还将 IDE 操作纳入为教学内容之一,让读者能与实践相结合,提供的教学视频可以让读者更清楚地掌握操作步骤。

本书适合 Java 的初、中级读者以及广大 Java 应用开发人员。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Java JDK 8 学习笔记/林信良 著. —北京:清华大学出版社,2015

ISBN 978-7-302-38898-2

I. ①J… II. ①林… III. ①JAVA 语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 004853 号

责任编辑:王 定

封面设计:牛艳敏

版式设计:思创景点

责任校对:邱晓玉

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:40.25 字 数:980 千字

版 次:2015 年 3 月第 1 版 印 次:2015 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:68.00 元

序

你拿起了这本书，翻开这篇序，我有了机会问你一个问题：“为什么想翻开这本书？”

“当然是想学 Java 啊！笨蛋(作者)！”

翻开一本书，无非是想从书中得到知识，只是为何你要得到书中的知识，才是我想知道的答案，而这个答案决定了你在取得知识的过程中是否快乐！

多数人在取得知识的过程中并不快乐，因而只能幻想着取得知识之后，就能拥有快乐，我们的社会也不断塑造着这样的幻想……学会××之后就可以“找到工作”“年薪百万”“进外企”……不少人在完成买书或报名课程的那一瞬间，就仿佛看到童话故事结尾幸福又快乐的日子，甚至取得知识时花费越高，就越成为一种支持这自我满足的依据。

取得知识的过程中快乐很重要，可惜的是，多数教育并不将取得知识过程中是否快乐这件事摆在优先，甚至强调为了能拥有幸福又快乐的结局，你必须忍耐学习过程中种种不快乐的事情，有的人可能从没了解到取得知识的过程中也能够快乐这件事，也许你也早就忘了……

“不就是学个 Java，跟快乐有什么关系！”

如果你学的过程中不快乐，很快地，你就会对学习的对象感到厌烦，无法体验到逐步成长的喜悦，享受不到解决问题的成就感，失去探索更高级知识的动力，就算勉为其难地完成了学习过程，开始用着似懂非懂、半生不熟的知识闯荡江湖，紧接而来的是害怕着你当初不懂现在也不想搞懂的知识，也畏惧着别人带进来的新知识，只要有你参与的东西，多半掺杂了一团浆糊，造成了伙伴的困扰也伤害了自己，幸福与快乐的日子永远不会到来，你在学习的过程也没有过快乐，真的是亏大了！

只是想着学习的过程中是否快乐，结局难道不重要吗？网络上对程序设计这块有句名言“程序是照你写的跑，不是照你想的跑”，事实上确实是如此，不过“就人生来说的话，不会照你想的跑，也不会照你规划的进行”，万一结局不是我所想象的，至少学习过程我乐在其中，以后有没有用那就再说了！

“就人生来说的话，不会照你想的跑，也不会照你规划的进行。”简而言之就是世事难料，现在当红的技术难保日后不会没落，想当预言家，幻想能够选对一项知识，在苦痛学习过程之后得到美满结局，这是很没有保障的，现在冷门的知识也有可能咸鱼翻身，到时是不是感觉赚很大是一回事，不过届时你也许只会想着“其实我当时只是觉得好玩”！

林信良

2015年1月


导 读

这份导读让你可以更了解如何使用本书。

新旧版差异

就目录上来说，你可以看出的差异是上一版为 16 个章节，新一版为 18 个章节，第 12 章 Lambda 无疑是新的章节，也是 JDK8 最重要的新增功能。第 13 章“时间与日期”，一开始先谈了对时间与日期应有的基本知识，然后将旧版中的 Date 与 Calendar 做了更详细介绍，因为有许多现存 API 仍在使用它们，紧接着该章介绍了 JDK8 新时间与日期 API。

第 14 章“NIO 与 NIO2”一开始谈了 NIO 的基础，接着将旧版的 NIO2 也放进该章。第 15 章“通用 API”为旧版本“通用 API”，该章删除了 Date 与 Calendar、NIO2，并将一些 JDK8 的新增功能放了进去。

当然，JDK8 中还有不少新增的小功能，散落在各章节中适当的地方介绍，如果发现页侧有  图标，表示提及 JDK8 新功能，本书亦提供有 JDK8 新功能快速查询目录。

全书的程序代码都做了重新审视与修改，主要着重在增加可读性，每个方法片段尽量控制不超过 15 行，在 9.1.6 节简介过 Lambda 之后，在可能且有助于可读性的情况下，会使用 Lambda 相关语法或 API 来实作程序范例。

旧版中有个“窗口程序设计”章节，在新版中没有消失，只不过被移至附录 B，这多半表示了 Java 在窗口程序这块的地位，当然，Java 有 JavaFX 这项技术，能否扩展 Java 在窗口程序的市场仍有待观察。“窗口程序设计”章节移至附录，主要是保留给对窗口程序仍有兴趣的读者。

字型

本书正文中与程序代码相关的文字，都用固定字体来加以呈现，以与一般名词相区别。例如，JDK 是一般名词，而 String 为程序代码相关文字，使用了固定字体以区分。

程序范例

你可以在以下网址下载本书的范例：<http://www.it-ebooks.info>

- <http://www.tupwk.com.cn/downpage>
- <http://books.gotop.com.tw/download/Ac1042200>

本书许多的范例都使用完整程序操作来展现，当看到以下程序代码示范时：

ClassObject Guess.java

```
package cc.openhome;


import java.util.Scanner; ← ❶ 告诉编译程序接下来想偷懒
import static java.lang.System.out;

public class Guess {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in); ← ❷ 建立 Scanner 实例
        int number = (int) (Math.random() * 10);
        int guess;

        do {
            System.out.print("猜数字 (0 ~ 9) :");
            guess = scanner.nextInt(); ← ❸ 取得下一个整数
        } while(guess != number);

        out.println("猜中了...XD");
    }
}
```

范例开始的左边名称为 **ClassObject**，表示可以在范例文件的 **samples** 文件夹的各章节文件夹中找到对应的 **ClassObject** 项目；而右边名称为 **Guess.java**，表示可以在项目 中找到 **Guess.java** 文件。如果程序代码中出现标号与提示文字，表示后续的正文中，会有对应于标号及提示的更详细说明。

原则上，建议每个项目范例都亲自动作撰写，但如果由于教学时间或操作时间上的考虑，本书有建议进行的练习。如果在范例开始前有个  图标，例如：



Game1 SwordsMan.java

```
package cc.openhome;

public class SwordsMan extends Role {
    public void fight() {
        System.out.println("挥剑攻击");
    }
}
```

表示建议范例动手操作，而且在范例文件的 **labs** 文件夹中会有练习项目的基础，可以打开项目后，完成项目中遗漏或必须补齐的程序代码或设定。

如果使用以下的程序代码呈现，表示它是一个完整的程序内容，但不是项目的一部分，主要用来展现一个完整文档如何撰写：

```
public class Hello {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello!World!");  
    }  
}
```

如果使用以下的程序代码，则表示它是个代码段，主要展现程序撰写时需要特别注意的片段：

```
SwordsMan swordsMan = new SwordsMan();  
...  
System.out.printf("剑士 (%s, %d, %d)%n", swordsMan.getName(),  
    swordsMan.getLevel(), swordsMan.getBlood());  
Magician magician = new Magician();  
...  
System.out.printf("魔法师 (%s, %d, %d)%n", magician.getName(),  
    magician.getLevel(), magician.getBlood());
```


操作步骤

本书将 IDE 进行设定的相关操作步骤也作为练习的一部分，你会看到如下的操作步骤说明：

(1) 选择“文件”|“新建项目”命令，在弹出的“新建项目”对话框的“类别”列表中选择 Java，在“项目”列表中选择“Java 应用程序”，接着单击“下一步”按钮。

(2) 在“项目名称”文本框中输入项目名称 Hello2，在“项目位置”文本框中输入 C:\workspace。注意，“项目文件夹”会储存至 C:\workspace\Hello2。

(3) 在“创建主类”文本框中输入 cc.openhome.Main，这表示会有个 Main 类放在 cc.openhome 包，当中会自动建立 main() 程序进入点的方法，接着单击“完成”按钮建立项目。

如果操作步骤旁有个  图标，表示范例文件的 videos 文件夹中对应的章节文件夹有操作步骤的视频，可观看它以更了解实际操作过程。

提示框

在本书中会出现以下提示框：

提示 >>> 针对课程中所提到的观点，提供一些额外的资源或思考方向，暂时忽略这些提示对课程进行并没有影响，但有时间的话，针对这些提示做阅读、思考或讨论是有帮助的。

注意 >>> 针对课程中所提到的观点，以提示框方式特别呈现出必须注意的一些使用方式、陷阱或避开问题的方法，看到这个提示框时请集中精神阅读。

附录

范例文件包括本书中所有范例，提供 NetBeans 范例项目，附录 A 说明如何使用这些范例项目，附录 B 则收录了上一版的“窗口程序设计”一章的内容。

联系作者

若有本书堪误反馈等相关书籍问题，可通过网站与作者联系。网址如下：

<http://openhome.cc>

目 录

Chapter 1	Java 平台概论	1	3.1.1	类型	54
1.1	Java 不只是语言	2	3.1.2	变量	57
1.1.1	前世今生	2	3.1.3	运算符	60
1.1.2	三大平台	5	3.1.4	类型转换	66
1.1.3	JCP 与 JSR	6	3.2	流程控制	69
1.1.4	Oracle JDK 与 OpenJDK	7	3.2.1	if...else 条件式	69
1.1.5	建议的学习路径	9	3.2.2	switch 条件式	72
1.2	JVM/JRE/JDK	12	3.2.3	for 循环	74
1.2.1	什么是 JVM	13	3.2.4	while 循环	75
1.2.2	区分 JRE 与 JDK	15	3.2.5	break、continue	77
1.2.3	下载、安装 JDK	16	3.3	重点复习	78
1.2.4	认识 JDK 安装内容	19	3.4	课后练习	79
1.3	重点复习	20	3.4.1	选择题	79
1.4	课后练习	21	3.4.2	操作题	81
Chapter 2	从 JDK 到 IDE	22	Chapter 4	认识对象	82
2.1	从 Hello World 开始	23	4.1	类与对象	83
2.1.1	撰写 Java 原始码	23	4.1.1	定义类	83
2.1.2	PATH 是什么	25	4.1.2	使用标准类	86
2.1.3	JVM(java)与 CLASSPATH	28	4.1.3	对象指定与相等性	89
2.1.4	编译程序(javac)与 CLASSPATH	31	4.2	基本类型打包器	90
2.2	管理原始码与位码文档	33	4.2.1	打包基本类型	90
2.2.1	编译程序(javac)与 SOURCEPATH	33	4.2.2	自动装箱、拆箱	91
2.2.2	使用 package 管理类	35	4.2.3	自动装箱、拆箱的内幕	92
2.2.3	使用 import 偷懒	37	4.3	数组对象	95
2.3	使用 IDE	39	4.3.1	数组基础	95
2.3.1	IDE 项目管理基础	40	4.3.2	操作数组对象	98
2.3.2	使用了哪个 JRE	44	4.3.3	数组复制	104
2.3.3	类文档版本	45	4.4	字符串对象	107
2.4	重点复习	48	4.4.1	字符串基础	107
2.5	课后练习	49	4.4.2	字符串特性	110
Chapter 3	基础语法	53	4.4.3	字符串编码	113
3.1	类型、变量与运算符	54	4.5	查询 Java API 文件	115
			4.6	重点复习	118
			4.7	课后练习	119
			4.7.1	选择题	119
			4.7.2	操作题	121

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.com>)

文档名称：《Java JDK 8学习笔记》林信良 著.pdf

请登录 <https://shgis.com/post/3263.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

