

بنام ایزد منان

راهنمای جامع

برنامه نویسان

JAVA

دیتل - دیتل

ترجمه:

مهندس بهرام پاشایی

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
سرآغاز: نحوه استفاده از CD همراه کتاب	۱
فصل اول: معرفی کامپیوتر، اینترنت و وب	۱۳
۱-۱ مقدمه	۱۴
۱-۲ کامپیوتر چیست؟	۱۶
۱-۳ سازماندهی کامپیوتر	۱۷
۱-۴ تکامل سیستم عامل	۱۸
۱-۵ محاسبات شخصی، محاسبات توزیع شده و سرویس دهنده‌ها/سرویس گیرنده‌ها	۱۹
۱-۶ تاریخچه اینترنت و www	۱۹
۱-۷ زبان ماشین، زبان اسمبلی و زبان سطح بالا	۲۰
۱-۸ تاریخچه C و C++	۲۲
۱-۹ تاریخچه جاوا	۲۴
۱-۱۰ کتابخانه کلاس جاوا	۲۴
۱-۱۱ فرترن، کوبول و پاسکال	۲۴
۱-۱۲ بیسیک، ویژوال بیسیک، ویژوال C++، C# و NET	۲۷
۱-۱۳ محیط توسعه جاوا	۲۸
۱-۱۴ نکاتی در مورد جاوا و این کتاب	۳۲
۱-۱۵ تست یک برنامه جاوا	۳۲
۱-۱۶ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: مقدمه‌ای بر تکنولوژی شی و UML	۳۷
فصل دوم: مقدمه‌ای بر برنامه نویسی جاوا	۴۵
۲-۱ مقدمه	۴۶
۲-۲ اولین برنامه در جاوا: چاپ یک عبارت متنی	۴۶
۲-۳ اصلاح برنامه	۵۳



۵۵	۲-۴ نمایش متن با printf.....
۵۶	۲-۵ یک برنامه دیگر در جاوا: جمع اعداد صحیح.....
۶۲	۲-۶ مفاهیم حافظه.....
۶۳	۲-۷ محاسبات.....
۶۷	۲-۸ تصمیم‌گیری: عملگرهای برابری و رابطه‌ای.....
۷۱	۲-۹ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: بررسی نیازمندی‌های ATM.....

۸۹ فصل سوم: مقدمه‌ای بر کلاس‌ها و شی‌ها

۹۰	۳-۱ مقدمه.....
۹۱	۳-۲ کلاس‌ها، شی‌ها، متدها و متغیرهای نمونه.....
۹۳	۳-۳ اعلان کلاس با یک متد و نمونه‌سازی شی از کلاس.....
۹۷	۳-۴ اعلان متد با پارامتر.....
۱۰۱	۳-۵ متغیرهای نمونه، متدهای set و get.....
۱۰۷	۳-۶ نوع‌های اصلی در مقابل نوع‌های مرجع.....
۱۰۸	۳-۷ مقداردهی اولیه شی‌ها با سازنده‌ها.....
۱۱۱	۳-۸ اعداد اعشاری و نوع داده double.....
۱۱۶	۳-۹ مبحث آموزشی GUI و گرافیک: کادرهای تبدیلی.....
۱۱۹	۳-۱۰ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: شناسایی کلاس‌های موجود در مستند نیازها.....

۱۳۳ فصل چهارم: عبارات کنترلی: بخش ۱

۱۳۴	۴-۱ مقدمه.....
۱۳۵	۴-۲ الگوریتم.....
۱۳۵	۴-۳ شبه کد.....
۱۳۶	۴-۴ ساختارهای کنترلی.....
۱۳۹	۴-۵ عبارت انتخاب if.....
۱۴۱	۴-۶ عبارت انتخاب if...else.....
۱۴۵	۴-۷ عبارت تکرار while.....
۱۴۷	۴-۸ فرموله کردن الگوریتم: شمارنده-کنترل تکرار.....
۱۵۱	۴-۹ فرموله کردن الگوریتم‌ها: مراقبت-کنترل تکرار.....
۱۵۹	۴-۱۰ فرموله کردن الگوریتم‌ها: عبارات کنترلی تودرتو.....
۱۶۴	۴-۱۱ عملگرهای تخصیص‌دهنده.....
۱۶۴	۴-۱۲ عملگرهای افزایش و کاهش.....



- ۱۲-۴ نوع‌های اصلی..... ۱۶۷
۱۴-۴ مبحث آموزشی GUI و گرافیک: ترسیم‌های ساده..... ۱۶۸
۱۵-۴ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: شناسایی صفات کلاس..... ۱۶۸

۱۸۷

فصل پنجم: عبارات کنترلی: بخش ۲

- ۱-۵ مقدمه..... ۱۸۸
۲-۵ نکاتی در مورد شمارنده-کنترل تکرار..... ۱۸۸
۳-۵ عبارت تکرار for..... ۱۹۰
۴-۵ مثال‌های با استفاده از عبارت for..... ۱۹۵
۵-۵ عبارت تکرار do...while..... ۱۹۸
۶-۵ عبارت چند انتخابی switch..... ۲۰۰
۷-۵ عبارات break و continue..... ۲۰۷
۸-۵ عملگرهای منطقی..... ۲۰۹
۹-۵ چیکده برنامه‌نویسی ساخت‌یافته..... ۲۱۴
۱۰-۵ مبحث آموزشی GUI و گرافیک: ترسیم مستطیل و بیضی..... ۲۲۰
۱۱-۵ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: شناسایی وضعیت و فعالیت شی‌ها..... ۲۲۴

۲۳۵

فصل ششم: متدها: نگاهی عمیق‌تر

- ۱-۶ مقدمه..... ۲۳۶
۲-۶ مدول‌ها در جاوا..... ۲۳۷
۳-۶ متدهای استاتیک، فیلدهای استاتیک و کلاس Math..... ۲۳۸
۴-۶ اعلان متد با پارامترهای مضاعف..... ۲۴۲
۵-۶ نکاتی در ارتباط با اعلان و استفاده از متدها..... ۲۴۵
۶-۶ عملکرد پشته فراخوانی و ثبت فعالیت‌ها..... ۲۴۷
۷-۶ الزام یا تبدیل آرگومان..... ۲۴۸
۸-۶ پکیج‌های جاوا API..... ۲۴۹
۹-۶ مبحث آموزشی: تولید اعداد تصادفی..... ۲۵۰
۹-۶-۱ مبحث آموزشی: تولید اعداد تصادفی..... ۲۵۴
۹-۶-۲ تکراری کردن تولید اعداد تصادفی برای تست و دیباگ..... ۲۵۵
۱۰-۶ مبحث آموزشی: بازی شانس (معرفی enumerations)..... ۲۵۵
۱۱-۶ قلمرو اعلان..... ۲۶۰
۱۲-۶ سربارگذاری متد..... ۲۶۲



۶-۱۳	مبحث آموزشی GUI و گرافیک: رنگ‌ها و اشکال پر شده	۲۶۵
۶-۱۴	مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: شناسایی عملیات‌های کلاس در سیستم ATM	۲۶۸

فصل هفتم: آرایه‌ها

۲۸۵	 فصل هفتم: آرایه‌ها
۲۸۶	 ۷-۱ مقدمه
۲۸۷	 ۷-۲ آرایه‌ها
۲۸۸	 ۷-۳ اعلان و ایجاد آرایه‌ها
۲۸۹	 ۷-۴ مثال‌هایی از کاربرد آرایه
۲۹۷	 ۷-۵ مبحث آموزشی: شبیه‌سازی بازی کارت
۳۰۱	 ۷-۶ عبارت for بهبود یافته
۳۰۲	 ۷-۷ ارسال آرایه به متدها
۳۰۵	 ۷-۸ مبحث آموزشی: کلاس GradeBook با استفاده از آرایه برای ذخیره نمرات
۳۱۰	 ۷-۹ آرایه‌های چند بعدی
۳۱۴	 ۷-۱۰ مبحث آموزشی: کلاس GradeBook با استفاده از آرایه دو بعدی
۳۲۰	 ۷-۱۱ لیست آرگومان با طول متغیر
۳۲۱	 ۷-۱۲ آرگومان‌های خط فرمان
۳۲۳	 ۷-۱۳ مبحث آموزشی GUI و گرافیک: ترسیم کمان
۳۲۷	 ۷-۱۴ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: همکاری مابین شی‌های سیستم ATM

فصل هشتم: کلاس‌ها: نگاهی عمیق‌تر

۳۴۷	پل هشتم: کلاس‌ها: نگاهی عمیق‌تر
۳۴۸	۸-۱ مقدمه
۳۴۹	۸-۲ مبحث آموزشی کلاس Time
۳۵۲	۸-۳ کنترل دسترسی به اعضا
۳۵۳	۸-۴ بکارگیری مراجعه this
۳۵۵	۸-۵ مبحث آموزشی کلاس Time: سازنده‌های سربارگذاری شده
۳۶۰	۸-۶ سازنده‌های پیش فرض و بدون آرگومان
۳۶۰	۸-۷ نکاتی در ارتباط با متدهای get و set
۳۶۲	۸-۸ ترکیب
۳۶۵	۸-۹ نوع شمارشی
۳۶۸	۸-۱۰ Garbage Collection و متد finalize
۳۶۹	۸-۱۱ اعضای کلاس استاتیک



۳۷۳	۸-۱۲ وارد کردن static
۳۷۴	۸-۱۳ متغیرهای نمونه final
۳۷۶	۸-۱۴ استفاده مجدد از نرم‌افزار
۳۷۶	۸-۱۵ داده انتزاعی و کپسوله‌سازی
۳۷۸	۸-۱۶ مبحث آموزشی کلاس Time: ایجاد پکیج
۳۸۴	۸-۱۷ پکیج دسترسی
۳۸۵	۸-۱۸ مبحث آموزشی GUI گرافیک: استفاده از شی‌ها در گرافیک‌ها
۳۸۸	۸-۱۹ مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: شروع برنامه‌نویسی کلاس‌های سیستم ATM

۳۰۹ فصل نهم: برنامه‌نویسی شی‌گرا: توارث

۴۰۰	۹-۱ مقدمه
۴۰۱	۹-۲ سوپر کلاس و زیر کلاس
۴۰۴	۹-۳ اعضای protected
۴۰۵	۹-۴ ارتباط مابین سوپر کلاس‌ها و زیر کلاس‌ها
۴۰۶	۹-۴-۱ ایجاد و استفاده از کلاس CommissionEmployee
۴۱۰	۹-۴-۲ ایجاد کلاس BasePlusCommissionEmployee بدون استفاده از توارث
۴۱۵	۹-۴-۳ ایجاد سلسله مراتب توارث CommissionEmployee-BasePlusCommissionEmployee
۴۱۷	۹-۴-۴ ایجاد سلسله مراتب توارث CommissionEmployee-BasePlusCommissionEmployee با استفاده از متغیرهای نمونه protected
۴۲۲	۹-۴-۵ ایجاد سلسله مراتب توارث CommissionEmployee-BasePlusCommissionEmployee با استفاده از متغیرهای نمونه private
۴۲۷	۹-۵ سازنده‌ها در زیر کلاس‌ها
۴۳۲	۹-۶ مهندسی نرم‌افزار به کمک توارث
۴۳۲	۹-۷ کلاس Object
۴۳۴	۹-۸ مبحث آموزشی GUI و گرافیک: نمایش متن و تصاویر با استفاده از برجسته‌ها

۴۳۹ فصل دهم: برنامه‌نویسی شی‌گرا: چند ریختی

۴۴۰	۱۰-۱ مقدمه
۴۴۲	۱۰-۲ چند مثال از چندریختی
۴۴۳	۱۰-۳ بررسی رفتار چندریختی
۴۴۶	۱۰-۴ کلاس‌های انتزاعی و متدها
۴۴۹	۱۰-۵ مبحث آموزشی: سیستم پرداخت حقوق به روش چند ریختی



Employee	ایجاد سوپر کلاس انتزاعی	۴۴۹
SalariedEmployee	ایجاد زیر کلاس غیر انتزاعی	۴۵۲
HourlyEmployee	ایجاد زیر کلاس غیر انتزاعی	۴۵۴
CommissionEmployee	ایجاد زیر کلاس غیر انتزاعی	۴۵۵
BasePlusCommissionEmployee	ایجاد غیر مستقیم زیر کلاس غیر انتزاعی	۴۵۷
instanceof	عملگر و تبدیل	۴۵۸
	تخصیص‌های اجازه داده شده مابین متغیرهای سوپر کلاس و زیر کلاس	۴۶۳
final	متدها و کلاس‌های	۴۶۳
	مبحث آموزشی: ایجاد و استفاده از واسط‌ها	۴۶۴
Payable	ایجاد سلسله مراتب	۴۶۶
Payable	اعلان واسط	۴۶۷
Invoice	ایجاد کلاس	۴۶۷
Payable	اصلاح کلاس Employee برای پیاده‌سازی واسط	۴۶۹
SalariedEmployee	برای استفاده در سلسله مراتب Payable	۴۷۱
Payable	استفاده از واسط Payable برای پردازش چند ریختی	۴۷۳
	اعلان ثابت‌ها در واسط‌ها	۴۷۴
Java API	واسط‌های رایج در	۴۷۴
GUI	مبحث آموزشی و گرافیک: ترسیم به روش چند ریختی	۴۷۵
ATM	مبحث آموزشی مهندسی نرم‌افزار: اثر ببری در سیستم	۴۷۷

فصل یازدهم: کامپونت‌های GUI: بخش ۱

	۱۱-۱ مقدمه	۴۸۸
JOptionPane	ورودی/خروجی مبتنی بر GUI توسط	۴۹۰
Swing	نگاهی بر کامپونت‌های	۴۹۲
	نمایش متن و تصویر در یک پنجره	۴۹۷
	جعبه متن‌ها و معرفی رسیدگی به رویداد با کلاس‌های تودرتو	۵۰۱
	انواع رویداد مشترک GUI و واسط‌های گوش‌دهنده	۵۰۸
	نحوه عملکرد رسیدگی کننده رویداد	۵۱۱
JButton		۵۱۳
	دکمه‌های نگهدارنده وضعیت	۵۱۶
JCheckBox		۵۱۶



۵۱۹.....	JRadioButton ۱۱-۹-۲
۵۲۳.....	JComboBox ۱۱-۱۰ و استفاده از کلاس داخلی مستعار برای رسیدگی به رویداد
۵۲۶.....	JList ۱۱-۱۱
۵۲۹.....	لیست‌های با انتخاب مضاعف ۱۱-۱۲
۵۳۱.....	رویدادهای ماوس ۱۱-۱۳
۵۳۶.....	کلاس‌های مبدل ۱۱-۱۴
۵۳۹.....	زیر کلاس JPanel برای ترسیم با ماوس ۱۱-۱۵
۵۴۳.....	رویدادهای کلید ۱۱-۱۶
۵۴۶.....	مدیران طرح ۱۱-۱۷
۵۴۶.....	مدیر طرح FlowLayout ۱۱-۱۷-۱
۵۴۹.....	مدیر طرح BorderLayout ۱۱-۱۷-۲
۵۵۳.....	مدیر طرح GridLayout ۱۱-۱۷-۳
۵۵۵.....	استفاده از پانل‌ها برای مدیریت طرح‌های پیچیده‌تر ۱۱-۱۸
۵۵۶.....	JTextArea ۱۱-۱۹

فصل دوازدهم: گرافیک و Java 2D ۵۶۵

۵۶۶.....	۱۲-۱ مقدمه
۵۶۸.....	۱۲-۲ زمینه گرافیکی و شی‌های گرافیک
۵۶۹.....	۱۲-۳ کنترل رنگ
۵۷۶.....	۱۲-۴ کنترل فونت
۵۸۲.....	۱۲-۵ ترسیم خطوط، چهارضلعی‌ها و بیضی‌ها
۵۸۶.....	۱۲-۶ ترسیم کمان
۵۸۸.....	۱۲-۷ ترسیم کثیرالاضلاع‌ها و کثیرالخطوط‌ها
۵۹۱.....	Java 2D API ۱۲-۸

فصل سیزدهم: رسیدگی به استثناء ۶۰۳

۶۰۴.....	۱۳-۱ مقدمه
۶۰۵.....	۱۳-۲ مفهوم رسیدگی به استثناء
۶۰۶.....	۱۳-۳ مثال: تقسیم بر صفر بدون رسیدگی به استثناء
۶۰۹.....	۱۳-۴ مثال: رسیدگی به ArithmeticException و InputMismatchException
۶۱۴.....	۱۳-۵ زمان استفاده از رسیدگی به استثناء



۶۱۴	۱۳-۶ سلسله مراتب استثناء در جاوا
۶۱۷	۱۳-۷ بلوک finally
۶۲۱	۱۳-۸ باز کردن پشته
۶۲۳	۱۳-۹ getMessage و printStackTrace, getStackTrace
۶۲۵	۱۳-۱۰ استثناءهای زنجیره‌ای
۶۲۷	۱۳-۱۱ اعلان استثناءها با نوع‌های جدید
۶۲۸	۱۳-۱۲ پیش‌شرط‌ها و پس‌شرط‌ها
۶۲۹	۱۳-۱۳ Assert

۶۳۳ فصل چهاردهم: فایل‌ها و استریم‌ها

۶۳۴	۱۴-۱ مقدمه
۶۳۵	۱۴-۲ سلسله مراتب داده
۶۳۸	۱۴-۳ فایل‌ها و استریم‌ها
۶۴۰	۱۴-۴ File کلاس
۶۴۵	۱۴-۵ فایل‌های متنی با دسترسی ترتیبی
۶۴۵	۱۴-۵-۱ ایجاد فایل متنی با دسترسی تصادفی
۶۵۰	۱۴-۵-۲ خواندن داده از یک فایل متنی با دسترسی ترتیبی
۶۵۴	۱۴-۵-۳ مبحث آموزشی: برنامه بررسی اعتبار
۶۵۸	۱۴-۵-۴ به روز کردن فایل با دسترسی ترتیبی
۶۶۰	۱۴-۶ تسلسل شی
۶۶۱	۱۴-۶-۱ ایجاد فایل با دسترسی ترتیبی با استفاده از object serialization
۶۶۷	۱۴-۶-۲ خواندن و Deserialize کردن داده از یک فایل با دسترسی ترتیبی
۶۶۹	۱۴-۷ فایل با دسترسی تصادفی
۶۷۰	۱۴-۷-۱ ایجاد فایل با دسترسی تصادفی
۶۷۵	۱۴-۷-۲ نوشتن تصادفی داده به فایل با دسترسی تصادفی
۶۷۸	۱۴-۷-۳ خواندن ترتیبی داده‌ها از فایل با دسترسی تصادفی
۶۸۰	۱۴-۷-۴ مبحث آموزشی: برنامه پردازش تراکنشی
۶۸۸	۱۴-۸ سایر کلاس‌های java.io
۶۹۱	۱۴-۹ باز کردن فایل‌ها با JFileChooser

۷۰۱ فصل پانزدهم: مکانیزم بازگشتی

۷۰۲	۱۵-۱ مقدمه
-----	------------



۷۰۲	۱۵-۲ مفاهیم بازگشتی
۷۰۴	۱۵-۳ مثال بازگشتی: فاکتوریل
۷۰۷	۱۵-۴ مثال بازگشتی: سری فیبوناچی
۷۰۹	۱۵-۵ بازگشتی و پشته فراخوانی متد
۷۱۱	۱۵-۶ بازگشتی در مقابل تکرار
۷۱۳	۱۵-۷ جایگشت رشته
۷۱۸	۱۵-۸ برج‌های هانوی
۷۲۱	۱۵-۹ فراکتال‌ها
۷۳۰	۱۵-۱۰ بازگشتی Backtracking
۷۳۲	۱۵-۱۱ اینترنت و منابع وب

۷۳۹

فصل شانزدهم: جستجو مرتب‌سازی

۷۴۰	۱۶-۱ مقدمه
۷۴۰	۱۶-۲ الگوریتم‌های جستجو
۷۴۰	۱۶-۲-۱ جستجوی خطی
۷۴۶	۱۶-۲-۲ جستجوی باینری
۷۵۱	۱۶-۳ الگوریتم‌های مرتب‌سازی
۷۵۱	۱۶-۳-۱ مرتب‌سازی انتخابی
۷۵۵	۱۶-۳-۲ مرتب‌سازی درجی
۷۵۹	۱۶-۳-۳ مرتب‌سازی ادغامی
۷۶۵	۱۶-۴ تغییر ناپذیرها

۷۶۹

فصل هفدهم: ساختمان‌های داده

۷۷۰	۱۷-۱ مقدمه
۷۷۱	۱۷-۲ کلاس‌های type-wrapper برای نوع‌های اصلی
۷۷۱	۱۷-۳ Auto-Unboxing و Autoboxing
۷۷۲	۱۷-۴ کلاس‌های خود ارجاعی
۷۷۳	۱۷-۵ اخذ دینامیکی حافظه
۷۷۴	۱۷-۶ لیست‌های پیوندی
۷۸۴	۱۷-۷ پشته‌ها
۷۸۸	۱۷-۸ صف‌ها



۱۷-۹ درخت‌ها ۷۹۱

فصل هیجدهم: Generics ۸۰۷

- ۱۸-۱ مقدمه ۸۰۸
- ۱۸-۲ محرک متدهای Generic ۸۰۹
- ۱۸-۳ متدهای جنریک: پیاده‌سازی و Compile-Time Translation ۸۱۱
- ۱۸-۴ مباحث Compile-Time Translation: متدهای که از پارامتر نوع‌دار بعنوان نوع برگشتی استفاده می‌کنند ۸۱۵
- ۱۸-۵ متدهای جنریک سربار گذاری شده ۸۱۸
- ۱۸-۶ کلاس‌های جنریک ۸۱۹
- ۱۸-۷ نوع‌های خام ۸۲۹
- ۱۸-۸ Wildcard ها در متدهای که پارامترهای نوع‌دار می‌پذیرند ۸۳۳
- ۱۸-۹ نکاتی در ارتباط با Generic و توارث ۸۳۸

فصل نوزدهم: کلکسیون ۸۴۱

- ۱۹-۱ مقدمه ۸۴۲
- ۱۹-۲ نگاهی بر کلکسیون‌ها ۸۴۳
- ۱۹-۳ کلاس Arrays ۸۴۴
- ۱۹-۴ واسط Collection و کلاس Collections ۸۴۷
- ۱۹-۵ لیست‌ها ۸۴۸
- ۱۹-۵-۱ ArrayList و Iterator ۸۴۹
- ۱۹-۵-۲ LinkedList ۸۵۱
- ۱۹-۵-۳ Vector ۸۵۶
- ۱۹-۶ الگوریتم‌های کلکسیون ۸۶۰
- ۱۹-۶-۱ الگوریتم sort ۸۶۰
- ۱۹-۶-۲ الگوریتم shuffle ۸۶۴
- ۱۹-۶-۳ الگوریتم‌های min, reverse, fill, copy, max ۸۶۷
- ۱۹-۶-۴ الگوریتم binarySearch ۸۶۹
- ۱۹-۶-۵ الگوریتم‌های disjoint, addAll, frequency ۸۷۱
- ۱۹-۷ کلاس Stack از پکیج java.util ۸۷۲
- ۱۹-۸ کلاس PriorityQueue و واسط Queue ۸۷۵
- ۱۹-۹ Set ۸۷۶



۸۷۹	Map ۱۹-۱۰
۸۸۴	Properties ۱۹-۱۱ کلاس
۸۸۷	۱۹-۱۲ کلکسیون‌های اسنکرون
۸۸۷	۱۹-۱۳ کلکسیون‌های غیر قابل تغییر
۸۸۸	۱۹-۱۴ پیاده‌سازی انتزاعی

فصل بیستم: اپلت‌های جاوا ۸۹۳

۸۹۴	۲۰-۱ مقدمه
۸۹۴	۲۰-۲ اپلت‌های نمونه در JDK
۸۹۹	۲۰-۳ اپلت ساده جاوا: ترسیم رشته
۹۰۲	۲۰-۳-۱ اجرای اپلت در appletviewer
۹۰۳	۲۰-۳-۲ اجرای اپلت در مرورگر وب
۹۰۴	۲۰-۴ چرخه عمر مندهای اپلت
۹۰۵	۲۰-۵ مقداردهی اولیه یک متغیر نمونه توسط متد init
۹۰۷	۲۰-۶ مدل امنیتی Sandbox
۹۰۷	۲۰-۷ اینترنت و منابع وب

فصل بیست و یکم: مولتی‌مدیا: اپلت‌ها و برنامه‌ها ۹۰۹

۹۱۰	۲۱-۱ مقدمه
۹۱۲	۲۱-۲ بارگذاری، نمایش و تغییر مقیاس تصاویر
۹۱۵	۲۱-۳ به حرکت در آوردن دنباله‌ای از تصاویر
۹۲۰	۲۱-۴ تصویر نگاشت شده
۹۲۱	۲۱-۵ بارگذاری و پخش کلیپ‌های صوتی
۹۲۵	۲۱-۶ پخش ویدئو و سایر رسانه‌ها با Java Media Framework
۹۲۹	۲۱-۷ اینترنت و منابع وب

فصل بیست و دوم: کامپوننت‌های GUI: بخش ۲ ۹۳۳

۹۳۴	۲۲-۱ مقدمه
۹۳۵	۲۲-۲ JSlider
۹۳۸	۲۲-۳ پنجره‌ها
۹۴۰	۲۲-۴ استفاده از منوها همراه با فریم‌ها



۹۴۶	 JPopupMenu ۲۲-۵
۹۴۹	 Pluggable Look-and-Feel (PLAF) ۲۲-۶
۹۵۲	 JFrame و JDesktopPane ۲۲-۷
۹۵۵	 JTabbedPane ۲۲-۸
۹۵۷	 GridBagLayout و BorderLayout ۲۲-۹ مدیران طرح:

۹۷۳ فصل بیست و سوم: چند نخ

۹۷۴	 ۲۳-۱ مقدمه
۹۷۶	 ۲۳-۲ حالات نخ: چرخه عمر یک نخ
۹۷۸	 ۲۳-۳ اولویت و زمانبندی نخ
۹۸۰	 ۲۳-۴ ایجاد و اجرای نخ
۹۸۳	 ۲۳-۵ همگام‌سازی نخ
۹۸۵	 ۲۳-۶ رابطه تولید کننده/مصرف کننده بدون همگام‌سازی
۹۹۳	 ۲۳-۷ رابطه تولید کننده/مصرف کننده با همگام‌سازی
۹۹۸	 ۲۳-۸ رابطه تولید کننده/مصرف کننده: بافر چرخشی
۱۰۰۵	 ۲۳-۹ رابطه تولید کننده/مصرف کننده: بافر چرخشی
۱۰۰۸	 ۲۳-۱۰ چندنخی با GUI
۱۰۱۳	 ۲۳-۱۱ معرفی چند کلاس و واسط از java.util.concurrent
۱۰۱۴	 ۲۳-۱۲ مانیتور و قفل‌های مانیتور

۱۰۲۳ فصل بیست و چهارم: شبکه‌سازی

۱۰۲۴	 ۲۴-۱ مقدمه
۱۰۲۶	 ۲۴-۲ کار با URL
۱۰۳۱	 ۲۴-۳ خواندن فایل از سرویس‌دهنده وب
۱۰۳۴	 ۲۴-۴ پیاده‌سازی یک سرویس‌دهنده ساده با استفاده از سوکت‌های استریم
۱۰۳۶	 ۲۴-۵ پیاده‌سازی یک سرویس‌گیرنده ساده با استفاده از سوکت‌های استریم
۱۰۳۷	 ۲۴-۶ تعامل سرویس‌گیرنده/سرویس‌دهنده از طریق اتصالات سوکت - استریم
۱۰۴۸	 ۲۴-۷ تعامل سرویس‌گیرنده/سرویس‌دهنده از طریق دیتاگرام
۱۰۵۶	 ۲۴-۸ پیاده‌سازی بازی دوز با استفاده از سرویس‌دهنده چندنخی
۱۰۶۹	 ۲۴-۹ امنیت و شبکه



- ۱۰-۲۴ مبحث آموزشی: سرویس‌دهنده و سرویس‌گیرنده DeitelMessenger ۱۰۷۰
- ۱۰-۲۴ DeitelMessengerServer و کلاس‌های پشتیبان ۱۰۷۰
- ۱۰-۲۴ سرویس‌گیرنده DeitelMessenger و کلاس‌های پشتیبان ۱۰۸۰

فصل بیست و پنجم: دسترسی به پایگاه داده با JDBC

- ۱۱۰۱ ۱-۲۵ مقدمه ۱۱۰۲
- ۱۱۰۳ ۲-۲۵ پایگاه داده رابطه‌ای ۱۱۰۳
- ۱۱۰۴ ۳-۲۵ مروری بر یک پایگاه داده: books ۱۱۰۴
- ۱۱۰۸ ۴-۲۵ SQL ۱۱۰۸
- ۱۱۰۹ ۱-۴-۲۵ پرس‌وجوی SELECT ۱۱۰۹
- ۱۱۱۰ ۲-۴-۲۵ شرط WHERE ۱۱۱۰
- ۱۱۱۱ ۳-۴-۲۵ شرط ORDER BY ۱۱۱۱
- ۱۱۱۳ ۴-۴-۲۵ استفاده از INNER JOIN برای ادغام داده از چندین جدول ۱۱۱۳
- ۱۱۱۴ ۵-۴-۲۵ عبارت INSERT ۱۱۱۴
- ۱۱۱۵ ۶-۴-۲۵ عبارت UPDATE ۱۱۱۵
- ۱۱۱۶ ۵-۲۵ نصب MySQL Connector/J و MySQL ۱۱۱۶
- ۱۱۱۷ ۶-۲۵ تنظیم حساب کاربری MySQL ۱۱۱۷
- ۱۱۱۷ ۷-۲۵ ایجاد پایگاه داده books در MySQL ۱۱۱۷
- ۱۱۱۸ ۸-۲۵ دستکاری پایگاه داده با JDBC ۱۱۱۸
- ۱۱۱۸ ۱-۸-۲۵ اتصال و پرس‌وجو از یک پایگاه داده ۱۱۱۸
- ۱۱۲۳ ۲-۸-۲۵ پرس‌وجو از پایگاه داده books ۱۱۲۳
- ۱۱۳۱ ۹-۲۵ روال‌های ذخیره شده ۱۱۳۱
- ۱۱۳۲ ۱۰-۲۵ RowSet واسط ۱۱۳۲

فصل بیست و ششم: Servlets

- ۱۱۳۹ ۱-۲۶ مقدمه ۱۱۴۰
- ۱۱۴۲ ۲-۲۶ معماری Servlet ۱۱۴۲
- ۱۱۴۴ ۱-۲-۲۶ واسط Servlet و چرخه عمر Servlet ۱۱۴۴
- ۱۱۴۵ ۲-۲-۲۶ کلاس HttpServlet ۱۱۴۵
- ۱۱۴۷ ۳-۲-۲۶ واسط HttpServletRequest ۱۱۴۷
- ۱۱۴۸ ۴-۲-۲۶ واسط HttpServletResponse ۱۱۴۸



۱۱۴۸.....	۲۶-۳ تنظیم سرویس‌دهنده Apache Tomcat
۱۱۵۰.....	۲۶-۴ رسیدگی به تقاضاهای HTTP get
۱۱۵۵.....	۲۶-۴-۱ گسترش یک برنامه وب
۱۱۶۰.....	۲۶-۵ رسیدگی به تقاضاهای HTTP get حاوی داده
۱۱۶۲.....	۲۶-۶ رسیدگی به تقاضاهای HTTP post
۱۱۶۶.....	۲۶-۷ هدایت مجدد تقاضاها به سایر منابع
۱۱۶۹.....	۲۶-۸ برنامه‌های چند گره‌ای: استفاده از JDBC از طریق Servlet
۱۱۷۶.....	۲۶-۹ فایل‌های Welcome

۱۱۷۹ فصل بیست و هفتم: JavaServer Pages(JSP)

۱۱۸۰.....	۲۷-۱ مقدمه
۱۱۸۱.....	۲۷-۲ نگاهی بر JSP
۱۱۸۲.....	۲۷-۳ اولین مثال JSP
۱۱۸۴.....	۲۷-۴ شی‌های ضمنی
۱۱۸۶.....	۲۷-۵ اسکریپت
۱۱۸۶.....	۲۷-۵-۱ کامپونت‌های اسکریپت
۱۱۸۷.....	۲۷-۵-۲ مثال اسکریپت
۱۱۹۰.....	۲۷-۶ اعمال استاندارد
۱۱۹۰.....	۲۷-۶-۱ <jsp:include>
۱۱۹۵.....	۲۷-۶-۲ <jsp:forward>
۱۱۹۷.....	۲۷-۶-۳ <jsp:useBean>
۱۲۰۳.....	۲۷-۷ رهنمودها
۱۲۰۳.....	۲۷-۷-۱ رهنمود page
۱۲۰۴.....	۲۷-۷-۲ رهنمود include
۱۲۰۶.....	۲۷-۸ مبحث آموزشی: Guest Book

۱۲۱۹ فصل بیست و هشتم: خروجی قالب‌بندی شده

۱۲۲۰.....	۲۸-۱ مقدمه
۱۲۲۰.....	۲۸-۲ استریم‌ها
۱۲۲۱.....	۲۸-۳ قالب‌بندی خروجی توسط printf
۱۲۲۱.....	۲۸-۴ چاپ اعداد صحیح



۱۲۲۳.....	۲۸-۵ چاپ اعداد اعشاری
۱۲۲۴.....	۲۸-۶ چاپ رشته‌ها و کاراکترها
۱۲۲۵.....	۲۸-۷ چاپ تاریخ و زمان
۱۲۲۸.....	۲۸-۸ سایر کاراکترهای تبدیل
۱۲۲۹.....	۲۸-۹ چاپ با بهنای فیلد و دقت تعیین شده
۱۲۳۰.....	۲۸-۱۰ استفاده از پرچم‌ها در رشته قالب‌بندی printf
۱۲۳۳.....	۲۸-۱۱ چاپ توسط شاخص آرگومان شاخص
۱۲۳۴.....	۲۸-۱۲ چاپ لیترال‌ها و توالی escape
۱۲۳۵.....	۲۸-۱۳ قالب‌بندی خروجی توسط کلاس Formatter

۱۲۳۹ فصل بیست و نهم: رشته‌ها، کاراکترها و عبارات منظم

۱۲۴۰.....	۲۹-۱ مقدمه
۱۲۴۱.....	۲۹-۲ مفاهیم بنیادین کاراکترها و رشته‌ها
۱۲۴۱.....	۲۹-۳ کلاس String
۱۲۴۱.....	۲۹-۳-۱ سازنده‌های String
۱۲۴۲.....	۲۹-۳-۲ متدهای length، charAt و getChars
۱۲۴۴.....	۲۹-۳-۳ مقایسه رشته‌ها
۱۲۴۸.....	۲۹-۳-۴ یافتن مکان کاراکترها و زیر رشته‌ها
۱۲۵۰.....	۲۹-۳-۵ استخراج زیر رشته‌ها
۱۲۵۰.....	۲۹-۳-۶ اتصال رشته‌ها
۱۲۵۱.....	۲۹-۳-۷ متدهای مختلف String
۱۲۵۲.....	۲۹-۳-۸ متد valueOf
۱۲۵۳.....	۲۹-۴ کلاس StringBuffer
۱۲۵۴.....	۲۹-۴-۱ سازنده‌های StringBuffer
۱۲۵۴.....	۲۹-۴-۲ متدهای length، capacity، setLength و ensureCapacity
۱۲۵۶.....	۲۹-۴-۳ متدهای reverse، charAt، setCharAt، getChars
۱۲۵۷.....	۲۹-۴-۴ متدهای الحاقی StringBuffer
۱۲۵۹.....	۲۹-۴-۵ متدهای درج و حذف StringBuffer
۱۲۶۰.....	۲۹-۵ کلاس Character
۱۲۶۴.....	۲۹-۶ کلاس StringTokenizer
۱۲۶۶.....	۲۹-۷ عبارات منظم و کلاس Pattern و کلاس Matcher



۱۲۷۷	پیوست A: جدول تقدم عملگرها
۱۲۷۹	پیوست B: مجموعه کاراکتر ASCII
۱۲۸۰	پیوست C: کلمات کلیدی و رزرو شده
۱۲۸۱	پیوست D: نوع‌های بنیادین

www.ketab.ir