

객체지향설계

마무리

Head First Java 목차 (1)

- 서문
- 1. 껍질을 깨고 : 간단한 소개
- 2. 객체 마을로의 여행 : 객체에 대해 알아보시다
- 3. 네 변수를 알라: 원시 변수와 레퍼런스
- 4. 객체의 행동 : 객체의 상태가 메소드의 속성에 미치는 영향
- 5. 메소드를 더 강력하게 : 흐름 제어, 연산 등
- 6. 자바 라이브러리 : 전부 다 직접 만들어서 쓸 필요는 없습니다
- 7. 객체마을에서의 더 나은 삶 : 미래를 준비합시다
- 8. 심각한 다형성 : 추상 클래스와 인터페이스
- 9. 객체의 삶과 죽음 : 생성자와 메모리 관계
- 10. 숫자는 정말 중요합니다: 수학, 포메팅, 레퍼, 통계

Head First Java 목차 (2)

- 11. 위험한 행동 : 예외 처리
- 12. 그래픽 이야기 : GUI, 이벤트 처리, 내부 클래스에 대한 소개
- 13. 스윙을 알아봅시다: 레이아웃 관리자와 구성요소
- 14. 객체 저장 : 직렬화와 입출력
- 15. 연결하는 방법 : 네트워크 소켓과 멀티스레딩
- 16. 자료구조 : 컬렉션과 제네릭
- 17. 코드를 배포합시다 : 패키지 제작과 배포
- 18. 분산 컴퓨팅: RMI와 서블릿, EJB와 지니
- 부록 A: 마지막 코드 치킨
- 부록 B: 거의 본문에 들어갈 뻔 했던 애용 Top 10

알기 쉽게 해설한 Java

■ 김충석 저 - 이한출판사

■ 목차

- 1. 컴퓨터와 프로그램 그리고 자바
- 2. 자바의 환경
- 3. 자바의 기본구조 I : 변수, 자료형, 연산자
- 4. 자바의 기본구조 II : 선택, 반복, 배열
- 5. 객체지향 개념
- 6. 클래스: 속성
- 7. 클래스 : 기능
- 8. 상속
- 9. 인터페이스와 예외 처리
- 10. 다중 스레드
- 11. 패키지와 주요 클래스
- 12. 입출력
- 13. 네트워킹
- 14. 그래픽 사용자 인터페이스
- 15. 이벤트 처리
- 16. 스윙

자바 프로그래밍

- 이충기 지음 - 생능출판사
- 목차
 - 1. 자바 소개
 - 2. 자바의 기본 요소
 - 3. 조건문
 - 4. 반복문
 - 5. 메소드
 - 6. 클래스와 객체
 - 7. 객체와 참조
 - 8. 배열
 - 9. 상속
 - 10. 다형성
 - 11. 그래픽스와 애플릿
 - 12. 그래픽 사용자 인터페이스
 - 13. 서건 처리와 GUI 프로그래밍
 - 14. 예외 처리

자바 입문

■ 오세만 외 - 생능출판사

■ 목차

- 1. 자바의 개요
- 2. 어휘 구조와 자료형
- 3. 연산자
- 4. 문장
- 5. 클래스
- 6. 확장 클래스와 인터페이스
- 7. 패키지
- 8. 그래픽 프로그래밍
- 9. 예외와 단정
- 10. 제너릭과 어노테이션
- 11. 스레드
- 12. 그래픽 사용자 인터페이스
- 13. 자바의 기본 패키지