

<<J2ME程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<J2ME程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787030150486

10位ISBN编号：7030150481

出版时间：2005-3-1

出版时间：科学出版社

作者：孔明放

页数：280

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<J2ME程序设计教程>>

内容概要

本书是高等职业技术教育中IT类专业学生获取学历证书和国际著名软件厂商Borland软件认证证书的学习用教材。

本教材依据课程教学大纲编写而成。

本书以J2ME最新规范（CLDC 1.0和MIDP 2.0）为基础，向读者介绍J2ME的相关技术以及编程方法。

采用JBuilder 9作为Java集成开发环境，描述了如何使用JBuilder开发J2ME程序。

本书内容包括两大部分，第1章至第3章为基础概念部分，主要介绍J2ME的基本架构，J2ME程序的编译、打包、发布方法，解释了J2ME编程的一般过程和相关的知识，讨论了MIDP程序的基本结构、生命周期等。

第4章至第8章主要讨论J2ME的各个Java包，包括MIDP用户界面高级API包、MIDP用户界面底层API包、MIDP游戏开发包、MIDP网络开发包、永久存储包等。

第二部分采用了详尽的程序实例，对J2ME程序设计的各个方面进行了详细说明。

本书突出体现了J2ME技术最新发展特性，涉及了当前最新的J2ME开发包和J2ME规范，结构清晰，应用实例丰富，实现了理论学习和具体应用的充分结合。

本书可作为各大专院校、高等职业技术学院计算机软件开发专业课程和相关双证教学课程的教材，也可供从事移动开发行业的技术人员学习参考。

<<J2ME程序设计教程>>

书籍目录

第1章 J2ME概述 1.1 J2ME简介 1.1.1 J2ME发展历史 1.1.2 Java语言的特点 1.1.3 J2ME概述 1.2 J2ME架构 1.2.1 Configuration 1.2.2 Profile 1.2.3 可选包 1.3 技术规范 小结 思考练习题第2章 Hello World 2.1 第一个实例 2.1.1 开发工具简介 2.1.2 第一个实例——Hello World 2.2 J2ME程序开发流程 2.2.1 J2ME程序开发流程 2.2.2 Hello World程序的编译运行 2.3 代码解释 2.3.1 J2ME程序的基本结构 2.3.2 代码详述 2.4 JBuilder 9的配置 2.4.1 JBuilder 9概述 2.4.2 JBuilder 9的移动开发包配置 2.5 使用JBuilder 9开发Hello World 2.5.1 创建Hello项目 2.5.2 Hello World程序注解 2.5.3 异常 2.5.4 项目目录结构 小结 实验 思考练习题第3章 MIDlet和MIDlet Suite 3.1 MIDlet概述 3.1.1 MIDlet和MIDlet Suite 3.1.2 应用程序管理系统——AMS 3.2 MIDlet的打包 3.2.1 Jar清单文件 3.2.2 Jar应用描述文件 3.3 MIDlet的生命周期 3.3.1 MIDlet的状态 3.3.2 MIDlet的生命周期 3.4 MIDlet的安全管理 3.4.1 MIDlet的安全管理 小结 思考练习题第4章 MIDP用户界面——高级API 4.1 MIDP用户界面概述 4.1.1 MIDP用户界面库 4.1.2 Display、Displayable以及应用管理 4.1.3 屏幕的使用 4.2 高级API详述 4.2.1 Displayable对象的基本元素 4.2.2 命令—Command 4.2.3 TextBox 4.2.4 Form 4.2.5 Item详述 4.3 开发实用程序 4.3.1 日常账务管理程序 4.3.2 数据输入界面 小结 实验 思考练习题第5章 MIDP用户界面库——底层API 5.1 Canvas类概述 5.1.1 绘图机制 5.2 设备及屏幕属性 5.2.1 获取设备及屏幕属性 5.3 基本作图属性设置 5.3.1 坐标系统 5.3.2 颜色设置 5.4 基本图形操作 5.4.1 图形的绘制 5.4.2 坐标变换 5.4.3 绘制文本 5.4.4 图像 5.5 剪切区操作 5.5.1 剪切区 5.6 输入处理 5.6.1 键盘事件处理 5.6.2 指针事件处理 5.7 多线程 5.7.1 多线程编程概述 5.7.2 死锁的产生 5.7.3 代码的同步 5.8 定制Item 5.8.1 CustomItem 5.8.2 CustomItem的事件处理 5.8.3 定制表格Item 5.9 开发实用程序 5.9.1 日常账务管理程序 5.9.2 JBuilder的配置 5.9.3 图形的实现 5.9.4 字母拼图游戏 小结 实验 思考练习题第6章 MIDP游戏编程 6.1 游戏API概述 6.1.1 游戏API类库概述 6.2 GameCanvas类 6.2.1 GameCanvas的图形绘制机制 6.2.2 按键状态查询 6.3 LayerManager和Layer 6.3.1 LayerManager和Layer的互动 6.3.2 使用观察窗口 6.4 Sprite 6.4.1 Sprite的结构 6.4.2 使用Sprite 6.5 TiledLayer 6.5.1 TiledLayer的结构 6.5.2 使用TiledLayer 6.6 游戏设计 6.6.1 飞机模拟飞行游戏 小结 实验 思考练习题第7章 MIDP网络编程 7.1 通用连接框架 7.1.1 通用连接框架的基本概念 7.2 输入输出流 7.2.1 流概述 7.2.2 字节流 7.2.3 字符流 7.2.4 接口 7.3 HTTP协议 7.3.1 HTTP协议 7.4 使用HttpConnection编程 7.4.1 J2ME网络编程 7.5 Socket编程 7.5.1 使用Socket编写服务器 7.5.2 Socket客户端 7.6 无线消息传递 7.6.1 无线消息传递 7.6.2 SMS编程 7.6.3 CBS编程 7.7 PushRegistry 7.8 网络安全和MIDlet的签名认证 7.8.1 域 7.8.2 加密 7.8.3 MIDlet Suite的签名 小结 实验 思考练习题第8章 永久存储 8.1 永久存储概述 8.1.1 内部工作原理 8.2 RMS基础 8.2.1 记录存储 8.2.2 记录操作 8.2.3 记录的过滤和比较 8.3 账务管理程序 8.3.1 账务管理中数据的存储 8.3.2 存储数据的读取 小结 实验 思考练习题附录A J2ME开发基本环境设置 A.1 获取软件包 A.2 软件包安装与配置 A.2.1 安装J2SE SDK A.2.2 安装J2ME Wireless Toolkit A.2.3 配置 A.3 J2ME网络资源附录B CLDC概述 B.1 CLDC的目标和功能 B.2 CLDC 1.1与CLDC 1.0的区别 B.3 CLDC的安全要求 B.3.1 安全概述 B.3.2 底层安全 B.3.3 应用层安全 B.4 CLDC中虚拟机的变化 B.5 CLDC中的类库 B.5.1 来自J2SE的类库 B.5.2 有的类库附录C MIDP概述 C.1 MIDP的范围和软硬件要求 C.1.1 MIDP的范围 C.1.2 MIDP的硬件要求 C.1.3 MIDP的软件要求 C.2 MIDP的包概述 C.3 MIDP的部署 - Over-The-Air (OTA) C.4 MIDP程序的效率Borland认证课程介绍

<<J2ME程序设计教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>