

<<Java与面向对象程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Java与面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787040075014

10位ISBN编号：7040075016

出版时间：1999-11

出版范围：高等教育

作者：印旻 编

页数：365

字数：560000

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>

<<Java与面向对象程序设计教程>>

内容概要

本书将Java语言编程技术和面向对象程序设计相结合，在讲授Java这个 Internet 上最流行的编程工具的同时，介绍了Java所采用的面向对象技术的基础理论、主要原则和思维方法。

书中首先介绍了Java语言的基础知识；然后阐述了面向对象程序设计的基本原则与特点，并借助于Java把这些原则和特点融入具体的程序中，帮助读者建立由感性到理性的认识；最后介绍了Java编程的必备知识和工具，包括类库、常用算法和数据结构的Java描述、GUI和网络编程等。

全书不仅介绍理论，更强调实际运用，特别注重提高读者运用Java语言和面向对象技术解决实际问题的能力。

书中给出了大量经过调试运行的实例，便于初学者入门。

本书可作为高等学校计算机及相关专业程序设计课程的入门教材，也可作为各学校程序设计公共选修课的教材，本书也适用于职业教育或从事实际软件开发的读者学习使用。

<<Java与面向对象程序设计教程>>

书籍目录

第一章 软件开发基础与Java语言概述 1.1 软件开发基础 1.2 Java语言概述 习题一第二章 Java语言基础
2.1 Java程序的输入输出 2.2 变量与数据类型 2.3 表达式与运算符 习题二第三章 Java语言的结构化程序
设计 3.1 算法与结构化程序设计 3.2 分支控制结构 3.3 循环控制结构 3.4 定义和使用Java的方法 习题三
第四章 面向对象的软件开发基础 4.1 面向对象的基本概念 4.2 面向对象软件开发的基本过程 4.3 面向
对象程序设计方法的特点 4.4 面向对象程序设计方法的优点 习题四第五章 Java面向对象编程基础 5.1
定义类 5.2 创建类的实例对象 5.3 构造函数 5.4 访问控制修饰符 5.5 静态属性、静态方法与静态初始化
器 5.6 抽象类与抽象方法 5.7 最终类、最终属性、最终方法与终结器 5.8 其他修饰符及修饰符的混合使用
习题五第六章 深入面向对象的程序设计 6.1 继承与重载 6.2 包 (package) 6.3 接口 6.4 错误、异常
及其处理 习题六第七章 常用工具、算法与数据结构 7.1 Java的类库 7.2 数组与向量类 7.3 字符串 7.4 常
用算法 7.5 堆栈与栈类 7.6 链表与队列 7.7 树 7.8 其他常用工具 习题七第八章 Applet与图形用户界面
8.1 Applet的基本工作原理 8.2 使用Applet类 8.3 Applet与HTML文件的配合 8.4 Java图形用户界面概述
8.5 绘制用户自定义成分 8.6 事件处理机制 8.7 事件及其监听者 8.8 图形用户界面的标准组件 习题八第
九章 Java网络程序设计及相关技术 9.1 流式输入输出与文件处理 9.2 Java多线程机制 9.3 网络应用的层
次和结构 9.4 用Java实现底层网络通信 9.5 Java程序对网上资源的访问 9.6 Java程序对数据库的访问与操
作 (JDBC) 习题九

章节摘录

第一章 软件开发基础与Java语言概述 1.1 软件开发基础 在具体学习Java程序设计语言之前，让我们先了解、回顾若干计算机软件开发的基础知识，明了软件开发在整个计算机系统所处的位置和环境，它的目的和任务，以及软件开发的一般过程与原则。

一名合格的软件开发人员必须首先建立这些正确的基本概念，才能在学习程序设计语言的过程中有的放矢，而不会产生“语言到底有什么用？”或者“为什么有那么多语言，我还要再学习其他的吗？”之类含糊的问题。

1.1.1 软件运行原理 计算机是人类20世纪最伟大、最重要的发明之一，这个发明的最伟大之处就在于它能够以惊人的效率和前所未有的智能化来辅助人们更好地完成认识自然和改造自然的工作，它是有史以来第一种能够完成真正意义上的复杂的“学习”功能的机器，这就使得它具有了某种更接近人类的“思考”能力；与此同时，计算机所特有的超人的计算能力可以把人们的工作效率和生产效率成千上万倍提升，从而把人从最直接、最原始的生产第一线上解放出来，转而从事使用和操纵计算机的工作。

正如人体是一个复杂的有机体一样，计算机也是由不同部分组成的非常复杂的系统，计算机正常、准确的工作将依赖于这些部分的正常工作和它们之间的相互配合。

于是，在使用计算机的人们之中就引入了分工和专业细化，不同的专业将负责研究计算机系统的不同方面。

例如，如果把计算机比作是一个工人，硬件工程师将负责其身体各部分健康、完好；软件工程师将教会他如何学习和工作；而计算机的操纵人员将向这个身体健康并学有所长的工人布置任务并监督其保质保量地工作。

换句话说，计算机由硬件工程师为其赋予生命，由软件工程师为其注入灵魂，并最终在千千万万的操作人员手中发挥其威力和作用。

本书就是写给那些有志于为计算机注入灵魂的人们的。

当然，要成为一个合格的软件开发人员，要学习的东西还很多，本书所提供的知识和技能仅仅是众多的铺路石中较为基础的一块——程序设计方法和程序设计语言。

程序设计语言是软件开发人员与计算机进行沟通和交流的语言，是计算机这个工人能够明了和辨别的语言。

只有掌握了程序设计语言，软件开发人员才能像熟识鸟语的公冶长号令百鸟一样，指挥计算机按照自己的意志完成种种复杂的工作。同时，作为一名软件开发人员，仅仅掌握程序设计语言是不够的，他（她）还需要对硬件知识有所了解，这就像是在对工人进行培训之前，首先必须对其身体和心理状况有所了解，才能够充分运用和调动其积极性来提高学习效率一样。

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>