

<<Java面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787111385486

10位ISBN编号：7111385489

出版时间：2012-7

出版时间：机械工业出版社

作者：何曙辉 编

页数：210

字数：335000

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面向对象程序设计>>

内容概要

本书将Java语言的理论知识与实际操作相结合，以理论为必需、实验为主线，以使用Java语言时所需要解决各类问题为线索，强调实际应用，注重学生实际操作能力的培养。

《Java面向对象程序设计》共11章，主要内容包括Java概述、Java语言基础、面向对象编程、Java类和对象的高级特征、异常处理、Java图形用户界面、输入/输出处理、网络编程、JDBC编程、多线程和实训

。每章后都提供了大量难度适中的练习题，便于读者课后复习。

本书可作为高职高专计算机类或中等职业技术学校的计算机网络、软件专业教材，也可作为Java程序设计培训教材或自学参考用书。

为方便教学，本书配备电子课件等教学资源。

凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网www.empedu.com免费下载。

如有问题请致信cmpgaozlai@sina.com，或致电010-88379375联系营销人员。

<<Java面向对象程序设计>>

书籍目录

前言

第1章 Java概述

1.1 Java语言的产生与特点

1.1.1 Java语言的发展史

1.1.2 Java语言特点

1.2 Java工作原理

1.2.1 高级语言的运行机制

1.2.2 Java程序运行机制

1.3 构建Java程序开发环境

1.3.1 JDK的安装

1.3.2 设置环境变量

1.4 第一个Java程序

1.4.1 编辑Java源代码

1.4.2 编译、执行Java源代码

1.5 Java程序设计规范

1.5.1 Java程序的组织形式

1.5.2 Java源文件命名规则

本章小结

本章练习

第2章 Java语言基础

2.1 常用关键字

2.1.1 标识符

2.1.2 保留字

2.2 变量和常量

2.2.1 变量名

2.2.2 变量类型

2.2.3 变量的作用域

2.2.4 变量的初始化

2.2.5 常量

2.3 运算符与表达式

2.3.1 赋值运算符

2.3.2 算术运算符

2.3.3 关系运算符

2.3.4 条件运算符

2.3.5 移位运算符

2.3.6 语句和表达式

2.4 控制语句

2.4.1 if-else条件语句

2.4.2 switch条件语句

2.4.3 for循环语句

2.4.4 while和do-while循环语句

2.5 数组

2.5.1 数组的概念

2.5.2 一维数组

2.5.3 多维数组

<<Java面向对象程序设计>>

2.5.4 其他数组操作

2.5.5 字符数组及其操作

2.6 注释

本章小结

本章练习

第3章 面向对象编程

3.1 面向对象的基本概念

3.1.1 什么是对象

3.1.2 什么是类

3.1.3 什么是消息

3.2 抽象和类

3.2.1 属性和方法

3.2.2 类的多态性

3.2.3 类的层次性

3.3 类的实例和类成员

3.3.1 定义类

3.3.2 类的继承

3.3.3 方法重载

3.3.4 初始化实例和类成员

本章小结

本章练习

第4章 Java类和对象的高级特征

4.1 类包

4.1.1 创建类包

4.1.2 类包应用实例

4.2 接口

4.2.1 创建接口

4.2.2 接口应用实例

4.3 抽象方法

4.4 抽象类

4.4.1 创建抽象类

4.4.2 抽象类应用实例

4.5 final类

4.5.1 创建final类

4.5.2 final类应用实例

4.6 嵌套类

4.6.1 创建嵌套类

4.6.2 嵌套类的应用实例

4.7 Java的API

本章小结

本章练习

第5章 异常处理

5.1 异常概述

5.1.1 Java异常

5.1.2 常用Java异常类列表

5.2 异常的处理方法

5.2.1 try-catch语句

<<Java面向对象程序设计>>

5.2.2 try-catch-finally语句

5.2.3 抛出异常

5.2.4 系统自动抛出的异常

5.2.5 throw语句抛出的异常

5.3 定义异常类

本章小结

本章练习

第6章 Java图形用户界面

6.1 生成图形化用户界面

6.1.1 GUI概述

6.1.2 一个GUI实例

6.1.3 AWT容器组件

6.1.4 布局管理器

6.2 AWT事件处理模型

6.2.1 Java事件模型

6.2.2 事件类和事件监听器

6.2.3 事件适配器

6.3 常用GUI组件库

6.3.1 基本组件

6.3.2 菜单组件

6.4 Swing开发包

6.4.1 Swing简介

6.4.2 Swing的特性

6.4.3 Swing组件和容器

本章小结

本章练习

第7章 输入/输出处理

7.1 File类

7.1.1 访问文件和目录

7.1.2 文件过滤器

7.2 I/O字节流和字符流

7.2.1 字节流

7.2.2 字符流

7.2.3 字节流和字符流的应用

7.3 使用流

7.3.1 节点流和处理流

7.3.2 标准输入流与标准输出流

7.3.3 转换流

7.3.4 随机访问文件

7.4 对象序列化

本章小结

本章练习

第8章 网络编程

8.1 网络概述

8.1.1 网络基础知识

8.1.2 TCP与UDP

8.2 URL编程

<<Java面向对象程序设计>>

- 8.2.1 URL概述
- 8.2.2 URL的组成
- 8.2.3 创建一个URL
- 8.2.4 解析URL
- 8.2.5 从URL读取WWW网络资源
- 8.2.6 通过URLConnection连接WWW

8.3 Socket编程

- 8.3.1 Socket通信
- 8.3.2 Socket API
- 8.3.3 Socket通信的一般过程
- 8.3.4 最小TCP/IP服务器
- 8.3.5 最小TCP/IP客户端

8.4 Datagram编程

- 8.4.1 Datagram通信
- 8.4.2 基于UDP的简单的Client/Server程序设计

8.5 综合实例

- 8.5.1 聊天室的设计
- 8.5.2 简单的Web浏览器设计

本章小结

本章练习

第9章 JDBC编程

9.1 数据库介绍

- 9.1.1 数据库基本知识
- 9.1.2 常见的数据库系统

9.2 SQL语句

- 9.2.1 DDL语句
- 9.2.2 DML语句

9.3 JDBC连接技术

- 9.3.1 JDBC介绍
- 9.3.2 JDBC基本操作
- 9.3.3 JDBC连接应用实例
- 9.3.4 JDBC高级操作

本章小结

本章练习

第10章 多线程

10.1 线程的基本概念

- 10.1.1 线程和多线程
- 10.1.2 线程的生命周期
- 10.1.3 线程的调度与优先级

10.2 创建线程

- 10.2.1 用Thread类建立多线程
- 10.2.2 用Runnable接口建立线程

10.3 线程的控制

- 10.3.1 停止线程运行
- 10.3.2 线程睡眠sleep()
- 10.3.3 暂停线程运行yield()

<<Java面向对象程序设计>>

10.3.4 连接线程join()

10.3.5 中断线程interrupt()

10.4 线程同步与线程锁

10.4.1 利用synchronized实现

对共享数据的同步控制

10.4.2 利用wait(), notify(), notifyAll()

实现线程间的相互通信

本章小结

本章练习

第11章 实训

实训一 掌握开发工具和运行环境

实训二 Java编程语法基础

实训三 面向对象

实训四 异常的使用

实训五 图形用户界面(1)

实训六 图形用户界面(2)

实训七 输入/输出流的应用

实训八 网络编程

实训九 Java数据库编程

实训十 使用多线程编程

参考文献

<<Java面向对象程序设计>>

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>