

<<计算机编程基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机编程基础>>

13位ISBN编号：9787113094591

10位ISBN编号：7113094597

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：杨培添 编

页数：189

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>

<<计算机编程基础>>

前言

国家社会科学基金课题为“以就业为导向的职业教育教学理论与实践研究”。取得理论研究成果的基础上，选取了中等职业教育十个专业大类开展实践研究。中等职业教育信息技术类是其中之一。

本课题研究发现，中等职业教育在专业教育上承担着帮助学生构建起专业理论知识体系、专业技术框架体系和相应职业活动逻辑体系的任务，而这三个体系的构建需要通过专业教材体系和专业教材内部结构得以实现。

为此，这套中等职业教育信息技术类系列教材的设计，根据不同课程的教材在其构建理论知识、技术方法、职业活动三个体系中的作用，采用了不同的教材内部结构设计和编写体例。

承担专业理论知识体系构建任务的教材，不应使学生只掌握某些局部内容，而应该让学生把握专业理论知识整体框架；不强调专业理论知识本身的研究，强调专业理论知识的用途。

承担专业技术框架体系构建任务的教材，注重让学生了解这种技术的产生与演变过程，培养学生的技术创新意识；注重让学生把握这种技术的整体框架，培养学生对新技术的学习能力；注重让学生在技术应用过程中掌握这种技术的操作，培养学生的技术应用能力；注重让学生区别同种用途的其他技术的特点，培养学生职业活动过程中的技术比较与选择能力。

承担职业活动体系构建任务的教材，依据不同职业活动对所从事人特质的要求，分别采用了过程驱动、情景驱动、效果驱动的方式，形成了做学合一的各种教材结构与体例，诸如：项目结构、案例结构等。

过程驱动教材结构能够较好地培养所从事人的程序逻辑思维；情景驱动教材结构能够较好地培养所从事人的情景敏感特质；效果驱动教材结构能够较好地培养所从事人的发散思维。

<<计算机编程基础>>

内容概要

《计算机编程基础（Java）》是采用Eclipse为开发环境编写的中职教材。

Eclipse开发环境与传统的JDK相比较，教师更容易教并且学生更容易学。

教材根据中职学校的特点，以案例为主线，通过案例的实施引入相应的知识点，有利于“教”与“学”。

全书采用“案例目标”、“案例名称”、“案例内容”、“案例预备知识”、“案例实施过程”、“案例知识”、“案例小结”、“思考与练习”等环节进行讲解，层次清晰，结构严谨，便于理解，着重应用。

《计算机编程基础（Java）》适合作为中等职业学校计算机相关专业的教材，也可作为初、中级培训班的教材，还可作为Java初学者的自学用书。

<<计算机编程基础>>

书籍目录

第1章 初识Java语言1.1 Java语言快速入门1.2 Eclipse开发环境的安装及界面第2章 Java语言基础2.1 Java语言的基本组成2.2 常量、变量及数据类型2.3 运算符第3章 Java流程控制及数组3.1 分支结构3.2 循环结构3.3 一维数组3.4 多维数组第4章 面向对象编程4.1 类与对象4.2 多态与继承4.3 接口与包第5章 异常处理与多线程5.1 异常处理机制5.2 多线程基础第6章 Java Applet程序设计6.1 Java Applet概述6.2 Applet与HTML第7章 Java多媒体程序设计7.1 基本图形的绘制7.2 字体的设置7.3 颜色的设置7.4 图像文件的显示7.5 声音文件的播放第8章 图形界面程序设计8.1 图形用户界面基本组件8.2 布局管理器8.3 菜单8.4 Swing类库事件处理第9章 Java Bean组件9.1 Java Bean基本概念9.2 Java Bean的属性第10章 网络编程10.1 面向连接通信的实现10.2 无连接通信的实现10.3 利用URL对象访问网站10.4 利用URLConnection从网站获取信息第11章 Java数据库技术11.1 数据库的创建11.2 数据库的连接11.3 数据表的创建与删除11.4 数据表记录的添加与查询11.5 数据表记录的更改和删除

<<计算机编程基础>>

章节摘录

Java是完全面向对象的程序设计语言。

面向对象编程（Object-Oriented Programming）是一种程序设计范式，同时也是一种编写程序的方法，它以对象作为基本程序结构单位，以类和继承作为构造机制的编程技术。

它通过对象的封装实现程序的模块化和对信息的隐藏，通过类的继承性实现了对代码的重复使用。

本章主要介绍类与对象、多态与继承、接口与包等基本概念。

4.1 类与对象 客观世界是由许多事物构成的，这些事物既可以是无形的（比如一颗树），也可以是无形的（比如一次会议）。

把客观世界中的事物映射到面向对象的程序设计中就是对象。

对象是面向对象程序设计中用来描述客观事物的程序单位。

而客观世界中的许多对象，其“属性”和“行为”有许多共同性，抽象出这些对象的共同性便构成类。

所以，类是对象的抽象和归纳，对象是类的实例。

<<计算机编程基础>>

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>