

<<Java程序设计案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787113137113

10位ISBN编号：7113137113

出版时间：2011-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：沈大林，张伦 编

页数：286

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程序设计案例教程>>

### 内容概要

Java是由美国SUN公司（现已被Oracle公司收购）开发的一种功能强大的，具有简单、面向对象、分布式、可移植等性能的多线程动态计算机编程语言。

Java非常适合于企业网络和Internet环境，现在已成为Internet中最受欢迎、最有影响的编程语言之一。

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：Java程序设计案例教程（第2版）》使用SUN公司发布的Java SE 6 Update 23作为开发工具，对Java语言进行介绍。

全书共分为9章，通过75个实例和一个综合实例，采用知识与实例相结合的教学方法进行讲解，通过学习实例掌握程序设计方法和设计技巧。

本书按节细化了知识点，并结合知识点介绍了相关的实例。

读者可以按照实例编写程序，同时学习Java知识，能较快提高程序设计的水平。

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：Java程序设计案例教程（第2版）》适合作为高职高专院校计算机专业的教材，也可以作为大学非计算机专业的教材，以及初学者的自学用书。

## &lt;&lt;Java程序设计案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第0章绪论 0.1Java概述 0.2安装Java集成开发环境 0.3更新系统环境变量 0.4教学方法和课程安排 第1章与Java相关的DOS和HTML 1.1Java程序的种类、组成和布局 1.1.1Java应用程序和Java小程序 1.1.2Java程序的组成 1.1.3Java程序的布局 1.1.4实例 1.2DOS磁盘操作系统和常用DOS命令 1.2.1DOS磁盘操作系统 1.2.2常用DOS命令 1.2.3实例 1.3HTML 1.3.1HTML简介 1.3.2常用标记符 1.3.3插入对象标记 1.3.4实例 思考练习1 第2章变量和流程控制 2.1数据类型和打印语句 2.1.1数据类型 2.1.2注解语句和打印语句 2.1.3实例 2.2变量和表达式 2.2.1变量和常量 2.2.2表达式和运算符 2.2.3数据类型的转换 2.2.4实例 2.3算法和分支结构语句 2.3.1算法 2.3.2if语句 2.3.3switch语句 2.3.4实例 2.4循环结构语句 2.4.1while语句 2.4.2for语句 2.4.3多重循环语句 2.4.4跳转语句 2.4.5实例 思考练习2 第3章初识面向对象和图形用户界面 3.1面向对象和Java库类 3.1.1面向对象 3.1.2Java库类 3.1.3读取键盘输入的数据 3.1.4实例 3.2图形用户界面 3.2.1图形用户界面和AWT 3.2.2基本组件 3.2.3实例 3.3编辑文字和绘制图形 3.3.1设置颜色 3.3.2编辑文字 3.3.3绘制图形 3.3.4repaintO方法 3.3.5实例 思考练习3 第4章优化算法、数组和方法 4.1优化算法 4.1.1如何优化算法 4.1.2穷举法 4.1.3实例 4.2数据结构和数组 4.2.1数据结构 4.2.2一维数组 4.2.3二维数组 4.2.4数字排序 4.2.5实例 4.3方法和递归 4.3.1方法 4.3.2方法的应用 4.3.3递归 4.3.4实例 思考练习4 第5章面向对象程序设计 5.1面向对象实现方法 5.1.1面向对象程序设计的特点 5.1.2定义类 5.1.3关键字this和对象数组 5.1.4实例 5.2类的继承和多态 5.2.1类的继承 5.2.2关键字super 5.2.3类的多态 5.2.4实例 5.3包和接口 5.3.1包 5.3.2访问控制符 5.3.3接口 5.3.4实例 思考练习5 第6章Swing类图形用户界面 6.1初识Swing类 6.1.1什么是Swing 6.1.2Swing容器 6.1.3最常用的Swing组件 6.1.4界面布局管理器 6.1.5实例 6.2常用组件和设置边框 6.2.1Swing的常用组件 6.2.2设置边框 6.2.3实例 6.3键盘事件和鼠标事件 6.3.1事件 6.3.2键盘事件 6.3.3鼠标事件 6.3.4实例 6.4菜单和对话框 6.4.1菜单组件 6.4.2对话框 6.4.3播放音频文件 6.4.4实例 思考练习6 第7章异常处理、文件管理和多线程 7.1异常处理 7.1.1常见错误 7.1.2异常处理 7.1.3实例 7.2输入输出和文件管理 7.2.1输入与输出 7.2.2文件管理 7.2.3实例 7.3多线程 7.3.1什么是多线程 7.3.2线程的状态和优先级 7.3.3多线程的控制和调度 7.3.4实例 思考练习7 第8章Java网络编程 8.1Java网络编程基础 8.1.1网络基础知识 8.1.2使用Java编写网络程序 8.1.3实例 8.2编写网络聊天工具 8.2.1设计程序 8.2.2编写程序 思考练习8 思考练习答案

## &lt;&lt;Java程序设计案例教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：本节主要介绍算法的概念、算法的描述方法，以及Java的两种分支结构语句：if语句和switch语句。

2.3.1 算法 对于计算机编程语言来说，算法是用于求解某个特定问题的一些指令的集合。

具体地说，用计算机所能实现的操作或指令，来描述问题的求解过程，就得到了这一特定问题的计算机算法。

1.算法的定义 一般来说，所谓算法是指解决一个特定问题采用的特定的、有限的方法和步骤。

利用计算机来解决问题需要编写程序，在编写程序前要对问题进行充分的分析，设计解题的步骤与方法，也就是设计算法。

没有算法，程序员对要解决的问题就无从下手。

有了算法，才有可能设计程序，最终让计算机执行程序，完成所要求的任务。

算法的好坏决定了程序的优劣，因此算法的设计是程序设计的核心任务之一。

一个算法的功能不仅与选用的操作命令有关，而且与这些操作命令之间的执行顺序有关。

算法的控制结构给出了算法的执行框架，它决定了算法中各种操作命令的执行次序。

博姆（Bohm）和雅可比维（Jacopini）两位学者于1966年提出算法有3种控制结构：顺序结构、选择结构和循环结构。

这3种基本结构都具有只有一个人口和一个出口的特点，不会出现死循环。

对于Java来说，一个程序通常可以相应地分为输入、处理和输出3部分。

（1）顺序结构：顺序结构是一种线性结构，也是程序设计中最简单、最常用的基本结构。

顺序结构程序是把计算机要执行的各种操作命令依次排列起来。

程序运行后，便从左至右、从上向下地顺序执行这些命令语句（在一个语句行中，从左至右顺序执行各条语句），直至执行完所有语句行的语句或者执行到终止程序的语句。

（2）选择结构：选择结构是一种常用的控制结构，是计算机科学用来描述自然界和社会生活中分支现象的重要手段。

在实际工作中，常常需要根据某个条件是否成立，来决定下一步应做什么工作。

编写程序让计算机工作，同样存在这种情况。

在选择结构中，程序不再按照语句行的顺序来执行，而是根据给定的条件来决定选择哪条路径，执行哪些语句。

选择结构的特点是在各种可能的操作分支中，根据所给定的选择条件是否成立，来决定选择执行某一支的相应操作。

并且任何情况下均有“无论分支多少，仅选其一”的特性。

在Java中，可以采用if语句和switch语句来实现程序的选择结构。

（3）循环结构：循环结构是算法中需要反复地执行某一组操作命令。

循环控制就是指由特定的条件决定某些语句重复执行多次的控制方式。

它具有封闭型的单人单出性质，也就是说进入循环结构后，只要循环条件未达到结束状态，就始终执行循环体内的操作。

在Java中，可以采用while语句和for语句来实现程序的循环结构。

编辑推荐

<<Java程序设计案例教程>>

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>