

<<Java模拟实体与网络应用编程>>

图书基本信息

书名：<<Java模拟实体与网络应用编程>>

13位ISBN编号：9787115098122

10位ISBN编号：7115098123

出版时间：2001-11-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：Johm.O.Wang,王黔平

页数：409

字数：641

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模拟实体与网络应用编程>>

内容概要

本书详细地介绍了使用Java语言进行窗口程序和网络程序设计的基本方法和技巧。

全书共分为16章，内容包括OOP基本概念、模拟实体编程基础、Java语言基础、如何制作软件开发说明、意外事件的处理、Java实用软件包、数据的传输与存储、Jar命令的使用、窗口应用软件基础、数据库的应用、在窗口应用软件中加注使用说明、串行口硬件设备控制、Thread使用、Servlet的使用、Java2D图形制作以及常用软件包简介等内容，其中包括使用Sun公司推出的JHelp软件包制作应用软件辅助说明的完整过程。

通过阅读本书以及书中提供的CD光盘，除了计算机硬件外，不需要任何其他工具，就可以使用Java语言进行窗口程序和网络应用软件的编程了。

本书的特点是内容广而不深，语言通俗易懂。

书中提供了大量实例供读者上机练习和编程参考。

本书以提出问题、解决问题的方式贯穿始终，适合于有一定编程基础的读者学习，可作为理工科院校学生的选修教材，也可供网络编程人员作为参考手册。

<<Java模拟实体与网络应用编程>>

书籍目录

- 第1章 OOP 基本概念 1
 - 1.1 什么是OOP和OOD 1
 - 1.2 为什么要使用OOP 3
 - 1.3 什么是class 3
 - 1.4 什么是method 4
 - 1.5 什么是interface 5
 - 1.6 什么是abstract class 6
 - 1.7 实用实体类、抽象实体类及功能标识类概述 7
 - 1.8 什么是classpath 8
 - 1.9 什么是package 8
- 第2章 模拟实体编程基础 11
 - 2.1 如何用图形来表示实体类型及相互关系 11
 - 2.2 什么是数值传递和地址传递 17
 - 2.3 什么是功能块的同名异形和同形异能 19
 - 2.4 什么是向上强制改型和向下强制改型 21
 - 2.5 功能标识类与功能填充 23
- 第3章 Java语言基础 27
 - 3.1 Java起步 27
 - 3.2 Java语言中的专用词 29
 - 3.3 Java语言中常用的运算操作算符 31
 - 3.4 使用PFE编写源程序 32
 - 3.5 什么是Java源程序的基本结构 34
 - 3.6 何谓constructor 35
 - 3.7 什么是功能块的标识 35
 - 3.8 功能块main()有什么主要用途 35
 - 3.9 数组(Array)的使用 37
 - 3.9.1 数组的确定 38
 - 3.9.2 数组变量的产生 39
 - 3.9.3 数组变量的初始化 41
 - 3.10 数据的类型转换 41
 - 3.11 什么是静态变量?
如何使用静态功能块 42
- 第4章 如何制作软件开发说明 45
 - 4.1 如何安装Java语言使用说明 45
 - 4.2 如何使用Java语言使用说明 45
 - 4.3 如何应用javadoc.exe来制作软件开发说明 46
 - 4.4 如何在源程序中加注文字说明 52
 - 4.4.1 变量、功能块、实体类型的说明 52
 - 4.4.2 特殊的标签 53
 - 4.4.3 整体说明 55
 - 4.4.4 标签的使用位置 55
 - 4.4.5 借助文件简化javadoc命令 56
 - 4.5 如何使用Java的自学工具 56
- 第5章 意外事件的处理 59
 - 5.1 什么是意外事件 59

<<Java模拟实体与网络应用编程>>

- 5.2 如何处理意外事件 60
- 5.3 如何编写自己的意外事件处理程序块 62
- 第6章 Java实用软件包 65
 - 6.1 如何使用Vector 65
 - 6.2 如何使用Hashtable 66
 - 6.3 如何使用Properties 69
 - 6.4 如何使用Enumeration 73
 - 6.5 如何使用Calendar 74
 - 6.6 如何使用StringTokenizer 75
 - 6.7 排序-TreeSet的使用 76
- 第7章 数据的传输与存储 81
 - 7.1 数据流 81
 - 7.2 使用数据流存取一个字节 82
 - 7.3 数据流的族谱 83
 - 7.4 怎样读入文字文件 84
 - 7.5 怎样将数据写入计算机文件 85
 - 7.6 网上数据流传输实例 87
 - 7.7 文件的随机存取 90
 - 7.8 文件中直接存取实体 92
 - 7.9 网上实体传输 95
 - 7.10 File实体类的应用举例 102
- 第8章 Jar命令的使用 105
 - 8.1 什么是Jar文件 105
 - 8.2 如何编辑Jar文件 105
 - 8.3 如何修改Jar文件中的manifest.mf文件 107
- 第9章 窗口应用软件基础 111
 - 9.1 如何制作一个简单的HTML网页 111
 - 9.1.1 HTML的基本结构 111
 - 9.1.2 图像的显示 111
 - 9.1.3 链接 112
 - 9.1.4 一些常见的表示 112
 - 9.1.5 简单表格 113
 - 9.1.6 举例说明HTML的用法 114
 - 9.1.7 什么是Applet 116
 - 9.2 如何编写和运行简单的Applet 116
 - 9.3 什么是本地机窗口应用软件 118
 - 9.4 如何编写本地机窗口应用软件 118
 - 9.5 如何使用自动排版管理 123
 - 9.5.1 BorderLayout 123
 - 9.5.2 FlowLayout 126
 - 9.5.3 GridLayout 127
 - 9.5.4 GridBagLayout 128
 - 9.6 如何使用内部实体类型定义 130
 - 9.6.1 内部实体类型(inner class) 130
 - 9.6.2 匿名内部实体类型(anonymous inner class) 132
 - 9.7 如何使用JfileChooser 134
 - 9.8 如何使用JColorChooser 136

<<Java模拟实体与网络应用编程>>

- 9.9 如何使用对话框 138
- 9.10 如何使用JTable实体类型 146
- 9.11 如何写一个简单的工业应用软件 148
- 第10章 数据库的应用 173
 - 10.1 Java如何与数据库连接 173
 - 10.2 实用有效的数据库连接方法 175
 - 10.3 如何由数据库建立实体的双向连接 187
 - 10.4 双向连接中应注意的问题 198
- 第11章 在窗口应用软件中加注使用说明 205
 - 11.1 如何下载和安装制作窗口应用程序使用说明软件包 205
 - 11.2 什么是XML 205
 - 11.3 help软件包中的制作实例 207
 - 11.4 按分类目录制作的help 208
 - 11.5 按给定关键字制作的help 215
 - 11.6 全部文件通查方式 216
 - 11.7 小结 217
- 第12章 串行口硬件设备控制 219
 - 12.1 如何安装Java串行口信息传递软件包 220
 - 12.2 如何将ASCII码的命令送出串行口 220
 - 12.3 如何将ASCII码的数据由串行口读出 222
 - 12.4 串行口命令传输中的注意事项 224
 - 12.5 JNI简介 224
 - 12.5.1 Java程序调用本地机C程序 225
 - 12.5.2 在Java和C/C++程序之间传递字符串变量 229
 - 12.5.3 原始类数组的传递 235
 - 12.5.4 实体类个体的传递 238
- 第13章 Thread使用 245
 - 13.1 什么是Thread 245
 - 13.2 一个简单的Thread程序 245
 - 13.3 Thread程序的基本结构 247
 - 13.4 为什么要使用synchronize 248
 - 13.5 Thread中功能块的正确应用 249
 - 13.6 什么是Deadlock 250
- 第14章 Servlet的使用 251
 - 14.1 什么是Servlet 251
 - 14.2 Jetty引擎的安装与运行 251
 - 14.3 Jetty文件结构和编程习惯 254
 - 14.4 如何编译HelloWorldServlet.java这个最简单的Servlet程序 255
 - 14.5 什么是PathMap 257
 - 14.6 一个简单实用的先尝后买的Java综合开发软件-KAWA 258
 - 14.7 按Jetty的方式制作HelloWorld服务软件 261
 - 14.8 对HelloWorld服务软件的具体分析 266
 - 14.9 小服务器的基本结构和编写方法 267
 - 14.10 如何使用Template解决网页输出问题 269
 - 14.11 Jetty的其他管理简介 275
 - 14.12 一个检查用户使用资格的通用程序段 279
 - 14.13 一个较为完整的网上销售软件的设计制作 279

<<Java模拟实体与网络应用编程>>

- 14.14 Java服务网页JSP简介 292
- 14.15 Jetty新版本的系统设置及其运行 298
- 14.16 网上文件的上传与下载 304
- 第15章 Java2D二维图形软件包 311
 - 15.1 图片(image)的显示及处理 312
 - 15.1.1 图片显示 312
 - 15.1.2 图像处理 314
 - 15.2 文字的显示 317
 - 15.3 二维图形的绘制 322
 - 15.3.1 用笔方式 323
 - 15.3.2 填充方式 325
 - 15.3.3 重叠组合方式 327
 - 15.3.4 区域间的结合 329
 - 15.3.5 图形的截取显示 331
 - 15.3.6 图形(Shape) 335
 - 15.3.7 图形变换 341
 - 15.4 数据曲线图 352
 - 15.4.1 显示曲线的简单程序 352
 - 15.4.2 圆形百分图 354
 - 15.4.3 直方图 356
 - 15.4.4 坐标的绘制 358
 - 15.5 模拟仪表 363
- 第16章 常用软件包简介 369
 - 16.1 将文字和图形送往打印机 369
 - 16.1.1 文字打印 369
 - 16.1.2 图形打印 372
 - 16.2 JavaBean简介 374
 - 16.2.1 JavaBean开发系统的安装 375
 - 16.2.2 绘制分子结构的Bean 377
 - 16.2.3 简单的JavaBean的制作 380
 - 16.3 JavaMail简介 386
 - 16.4 TCP/IP的使用 396
 - 16.4.1 什么是Socket 396
 - 16.4.2 如何编写提出服务申请的用户一方(client)的程序 396
 - 16.4.3 如何编写提供服务的服务(server)一方的程序 397
- 附录1 本书中英文对照表 399
- 附录2 光盘说明 400
- 附录3 本书附带软件的版权声明 403
- 附录4 软件版权协议原文拷贝件 404

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>