

## <<Java与UML面向对象程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Java与UML面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787115106032

10位ISBN编号：7115106037

出版时间：2002-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：万普勒

页数：208

字数：329000

译者：王海鹏

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UML面向对象程序设计>>

### 内容概要

本书旨在介绍使用Java和UML开发面向对象的软件所必需的知识，并将伴您走上使用Java进行真正面向对象软件开发的道路。

本书共分12章。

本书的前4章介绍了面向对象的精髓，第1章是关于对象的简介。

第2章介绍了面向对象的基本概念以及UML的一些基本知识。

第3章阐述了如何使用Java来编写面向对象程序。

第4章介绍面向对象的分析和设计。

第5章使用这些面向对象观点分析了图形用户界面（GUI）和Java Swing类库。

第6章以一个小规模的Java应用程序为实例，将前5章的内容结合到一起。

接下来的章节让您对面向对象编程的实践方面有较好的了解。

第7章介绍了设计模式。

第8章介绍软件重构。

第9章简要介绍针对大规模和小规模的面向对象软件项目以及当前的一些主要开发方法。

第10章介绍当前一些面向对象软件开发的工具软件。

第11章给出了作者为开发更好的软件而提出一些指导意见。

最后，第12章提供了关于面向对象软件和Java方面更多的学习资源。

本书强调理论和设计相结合，重视对软件开发方法学有指导作用的重要概念。

本书可作为高等学校计算机科学系及软件学院高年级学生和研究生的教科书，也可作为从事软件开发的管理者、系统分析员、程序员在学习面向对象程序设计时的参考书。

## 作者简介

Bruce E. Wampler是Object Central公司的创办者和CEO。  
他是在个人计算机上开发拼写检查和语法检查的早期程序员之一。  
他曾是Reference Software International公司的共同创办者之一。  
该公司后来被WordPerfect并购。  
他开发并发布了许多成功的、在真实世界中运行的应用程

## 书籍目录

第1章 对象、UML和Java 11.1 面向对象技术 21.2 面向对象程序设计语言 31.3 面向对象的设计和UML 31.4 对象的回报 41.5 本章小结 4第2章 对象的精髓 52.1 什么是面向对象系统 62.1.1 面向对象系统的基本特性 72.1.2 利用对象进行抽象 82.1.3 封装的类 92.1.4 通过消息进行通信 92.1.5 对象生命周期 102.1.6 类层次结构 122.1.7 多态性 162.2 一个例子：体现前面所讲的概念 182.3 其他面向对象概念 192.3.1 抽象类 192.3.2 方法的可见性 202.3.3 类与实例 212.3.4 访问对象 222.3.5 对象的低层次视图 222.4 本章小结 232.5 参考资源 242.6 本章注释 24第3章 Java中的对象 253.1 在Java中定义类 253.2 可见性 293.3 继承 313.4 关联、聚合与组合 373.5 Java接口 393.6 Java中对象的生命周期 413.6.1 构造方法 413.6.2 垃圾收集 413.6.3 内存泄漏 423.7 类方法、类属性与实例方法、实例属性 423.8 对象拷贝 433.9 消息 493.10 本章小结 493.11 参考资源 503.12 本章注释 50第4章 面向对象的分析和设计 514.1 软件开发方法学 534.2 软件项目的要素 544.3 面向对象分析的精髓 564.3.1 对象发现 574.3.2 评估候选对象 584.3.3 确定对象层次结构 604.3.4 发现对象属性 614.3.5 发现对象操作 614.4 对象设计精髓 634.5 一些设计指南 654.5.1 从整体上把握 654.5.2 封装 664.5.3 设计类 664.5.4 继承 674.5.5 通用指南 674.6 建造和发布阶段 684.6.1 建造软件 684.6.2 发布软件 694.7 UML的更多知识 704.8 本章小结 714.9 参考资源 724.10 本章注释 72第5章 用Swing实现面向对象的图形用户界面 735.1 图形用户界面 745.1.1 典型应用程序 745.1.2 对话框 745.1.3 事件 755.2 Swing简介 765.2.1 处理Swing命令事件 795.2.2 一些选项 855.3 MVC：模型/视图/控制器 865.3.1 用Java实现MVC 875.3.2 一个小的Swing MVC GUI框架 885.3.3 一个基于Wmvc的简单应用程序 985.3.4 温度计的UML时序图 1035.4 本章小结 1045.5 参考资源 1045.6 本章注释 105第6章 使用Java的实例研究 1076.1 分析MovieCat 1086.1.1 用况 1086.1.2 发现对象、属性和操作 1096.1.3 评估 1116.2 设计MovieCat 1116.2.1 Movie类 1126.2.2 MovieModel类 1146.2.3 视图类 1156.2.4 将它们结合起来 1176.3 实现MovieCat 1176.3.1 MovieCat类 1176.3.2 Movie类 1196.3.3 MovieModel类 1216.3.4 MainView类 1256.3.5 MovieListView类 1296.3.6 MovieItemView类 1316.3.7 MovieEditor类 1356.3.8 Movie的辅助类 1386.4 回顾 1416.5 本章小结 1426.6 本章注释 142第7章 设计模式 1437.1 什么是设计模式 1437.1.1 使用设计模式 1447.1.2 设计模式描述模板 1447.2 GoF设计模式 1457.2.1 创建型模式 1457.2.2 结构型模式 1457.2.3 行为型模式 1467.3 Wmvc和MovieCat使用设计模式的例子 1477.3.1 MVC 1477.3.2 Observer模式 1487.3.3 Wmvc中的Observer模式 1507.3.4 Wmvc中的Command模式 1517.3.5 Wmvc和MovieCat中用到的其他模式 1527.4 本章小结 1527.5 参考资源 152第8章 重构 1538.1 什么是重构 1548.1.1 基本重构过程 1548.2 何时需要重构 1558.2.1 代码味道 1558.2.2 何时不要重构 1568.3 一些重构技术 1568.3.1 重构分类 1568.3.2 一些重构技术 1578.4 本章小结 1588.5 参考资源 158第9章 今日软件开发方法学 1599.1 大规模项目适用的方法学 1609.1.1 统一软件过程概述 1609.1.2 基本概念 1609.2 适用于小项目的敏捷方法学 1629.2.1 敏捷联盟 1629.2.2 极限编程 1639.2.3 DSDM 1659.2.4 Crystal/Adaptive软件开发方法 1669.3 开放源代码开发 1669.3.1 开放源代码是分布式开发 1679.4 本章小结 1689.5 参考资源 1689.6 本章注释 169第10章 面向对象开发的软件工具 17110.1 GUI与控制台 17110.2 编辑器和IDE 17210.2.1 好编辑器的特征 17210.2.2 三种类型的编辑器 17310.2.3 Emacs 17410.2.4 Vi 17410.2.5 集成开发环境 17510.2.6 VIDE 17610.2.7 Borland JBuilder 17610.2.8 Sun Forte 17810.2.9 其他IDE 17910.3 源代码控制 17910.4 CASE、建模和UML工具 17910.4.1 ArgoUML 18010.4.2 MagicDraw 18010.4.3 Rational软件公司 18110.4.4 TogetherSoft 18110.4.5 其他UML工具 18110.4.6 其他Java工具 18210.5 本章注释 182第11章 编程：个人观点 18311.1 编程 18411.1.1 代码不会消亡 18411.1.2 用好的风格编程 18511.1.3 清楚自己在做什么 18511.1.4 写试验性代码 18511.1.5 实践增量编程 18611.1.6 工具很重要 18611.1.7 对象确实有帮助 18611.1.8 测试 18611.1.9 调试 18711.1.10 不要重新发明轮子 18711.1.11 有时自己做更好 18711.1.12 任何时候都可能产生好主意 18811.1.13 拥有生活 18811.1.14 计划很重要 18811.2 工具 18911.2.1 编辑器很重要 18911.2.2 了解经时间检验的工具 18911.2.3 了解最新的工具 18911.2.4 工具会消失 18911.3 工作环境 19011.3.1 快乐的程序员是高效的程序员 19011.3.2 物理环境 19011.3.3 灵活性 19011.3.4 40小时 19111.3.5 团队 19111.3.6 市场营销很重要 19111.3.7 保持不过时 19211.3.8 共同奋斗 19211.3.9 让程序员协助制定策略 19211.3.10 让老板知道您需要什么 19211.3.11 Reference软件公司的故事 19211.4 编程资源 19311.4.1 使用互联网 19311.4.2 当心互联网 19311.4.3 如果可能，用开放源代码 19311.4.4 其他程序员 19311.4.5 网站 19411.5 本章注释 194第12章 下一步 19512.1 面向对象技术 19512.2 Java 19612.3 需要了解的更多术语 19612.3.1 分布式计算术语

19612.3.2 来自Sun公司的Java相关术语 19712.3.3 其他术语 198词汇表

#### 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>