

<<Java编程基础、应用与实例>>

图书基本信息

书名：<<Java编程基础、应用与实例>>

13位ISBN编号：9787115136459

10位ISBN编号：7115136459

出版时间：2005-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：徐明浩

页数：451

字数：707000

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编程基础、应用与实例>>

内容概要

本书通过丰富的实例讲授Java语言的基础和程序设计方法。

全书共22章。

第1到19章分别介绍了Java语言基础知识、对象和类的概念、Java语言的基本语法、流程控制、数组、对象和方法、继承、抽象类和接口、内隐类、异常处理、API、输入输出、线程、AWT程序设计和事件处理、Java 2D图形、Applet等内容。

第20章通过3个完整的实例介绍了Applet游戏的设计。

第21章通过一个游戏实例介绍网络程序设计基础。

第22章用五子棋的实例介绍了网络游戏的制作。

书中每章后面的“巩固练习”部分，给出了精心挑选的练习题，帮助读者巩固本章所学知识，进一步提高Java编程水平。

附录部分给出了书中“独立完成”练习的提示，说明了JCreator的安装和使用方法，并且对Swing和JDBC程序设计方法进行了简要说明。

本书的示例能够把Java程序设计原理以浅显易懂的方式呈现给读者。

后3章注重对Java热门应用领域的介绍和讨论，通过完整的例子教给读者Applet游戏和网络游戏的制作方法。

本书适合Java编程语言初学者阅读。

书籍目录

第1章 什么是Java程序设计语言 1.1 Java语言诞生背景 1.2 Java语言的特点 1.3 安装Java程序开发工具(JDK1.5) 1.4 Java程序开发过程 1.5 运行第一个Java程序 1.6 巩固练习 第2章 理解对象与类 2.1 什么是对象 2.2 什么是类 2.3 HelloJava示例的分析 2.4 巩固练习 第3章 Java语言的基本语法 3.1 代码编写规则 3.2 注释 3.3 标识符 3.4 变量和常量 3.5 数据类型 3.6 类型转换 3.7 运算符 3.8 巩固练习 第4章 程序流程控制语句 4.1 if语句 4.2 switch语句 4.3 for语句 4.4 while语句 4.5 do-while语句 4.6 巩固练习 第5章 类与对象 5.1 类的定义与对象的创建 5.2 引用赋值 5.3 成员方法 5.4 局部变量和成员变量 5.5 this引用 5.6 静态变量与静态方法 5.7 成员与静态方法的关系 5.8 包与导入 5.9 访问控制符 5.10 重载 5.11 构造函数 5.12 类的初始化 5.13 巩固练习 第6章 数组 6.1 基本数据类型数组 6.2 一维数组的初始化 6.3 对象数组 6.4 二维数组 6.5 三维数组 6.6 巩固练习 第7章 对象与方法 7.1 对象的创建与销毁 7.2 值传递调用 7.3 引用传递调用 7.4 获取命令行参数 7.5 返回对象引用 7.6 返回新对象 7.7 自引用 7.8 递归调用 7.9 巩固练习 第8章 继承 8.1 继承的概念 8.2 子类对象的创建 8.3 this与super 8.4 继承中的访问控制符 8.5 覆盖 8.6 多态 8.7 引用的范围 8.8 引用变量的类型转换 8.9 Object类 8.10 “==”与equals() 8.11 Object型引用变量 8.12 类的层级图 8.13 巩固练习 第9章 抽象类与接口 9.1 抽象类 9.2 final关键字 9.3 接口 9.4 Cloneable接口 9.5 Enumeration接口 9.6 巩固练习 第10章 内隐类(inner class) 10.1 静态类(static class) 10.2 成员类(member class) 10.3 局部类(local class) 10.4 匿名类(anonymous class) 10.5 巩固练习 第11章 异常处理(exception handing) 11.1 try-catch语句 11.2 Exception类的种类 11.3 可抛出异常的方法 11.4 自定义异常 11.5 巩固练习 第12章 常用API之一 12.1 java.lang.String 12.2 java.lang.StringBuffer 12.3 wrapper class 12.4 java.lang.Math类 12.5 java.Math.BigInteger类 12.6 java.Math.BigDecimal类 12.7 巩固练习 第13章 Java输入与输出(I/O)第14章 线程 第15章 常用API之二 第16章 AWT程序设计 第17章 AWT事件处理 第18章 Java2D图形 第19章 Applet 第20章 制作Applet游戏 第21章 网络程序设计 第22章 制作网络游戏 附录A “独立完成”部分提示 附录B JCreator的安装及其使用方法 附录C Swing程序设计简介 附录D JDBC程序设计简介

<<Java编程基础、应用与实例>>

编辑推荐

通过丰富的实例讲授 Java 语言的基础和程序设计方法。
实例能够把 Java 程序设计原理以浅显易懂的方式呈现给读者。
注重对 Java 热门应用领域的介绍和讨论。

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>