

## <<Java程序设计与问题解决>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计与问题解决>>

13位ISBN编号：9787115152886

10位ISBN编号：7115152888

出版时间：2006-12

出版单位：人民邮电

作者：[美]WalterSavitc

页数：567

字数：750000

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程序设计与问题解决>>

### 内容概要

本书是国外高校采用率很高的Java程序设计经典教材。

书中以Java基础知识为主，包括基本类型、字符串、控制流、类和方法的定义、数组、继承等，此外，还介绍了一些编程技巧。

本书使用了J2SE 5.0的最新特性，并且包含新的可选讲的图形编程内容和贯穿全书的GUI材料。

本书内容高度协调，包含自测题、编程提示和编程项目以及关于编程缺陷和容易出错的程序语言特征的章节。

本书适合作为高等院校计算机专业本科生或研究生Java语言程序设计课程的教材，也适合相关技术人员参考。

## <<Java程序设计与问题解决>>

### 作者简介

Walter Savitch，加州大学圣迭戈分校退休教授。

1969年于加州大学伯克利分校获得博士学位，曾担任加州大学圣迭戈分校计算机科学系教授和认知科学跨学科博士项目主任。

他在复杂性理论和并行计算模型方面做出了重要贡献，研究领域还包括形式语言理论、计算语言在等。

除本书

## 书籍目录

CHAPTER 1 Introduction to Computers and Java Objectives Prerequisites 1.1 Computer Basics Hardware and Memory Programs Programming Languages and Compilers Java Byte-Code Class Loader 1.2 Designing Programs Object-Oriented Programming Encapsulation Polymorphism Inheritance If You Know Some Other Programming Language Algorithms Reusable Components Testing and Debugging 1.3 A Sip of Java History of the Java Language Applets A First Java Application Program Compiling a Java Program or Class Running a Java Program 1.4 Graphics Supplement (Optional) Objects and Methods A Sample Graphics Applet Size and Positions of Figures Drawing Arcs Running an Applet Chapter Summary Answers to Self-Test Questions Programming Projects

CHAPTER 2 Primitive Types, Strings, and Console I/O Objectives Prerequisites 2.1 Primitive Types and Expressions Variables Java Identifiers Primitive Types Assignment Statements Specialized Assignment Operators Simple Screen Output Simple Input Number Constants Assignment Compatibilities Type Casting Programming Tip: Initialize Variables Arithmetic Operators Parentheses and Precedence Rules Case Study: Vending Machine Change Increment and Decrement Operators More about the Increment and Decrement Operators 2.2 The Class String String Constants and Variables Concatenation of Strings Classes String Methods String Processing Escape Characters The Unicode Character Set 2.3 Keyboard and Screen I/O Screen Output Keyboard Input 2.4 Documentation and Style Programming Tip: Use Meaningful Names for Variables Documentation and Comments Indenting Named Constants 2.5 Graphics Supplement (Optional) Programming Example: Style Rules Applied to a Graphics Applet JOptionPane Inputting Other Numeric Types Programming Example: Change-Making Program with Windowing I/O Chapter Summary Answers to Self-Test Questions Programming Projects

CHAPTER 3 Flow of Control

CHAPTER 4 Defining Classes and Methods

CHAPTER 5 More About Objects and Methods

CHAPTER 6 Arrays

CHAPTER 7 Inheritance

<<Java程序设计与问题解决>>

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>