

<<Java程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计>>

13位ISBN编号：9787121078842

10位ISBN编号：7121078848

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：杨旭超 编

页数：342

字数：533

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>>

前言

Java语言作为一种优秀的现代高级编程语言，除继承了C++语言以及其他高级编程语言的优点之外，还体现和发展了当代软件技术的新成果。特别是Java语言内置了多线程和网络应用的功能，使得Java语言很好地顺应了Internet的高速发展，从而成为一种跨平台、分布式、适于网络应用的面向对象的新型编程语言。

目前，由于Java语言无可比拟的优点，Java语言的应用领域更加广泛，深得软件开发人员的青睐，许多高等院校也将《Java程序设计》课程作为计算机专业的基础课或必修课。

本书是基于高等院校课程改革的需要进行编写的，书中在考虑学生能力需求的基础上，基础理论知识“以实用为准则，以够用为尺度”，教学内容增加实践性、应用性，旨在推动理论向实践转化的能力教育。

本书内容分为三部分：第一部分主要介绍Java语言的开发环境、基本数据类型和基本语法知识，便于读者了解与掌握Java语言基础知识，为后续学习打基础。

第二部分介绍Java语言面向对象的编程思想、方法和技巧，主要内容包括Java面向对象技术的基础理论、主要原则和思维方式，类与对象机制、包、接口、系统类库、最终类、抽象类、Java常用工具，Applet与图形用户界面、事件处理、多媒体编程等。

第三部分内容包括Java语言的异常处理、多线程编程、网络编程、数据库编程等。

教材内容由浅入深、循序渐进，书中所用实例通俗易懂，体现程序设计中最基本的思想和方法。教材内容注重理论与实践的结合，对一些必需的、基础和常用的Java语言概念或规则，尽可能分散穿插在算法设计的过程中进行渗透，有利于分散知识难点，符合教学规律。

教材旨在培养学生良好的程序设计风格，拓展学生的逻辑思维能力，提高学生分析问题、解决问题的能力以及实际动手的能力。

本书可以作为高等院校、高职高专类院校计算机专业教学用书，也可作为初学者自学用书。

本书由杨旭超主编，王伟民、刘冰、孙麒、诸葛燕为副主编。

书中第8、10章由王伟民编写，第4、5、9章由刘冰编写，第11、12章由孙琪编写，第1章由诸葛燕编写，第2、3、6、7章由杨旭超编写，河南商业高等专科学校蔡中民老师参加了以上章节部分内容的编写。

全书由杨旭超和王伟民统稿。

由于编者水平有限，时间仓促，教材内容可能存在不妥和错误，敬请批评指正。

<<Java程序设计>>

内容概要

本书内容分为三个部分：第一部分主要介绍Java语言的开发环境、基本数据类型和基本语法知识，便于读者了解与掌握Java语言基础知识，为后续学习打基础。

第二部分介绍Java语言面向对象的编程思想、方法和技巧，内容包括Java面向对象技术的基础理论、主要原则和思维方式，类与对象机制、包、接口、系统类库、最终类、抽象类、Java常用工具，Applet与图形用户界面、事件处理、多媒体编程等。

第三部分内容包括Java语言的异常处理、多线程编程、网络编程、数据库编程等。

本书可以作为高等院校、高职高专类院校计算机专业教学用书，也可作为初学者自学用书。

<<Java程序设计>>

书籍目录

第1章 JAVA语言基础 1.1 JAVA语言概述 1.2 JAVA开发运行环境 1.2.1 Java开发工具SDK
1.2.2 Java程序开发步骤 1.2.3 初识Java应用程序 1.2.4 初识Java小应用程序 1.3 简单的JAVA
程序设计 1.3.1 标识符与关键字 1.3.2 简单数据类型 1.3.3 运算符与表达式 1.3.4 流程控
制语句 1.3.5 Java的输入/输出初步 1.3.6 简单数组应用 本章小结 课外阅读 ECLIPSE简介
复习思考题 上机操作题第2章 类与对象 2.1 对象 2.2 类 2.2.1 类的建立 2.2.2 类的声明
2.2.3 类的成员方法 2.2.4 类的构造函数 2.3 类的实例化 2.4 成员变量与局部变量 2.5 方法调
用与方法重载 2.6 对象应用 2.6.1 对象的内存模型 2.6.2 对象的使用 2.7 面向对象编程举例
2.8 STATIC关键字 2.9 包 2.9.1 包的创建与作用 2.9.2 包的引用 2.9.3 环境变
量CLASSPATH的设置 2.10 访问权限 2.10.1 共有变量和共有方法 2.10.2 私有变量和私有方法
2.10.3 友好变量和友好方法 2.10.4 受保护的成员变量和方法 2.10.5 public类与友好类 2.11
类的封装性 本章小结 课外阅读 类 复习思考题 上机操作题第3章 类的继承性与多态性 3.1 类
的继承性 3.1.1 创建子类 3.1.2 子类的继承性 3.1.3 关键字super的使用 3.1.4 类成员的覆
盖 3.2 类的多态 3.2.1 成员方法的重载 3.2.2 构造方法的重载 3.3 类与类之间的数据类型转
换 本章小结 课外阅读 类的继承性和多态性 复习思考题 上机操作题第4章 最终类、抽象类、接
口 4.1 最终类(FINAL)与抽象类(ABSTRACT) 4.1.1 final类和final方法 4.1.2 abstract类
和abstract方法 4.2 接口 4.2.1 接口的声明与实现 4.2.2 事项接口的继承与组合 4.2.3 接口的
多态 本章小结 复习思考题 上机操作题第5章 常用类 5.1 字符串类STRING 5.1.1 String字符
串的定义 5.1.2 String字符串的常用方法 5.1.3 使用StringTokenizer类分析字符串 5.2 字符串缓
存类STRINGBUFFER 5.2.1 StringBuffer字符串的定义 5.2.2 StringBuffer的常用方法 5.3 STRING
类与STRINGBUFFER类的区别 5.4 MAIN()方法的参数 5.5 数学类MATH 5.6 随机数类RANDOM
5.7 向量类(VECTOR) 本章小结 复习思考题 上机操作题第6章 GUI图形用户界面 6.1 AWT
类库与SWING类库 6.1.1 容器、窗口、面板 6.1.2 文本、字体、颜色 6.1.3 标签组件 6.2
JAVA APPLLET 6.2.1 Applet的生命周期 6.2.2 Applet程序结构 6.2.3 按钮组件 6.3 布局管理
器 6.3.1 顺序布局 6.3.2 边界布局 6.3.3 卡片布局 6.3.4 网格布局 6.3.5 手工布局
6.4 GUI标准组件 6.4.1 文本框 6.4.2 文本区 6.4.3 选项框 6.4.4 复选框与选项按钮
6.4.5 列表框 6.4.6 滚动条 6.5 JAVA的事件处理机制 6.5.1 事件处理概述 6.5.2 窗口事件
6.5.3 适配器类 6.5.4 鼠标事件 6.5.5 焦点事件 6.5.6 键盘事件 本章小结 课外阅读
APPLET标签属性及HTML和APPLET的参数传递 复习思考题 上机操作题第7章 菜单与对话框第8
章 JAVA图形图像处理第9章 异常处理第10章 JAVA多线程程序设计第11章 网络编程第12章 数据库编
程参考答案参考文献

章节摘录

第1章 Java语言基础 1.1 Java语言概述 Java语言始创于1995年6月,由美国Sun公司创建。Java语言集中体现和充分利用了若干当代软件技术新成果,从而成为一种跨平台、分布式、适于网络应用的面向对象的现代高级编程语言。

Java具有以下特点: 1. 平台无关性 Java语言的平台无关性是指用Java语言编写的应用程序不用修改就可不同的软、硬件平台上运行。

平台无关有两种:源代码级的平台无关性和目标代码级的平台无关性。C和C++具有一定程度的源代码级平台无关,Java主要靠Java虚拟机(Java Virtual Machine JVM)在目标代码级实现平台无关性。

JVM可以看做是一种抽象机器,它附着在具体操作系统上,是驻存在计算机内存中的虚拟计算机。当Java源程序被编译为字节码程序后,JVM中的Java解释器将解释执行Java字节码程序。任何一台计算机只要配置了Java解释器,就可以运行这个程序,而不管这种字节代码是在何种平台上生成的。

JVM是Java平台无关性的基础。

Java语言独特的运行机制使得它具有良好的二进制级的可移植性。利用Java,开发人员可以编写出与具体平台无关、普遍适用的应用程序,大大降低了开发、维护和管理

.....

<<Java程序设计>>

编辑推荐

《Java程序设计》遵循“循序渐进”和“理论联系实际”的教学原则；彰显“面向对象程序设计”的思想、方法和技巧；突出重点、分散难点，揭示知识之间的内在联系；以学生为本位、面向应用，推动理论向实践转化的能力教育。

<<Java程序设计>>

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>