

<<Java程序设计实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787121098994

10位ISBN编号：7121098997

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张永常 编

页数：345

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>

前言

21世纪是“信息”主导的世纪，是崇尚“创新与个性”发展的时代，体现“以人为本”、构建“和谐社会”是社会发展的主流。

然而随着全球经济一体化进程的不断推进，市场与人才的竞争日趋激烈，对于国家倡导发展的IT产业，需要培养大量的、适应经济和科技发展的计算机人才。

众所周知，近年来，一些用人单位对部分大学毕业生到了工作岗位后，需要1~2年甚至多年的训练才能胜任工作的“半成品”现象反应强烈。

从中反映出单位对人才的需求越来越讲求实用，社会要求学校培养学生的标准应该和社会实际需求的标准相统一。

对于IT业界来讲，一方面需要一定的科研创新型人才，从事高端的技术研究，占领技术发展的高地；另一方面，更需要计算机工程应用、技术应用及各类服务实施人才，这些人才可统称“应用型”人才。

应用型本科教育，简单地讲就是培养高层次应用型人才的本科教育。

其培养目标应是面向社会的高新技术产业，培养在工业、工程领域的生产、建设、管理、服务等第一线岗位，直接从事解决实际问题、维持工作正常运行的高等技术应用型人才。

这种人才，一方面掌握某一技术学科的基本知识和基本技能，另一方面又具有较强的解决实际问题的基本能力，他们常常是复合性、综合性人才，受过较为完整的、系统的、有行业应用背景的“职业”项目训练，其最大的特色就是有较强的专业理论基础支撑，能快速地适应职业岗位并发挥作用。

因此，可以说“应用型人才”培养既有本科人才培养的一般要求，又有强化岗位能力的内涵，它是在本科基础之上的以“工程师”层次培养为主的人才培养体系，人才培养模式必须吸取一般本科教育和职业教育的长处，兼容并蓄。

“计算机科学与技术”专业教学指导委员会已经在研究并指导实施计算机人才的“分类”培养，这需要我们转变传统的教育模式和教学方法，明确人才培养目标，构建课程体系，在保证“基础的前提下，重视素质的养成，突出“工程性”、“技术应用性”、“适应性”概念，突出知识的应用能力、专业技术应用能力、工程实践能力、组织协调能力、创新能力和创业精神，较好地体现与实施人才培养过程的“传授知识，训练能力，培养素质”三者的有机统一。

在规划本套教材的编写时，我们遵循专业教学委员会的要求，针对“计算机工程”、“软件工程”、“信息技术”专业方向，以课群为单位选择部分主要课程，以计算机应用型人才培养为宗旨，确定编写体系，并提出以下的编写原则。

(1) 本科平台：必须遵循专业基本规范，按照“计算机科学与技术”专业教学指导委员会的要求构建课程体系，覆盖课程教学知识点。

(2) 工程理念：在教材体系编写时，要贯穿“系统”、“规范”、“项目”、“协作”等工程理念，内容取舍上以“工程背景”、“项目应用”为原则，尽量增加一些实例教学。

<<Java程序设计实用教程>>

内容概要

本书主要讲解Java程序运行环境建设、Java语言基础、数组和字符串、类和对象、包和接口、异常处理、Applet小程序、图形用户界面应用、多线程、多媒体编程、网络编程、数据库编程、输入/输出流编程、Servlet编程、JavaBean编程等内容。

另外，本书除了正文中的大量例题外，各章的最后附有综合应用举例、习题和实验，使读者的实践能力得到大幅度提高。

本书可作为高等院校学生学习Java的教材、Java技术培训的教材和教学参考书，也可作为Java爱好者的学习参考书。

书籍目录

第1章 绪论 1.1 Java发展简史 1.2 为什么要学习Java 1.3 面向对象程序设计的主要概念与举例 1.4 Java与C/C++的简单比较 本章小结 习题1第2章 Java程序运行环境建设 2.1 Java运行环境的安装 2.2 如何编写并运行Java程序 2.3 Java集成开发环境简介 2.4 Java程序的基本输入与输出 2.5 Java编码规范简介 2.6 如何获得Java帮助 本章小结 习题2 实验1 Java环境搭建与简单编程第3章 Java语言基础 3.1 关键字 3.2 基本数据类型 3.3 常量和变量 3.4 运算符与表达式 3.5 类型转换 3.6 流程控制 3.7 综合应用举例 本章小结 习题3 实验2 Java语言基础第4章 数组和字符串 4.1 数组 4.2 字符串 4.3 向量* 4.4 综合应用举例 本章小结 习题4 实验3 数组和字符串编程第5章 Java面向对象程序设计 5.1 类 5.2 访问控制符和封装 5.3 继承 5.4 非访问控制符 5.5 Java的名字空间和包 5.6 接口 5.7 综合应用举例 本章小结 习题5 实验4 Java面向对象程序设计第6章 Java的异常处理 6.1 异常的概念 6.2 异常处理 6.3 自定义异常处理类 6.4 综合应用举例 本章小结 习题6 实验5 Java异常处理第7章 Applet小程序 7.1 Applet概述 7.2 在HTML中嵌入Applet程序 7.3 Applet应用 本章小结 习题7 实验6 Applet小程序第8章 图形用户界面应用 8.1 AWT和Swing简介 8.2 布局管理 8.3 事件处理 8.4 常用组件的应用 本章小结 习题8 实验7 图形用户界面第9章 多线程第10章 多媒体编程第11章 网络编程第12章 数据库编程第13章 输入/输出流编程第14章 Servlet编程第15章 JavaBeans编程参考文献

章节摘录

每个对象都有自己的特征，即每个对象均有自己的属性（Attribute）和行为（Behavior）。例如，名叫陈三三的大学生有自己的姓名、年龄、性别、身高、籍贯、专业、特长、各门课程的成绩等属性，并且还有其学习习惯、运动、生活习惯等行为。

1.3.2 封装 封装（Encapsulation）的概念也是从现实生活中得来的。

例如，有一个人家中的计算机出现了不能正常运行的故障，找维修人员来维修，维修人员经过判断，认为这台计算机的CPU坏了，只要换一个可以与原计算机配套的CPU，这台计算机就能正常运行。实际上，这台计算机的原CPU究竟是哪个部分坏了、又是如何工作的，甚至维修人员也不清楚，但是他知道只要换一个好的CPU，并且把这个CPU（该CPU有自己的接口）正确地安装到这台计算机上就可以了。

这就是说，CPU对一般人是封装的，即一般人并不知道CPU的内部构造及其工作的详细情况。

封装是把对象的属性和行为组合成为一个独立的单位或部件，并尽可能隐蔽对象的内部细节，而只保留必要的对外接口，使之与外部发生联系。

封装是面向对象程序设计技术的一个重要原则。

1.3.3 继承 对于面向对象程序设计技术来说，最具有特色的、也是与传统方法区别最大的特点是继承，因为使用继承（Inheritance）既可以提高软件开发效率，又对软件复用有非常重要的意义。

例如，人们在现实生活中已经制作出了一个自行车，当再生产另外一种自行车时，只要把精力用于考虑另一种自行车所应该具有的特征就可以了，改变原来自行车的前后轮子的大小、车子的颜色、车子上面增加或减少什么样的装饰部件，等等。

总之，新制造出来的自行车仍然具有自行车的基本功能。

在这个基础上，制造出的各种各样自行车，实际上就使用了继承的概念。

由此，读者就应明白了，在面向对象程序设计技术中，继承是特殊类的对象具有其一般类的对象的全部属性和行为，即称为特殊类对一般类的继承。

1.3.4 多态性 多态性（Polymorphism）描述：同一个消息可以根据发送消息对象的不同产生多种不同的行为方式。

多态是面向对象程序设计的又一个特性，利用多态性可以实现用相同方式调用作用不同的同名方法的功能。

例如，班主任给全班同学进行打扫宿舍卫生动员后说：“刚才已经分配好了打扫卫生任务，请大家开始打扫自己的宿舍卫生。

”在执行“打扫卫生”任务时，有人洒水、有人扫地、有人擦玻璃，等等。

实际上，对于执行“打扫卫生”这个消息的方法是多态的。

Java通过方法重写（方法覆盖）、方法重载和接口来实现多态。

方法重写是指方法的含义被重新编写后的方法所替代。

对于方法重写时，子类可以重新实现父类的某些方法，并具有自己的特征。

这样，重写隐藏了父类的方法，使子类可以具有自己实现的方法。

<<Java程序设计实用教程>>

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>