

## <<Java程序设计项目教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Java程序设计项目教程>>

13位ISBN编号：9787121190643

10位ISBN编号：7121190648

出版时间：2012-12

出版时间：电子工业出版社

作者：《全国高等职业教育计算机系列规划教材》丛书编委会

页数：303

字数：506000

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程序设计项目教程>>

### 内容概要

面向对象程序设计方法是当今普遍应用于各个计算机编程领域的程序设计方法，它已经成为了每个程序设计者必备的基本技术。

本书根据国内外各种经典的面向对象程序设计课程的教学大纲框架，利用Java程序设计语言，以具有典型特征的示例来论述面向对象程序设计方法的相关概念和使用方法。

通过本书的学习，学生不仅能够学习到基本的面向对象程序设计概念，还能以此为基础用Java语言设计软件项目。

全书共分为三个部分和11个项目。

三个部分分别是：Java基础篇、Java面向对象篇和Java高级编程应用篇。

11个项目分别为：Java语言入门、学生成绩分析统计系统、画图软件、面向对象软件开发、图书管理系统、异常处理、文本编辑器、Java图形应用界面、Java多媒体应用、用数据库管理学生成绩以及Java网络编程。

## <<Java程序设计项目教程>>

### 书籍目录

#### 目录

#### Java基础篇

#### 项目一 Java语言入门

##### 1.1 任务一 学生成绩的输出

###### 1.1.1 Java概述

###### 1.1.2 Java程序设计语言的基本特点

###### 1.1.3 虚拟机JVM

###### 1.1.4 Windows系统下的Java环境配置

###### 1.1.5 Linux系统下的Java环境配置

###### 1.1.6 开发工具与运行环境

###### 1.1.7 知识拓展：“Hello World”小程序

##### 1.2 任务二 学生成绩的分析计算

###### 1.2.1 标志符与关键字

###### 1.2.2 基本数据类型

###### 1.2.3 变量和常量

###### 1.2.4 基本输入/输出和相关函数

###### 1.2.5 运算符和表达式

##### 1.3 任务三 学生成绩的输入

###### 1.3.1 字符串

###### 1.3.2 流程控制语句

###### 1.3.3 循环结构

###### 1.3.4 多重选择：switch语句

###### 1.3.5 数组

###### 1.3.6 知识拓展：数组基本操作——排序

##### 1.4 综合实训：二分法查找

##### 1.5 拓展动手练习

##### 1.6 习题

#### Java面向对象篇

#### 项目二 学生成绩分析统计系统

##### 2.1 任务一 构建学生类、教师类和成绩类

###### 2.1.1 类的定义

###### 2.1.2 成员变量的定义与初始化

###### 2.1.3 知识拓展：重构类

##### 2.2 任务二 教师输入和分析学生成绩、学生查询成绩、获得成绩单

###### 2.2.1 创建对象

###### 2.2.2 对象成员的使用

###### 2.2.3 对象的清除

##### 2.3 任务三 查询、修改、添加、删除学生成绩

###### 2.3.1 访问属性控制

###### 2.3.2 静态成员

###### 2.3.3 Object类和Class类

###### 2.3.4 final、this和null修饰符

###### 2.3.5 对象数组的使用

##### 2.4 综合实训：统计各科目合格率

##### 2.5 拓展动手练习

## &lt;&lt;Java程序设计项目教程&gt;&gt;

## 2.6 习题

## 项目三 画图软件

## 3.1 任务一 构建图形类Shape类

## 3.1.1 继承与多态的实现技术

## 3.1.2 定义子类

## 3.1.3 子类的构造方法

## 3.2 任务二 构建三角形类、长方形类和椭圆形类

## 3.2.1 成员变量的继承与隐藏

## 3.2.2 成员方法的重载和覆盖

## 3.2.3 多态性的实现

## 3.3 任务三 构建正方形类和圆形类

## 3.3.1 抽象类

## 3.3.2 接口

## 3.3.3 包

## 3.3.4 知识拓展：MVC设计模式

## 3.4 综合实训：构建多边形类

## 3.5 拓展动手练习

## 3.6 习题

## 项目四 面向对象软件开发

## 4.1 任务一 软件开发过程

## 4.1.1 软件开发的主要问题

## 4.1.2 软件开发生命周期

## 4.1.3 软件开发的开发模型

## 4.2 任务二 面向对象的软件开发过程

## 4.2.1 面向对象技术

## 4.2.2 面向对象分析

## 4.2.3 面向对象设计

## 4.2.4 面向对象程序设计

## 4.2.5 面向对象测试

## 4.3 习题

## 项目五 图书管理系统

## 5.1 任务一 创建和处理教师信息

## 5.1.1 基本的数据结构接口——Collection接口

## 5.1.2 List接口

## 5.2 任务二 随即产生质数的问题（Set接口）

## 5.3 任务三 图书管理系统

## 5.3.1 Map接口

## 5.3.2 TreeMap类

## 5.3.3 HashMap类

## 5.3.4 知识拓展：Collections和Arrays工具类的使用介绍

## 5.4 综合实训：日期计算

## 5.5 拓展动手练习

## 5.6 习题

## 项目六 异常处理

## 6.1 任务一 异常概述

## 6.1.1 异常的概念

## 6.1.2 Java中的异常类

## <<Java程序设计项目教程>>

### 6.2 任务二 异常处理机制

#### 6.2.1 抛出异常

#### 6.2.2 捕获异常

#### 6.2.3 处理异常

### 6.3 任务三 设计和使用自定义异常类

#### 6.4 习题

### Java高级编程应用篇

### 项目七 文本编辑器

#### 7.1 任务一 从文件读出数据

##### 7.1.1 流式输入/输出处理机制

##### 7.1.2 Java的输入/输出流库

##### 7.1.3 文件的创建与管理

##### 7.1.4 随机文件RandomAccessFile类

#### 7.2 任务二 向文件写入数据

##### 7.2.1 字符流

##### 7.2.2 字符输出流

##### 7.2.3 字符输入流

#### 7.3 任务三 以串行化读入/读出文件内容

#### 7.4 综合实训 单词数统计

#### 7.5 拓展动手练习

#### 7.6 习题

### 项目八 Java图形应用界面

#### 8.1 任务一 计算器图形界面

##### 8.1.1 AWT概述

##### 8.1.2 AWT容器

##### 8.1.3 AWT组件

##### 8.1.4 布局管理器

#### 8.2 任务二 画图软件图形界面

##### 8.2.1 Swing概述

##### 8.2.2 Swing容器

##### 8.2.3 Swing组件

#### 8.3 任务三 计算器事件处理机制

##### 8.3.1 Java事件处理机制

##### 8.3.2 事件的处理过程

##### 8.3.3 事件类

##### 8.3.4 键盘事件处理

##### 8.3.5 鼠标事件处理

##### 8.3.6 鼠标事件的处理方法

#### 8.4 综合实训 文本编辑器界面

#### 8.5 拓展动手练习

#### 8.6 习题

### 项目九 Java多媒体应用

#### 9.1 任务一 显示曲线

##### 9.1.1 Applet应用程序概述

##### 9.1.2 工作环境以及运行过程

#### 9.2 任务二 显示图像

##### 9.2.1 URL类

## <<Java程序设计项目教程>>

### 9.2.2 Image类

### 9.3 任务三 播放音频文件

#### 9.3.1 Applet类中的play()方法

#### 9.3.2 Applet类中的AudioClip接口

### 9.4 拓展动手练习

### 9.5 习题

## 项目十 用数据库管理学生成绩

### 10.1 任务一 创建成绩数据库和成绩表

#### 10.1.1 JDBC的实现原理

#### 10.1.2 安装和配置MySQL数据库

#### 10.1.3 JDBC API简介

#### 10.1.4 JDBC API的基本用法

#### 10.1.5 处理字符编码的转换

#### 10.1.6 把连接数据库的各种属性放在配置文件中

#### 10.1.7 Connection, Statement和ResultSet对象

#### 10.1.8 执行SQL脚本文件

#### 10.1.9 处理异常

#### 10.1.10 知识拓展：可滚动及可更新的结果集、行集

### 10.2 任务二 分析统计和更新学生成绩

#### 10.2.1 事务的概念

#### 10.2.2 事务边界的概念

#### 10.2.3 在MySQL程序中声明事务和通过JDBC API声明事务边界

### 10.3 拓展动手练习

### 10.4 习题

## 项目十一 Java网络编程

### 11.1 任务一 用Java编写客户-服务器程序

#### 11.1.1 进程之间通信原理

#### 11.1.2 TCP/IP参考模型

### 11.2 任务二 从远程Web服务器上读取文件

#### 11.2.1 构造Socket

#### 11.2.2 获取Socket

#### 11.2.3 关闭Socket

### 11.3 任务三 基于UDP的客服数据包接收程序

#### 11.3.1 UDP协议简介

#### 11.3.2 DatagramPacket类

#### 11.3.3 DatagramSocket类

#### 11.3.4 DatagramChannel类

### 11.4 拓展动手练习

### 11.5 习题

### 参考文献

## <<Java程序设计项目教程>>

### 编辑推荐

《Java程序设计项目教程》以国内外最新的面向对象程序设计课程的教学大纲为蓝本，以实际应用为目标，阐述面向对象程序设计方法的相关概念，以及介绍Java程序设计语言的使用方法，然后选取典型的特征示例来具体介绍编程概念和编程语法的实际应用，使学生们在经过一个项目的学习后，不仅能够掌握面向对象程序设计概念和Java语言编程技巧，还可以独立完成一个完整的软件项目，并从中体会面向对象程序设计的精髓。

<<Java程序设计项目教程>>

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>