

<<Java项目开发实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Java项目开发实训教程>>

13位ISBN编号：9787302201960

10位ISBN编号：730220196X

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：朱福喜，黄方胜 著

页数：314

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项目开发实训教程>>

前言

Java作为一个最为流行的语言乃至IT业界的主流技术，已是IT相关行业从业人员的必备工具。许多即将进入IT界的人士都希望掌握这门语言和技术，但苦于万事开头难，学习Java难以动手编程。为了Java初学者的学习有一个阶梯，特编写此实训教材。

本实训教材的目的是让Java初学者能够循序渐进地掌握Java程序设计的基本技巧、面向对象的基本思想和基本方法。

为此，由易到难精选了一些大小适中的实例，逐步进行实战训练。

每个实训包括实训要点、基本知识点、实训步骤、实训小结。

使读者完成每个实例后都会有所收获。

为了在进行一系列的基本编程训练之后，能够开发较为大型的程序，本书以一个广为流传的俄罗斯方块游戏作为主线，逐步介绍Java常用的各个知识点以及程序设计技巧，最后完成整个游戏开发。

本实训教材包含21个实训单元，每个实训中包含若干实验。

- 前10个实训是基本编程训练：利用37个实验介绍了Java最常用的40个知识点、程序设计技巧、面向对象的基本思想和方法。

- 实训11-18是俄罗斯方块游戏分阶段练习：以完整的俄罗斯方块游戏为主线，剖析36个实验，活学活用49个知识点，最后完成整个游戏。

- 实训19~20是俄罗斯方块对战游戏的分阶段练习：在俄罗斯方块游戏的基础上增加网络功能，实现双人对战游戏的开发，使您领会项目开发的整体思路。

- 实训21是Eclipse开发环境及其工具的使用：介绍当前最流行的Java开发工具——Eclipse及测试和部署插件的简单使用方法。

因此，本实训教材既兼顾了一些基础性的内容，又把一个大的游戏程序化整为零，这样，由起步到简单程序设计，一步一步引导；由简单程序到复杂程序，一步一步解析；循序渐进，步步验证，只要按部就班地完成每个实训步骤，就可以对一个较具规模的Java游戏有一个彻底了解。

使学生既熟悉了Java的基础知识，又掌握了大型程序的开发能力，而且本教材给出的实例具有一定的趣味性，能够吸引学生的兴趣，激发学生的编程热情。

本书可广泛适用于高等院校、职业院校的计算机及相关专业的学生作为学习Java语言的实训教材，也适合于欲提高动手能力和Java编程水平的自学人员的阅读参考。

<<Java项目开发实训教程>>

内容概要

基于作者对Java语言有着深入研究与丰富的教学经验，通过一个经典的俄罗斯方块游戏程序开发为主线，逐步讲解Java语言最常用的知识点以及程序开发技巧，达到动手实践、轻松掌握Java开发的目的。

《Java项目开发实训教程》共分21个实训，在每个实训中包含若干实验。

其中，前10个实训采用37个实验讲解了Java最常用的40个知识点、面向对象的基本思想和方法；实训11~18以完整的俄罗斯方块游戏为主线，通过剖析36个实验活学活用49个知识点，体会整个游戏开发的全过程；实训19~20在俄罗斯方块游戏的基础上增加网络功能，实现双人对战游戏的开发，使您拓展项目开发的思路；实训21是当前最为流行的Java开发工具Eclipse及测试和部署插件的简单使用方法举例。

步步引导，使有志学Java者，事竟成。

《Java项目开发实训教程》可广泛适用于高等院校、职业技术学院的计算机及相关专业的学生作为学习Java语言的实训教材，也适合于欲提高动手能力和Java编程水平的自学人员阅读参考。

<<Java项目开发实训教程>>

书籍目录

实训1 JDK的下载、安装与环境配置实训要点基本知识点实训步骤实验1：JDK的下载实验2：JDK的安装实验3：环境变量的设置实训小结实训2 编写简单的Java程序实训要点基本知识点实训步骤实验1：编写一个Java程序实验2：编译一个Java程序实验3：运行一个Java类文件实验4：运行一个带命令行输入参数的Java程序实验5：简单的键盘输入类实训小结实训3 编写简单的Applet程序实训4 调试一个Java程序实训5 建立程序文档实训6 数组的使用实训7 Length类的设计实训8 类成员的访问权限实训9 静态成员变量和静态成员方法的使用实训10 面向对象编程实践实训11 俄罗斯方块游戏简介及方块的表示实训12 ErsBox类的设计与分析实训13 ErsBlock类的设计与分析实训14 GameCanvas类的设计与分析实训15 菜单的设计与分析实训16 典型工具的使用与分析实训17 控制部分的设计与分析实训18 俄罗斯方块游戏整体的设计与分析实训19 俄罗斯方块对战游戏的部分功能设计实训20 俄罗斯方块双人对战游戏的实现实训21 Eclipse开发环境及其工具的使用参考文献

章节摘录

实验2：利用图形方式显示Data对象信息 本实训的第2个实验是在上一个实验的基础上，要求以图形方式显示Data对象的信息，即在主窗口中再加入一个画布类，用于显示从游戏区域提取的Data对象信息。

(1) 实现方案 在上一个实验的程序中，实现了单独提取Data对象的数字信息，并在文本域中显示出来，而本实验要求是以图形方式显示对象信息，因此，大部分代码没有变化，只是将Data对象显示在文本域的同时，再调用一个方法将：Data对象信息以图形方式显示在一个面板中。

显示。

Data对象信息的面板的成员变量和成员方法与提示面板（用于提示下一个方块的形状）基本一样，只是将面板扩大了一些，因此，实现起来难度并不大。

不过，这为以后网络版游戏中收到对方玩家发送的Data对象，并在另一端将它以图形方式显示出来打下了基础。

(2) 实现代码 本实验的主类是ShowData，用到的方格类ErsBox、方块类ErsBlock和游戏面板类GameCanvas与本实训的上一实验相同。

这里主要给出ShowData类和显示Data对象信息的面板类的代码。

<<Java项目开发实训教程>>

编辑推荐

特色：以经典的俄罗斯方块游戏为背景，从最简单的代码入手，步步引导，由浅入深，循序渐进，有志学Java者，完成《Java项目开发实训教程》的项目实践过程，编一手地道的Java代码，事竟成。

精炼：利用37个实验讲解Java最常用的40个知识点和编程技巧，建立面向对象的基本思想，培养面向对象编程的基本技能。

深入：剖析36个实验、活学活用49个编程要点，最后完成整个游戏和网络版的游戏，体验项目开发的全过程。

《Java项目开发实训教程》通过21堂实训课程讲解了Java必备编程基础知识、程序设计技巧、面向对象的基本思想和方法；以俄罗斯方块游戏为主线，完整介绍项目开发的全过程。

读者对象：高等院校、职业学院计算机及相关专业的学生，欲提高动手能力和Java编程水平的自学人员。

<<Java项目开发实训教程>>

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>