

<<基于工作过程的Java程序设计>>

图书基本信息

书名：<<基于工作过程的Java程序设计>>

13位ISBN编号：9787302215356

10位ISBN编号：7302215359

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：魏勇

页数：276

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>

<<基于工作过程的Java程序设计>>

内容概要

本书打破传统的以学科为中心的体系，而是以工作任务为中心，从Java最简单的程序开始，介绍Java的基本程序结构。

封装、继承、多态是面向对象程序设计的3个重要特征。

本书从人“类”入手，介绍Java中的类、对象、属性和方法等概念。

通过人类在生物图中的关系，帮助读者理解继承等概念。

本书把初始化一个Human实例作为一个核心工作任务，通过该工作任务在各章节的进一步展开，来讲解Java的异常处理、图形用户界面、SWT技术及流技术等内容。

线程是Java实现并行处理的重要技术，在线程一章介绍了Java线程的基本概念，讲述如何在Java中编写线程程序以及多线程的程序设计等。

本书还安排了实验与实训内容，便于读者在学完基本知识的前提下，提高实际编程和调试能力。

本书适合作为高职高专计算机专业教材，也可供程序设计与开发人员参考。

<<基于工作过程的Java程序设计>>

书籍目录

第1章 简单Java程序 1.1 屏幕上显示一句话的Java程序 1.2 基本数据类型及运算 1.3 把1、2、3累加到变量 1.4 运算符 1.4.1 找6的所有因子 1.4.2 求6!
1.4.3 找两数中较大数 第2章 查找素数 2.1 分支语句 2.1.1 再谈找两数中较大数 2.1.2 从3个数中找出最大数 2.1.3 判断某年某月的天数 2.2 循环语句 2.2.1 判断一个正整数n是否为素数 2.2.2 查找区间内的素数 第3章 数组与字符串 3.1 在10个整数中找最大数 3.2 建立并输出一个矩阵 3.3 Vector实现堆栈的压入和弹出操作 3.4 字符串操作 第4章 Java面向对象程序设计 4.1 编写“人”类 4.2 把类打包 4.3 为每个“人”生成唯一编号 4.4 在“人”类基础上编写“教师”类Teacher 4.5 教师编码的生成 4.6 Java中的抽象类与接口 4.6.1 抽象类计算几何形状的面积 4.6.2 接口计算几何形状面积 第5章 Java异常处理 5.1 捕获异常 5.2 自定义异常 第6章 Java图形用户界面 6.1 通过图形界面输入数据初始化Human对象 6.2 Java Applets 6.2.1 在网页中显示——句话的程序 6.2.2 Applets应用 6.3 匿名类简化图形事件处理程序 6.4 围绕圆心转的圆 6.5 创建和使用菜单 6.6 应用Swing创建用户界面 6.7 图形打印 第7章 Swt技术 7.1 用SWT技术初始化Human对象 7.2 在左、右两个SWT列表框中交换数据 7.3 SWT实现选项卡 7.4 一个JFace程序 7.5 JFace实现表格 7.6 JFace实现树 第8章 Java的流 8.1 从键盘上输入字符 8.2 文件流 8.2.1 从一个文件中读入数据初始化Human对象 8.2.2 把对象按流进行读、写 第9章 Java线程序 9.1 并程序序设计 9.2 动画实现 9.3 分别对堆栈进行压入和出栈的并程序序 9.4 线程的同步处理 第10章 实验与实训 10.1 洗牌程序 10.1.1 实训内容及要求 10.1.2 实训过程 10.2 中缀表达式转化成后缀表达式 10.2.1 实训内容及要求 10.2.2 实训过程 10.3 计算后缀表达式 10.3.1 实训内容及要求 10.3.2 实训过程 10.4 Java读取XML文件 10.4.1 实训内容及要求 10.4.2 实训过程 10.5 利用JMF编写摄像头拍照程序 10.5.1 实训内容及要求 10.5.2 实训过程 10.6 动画实现 10.6.1 实训内容及要求 10.6.2 实训过程 附录A Eclipse开发环境的搭建 附录B Linux下构建JDK 参考文献

<<基于工作过程的Java程序设计>>

编辑推荐

以应用能力的培养为基础，以提高职业素质为目的 将职业能力培养与课程相结合，精心设计工作任务模块 以工作任务为核心，贯穿章节内容，编程贴近实际开发环境

<<基于工作过程的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>