

<<Java语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787307074637

10位ISBN编号：730707463X

出版时间：1970-1

出版时间：武汉大学出版社

作者：赵海廷，钱程 著

页数：400

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语言程序设计>>

前言

Java语言自1995年由Sun Microsystems发布以来，在短短的几年间就席卷全球，它不仅是一门最为流行的程序设计语言，并成为一种专门的技术，已经促进了20世纪末和21世纪初网络科技和网络经济的超常发展。

Java语言采用面向对象的编程技术，其功能强大且简单易学，深受广大编程人员的喜爱，是目前推广速度最快的程序设计语言。

Java语言伴随Internet问世，随着html的发展而迅速发展并走向成熟。

Java语言是精心设计的语言，它具有简单性、面向对象性、与平台无关性、安全性和健壮性等诸多特点，内置了多线程和网络支持功能，可以说它是网络世界的通用语言。

Java语言正像它的象征性图标所表示的，是一杯冒着香浓热气的咖啡，让人爱不释手又回味无穷，

面向对象编程技术为软件开发带来了一场深刻的变革，与传统的面向过程编程语言相比，面向对象编程语言提出了许多新概念、新方法，需要学习者了解和掌握；同时又提供了大量的类库和相应的方法，程序设计人员在熟悉和掌握基本概念和基础类库之后，编写程序时才能得心应手，而且要比采用面向过程编程技术更加轻松。

面向对象编程技术符合人们对客观世界的认知规律，是程序设计方法的一场变革，已逐步取代传统的面向过程的程序设计技术，成为当今软件开发领域的主流技术。

面向对象编程技能已成为软件开发人员的最基本的素质之一。

在本教材再版过程中，作者采用了多年实践的“难点分散和难度降解教学方法”（该教学方法获2005年湖北省高等院校教学成果三等奖），将Java语言的有关内容采取了难点分散和难度降解技术进行处理，使学习者学起来轻松易学，会有一种逐步攀登不断取得成功的成就感。

<<Java语言程序设计>>

内容概要

Java语言是近年来非常盛行的程序设计语言，更是一门通用的网络编程语言，在Internet网络上有着广泛的应用。

《Java语言程序设计实训（第2版）》比较全面地介绍了Java语言的功能和特点，主要内容有：面向对象程序设计概述，Java语言和HTML简介，数据类型，运算符和表达式，基本语句，数组、字符串、向量和基础类，方法，类的声明和对象的实例化，继承和多态性，接口、异常和包，数据流和对象序列化，多线程，图形用户界面设计，AWT组件及应用，网络编程，数据库编程等内容。

本教材的题型以Java语言二级考试和Java语言ITAT考试试题为参考模型，通过一定的训练，学习者完全可以参加上述考试并获得通过。

本教材以通俗的语言介绍了186个实例，从实用的角度解释了Java语言面向对象的编程思想，揭示了Java语言的编程技巧。

本教材在各章后共附有选择题113题，填空题114题，读程41题和编程题34题，这些题目的参考答案在本教材的配套教材《Java语言程序设计实训（第二版）》一书中给出。

《Java语言程序设计实训（第2版）》不仅适合于Java语言初学者的学习，也适合于广大在职的工程技术人员自学。

可以作为高等院校计算机专业和计算机培训班的教材使用，也可以作为二级院校和高职高专的Java语言教材使用，还可以作为科技人员和软件开发人员的参考书。

<<Java语言程序设计>>

书籍目录

第1章 面向对象程序设计概述1.1 面向对象的思想和方法1.1.1 面向对象方法是一种认知方法1.1.2 面向对象与面向过程语言的比较1.1.3 面向对象方法与软件的集成1.2 面向对象程序设计的概念1.2.1 对象 (Object) 1.2.2 消息 (Message) 1.2.3 类 (Class) 1.2.4 继承 (Inheritance) 1.2.5 多态性 (Polymorphism) 1.3 对象的属性与相互关系1.3.1 对象的属性1.3.2 对象的相互关系1.4 面向对象程序设计的特点1.4.1 资源的可重用性1.4.2 功能的可扩展性1.4.3 系统的可管理性1.5 面向对象系统的开发过程1.5.1 面向对象系统的分析方法1.5.2 面向对象系统的设计方法1.5.3 面向对象系统的实现方法1.6 Java的开发与运行环境1.6.1 JDK的安装1.6.2 JDK的设置1.6.3 开发与运行Java程序的步骤习题1第2章 Java语言和HTML语言简介2.1 Java语言的Applet程序2.1.1 源代码的编辑2.1.2 字节码文件的生成2.1.3 字节码文件的解释执行2.2 HTML语言简介2.2.1 HTML的基本要素2.2.2 HTML文件的结构2.2.3 Applet标记2.2.4 HTML文件的编辑2.3 Java语言的Applet程序2.3.1 源代码的编辑2.3.2 代码的嵌入2.3.3 Applet程序的运行2.4 Java语言字符界面的输入输出2.5 Java语言的图形界面的输入输出2.5.1 JavaApplet图形界面输入输出2.5.2 JavaApplication图形界面输入输出2.6 Java语言的特点习题2第3章 Java语言的数据类型3.1 Java语言的标识符3.2 Java语言的关键字3.3 Java语言的常量和变量3.3.1 常量和符号常量3.3.2 变量3.3.3 变量作用域3.4 Java语言的基本数据类型3.4.1 整型3.4.2 实型3.4.3 字符型3.4.4 布尔型3.5 变量的初始化3.6 简单程序举例习题3第4章 Java语言的运算符和表达式4.1 赋值、算术运算符及其表达式4.1.1 赋值运算符及其表达式4.1.2 算术运算符及其表达式4.2 关系、逻辑运算符及其表达式4.2.1 关系运算符及其表达式4.2.2 逻辑运算符及其表达式4.3 位运算符及其表达式4.3.1 计算机内数据的表示4.3.2 位运算符及其表达式4.4 其他运算符4.4.1 复合赋值运算符4.4.2 对象运算符、成员运算符和new运算符4.4.3 圆括号与方括号运算符4.5 Java语言运算符的优先级和结合性4.6 数据类型的转换4.6.1 数据类型的算术转换4.6.2 数据类型的赋值转换4.6.3 数据类型的强制转换习题4第5章 Java语言的基本语句5.1 Java语言的三种基本结构5.2 Java语言的顺序结构语句5.2.1 变量定义语句和表达式语句5.2.2 复合语句、分程序和空语句5.3 选择结构及其程序设计5.3.1 条件运算符和条件表达式5.3.2 else语句5.3.3 switchcase语句5.4 循环结构及其程序设计5.4.1 While语句5.4.2 for语句5.4.3 dowhile语句5.4.4 循环嵌套5.5 转移控制语句5.5.1 break语句5.5.2 continue语句习题5第6章 数组、字符串、向量和基础类库6.1 一维数组6.1.1 一维数组的声明6.1.2 创建一维数组6.1.3 一维数组的初始化6.1.4 一维数组应用举例6.2 多维数组6.2.1 多维数组声明6.2.2 创建多维数组6.2.3 多维数组的初始化6.2.4 多维数组应用举例6.3 字符数组6.3.1 字符数组声明6.3.2 创建字符数组6.3.3 字符数组初始化及其举例6.4 不变字符串：String类6.4.1 String类的构造方法及其应用举例6.4.2 字符串的常用方法6.4.3 字符串与子字符串操作6.4.4 toString方法及其他方法6.5 可变字符串：StringBuilder类6.5.1 StringBuffer类的构造方法6.5.2 StringBuffer类的常用方法及其举例6.6 向量6.6.1 向量的声明6.6.2 Vector类的常用方法及其举例6.7 Java语言的基本类库6.7.1 Object类6.7.2 数据类型类6.7.3 Math类6.7.4 System类6.8 Class类6.8.1 获取类的有关信息6.8.2 用Class实例化一个对象习题6第7章 Java语言的方法7.1 return语句7.2 Java语言方法的定义、返回值和调用7.2.1 Java语言方法的修饰符7.2.2 Java语言方法的定义7.2.3 Java语言方法的调用7.2.4 Java语言方法的返回值7.3 方法之间的数据传递7.3.1 方法间的数值传递7.3.2 方法间的引用传递7.4 Java语言方法的嵌套调用和递归调用7.4.1 Java语言方法的嵌套调用.....第8章 Java语言的类声明和对象的实例化第9章 Java语言的继承性和多态性第10章 Java语言的接口、异常和包第11章 Java语言的数据流和对象序列化第12章 Java语言的多线程第13章 Java语言的图形用户界面设计第14章 Java语言的AWT组件及应用第15章 Java语言的数据库编程第16章 Java语言的数据库编程附录A Java语言运算符的优先级和结合性附录B Java语言的异常和错误参考文献

<<Java语言程序设计>>

章节摘录

在面向过程的结构化程序设计中，模块是对功能的抽象，每个模块就是一个处理单位，它具有输入、输出；而在面向对象的程序设计中，对象是包括数据和操作方法的整体，是数据和功能的抽象和统一。

也可以这样说：对象包含了模块。

在面向过程的结构化程序设计中，过程是一个独立的实体，显式地被它的使用者所见，而且对于相同的输入参数，在每次的过程调用时，其输出的结果是相同的。

而在面向对象的程序设计中，方法隶属于对象，它不是独立存在的实体，而是对象功能的体现。

从对象的实现机制来看，对象是一台“自动机”，其中私有状态表示了对象的状态，该状态只能由对象的操作来改变它。

Smalltalk把操作称做方法（method），C++等语言中称为函数。

每次改变状态，只能由其他对象向该对象发送消息，对象响应消息后，按照消息的模式找到与之相匹配的方法，并执行该方法。

应该注意，发送消息和过程调用的意义是不同的。

发送消息只是触发自动机，同样的输入参数可能因为自动机状态的不同其输出结果也不同，即同一条消息的多次发送可能产生不同的输出结果。

类型是数据的抽象，即定义了一组具有共同特征的数据以及定义可以操作这些数据的一组函数；但是，类所定义的数据集（包括数据和方法）比面向过程语言的类型定义的数据集要复杂得多。

<<Java语言程序设计>>

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>