

<<Java手机基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Java手机基础教程>>

13位ISBN编号：9787508489636

10位ISBN编号：7508489632

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：301

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手机基础教程>>

内容概要

本书由14章内容构成，包括程序设计概述、Java编程环境、Java语言基础、流程控制、方法、类和对象、继承和多态、异常处理、Java基本类库介绍、Java的集合类等内容。

本书内容丰富，讲解精细，通俗易懂，边讲解边操作，大大降低了学习的难度，激发了学习的兴趣和动手的欲望。

全书从始至终以讲解Java基础为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便。

每章均有学习重点，学习难点与学习目标，方便读者抓住每章的重难点。

本书适合全国高等院校的本科生、专科生或高职生相应课程的计算机教材，也可作为游戏编程人员，各类程序开发者和爱好者的学习用书。

<<Java手机基础教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 程序设计概述

1.1 程序设计语言的分类

1.1.1 按发展过程分类

1.1.2 按执行方式分类

1.1.3 按思维模式分类

1.2 Java的简介

1.2.1 Java的历史和主要特点

1.2.2 面向对象的几个基本概念

1.2.3 Java的运行及运行环境

1.2.4 常见的Java集成开发环境

1.3 Java的发展

1.3.1 JDK前传

1.3.2 JDK的幼年时期

1.3.3 JDK的青少年时期

1.3.4 JDK的壮年时期

1.3.5 JDK各版的发布时间表

1.3.6 Java的未来10年

1.3.7 Java发展动态

1.3.8 Java机制和类库

1.4 Java的特点

1.4.1 平台无关性

1.4.2 安全性

1.4.3 面向对象

1.4.4 简单性

1.4.5 动态特性

1.4.6 分布性

1.4.7 多线程

练习题

第2章 Java编程环境

2.1 安装JDK

2.1.1 通过官方网站下载JDK

2.1.2 安装JDK的步骤

2.1.3 安装后的目录结构介绍

2.2 Java环境变量设定

2.3 JDK工具的使用

2.4 JDK的命令行工具

2.4.1 java

2.4.2 java命令

2.5 Java集成开发环境

2.5.1 eclipse

2.5.2 JBuilder

2.5.3 ForteforJava

练习题

<<Java手机基础教程>>

第3章 Java语言基础

3.1 注释

3.1.1 单行注释

3.1.2 块注释

3.1.3 文档注释

3.2 Java的标识符

3.3 Java的关键字

3.4 变量与常量

3.4.1 变量的声明

3.4.2 赋值和初始化

3.5 基本数据类型

3.5.1 布尔型

3.5.2 字符型

3.5.3 整数类型

3.5.4 浮点变量

3.5.5 数据类型转换

3.6 字符串

3.6.1 定义字符串

3.6.2 字符串的长度

3.6.3 子串

3.6.4 字符串的连接

3.6.5 字符串的比较

3.6.6 其他常用方法

3.6.7 转义字符

3.7 运算符

3.7.1 算术运算符

3.7.2 关系运算符

3.7.3 逻辑运算符

3.7.4 位运算符

3.7.5 位移运算符

3.7.6 赋值运算符

3.7.7 自增, 自减运算符

3.7.8 三元运算符

3.7.9 运算符的优先级

3.8 数组

3.8.1 数组的定义

3.8.2 数组的初始化

3.8.3 多维数组

3.9 代码段和作用域

3.10 编程注意事项

练习题

第4章 流程控制

4.1 结构化程序设计

4.2 分支语句

4.2.1 if语句

4.2.2 switch语句

4.3 循环语句

<<Java手机基础教程>>

4.3.1 while语句

4.3.2 do——while语句

4.3.3 for语句

4.4 跳转语句

4.4.1 break语句

4.4.2 continue语句

4.4.3 return语句

练习题

第5章 方法

5.1 方法的概念及作用

5.2 方法中变量的可见范围

5.3 参数传递和返回值

5.3.1 方法的调用及参数的传递

5.3.2 方法的返回值

5.4 递归方法

练习题

第6章 类和对象

6.1 面向对象编程思想

.....

第7章 继承和多态

第8章 异常处理

第9章 Java基本类库介绍

第10章 Java的集合类

第11章 输入 / 输出系统

第12章 Applet基础和多媒体技术

第14章 JSP技术基础

章节摘录

版权页：插图：例如，把“轿车”、“公交车”、“卡车”分别看成3个相互独立的对象，这3个对象有一些共同的特点，如它们都有轮子，都有控制方向的系统，而且它们都会向前、后、左、右4个方向移动等，将这些特点抽象到一起，就得到了一个类——汽车，汽车是一种集合的概念，是抽象的，它可以被具体化。

可见，类是对对象的抽象，而对象是对类的具体化，在专业术语中把这种具体化称为实例化（Instantiation）。

2.抽象抽象就是把事物共同点抽取出来，以统一的方式进行概要描述的一种过程。

这种过程是提高程序重用性的根本原因，正是因为对许多类似的事物进行了抽象，过去已经产生的成果才可以在相同或类似的环境下重用。

抽象是存在不同层次的。

例如，上面把汽车当成类，把卡车当成车的一个实例，而汽车实际上可以说是一种交通工具，那么如果把“交通工具”当成一个类，这时“汽车”可能就和船、飞机等事物一起成为交通工具的一个实例。

因此，在不同的需求环境下，到底把什么抽象成类，把什么当成实例或者对象对待，是面向对象设计一开始最关键的一步。

如果抽象过度，可能导致程序设计层次加重；但如果抽象不够，在极端的情况下可能会退化到面向过程设计的那种一段程序对应一个问题的情形。

3.属性与方法前面提到，不同对象具有相同特点，就可能抽象为一定的类。

那么这些特点基本上可以分为两类：一类是描述对象静态状态的，就是对象的属性（Attribute），在程序设计中，可以称为变量（Variable）；另一类是描述对象的动作，就是对象的方法（Method），在程序设计中，可以称为函数（Function）。

属性和方法是一个对象所具备的两大基本要素，也是后面编程工作的核心。

举例来说，类“车”或者说对象“汽车”具有一些基本的属性，包括颜色、功率、速度、位置等，而它们的方法则包括前进、后退、加速、减速等。

每种方法都像函数一样，有一定的调用格式，利用这些方法，就可以驱动这些对象为我们服务。

<<Java手机基础教程>>

编辑推荐

《Java手机基础教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

<<Java手机基础教程>>

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>