

<<Java程序设计项目化教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计项目化教程>>

13位ISBN编号：9787560621845

10位ISBN编号：7560621848

出版时间：2009-1

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：陈芸 编

页数：284

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>

前言

进入21世纪以来,高等职业教育呈现出快速发展的形势。

高等职业教育的发展,丰富了高等教育的体系结构,突出了高等职业教育的类型特色,顺应了人民群众接受高等教育的强烈需求,为现代化建设培养了大量高素质技能型专门人才,对高等教育大众化作出了重要贡献。

目前,高等职业教育在我国社会主义现代化建设事业中发挥着越来越重要的作用。

教育部2006年下发了《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》,其中提出了深化教育教学改革,重视内涵建设,促进“工学结合”人才培养模式改革,推进整体办学水平提升,形成结构合理、功能完善、质量优良、特色鲜明的高等职业教育体系的任务要求。

根据新的发展要求,高等职业院校积极与行业企业合作开发课程,根据技术领域和职业岗位群任职要求,参照相关职业资格标准,改革课程体系和教学内容,建立突出职业能力培养的课程标准,规范课程教学的基本要求,提高课程教学质量,不断更新教学内容,而实施具有工学结合特色的教材建设是推进高等职业教育改革发展的重要任务。

为配合教育部实施质量工程,解决当前高职高专精品教材不足的问题,西安电子科技大学出版社与中国高等职业技术教育研究会在前三轮联合策划、组织编写“计算机、通信电子、机电及汽车类专业”系列高职高专教材共160余种的基础上,又联合策划、组织编写了新一轮“计算机、通信、电子类”专业系列高职高专教材共120余种。

这些教材的选题是在全国范围内近30所高职高专院校中,对教学计划和课程设置进行充分调研的基础上策划产生的。

教材的编写采取在教育部精品专业或示范性专业的高职高专院校中公开招标的形式,以吸收尽可能多的优秀作者参与投标和编写。

在此基础上,召开系列教材专家编委会,评审教材编写大纲,并对中标大纲提出修改、完善意见,确定主编、主审人选。

该系列教材以满足职业岗位需求为目标,以培养学生的应用技能为着力点,在教材的编写中结合任务驱动、项目导向的教学方式,力求在新颖性、实用性、可读性三个方面有所突破,体现高职高专教材的特点。

已出版的第一轮教材共36种,2001年全部出齐,从使用情况看,比较适合高等职业院校的需要,普遍受到各学校的欢迎,一再重印,其中《互联网实用技术与网页制作》在短短两年多的时间里先后重印6次,并获教育部2002年普通高校优秀教材奖。

第二轮教材共60余种,在2004年已全部出齐,有的教材出版一年多的时间里就重印4次,反映了市场对优秀专业教材的需求。

前两轮教材中有十几种入选国家“十一五”规划教材。

第三轮教材2007年8月之前全部出齐。

本轮教材预计2008年全部出齐,相信也会成为系列精品教材。

<<Java程序设计项目化教程>>

内容概要

Java语言是当今最流行的计算机高级编程语言之一，Java平台则是一个完整的软件开发体系平台。使用Java语言开发的软件项目随处可见。

本书以学生在线考试系统的三个不同版本的开发为基线，将之分解为15个典型工作任务，贯穿介绍Java相关开发技术和理论，将知识点与开发实践紧密结合，从而达到学以致用目的。

本书内容涉及Java语言基础知识、类与对象的基本概念、类的方法、类的重用、接口与多态、输入输出流、多线程、图形用户界面设计、JDBC与数据库访问、网络程序设计等。读者通过学习本书，不仅可以全面掌握Java初级开发知识，而且可以了解更多的Java应用技巧。

本书适合作为高职高专院校计算机专业及其相关专业的教材或参考书，也可作为软件开发人员及其他有关人员的自学参考书或培训教材。

<<Java程序设计项目化教程>>

书籍目录

第一篇 项目开发前期准备

第1章 任务1——安装配置开发环境及需求分析

1.1 任务描述

1.2 技术概览

1.2.1 Java语言的产生与发展

1.2.2 Java语言的特点

1.2.3 Java语言的工作机制

1.3 任务【1-1】 安装及配置Java开发环境

1.3.1 下载和安装JDK

1.3.2 环境变量的配置

1.4 任务【1-2】 在命令行方式下调试程序

1.4.1 JDK工具及其程序

1.4.2 Java应用程序

1.5 任务【1-3】 利用JCreator调试程序

1.6 任务【1-4】 项目需求分析与设计

自测题

拓展实践

第2章 任务2——处理考试系统中的成绩

2.1 任务描述

2.2 任务【2-1】 成绩的评价

2.2.1 技术要点

2.2.2 任务实施

2.3 任务【2-2】 成绩的排序

2.3.1 技术要点

2.3.2 任务实施

自测题

拓展实践

第3章 任务3——创建考试系统中的试题类

3.1 任务描述

3.2 技术要点

3.2.1 面向对象编程概述

3.2.2 类

3.2.3 对象

3.2.4 继承

3.2.5 抽象类和接口

3.2.6 包

3.3 任务实施

自测题

拓展实践

第4章 任务4——利用Java API查阅常用类

4.1 任务描述

4.2 技术要点

4.2.1 字符串类

4.2.2 Math类

4.2.3 Date类

<<Java程序设计项目化教程>>

4.2.4 Vector类

4.3 任务实施

自测题

拓展实践

第5章 任务5——定义用户年龄的异常类

5.1 任务描述

5.2 技术要点

5.2.1 异常类

5.2.2 异常的捕获和处理

5.2.3 异常的抛出

5.2.4 异常的声明throws

5.2.5 自定义异常类

5.3 任务实施

自测题

拓展实践

第二篇 学生在线考试系统(单机版)

第6章 任务6——创建登录界面中的容器与组件

6.1 任务描述

6.2 技术要点

6.2.1 AWT和Swing

6.2.2 容器

6.2.3 组件

6.3 任务实施

自测题

拓展实践

第7章 任务7——设计用户登录界面的布局

7.1 任务描述

7.2 技术要点

7.2.1 流式布局(FlowLayout类)

7.2.2 边界布局(BorderLayout类)

7.2.3 网络布局(GridLayout类)

7.2.4 卡片布局(CardLayout类)

7.2.5 空布局(null布局)

7.3 任务实施

自测题

拓展实践

第8章 任务8——处理登录界面中的事件

8.1 任务描述

8.2 技术要点

8.2.1 动作事件(ActionEvent类)

8.2.2 键盘事件(KeyEvent类)

8.2.3 焦点事件(FocusEvent类)

8.2.4 鼠标事件(MouseEvent类)

8.2.5 窗口事件(WindowEvent类)

8.3 任务实施

自测题

拓展实践

<<Java程序设计项目化教程>>

第9章 任务9——设计用户注册界面

9.1 任务描述

9.2 技术要点

9.2.1 选择性组件

9.2.2 选择事件

9.2.3 复杂布局管理器

9.3 任务实施

自测题

拓展实践

第10章 任务10——读写考试系统中的文件

10.1 任务描述

10.2 技术要点

10.2.1 输入输出流

10.2.2 过滤流

10.2.3 文件(File类)

10.2.4 文件的随机访问(RandomAccessFile类)

10.2.5 标准输入/输出流

10.2.6 对象序列化

10.3 任务实施

自测题

拓展实践

第11章 任务11——设计考试系统中的倒计时

11.1 任务描述

11.2 技术要点

11.2.1 线程的创建

11.2.2 线程的管理

11.3 任务实施

自测题

拓展实践

第12章 任务12——设计考试功能模块

12.1 任务描述

12.2 技术要点

12.2.1 菜单

12.2.2 菜单的事件处理

12.2.3 工具栏(JToolBar类)

12.2.4 滚动面板(JScrollPane类)

12.3 任务实施

自测题

拓展实践

第三篇 学生在线考试系统(C/S版)

第13章 任务13——设计学生在线考试系统(C/S版)

13.1 任务描述

13.2 技术要点

13.2.1 网络编程技术基础

13.2.2 Java常用网络类

13.2.3 CP网络编程

13.2.4 UDP网络编程

<<Java程序设计项目化教程>>

13.3 任务实施

自测题

拓展实践

第14章 任务14——利用数据库存储信息

14.1 任务描述

14.2 技术要点

14.2.1 JDBC概述

14.2.2 JDBC应用

14.3 任务实施

自测题

拓展实践

第四篇 学生在线考试系统(B/S版)

第15章 任务15——设计学生在线考试系统(B/S版)

15.1 任务描述

15.2 技术要点

15.2.1 Applet的生命周期

15.2.2 Applet小程序的应用

15.2.3 Application和Applet

15.2.4 Applet的安全机制

15.3 任务实施

自测题

拓展实践

附录A Java程序编码规范

附录B Java语言的类库

附录C Java打包指南

参考文献

章节摘录

版权页：插图：1.简单性由于Java最初是为了对家用电器进行集成控制而设计的一种语言，因此它必须简单明了。

Java是在C、C++的基础上开发的，继承了C和C++的许多特性，同时摒弃了C++中繁琐的、难以理解的、不安全的内容，如运算符重载、多重继承、指针，并且通过实现自动垃圾收集大大简化了程序设计者的内存管理工作，减少了错误的发生。

2.面向对象性Java语言是完全面向对象的，并且对软件工程技术有很强的支持。

Java语言的设计集中于对象及其接口，它提供了简单的类机制以及动态的接口模型。

对象中封装了它的状态变量以及相应的方法，实现了模块化和信息隐藏；类提供了一类对象的原型，并且通过继承机制，子类可以使用父类所提供的方法，实现了代码的复用。

3.解释器通用性Java程序的运行需要解释器（也称Java虚拟机，JVM）。

Java程序在Java平台上被编译为字节码（.class的文件），字节码是独立于计算机的。

Java解释器将字节码翻译成目标机器上的机器语言，能在任何具有Java解释器的机器上运行。

4.可移植性和平台无关性可移植性是指Java程序不必重新编译就能在任何平台上运行。

平台无关性也称为体系结构中立，Java程序在Java平台上被编译为体系结构中立的字节码，利用Java虚拟机可以在任何平台上运行该程序。

这种途径适合于异构的网络环境和软件的分发。

Java语言是一种与平台无关的、移植性好的编程语言。

主要体现在两个方面，首先在源程序级就保证了其基本数据类型与平台无关：其次，Java源程序经编译后产生的二进制代码是一种与系统结构无关的指令集合，通过Java虚拟机，可以在不同的平台上运行。

因此Java语言编写的程序，只要做较少的修改，甚至有时根本不需修改就可以在Windows、MacOS、UNIX等平台上运行，充分体现了“一次编译，到处运行”的特性。

编辑推荐

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>