

<<精彩Java 2程序设计>>

图书基本信息

书名：<<精彩Java 2程序设计>>

13位ISBN编号：9787030119957

10位ISBN编号：7030119959

出版时间：2003-8

出版时间：科学出版社

作者：吴逸贤

页数：548

字数：812000

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>

<<精彩Java 2程序设计>>

内容概要

本书是Java程序语言的入门与提高类图书，全书共分“程序基础”、“面向对象”、“窗口与应用”和“专题设计”等四篇，依次介绍了Java2的基本知识、面向对象编程方法、异常处理、多线程以及图形界面、Java Applet、对象与事件控制、绘图、图像与动画、文件与数据库操作、网络程序设计等高级功能，同时提供了大量的范例程序，使读者能够在最短的时间内掌握Java2语言的精髓。

本书内容翔实生动，深入浅出，适合Java实级和中级读者使用，也可供其他编程爱好者参考。

<<精彩Java 2程序设计>>

书籍目录

第一部分 程序基础篇 第1章 程序语言与Java 2 1.1 程序语言的分类 1.2 高级程序语言 1.3 面向过程与面向对象 1.4 Java 2 习题 第2章 最简单的Java程序 2.1 开始第一个Java程序 2.2 10个简单程序 2.3 编程实践 习题 第3章 数据表示方法与表达式 3.1 数据类型与变量 3.2 运算符与语法 3.3 字符串处理技巧 3.4 编程实践 习题 第4章 选择与循环结构 4.1 选择结构 4.2 循环结构 4.3 编程实践 习题 第5章 数组、字符串与排序 5.1 设定数组数据 5.2 字符与字符串数组 5.3 随机、排序与查找 5.4 编程实践 习题 第6章 程序与函数 6.1 函数与子程序 6.2 值传递调用与地址传递调用 6.3 数学函数 6.4 递归程序 6.5 编程实践 习题 第二部分 面向对象篇 第7章 类与对象 7.1 认识类与对象 7.2 建立类 7.3 嵌套类 7.4 对象数组 7.5 编程实践 习题 第8章 面向对象程序设计 8.1 面向对象语言的基本特性 8.2 封装 8.3 继承 8.4 多态 8.5 编程实践 习题 第9章 异常处理 9.1 认识异常处理机制 9.2 触发异常的技巧 9.3 自定义异常处理类 9.4 编程实践 习题 第10章 多线程 10.1 建立多线程的程序 10.2 线程的运行 10.3 线程的调度与同步 10.4 编程实践 习题 第三部分 窗口与应用篇 第11章 窗口与图形用户界面 11.1 认识窗口与图形界面 11.2 组件的界面设计 11.3 组件的建立与设定 11.4 图形按钮与图层设计 习题 第12章 对象与事件控制技巧 12.1 认识事件 12.2 用定时器事件控制对象 12.3 鼠标控制技巧 12.4 键盘控制技巧 习题 第13章 绘图命令的认识与应用 13.1 认识窗口与图形界面 13.2 交互式绘图技巧 13.3 显示文字和图形 习题 第14章 图像处理与动画制作 14.1 图像处理技巧 14.2 动画制作 习题 第15章 文件存取与数据库 15.1 加载和保存文本文件 15.2 存取二进制文件 15.3 数据库 习题 第16章 网络程序设计 16.1 简易网络程序 16.2 简易在线通信程序 16.3 网络应用程序 16.4 Servlet程序设计 习题 第17章 项目开发与程序调试 17.1 程序调试 17.2 程序模块与程序包 17.3 程序压缩与打包 17.4 充分利用网上Java资源 习题 第18章 Java Applet与网页应用 18.1 认识Java Applet 18.2 音效与动画 18.3 网页应用 习题 第四部分 专题设计篇 第19章 益智型在线游戏专题 19.1 拼图游戏 19.2 猜猜看 19.3 配对游戏 19.4 配对记忆游戏 19.5 搬搬看 19.6 角子老虎 19.7 智慧盘 19.8 英文单词练习 19.9 扫雷游戏 习题 第20章 高互动型在线游戏专题 20.1 神枪手 20.2 猴子兵团 20.3 钓鱼高手 20.4 打砖块 20.5 青蛙过街 20.6 键盘操作练习 习题 习题答案

<<精彩Java 2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>