

<<Java程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787111143635

10位ISBN编号：7111143639

出版时间：2004-7

出版时间：机械工业出版社

作者：[美] Harvey M.Deitel,Paul J.Deitel

页数：511

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程序设计教程>>

内容概要

本书详细介绍Java面向对象程序设计的基本理论及实用知识，全书共分为上下两册。

上册详细讲述程序设计的基础知识及Java语言，共有10章，介绍计算机、Internet和Web、applet、应用程序、控制结构、方法、数组、基于对象的编程、面向对象的编程、字符串与字符等内容。

本书实用性强，以多个案例分析为中心，每章都提供了丰富的示例和练习。

全书由浅入深、示例生动、易学易用、覆盖范围广泛，可以满足不同层次学生的需求，供不同层次的读者选用。

本书适合作为高等院校的Java语言课程教材，也可作为各种培训Java语言的培训班教材。

<<Java程序设计教程>>

书籍目录

- 第1章 计算机、Internet和Web 1.1 简介 1.2 什么是计算机 1.3 计算机的组成 1.4 操作系统的演化 1.5 个人计算、分布式计算与客户 / 服务器计算 1.6 机器语言、汇编语言和高级语言 1.7 C++的历史 1.8 Java的历史 1.9 Java的类库 1.10 其他高级语言 1.11 结构化编程 1.12 Internet和WWW 1.13 典型Java环境的组成 1.14 关于Java和本书的通用注释 1.15 关于对象的思考：对象技术和统一建模语言简介 1.16 揭示设计模式：简介 1.17 本书概况 1.18 (选学) 纵览利用UML进行面向对象设计的实例研究 1.19 (选学) 浏览“揭示设计模式”的各个小节
- 第2章 Java应用程序 2.1 简介 2.2 第一个Java程序：打印一行文本 2.3 修改第一个Java程序 2.3.1 用多行语句显示一行文本 2.3.2 用一行语句显示多行文本 2.4 在对话框中显示文本 2.5 另一个Java应用程序：整数相加 2.6 存储器概念 2.7 算术运算 2.8 判断：相等和关系操作符 2.9 (可选实例研究) 关于对象的思考：考察问题陈述
- 第3章 Java applet 3.1 简介 3.2 Java 2软件开发工具箱提供的简单applet示例 3.2.1 TicTacToe applet 3.2.2 DrawTest applet 3.2.3 Java2D applet 3.3 一个简单的Java applet：显示一个字符串 3.4 两个简单的applet：画字符串和线条 3.5 另一个Java applet：浮点数相加 3.6 在Web浏览器中查看applet 3.6.1 在Netscape Navigator 6 中查看applet 3.6.2 使用Java插件在其他浏览器中查看applet 3.7 Internet和WWW上的Java applet资源 3.8 (可选实例研究) 关于对象的思考：标识问题陈述中的类
- 第4章 控制结构(第1部分) 4.1 简介 4.2 算法 4.3 伪代码 4.4 控制结构 4.5 if选择结构 4.6 if / else选择结构 4.7 while循环结构 4.8 算法设计：实例研究1(计数器控制的循环) 4.9 自上而下逐步细化地构成算法：实例研究2(标记控制的循环) 4.10 自上而下逐步细化地构成算法：实例研究3(嵌套的控制结构) 4.11 赋值操作符 4.12 增量和减量操作符 4.13 基本数据类型 4.14 (可选实例研究) 关于对象的思考：标识类属性
- 第5章 控制结构(第2部分) 5.1 简介 5.2 由计数器控制的循环 5.3 for循环结构 5.4 for结构应用举例 5.5 switch多重选择结构 5.6 do / while循环结构 5.7 break和continue语句 5.8 带标号的break和continue语句 5.9 逻辑操作符 5.10 结构化编程小结 5.11 (可选实例研究) 关于对象的思考：标识对象的状态和活动
- 第6章 方法 6.1 简介 6.2 Java中的程序模块 6.3 Math类的方法 6.4 方法 6.5 方法定义 6.6 数据类型的提升 6.7 Java API包 6.8 随机数的生成 6.9 例子：碰运气游戏 6.10 标识符的持续时间 6.11 作用域规则 6.12 递归 6.13 递归举例：Fibonacci数列 6.14 递归与迭代 6.15 方法重载 6.16 JApplet类的方法 6.17 (可选实例研究) 关于对象的思考：标识类操作
- 第7章 数组 7.1 简介 7.2 数组 7.3 声明数组和给数组分配内存 7.4 数组应用举例 7.4.1 分配数组内存并初始化数组元素 7.4.2 用初值表对数组进行初始化 7.4.3 计算并存储数组元素的值 7.4.4 计算数组元素之和 7.4.5 使用柱状图显示数组数据 7.4.6 使用数组元素作为计数器 7.4.7 使用数组分析调查结果 7.5 引用和引用参数 7.6 把数组传递给方法 7.7 数组排序 7.8 数组查找：线性查找和折半查找 7.8.1 线性查找 7.8.2 采用折半查找对有序数组进行查找 7.9 多维数组 7.10 (可选实例研究) 关于对象的思考：对象之间的协作
- 第8章 基于对象的编程 8.1 简介 8.2 用类实现抽象数据类型：时间 8.3 类作用域 8.4 成员访问控制 8.5 创建包 8.6 初始化类对象：构造函数 8.7 重载的构造函数 8.8 设置和读取方法 8.9 软件复用性 8.10 final实例变量 8.11 组合：对象作为其他类的实例变量 8.12 包访问 8.13 this引用 8.14 终结函数 8.15 static类成员 8.16 数据抽象和封装 8.17 (可选实例研究) 关于对象的思考：开始对电梯模拟系统的类进行编
- 第9章 面向对象的编程 9.1 简介 9.2 超类和子类 9.3 protected成员 9.4 超类对象和子类对象之间的关系 9.5 子类中的构造函数和终结函数 9.6 子类对象向超类对象的隐式转换 9.7 利用继承性的软件工程 9.8 组合和继承的比较 9.9 实例研究：点、圆、圆柱体 9.10 多态性简介 9.11 类型域和switch语句 9.12 动态方法绑定 9.13 final方法和final类 9.14 抽象超类和具体类 9.15 多态性实例 9.16 实例研究：多态性在工资系统中的应用 9.17 新类和动态绑定 9.18 实例研究：继承接口和实现 9.19 实例研究：创建和使用接口 9.20 内部类定义 9.21 内部类定义的注释 9.22 基本类型的类型包装类 9.23 (可选实例研究) 关于对象的思考：电梯模拟系统中继承性的应

<<Java程序设计教程>>

用 9.24 (选学) 揭示设计模式: 创建型设计模式、结构型设计模式及行为模型设计模式简介
9.24.1 创建型设计模式 9.24.2 结构型设计模式 9.24.3 行为型设计模式 9.24.4 结束语
9.24.5 Internet和WWW资源 第10章 字符串和字符 10.1 简介 10.2 字符和字符串的基础知识
10.3 String类的构造函数 10.4 String类的length、charAt和getChars方法 10.5 字符串比较
10.6 String类的hashCode方法 10.7 在字符串中查找字符和子串 10.8 从字符串中抽取子串
10.9 字符串连接 10.10 String类的方法 10.11 String类的valueOf方法 10.12 String类的intern方法
10.13 StringBuffer类 10.14 StringBuffer类的构造函数 10.15 StringBuffer类的length、capacity、Length和ensureCapacity方法
10.16 StringBuffer类的charAt、setCharAt、getChars和reverse方法
10.17 StringBuffer类的append方法 10.18 StringBuffer类的插入和删除方法 10.19 Character类示例
10.20 StringTokenizer类 10.21 洗牌和发牌模拟 10.22 (可选实例研究) 关于对象的思考: 事件处理

<<Java程序设计教程>>

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>