

<<Java编程技术基础>>

图书基本信息

书名：<<Java编程技术基础>>

13位ISBN编号：9787121151804

10位ISBN编号：7121151804

出版时间：2012-1

出版时间：电子工业出版社

作者：刘勇军 等主编

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编程技术基础>>

前言

Java语言以其面向对象、平台无关性、安全性等特征而得到越来越多人的认可和使用。目前，Java作为一种非常流行的编程语言，在各高校和培训机构都有开设。出版的教材也比较多，但大部分理论性较强，学生在学习过程中感到枯燥、困难，因此我们编写了本书。

全书共13章，小案例比较多，综合性较强的案例有3个，每章后有相应的案例、实训和习题。本书注重编程能力，即动手能力的培养，同时也强调对章节知识的及时巩固。

第1章介绍Java的集成开发环境：JDK6与MyEclipse7。

第2章介绍贪吃蛇游戏项目的整体情况，而具体开发步骤将通过学习各章相应知识点后进行具体应用的方式来体现。

第3章介绍Java语言的语法和语句等基础知识。

第4章介绍面向对象的知识：类、对象、继承、抽象、接口等。

第5章介绍数组和字符串类、日期类、随机数类等常用类，还介绍了集合。

第6章介绍异常的处理。

第7章介绍输入/输出流。

第8章介绍Applet的图像类和画图等。

第9章介绍AWT、Swing等图像组件以及事件的处理等。

第10章介绍线程。

第11章介绍网络编程。

第12章介绍Java连接数据库的知识，同时在本章后有一个综合性较强的数据库连接项目：学生成绩管理系统。

第13章介绍公共聊天室程序项目的开发过程。

另外，本书的3个综合项目侧重各不同：贪吃蛇游戏项目侧重Java游戏的开发，学生成绩管理系统侧重JDBC编程应用，公共聊天室程序项目侧重基于Socket的网络编程应用。

这3个项目做到了对本书知识的全覆盖。

本书由刘勇军、孙璐主编，陈虹君、罗国涛、吴雪琴副主编。

其中刘勇军编写了第11章和第13章，孙璐编写了第4章、第6章、第12章，陈虹君编写了第2章、第7章、第8章、第10章，罗国涛编写了第1章、第5章、第9章，吴雪琴编写了第3章。

各章后的贪吃蛇项目程序由陈虹君编写。

本书适合高职高专院校、Java培训机构使用。

由于编者水平有限，错误和不足之处在所难免，恳请广大读者和同仁批评指正。

编者

<<Java编程技术基础>>

内容概要

本书以工程为导向，强化实训和案例教学。
通过案例与工程的训练，加深对理论知识的理解，掌握这些知识后能够开发完整的Java项目。

全书共13章，内容包括Java开发环境介绍、Java语言基础、面向对象基础、数组、常用类与集合、图形用户界面、异常处理、输入/输出流、线程、数据库应用、Applet与Java网络编程等。

本书结构清晰，知识点分布合理。

每章都有与本章知识点结合紧密的案例以及相应实训操作和习题。

本书案例非常丰富，体现的形式多样。

在各章后有对本章知识应用的小案例。

全书提供3个完整的项目：贪吃蛇游戏、学生成绩管理系统和公共聊天室程序；其中，贪吃蛇游戏项目按知识点体现在相应章节后面，并对知识的应用思路有较详细的介绍。

本书可作为大专院校计算机专业的教材，也适合作为Java培训教材。

<<Java编程技术基础>>

书籍目录

第1章 Java开发环境

- 1.1 Java语言简介
- 1.2 Java程序举例
 - 1.2.1 Java应用程序
 - 1.2.2 Java小应用程序Applet
- 1.3 Java开发环境的搭建
 - 1.3.1 JDK的下载与安装
 - 1.3.2 环境变量的配置
 - 1.3.3 Java程序的编译与运行
- 1.4 MyEclipse集成开发环境
 - 1.4.1 MyEclipse 7.0环境配置
 - 1.4.2 MyEclipse下开发Java工程
- 1.5 实训操作

第2章 贪吃蛇游戏项目概述

- 2.1 项目概述
- 2.2 解决方案
 - 2.2.1 工程
 - 2.2.2 类说明
- 2.3 游戏说明与运行效果
 - 2.3.1 游戏说明
 - 2.3.2 运行部分效果
- 2.4 打包与运行

第3章 Java语言基础

- 3.1 标识符、关键字和注释
 - 3.1.1 标识符
 - 3.1.2 关键字
 - 3.1.3 注释
- 3.2 数据类型
 - 3.2.1 数据类型的划分
 - 3.2.2 变量和常量
 - 3.2.3 类型转换
- 3.3 运算符和表达式
 - 3.3.1 运算符
 - 3.3.2 表达式
- 3.4 Java流控制语句
 - 3.4.1 分支语句
 - 3.4.2 循环语句
 - 3.4.3 跳转控制语句
- 3.5 案例：输出九九乘法表程序
- 3.6 实训操作
- 习题

第4章 面向对象基础

- 4.1 面向对象基础概述
 - 4.1.1 类与对象概述
 - 4.1.2 封装和数据隐藏

<<Java编程技术基础>>

- 4.1.3 继承和重用
 - 4.1.4 多态性
 - 4.1.5 方法与消息概述
 - 4.2 类的定义及成员变量初始化
 - 4.3 创建对象
 - 4.3.1 对象的生命周期
 - 4.3.2 创建对象
 - 4.3.3 对象的使用
 - 4.3.4 对象的释放
 - 4.4 类成员的定义
 - 4.4.1 成员的修饰符
 - 4.4.2 常量的定义和最终方法
 - 4.4.3 成员方法的重载——多态性体现
 - 4.5 构造方法
 - 4.5.1 构造方法的定义
 - 4.5.2 带参数的构造方法
 - 4.5.3 构造方法重载
 - 4.6 this的用法
 - 4.7 静态成员
 - 4.7.1 静态成员的特性
 - 4.7.2 静态成员的使用
 - 4.7.3 静态成员变量
 - 4.7.4 静态成员方法
 - 4.8 继承
 - 4.8.1 继承的定义
 - 4.8.2 继承说明
 - 4.8.3 成员变量的隐藏
 - 4.8.4 方法的覆盖
 - 4.8.5 super关键字
 - 4.8.6 子类构造方法
 - 4.9 抽象类
 - 4.10 接口
 - 4.10.1 接口的定义
 - 4.10.2 接口的使用
 - 4.11 包
 - 4.11.1 包的创建
 - 4.11.2 包的引用
 - 4.12 内部类与匿名类
 - 4.12.1 内部类
 - 4.12.2 匿名类
 - 4.13 案例：本章知识在贪吃蛇项目中的应用
 - 4.14 实训操作
 - 习题
- 第5章 数组、常用类与集合
- 5.1 数组
 - 5.1.1 一维数组
 - 5.1.2 多维数组

<<Java编程技术基础>>

5.2 字符串类

5.2.1 String类及其函数

5.2.2 StringBuffer类及其函数

5.3 Math类

5.4 Random类

5.5 数字类

5.5.1 包装类

5.5.2 数字类与字符串类型间转换的常用方法

5.6 日期类

5.7 集合

5.7.1 集合概述

5.7.2 Collection

5.7.3 List

5.7.4 Set

5.8 案例

5.8.1 案例一：输出杨辉三角形

5.8.2 案例二：简易学生管理系统

5.8.3 案例三：本章知识在贪吃蛇项目中的应用

5.9 实训操作

习题

第6章 异常处理

6.1 异常处理的概念和Java异常处理的体系结构

6.2 异常处理

6.2.1 try-catch-finally语句

6.2.2 throw语句

6.2.3 throws子句

6.3 自定义异常

6.4 案例：算数运算中的异常处理

6.5 实训操作

习题

第7章 输入/输出流

7.1 输入/输出概述

7.2 标准输入/输出流

7.3 文件类

7.4 字节输入/输出流

7.5 字符输入/输出流

7.6 缓冲流

7.7 随机存取文件

7.8 案例：内容的输入与存放

7.9 实训操作

习题

第8章 Applet

8.1 Applet概述

8.2 Applet的生命周期

8.3 paint()方法与Graphics类

8.4 案例：本章知识在贪吃蛇项目中的应用

8.5 实训操作

<<Java编程技术基础>>

习题

第9章 图形用户界面

9.1 AWT

9.1.1 AWT概述

9.1.2 组件和容器

9.2 布局设计

9.2.1 FlowLayout布局

9.2.2 BorderLayout布局

9.2.3 CardLayout布局

9.2.4 GridLayout布局

9.3 Swing

9.4 事件处理

9.4.1 事件处理机制

9.4.2 事件处理方法

9.4.3 典型事件处理

9.5 案例

9.5.1 案例一：简单计算器的实现

9.5.2 案例二：简单记事本的实现

9.5.3 案例三：本章知识在贪吃蛇项目中的应用

9.6 实训操作

习题

第10章 线程

10.1 线程概述

10.2 线程的创建与启动

10.3 线程的状态与常用方法

10.3.1 线程的状态

10.3.2 线程常用方法

10.4 线程优先级和调度

10.5 案例

10.5.1 案例一：模拟球的弹跳

10.5.2 案例二：本章知识在贪吃蛇项目中的应用

10.6 实训操作

习题

第11章 Java网络编程

11.1 IP地址与InetAddress类

11.1.1 IP地址简介

11.1.2 InetAddress类

11.2 基于URL的Java网络编程

11.2.1 统一资源定位符URL

11.2.2 URL组成

11.2.3 URL创建

11.2.4 URL解析

11.2.5 从URL读取WWW网络资源

11.3 基于Socket的Java网络编程

11.3.1 Socket通信

11.3.2 Socket通信机制

11.3.3 创建Socket

<<Java编程技术基础>>

11.3.4 客户端Socket

11.3.5 服务器端的ServerSocket

11.3.6 打开输入/输出流

11.3.7 关闭Socket

11.4 案例：简易通信程序设计

11.5 实训操作

习题

第12章 数据库应用

12.1 JDBC

12.1.1 JDBC概述

12.1.2 JDBC API

12.1.3 Java访问数据库的步骤

12.2 查询记录

12.2.1 根据条件查询记录

12.2.2 对查询的记录进行排序输出

12.2.3 通配符查询

12.2.4 preparedStatement()方法的应用

12.3 更新记录

12.4 添加记录

12.5 删除记录

12.6 案例：学生成绩管理系统

12.6.1 数据库的相关操作

12.6.2 主界面设计

12.6.3 查询模块设计

12.6.4 添加记录模块设计

12.6.5 修改记录模块设计

12.6.6 删除记录模块设计

12.7 实训操作

习题

第13章 综合案例

13.1 公共聊天室程序说明

13.2 公共聊天室程序设计

13.2.1 登录流程

13.2.2 注册流程

13.2.3 聊天流程

13.2.4 聊天服务器

13.3 案例：公共聊天室应用程序

13.3.1 数据处理实现

13.3.2 登录实现

13.3.3 注册实现

13.3.4 聊天实现

13.3.5 聊天服务器实现

<<Java编程技术基础>>

编辑推荐

《Java编程技术基础》可作为大专院校计算机专业的教材，也适合作为Java培训教材。

<<Java编程技术基础>>

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>