第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787121154058

10位ISBN编号：7121154056

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：杨晓燕

页数：320

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

第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计>>

内容概要

本书内容主要包括：Java语言概述、Java语言基础、Java输入/输出、程序流程控制结构和方法、数组、Java类和对象、类的继承和接口、Java包和异常、面向对象设计的基本原则及设计模式初步、图形处理、图形用户界面、多线程、综合案例——聊天通信等。

书中程序在JDK 5.0/JDK 6.0中经过验证，并给出运行结果。
课后练习丰富，包括习题、问题探究和SCJP试题。
本书免费提供配套教学资源包，包括电子课件、习题参考答案和实验安排，请登录华信教育资源网（www.hxedu.com.cn）免费注册下载。

第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计>>

书籍目录

第1章　Java语言概述
1.1　Java语言崛起
1.2　Java语言与C、C++语言
1.3　Java语言的特点
1.4　Java程序的类型及其不同的编程模式
1.5　Java程序开发过程
1.6　Java编程环境与开发工具
1.6.1　JDK的下载和安装
1.6.2　环境变量的配置
1.6.3　JDK开发工具简介
1.6.4　Java程序开发步骤小结
习题1
问题探究1
第2章　Java语言基础
2.1　标识符、关键字和分隔符
2.1.1　标识符和关键字
2.1.2　分隔符
2.2　数据类型
2.2.1　基本数据类型
2.2.2　变量
2.3　运算符与表达式
2.3.1　算术运算符
2.3.2　赋值运算符
2.3.3　关系运算符
2.3.4　逻辑运算符
2.3.5　条件运算符
2.3.6　其他运算符
2.3.7　运算符的优先级
2.4　字符串
2.4.1　创建String对象
2.4.2　创建StringBuffer对象
2.5　案例实现
习题2
问题探究2
第3章　Java输入/输出
3.1　标准输入/输出方法
3.1.1　标准输出方法
3.1.2　Scanner键盘输入类
3.1.3　read方法的使用
3.2　命令行参数输入法的应用
3.3　流式交互输入/输出的应用
3.3.1　应用举例
3.3.2　Java I/O基本模型
3.4　文件数据的读/写
3.5　JOptionPane对话框输入法

第一图书网, tushu007.com

3.6　案例实现
习题3
问题探究3
第4章　程序流程控制结构和方法
4.1　语句和程序流程控制结构
4.2　选择结构
4.2.1　选择语句
4.2.2　多选择结构switch语句
4.3　循环结构
4.3.1　三种循环语句
4.3.2　循环程序结构小结
4.3.3　循环嵌套和continue、break语句
4.4　算法设计
4.4.1　迭代算法
4.4.2　穷举算法
4.4.3　复杂程序解决方案和方法
4.5　案例实现
习题4
问题探究4
第5章　数组
5.1　数组的基本概念
5.2　一维数组
5.2.1　一维数组的声明
5.2.2　一维数组内存申请
5.2.3　一维数组的初始化
5.2.4　测定数组的长度
5.2.5　foreach语句与数组
5.3　二维数组
5.3.1　认识二维数组
5.3.2　二维数组的声明与创建
5.3.3　二维数组元素的初始化
5.3.4　二维数组的引用
5.4　案例实现
习题5
问题探究5
第6章　Java类和对象
6.1　面向对象程序设计
6.2　类的描述
6.2.1　类的定义
6.2.2　成员变量的访问控制符
6.2.3　成员方法
6.2.4　成员变量和局部变量
6.2.5　final变量
6.3　对象的创建与使用
6.3.1　对象的创建
6.3.2　对象的比较
6.3.3　对象的使用

第一图书网, tushu007.com

6.3.4　释放对象
6.3.5　Java变量内存分配
6.3.6　匿名对象
6.4　构造方法
6.4.1　构造方法的作用和定义
6.4.2　this引用
6.5　static变量与static方法
6.5.1　static变量
6.5.2　static方法
6.6　成员方法
6.6.1　方法调用与参数传递方式
6.6.2　方法重载
6.6.3　final方法和abstract方法
6.7　类和对象的综合应用案例——股票收益计算
6.8　实用工具类
6.8.1　向量类Vector
6.8.2　日期类Date、Calendar与DateFormat
6.9　泛型
6.9.1　泛型的概念和泛型类的声明
6.9.2　泛型的应用
6.10　案例实现
习题6
问题探究6
第7章　类的继承和接口
7.1　类的继承
7.1.1　继承的概念
7.1.2　创建子类
7.1.3　关于父类的构造方法
7.2　成员变量的隐藏和成员方法的重构
7.3　类与类之间的数据类型转换
7.4　抽象类
7.5　接口
7.5.1　接口概述
7.5.2　接口的定义
7.5.3　实现接口的类定义
7.5.4　接口的多态性
7.6　案例实现
习题7
问题探究7
第8章　Java包和异常
8.1　包
8.1.1　创建包
8.1.2　类的包外引用
8.1.3　使用jar命令打包与引用
8.2　异常处理
8.2.1　异常的基本概念
8.2.2　异常处理机制

第一图书网, tushu007.com

8.2.3　自定义异常类
8.2.4　GUI应用程序的异常处理
8.3　案例实现
习题8
问题探究8
第9章　面向对象程序设计的基本原则及设计模式初步
9.1　UML类图
9.1.1　类的UML图
9.1.2　接口表示
9.1.3　依赖关系
9.1.4　关联关系
9.1.5　聚合关系
9.1.6　组合关系
9.1.7　泛化关系
9.1.8　实现关系
9.2　面向对象程序设计的基本原则
9.2.1　发现变化，封装变化
9.2.2　单一职责原则和最少知识原则
9.2.3　开放-封闭原则
9.2.4　子类型能够替换基类型原则
9.2.5　合成/聚合复用原则
9.3　面向对象的设计模式
9.3.1　对设计模式的理解
9.3.2　策略模式
9.3.3　中介者模式
9.3.4　模板方法模式
9.4　案例实现
习题9
问题探究9
第10章　图形处理
10.1　Java坐标系
10.2　图形的颜色控制
10.3　Graphics类的基本图形
10.3.1　绘制直线和矩形
10.3.2　绘制圆弧
10.3.3　绘制多边形
10.4　文字输出
10.5　绘图模式控制
10.6　案例实现
习题10
问题探究10
第11章　图形用户界面
11.1　图形用户界面概述
11.1.1　图形用户界面组件
11.1.2　组件分类
11.1.3　常用容器类的应用
11.2　事件处理

第一图书网, tushu007.com

11.2.1　基本概念
11.2.2　事件处理机制
11.2.3　事件处理的实现方式
11.2.4　适配器类
11.3　一般组件
11.3.1　标签——JLabel类
11.3.2　按钮——JButton类
11.3.3　文本框——JTextField类与JPasswordField类
11.3.4　文本区——JTextArea类
11.3.5　列表框组件——JComboBox类和JList类
11.3.6　滚动窗格——JScrollPane类
11.3.7　复选框和单选按钮——JCheckBox类和JRadioButton类
11.3.8　滑动条——JSlider类
11.3.9　多事件处理示例
11.4　菜单与对话框
11.4.1　创建菜单
11.4.2　弹出式菜单
11.4.3　对话框
11.5　布局管理器
11.5.1　顺序布局——FlowLayout
11.5.2　边界布局——BorderLayout
11.5.3　网格布局——GridLayout
11.5.4　卡片布局——CardLayout
11.5.5　手工布局
11.6　JApplet的使用
11.7　Java事件类方法列表
11.8　案例实现
习题11
问题探究11
第12章　多线程
12.1　多线程概述
12.1.1　基本概念
12.1.2　线程的状态与生命周期
12.1.3　线程的调度与优先级
12.2　创建和运行线程
12.2.1　利用Thread类创建线程
12.2.2　用Runnable接口创建线程
12.3　线程间的数据共享
12.4　多线程的同步控制
12.4.1　线程同步相关概念

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：Sun公司的Java语言开发小组汲取了C++语言的精华，并将其组合到Java语言中，舍弃了C++语言中低效率和不便于程序员使用的特性。
Java小组也创造了一些新的特性，给予Java语言开发基于Internet的应用程序时所必需的动态性。
Java语言的目的并不是改进C++语言并最终取代C++语言。
C++和Java这两种语言是设计用来解决不同问题的。
Java语言是用来设计必须共存于不同机器的应用程序——常常基于Internet的基础之上。
相反，C++语言用来开发在一台特定机器上运行的程序，尽管C++程序被重新编译后能够在其他机器上运行。
Java语言的许多基本结构与C++语言相似，有时甚至相同。
例如，Java是一种面向对象编程语言，它用类来创建对象的实例。
类具有数据成员和方法成员，这与C++语言中的类是相似的。
但是Java语言没有指针，而在C／C++语言中，指针则是一块基石。
在C++语言中，正确使用指针能使程序富有效率，但是指针难以掌握，如果使用不当会导致运行错误。
Java语言带有自动的垃圾收集器，这是在C／C++语言中没有的功能。
垃圾收集器是一个常规程序，收集程序中不再使用的内存，程序员不必编写代码来释放之前使用的内存。
在不同的平台上使用C／C++程序时，系统会对每种数据类型依平台的不同分配不同的字节数。
而Java语言会为各种数据类型分配合理的固定位数，在每种平台上都不改变，这样便保证了Java语言的平台无关性。

第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计>>

编辑推荐

《高等学校计算机规划教材:Java面向对象程序设计》为“十一五”浙江省重点教材建设项目。

第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计>>

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