

<<Java 2程序设计案例汇编>>

图书基本信息

书名：<<Java 2程序设计案例汇编>>

13位ISBN编号：9787302179870

10位ISBN编号：7302179875

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：童勇木

页数：185

字数：282000

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 2程序设计案例汇编>>

### 前言

Java语言是一种与平台无关的编程语言，它具有“一次编写，随处运行”的特点，所以非常适合于分布式的网络编程。

随着Internet网络在我国的迅速普及，参与和从事网络编程的人员也在不断增加，选用Java语言作为编程工具的网络开发者也越来越多。

Java不仅能够完成在网页中加入动画之类的简单任务，还被应用到商业、金融、安全等重要领域。

本书共分6章。

第1章编程基础，讲解如何编写简单的Java程序；第2章图形界面，从简单到复杂分析如何应用Java的各种图形对象构建用户界面；第3章输入输出系统，讲解Java的输入输出系统以及目录和文件的操作；第4章网络编程，从简单的网络应用入手，着重于对Java网络功能进行介绍，包括基于TCP/UDP的服务器和客户端以及常用协议的程序设计；第5章数据库编程，讲解JDBC的使用方法，数据库的常用操作；第6章特效编程与综合应用，介绍如何综合应用所学的知识编写比较复杂的程序。

## <<Java 2程序设计案例汇编>>

### 内容概要

Java语言具有面向对象、多线程、跨平台等优秀特点，深受广大程序员的青睐。

本书精选实际开发中最为常用的实例来讲解Java 2的功能和技巧，实例的讲解过程一般是先提出设计任务，接着介绍完成该任务的基本思想和方法，然后详细给出其核心程序的源代码，最后分析总结。

本书共分6章，主要内容包括编程基础、图形界面、输入输出系统、网络编程、数据库编程、特效编程与综合应用。

本书所有实例都是从事Java编程人员的经验总结，具有很强的实用性，每一个实例的程序源代码都经过上机调试并运行通过，方便代码移植。

读者可以通过本书学习培养分析问题的方法和编写程序的思路，达到举一反三的效果。

本教材可以独立成书，也可以和其他理论教材配合使用，是一本完全由实践引导的语言入门和提高教材。

本书既可作为高职高专院校师生的教材，也可作为自学者的教材或参考书。

## <<Java 2程序设计案例汇编>>

### 书籍目录

第1章 编程基础 1.1 Application程序编写 1.2 Applet程序编写 1.3 学会异常处理 1.4 异常类的定义  
1.5 学会键盘事件处理 1.6 鼠标事件响应 1.7 数据排序 1.8 学会switch控制语句 1.9 将逗号分隔  
的字符串分解成数组 第2章 图形界面 2.1 简单的帧图形界面 2.2 教材信息录入界面 2.3 使用网格  
袋布局 2.4 创建和弹出对话框 2.5 用不同字体显示文字 2.6 用不同颜色显示文字 2.7 绘制图形  
2.8 装入和显示多幅图像 2.9 使用swing包图形组件 2.10 密码验证界面 2.11 使用颜色选择对话框  
2.12 下拉框选择字体 2.13 列表框选择字体 2.14 程序启动界面 2.15 菜单 2.16 树状结构图  
2.17 使用工具栏 2.18 使用文件选择器 2.19 滑杆的使用 2.20 使用进度条 2.21 绘制五角星 第3  
章 输入/输出系统 3.1 字符串的输入和显示 3.2 管理目录和文件 3.3 简单二进制的文件读写 3.4  
带格式的文件输入/输出 3.5 文件的随机读取 3.6 zip格式文件压缩 3.7 打印图片 第4章 网络编程  
4.1 取得IP地址 4.2 编写TCP方式的通信程序 4.3 使用UDP进行数据通信 4.4 制作网页浏览器  
4.5 发送邮件 第5章 数据库编程 5.1 连接数据库 5.2 查询数据库 5.3 修改数据库 第6章 特效编程  
与综合应用 6.1 学生成绩录入界面 6.2 龟兔赛跑模拟 6.3 在线聊天程序 6.4 编写记事本程序  
6.5 编写计算器程序 6.6 时钟 6.7 在网页中播放声音 6.8 在应用程序中播放声音 6.9 在应用程  
序中播放视频 6.10 图像的淡入淡出 参考文献

## <<Java 2程序设计案例汇编>>

### 章节摘录

第一，明确要编写一个Application程序，因此在定义主类时必须有一个命名为main的方法；第二，程序要接收一个字符串参数，因此需要在程序中定义一个字符串类型的变量用来接收传人的参数；第三，程序有输入输出操作，因此必须引入java.io包；第四，程序可以使用System.out.println()方法来显示文字。

要编写一个Applet程序，需要引入java.applet包，并且程序的主类必须被定义成Applet类的子类。另外，Applet程序是图形界面，要在图形界面上显示文字，就需要引入java.awt包。

该程序继承Applet类的两个方法：init()和paint()。

init()方法是在创建Applet类的实例时运行的，我们用它来取得参数值并保存下来；在paint()方法中将结果显示出来。

程序要接收两个参数，所以要定义一个具有三个元素字符串数组来保存传人的参数和连接后的字符串。

使用getParameter()方法类取得参数值。

最后在paint()方法中使用g.drawString()方法将结果显示出来。

## <<Java 2程序设计案例汇编>>

### 编辑推荐

《Java 2程序设计案例汇编》既可作为高职高专院校师生的教材，也可作为自学者的教材或参考书。

<<Java 2程序设计案例汇编>>

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>