

<<Java开发技术与工程实践>>

图书基本信息

书名：<<Java开发技术与工程实践>>

13位ISBN编号：9787302231349

10位ISBN编号：7302231346

出版时间：2010-11

出版时间：清华大学出版社

作者：张思民

页数：304

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开发技术与工程实践>>

### 内容概要

本书是为学生在学习了java语言基础知识以后, 指导学生进行java语言课程设计及应用实践而编写的。书中选取了java语言在应用程序设计、数字图像处理与多媒体技术、网络应用系统、串口通信技术、游戏程序设计、移动通信程序设计等6个不同方面的典型应用。

本书深入剖析了应用系统的开发思路、方法和技巧, 详细地讲述了基于jav的应用系统开发的全过程。对于系统设计、开发环境选择、系统功能模块设计、各个功能模块的创建等应用系统开发过程进行了详细的讲解。

这对学生进一步系统掌握java应用系统的设计思想及培养学生解决实际工程应用问题的能力具有引导作用。

本书是作者《java程序设计实践教程》的改编版, 在原书的基础上增补了项目案例, 对所有案例重新进行了分析说明和注解, 并将较大项目案例分割成多个简单小项目分别讲解, 便于读者理解和掌握。

本书所涉及的基础知识, 请参阅作者的《java语言程序设计》(清华大学出版社)。

本书适合作高等院校学生课程设计、毕业设计及java应用实践课程的教学用书, 也可作java程序设计应用开发人员的参考用书。

## &lt;&lt;Java开发技术与工程实践&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 java语言应用程序设计	第1章 图形用户界面设计	1.1 窗体程序设计
1.1.1 java窗体jframe类	1.1.2 java的界面布局原理	1.1.3 常见的布局管理器
1.1.4 界面布局应用示例	1.2 程序启动界面	1.2.1 java程序启动界面的设计要点
1.2.2 启动界面程序的实现	1.3 树型分层结构	1.3.1 树型控件简介
系统默认的树型结构	1.3.3 处理节点事件	1.3.4 文件目录树
树和输入输出流实现日历记事本	课程设计	1.3.5 结合
多线程	第2章 多线程应用程序设计	2.1 线程和
2.2 多线程的创建	2.2.1 创建thread子类构造线程	2.2.2 模拟弹子台球
2.2.3 实现runnable接口构造线程	2.2.4 模拟车站售票系统	2.3 模拟火车站售
票系统	课程设计	第3章 数据库应用程序设计
3.1 数据库连接	3.1.1 使用jdbc连接数据库	3.1.2 常用的jdbc类与方法
3.1.3 数据库应用程序开发的一般步骤	3.2 电子词典程序设计	3.2.1 设计目标及完
成功能	3.2.2 系统结构设计	3.2.3 详细设计
课程设计	3.2.4 电子词典程序实现	4.1 系统总体设计
第4章 进销存管理系统	4.1 系统总体设计	4.1.1 设计前的思考
4.1.2 系统总体结构	4.2 建立数据库	4.3 设计实现
4.3.2 窗体在屏幕上居中显示程序	4.3.3 登录程序	4.4 系统主控程序
4.5 用户管理子系统程序	4.6 修改用户密码子系统程序	课程设计
图像处理与多媒体技术	第5章 数字图像处理基础	第二部分 java数字
数字图像处理	5.1 图像的基础概念	5.1.1 数
5.3 载入图像文件	5.1.2 颜色及color类	5.1.3 graphics类
和显示图像	5.3.1 在applet中加载和显示图像	5.2 图像的几种常见格式
课程设计	5.3.2 在application中加载	6.1 图像像素处理
第6章 数字图像处理技术	6.1 图像像素处理	6.2 双缓
6.3 捕获屏幕图像	6.3.1 捕获屏幕图像的原理	6.3.2 捕获屏幕图像示
例	6.3.2 捕获屏幕图像示	课程设计
课程设计	第7章 多媒体处理技术	7.1 java多媒体包jmf
设计	7.1 java多媒体包jmf	7.2 多媒体播放器
7.3 捕获摄像头视频图像	7.3.1 加载摄像头驱动程序	7.3.2 jmf多媒体接
口的应用	7.3.3 捕获摄像头视频图像程序设计	课程设计
系统	第8章 远程数据通信	第三部分 网络应用系
8.1.2 客户机川良务器模式程序设计原理	8.1 java的socket编程概述	8.1.1 充分理解socket
之间通信的聊天室	8.2 远程数据通信程序设计示例	8.3 客户端
服务器端程序实现	8.3.1 设计原理	8.3.2 服务器端程序结构设计
8.3.4 客户端程序结构设计	8.3.2 服务器端程序结构设计	8.3.3 服
第9章 远程视频聊天程序设计	8.3.5 客户端程序实现	课程设计
9.1.2 系统结构设计	9.1 系统描述与结构设计	9.1.1 系统描述
9.2.3 videonetmain类的设计与应用	9.2 系统详细设计	9.2.1 设计前的准备
9.2.5 txtchat类的设计	9.2.1 设计前的准备	9.2.2 系统类的
9.2.6 videochat类的设计	9.2.2 系统类的	9.2.3 系统类的
课程设计	9.2.3 系统类的	9.2.4 speakchat类的设计与应用
第10章 远程屏幕监	9.2.4 speakchat类的设计与应用	课程设计
控系统	第10章 远程屏幕监	10.1 系统结构设计
10.3.1 服务器端程序详细设计	10.2 几个常用的类	10.3 服务器端程序的实现
10.3.2 服务器端应用程序的实现	10.3 服务器端程序的实现	10.4 客户端程序的
10.4.1 客户端程序详细设计	10.4.2 客户端程序实现	课程设计
10.4.2 客户端程序实现	课程设计	第11
章 jsp程序设计基础	11.1 jsp概述	11.1.1 网站建设简介
过程及运行环境	11.1.1 网站建设简介	11.1.2 jsp的工作过
11.2 jsp语法基础	11.1.2 jsp的工作过	11.1.3 jsp开发环境的配置方法
11.3.1 编写javabean	11.1.3 jsp开发环境的配置方法	11.1.4 创建jsp的web应用项目
11.3.2 javabean的存放位置	11.1.4 创建jsp的web应用项目	11.2 jsp文件的内置对象
11.3.3 在jsp中使用	11.2 jsp文件的内置对象	11.3
javabean	11.3 在jsp中使用	javabean
课程设计	第12章 jsp商务网站设计	12.1 jsp网站连接数据库的设计
12.1.1 调用javabean连接数据库	12.1 jsp网站连接数据库的设计	12.2 jsp商务网站设计
12.1.2 连接数据库的javabean	12.2 jsp商务网站设计	12.3 商务网站系统
12.2.1 商务网站的功能	12.2.2 商务网站的总体结构	12.2.3 商务网站系统
12.2.2 商务网站的总体结构	12.2.3 商务网站系统	课程设计
12.2.3 商务网站系统	12.2.4 后台数据库的设计	12.2.5 总控模块页面程序(index.jsp)
总控模块	12.2.4 后台数据库的设计	12.2.5 总控模块页面程序(index.jsp)
12.2.6 页面顶部模块	12.2.5 总控模块页面程序(index.jsp)	课程设计
12.2.7 操作后台数据库的javabean	课程设计	第四部分
java串口通信技术	第13章 java串口通信基础	13.1 串行通信的工作原理
13.1 串行通信的工作原理	13.1 串行通信的工作原理	13.2 java
13.2 java		

<<Java开发技术与工程实践>>

communications	apl开发包	13.2.1	安装串口通信开发包corem.jar	13.2.2	comm
api的类结构	13.3	串口通信的应用	13.3.1	检测出系统所有的rs-232端口	
13.3.2	打开和关闭通信端口	13.3.3	串口通信的监听方式	13.4	从串口读取数据的程序
序设计	13.4.1	设计前的思考	13.4.2	串口读取数据的程序	13.5
据	13.5.1	设计前的思考	13.5.2	串口发送数据程序	课程设计
度检测语音图示系统	14.1	系统分析与设计	14.1.1	需求分析	第14章
14.2	功能分析与设计	14.2.1	串口接收数据	14.2.2	数据库操作
14.2.3	语音服务	14.2.4	图形显示	14.3	动态数据曲线图示设计
码设计	14.4.1	串口接收数据和语音发音程序	14.4.2	动态数据曲线图示程序	14.4
课程设计	第五部分	java游戏程序设计	第15章	“连连看”游戏程序设计	15.1
“连连看”	算法分析	15.1.1	“连连看”的游戏规则	15.1.2	“连连看”
路	15.2	“连连看”游戏界面设计	15.2.1	“连连看”游戏界面设计	算法分析
15.2.2	“连连看”	游戏界面设计	15.3	“连连看”	游戏消除相同数字的算法设计
15.3.1	消除两个相同图案的图形块	15.3.2	消除相邻两点图案相同的图形块	15.4	“
连连看”	游戏图形块重新排列的算法设计	课程设计	第16章	“推箱子”	游戏程序设计
16.1	用方向键控制图形移动	16.1.1	键盘监听接口和击键事件类	16.1.2	用键盘方
向键控制图形块移动	16.1.3	推另一图形移动	16.2	由地图文件安排游戏画面	
16.2.1	地图文件	16.2.2	从地图文件中读取数据	16.2.3	障碍物的处理方法
课程设计	第六部分	java移动通信应用程序设计	第17章	java me程序设计基础	17.1
java me基础	17.1.1	java me概述	17.1.2	建立java me开发环境	17.2
me应用程序设计	17.2.1	应用程序的基本结构	17.2.2	用户界面类	17.2.3
应用程序设计和运行过程	17.2.4	screen高级用户界面设计	课程设计	第18章	手机
游戏设计基础	18.1	游戏gamecanvas类	18.2	动画精灵sprite类	18.3
18.3.1	图层概述	18.3.2	图像贴片tiledlayer类	18.3.3	用图像贴片组合成大背景图
像示例	课程设计	第19章	“打地鼠”	游戏程序设计	19.1
19.1.1	游戏内容	19.1.2	设计前的准备	19.1.3	算法分析
现	19.2.1	锤子精灵hammersprite	19.2.2	地鼠精灵mousesprite	19.2.3
程序maincanvas	19.2.4	midlet程序beatsusliksmidlet	课程设计	附录a	课程设计报告样例

<<Java开发技术与工程实践>>

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>