

## <<面向对象程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302300489

10位ISBN编号：7302300488

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：任宏萍

页数：317

字数：490000

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>

## <<面向对象程序设计教程>>

### 内容概要

《面向对象程序设计教程》从面向对象软件开发的角度出发，以java语言为辅助工具，重点讲述面向对象程序设计的思想、方法、技术以及面向对象的编程原则，使读者能较全面地了解面向对象软件开发的方法和实现过程，更好地理解 and 掌握面向对象的程序设计。

《面向对象程序设计教程》分为9章，从面向对象软件开发概述讲起，包括面向对象的基本概念、统一建模语言uml部分内容、程序设计模式等，以帮助读者打下良好的面向对象程序设计基础；其次讲述了java语言编程的基础知识；然后以三层程序设计模式为主线，分别讲解问题域类、图形用户界面类、数据访问类的设计与实现以及它们之间如何交互共同完成系统功能，其中包括设计、实现面向对象的重要概念：封装、继承、多态和类之间的各种关系，数据库访问以及异常处理等；最后讲解基于web的应用开发。

《面向对象程序设计教程》的附录介绍java应用开发环境的建立、myeclipse(含tomcat)的安装和使用说明以及常用的面向对象程序设计的术语和词汇的解释。

《面向对象程序设计教程》可作为高等院校计算机相关专业及软件工程专业“面向对象程序设计”课程的教材，也可作为高校教师、软件开发人员和计算机科技人员的学习参考书。

## <<面向对象程序设计教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 面向对象软件开发概述

1.1面向对象及软件开发

1.2面向对象的基本概念

1.3uml简介

1.4程序设计模式及风格

1.5本章小结

练习题

#### 第2章 java基石出矢口识

2.1认识java

2.2标识符、关键字和分隔符

2.3变量和常量

2.4数据类型及转换

2.5运算符与表达式

2.6控制流程语句

2.7数组

2.8本章小结

练习题

#### 第3章 java的类及使用

3.1java的程序包

3.2字符串类string

3.3动态数组类arraylist

3.4日期类date、calendar与dateformat

3.5其他几个常用的类

3.6什么是良好的编程习惯

3.7本章小结

练习题

#### 第4章 自定义类(问题域类)

4.1类的详细设计

4.2类的定义

4.3类的使用

4.4静态变量和静态方法

4.5方法的重载

4.6异常及异常处理

4.7本章小结

练习题

#### 第5章 继承与多态

5.1类的继承

5.2抽象类与抽象方法

5.3多态性

5.4接口

5.5本章小结

练习题

#### 第6章 类之间的关系及实现

6.1关联关系及实现

6.2聚合关系及实现

## <<面向对象程序设计教程>>

6.3依赖关系及实现

6.4本章小结

练习题

第7章 图形用户界面

7.1java的gui类及应用

7.2用户界面事件的处理

7.3自定义gui类

7.4用户界面类与问题域类的交互

7.5用户界面设计的原则

7.6本章小结

练习题

第8章 数据持久化和数据访问的实现

8.1数据持久化

8.2文件及访问

8.3数据库及sql

8.4数据访问的实现

8.5较复杂的数据库访问的实现

8.6本章小结

练习题

第9章 web应用系统的开发

9.1web基本知识

9.2web应用系统结构

9.3java servlet

9.4jsp

9.5web应用系统的设计模式与架构

9.6web应用系统开发实例

9.7本章小结

练习题

附录ajava application开发环境的建立

a.1下载和安装myeclipse

a.2使用myeclipse编写java程序

a.3导入java class

a.4导出java项目

a.5调试(debug)java程序

附录bjava web应用开发环境的建立

b.1建立web项目

b.2创建、编辑、编译web应用文件

b.3调试运行jsp文件

b.4项目的发布

附录c常用术语或词汇表

参考文献

## &lt;&lt;面向对象程序设计教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：例7—6程序中处理数字格式时用到了Java提供DecimalFormat类，该类可帮你用最快速度将数字格式化成你需要的格式。

DecimalFormat类主要靠#和0两种占位符号来指定数字长度。

0表示如果位数不足则以0填充，#表示只要有可能就把数字拉上这个位置。

如果你想了解更多，请参考java.text.DecimalFormat类的文档。

7.5用户界面设计的原则 开发工具Eclipses可以通过加插件在窗体上拖曳组件的方式为用户界面设计提供非常简便的方法。

用户界面的设计和规划不仅影响到它本身外观的可观赏性，而且对于应用程序的可操作性也有很重要的作用。

一个优秀的程序员在设计应用程序时，总是从用户角度出发，以方便用户的使用为程序设计的目标。由于用户第一次接触应用程序就是从界面开始的，因此如何设计应用程序的界面从某种意义上来说是很重要的。

大多数用户界面设计的原则包括对颜色、文字和框架的设计的要求。

在界面设计开始之前，可以先将设计的界面画在纸上，然后考虑哪些组件是必需的，组件的位置、大小、一致性编排及各组件之间的联系等。

在开始制作界面之前做一点简单设计会加快应用程序的设计进程。

用户界面设计原则主要包括以下几点。

#### (1) 组件位置的安排。

在绝大多数的程序界面设计中，并不是所有的元素都具有相同的重要性，所以应抓住重点。

将较重要的元素定位在对用户来说处在一目了然的位置，重要的和需要经常访问的元素应当处于显著的位置，次要的元素则应当处于次要的位置。

习惯的阅读顺序一般是从左到右，从上到下，因此，最重要的元素应当放在左边和上面。

另外，按照组件在功能上的联系，应将它们放在一起，便于用户使用。

#### (2) 组件风格的一致性。

在应用程序中保持不同组件风格的一致性，对提高应用程序的可用度来说是非常重要的。

一致性的外观体现应用程序的协调性。

如果缺乏一致性就会使界面混乱而无序，这样的界面将会使应用程序看起来混乱，给用户的使用带来不便。

当有多种组件被同时利用时，要尽可能使它们采用同一风格。

例如，在组件中要使用相同的颜色作为背景色等，并且要坚持用同一种风格贯穿整个应用系统的界面。

#### (3) 保持界面的简洁。

界面设计最重要的原则就是简洁明了。

在界面上，应当形成一种简洁明了的布局。

一个界面上有太多的组件会导致界面杂乱无章，给用户寻找所需内容或组件带来不便或困难。

在设计中也需要插入空白空间来突出设计的元素。

行列整齐、行距一致的界面安排也会使界面容易阅读。

## <<面向对象程序设计教程>>

### 编辑推荐

《高等院校信息技术规划教材:面向对象程序设计教程》的附录介绍Java应用开发环境的建立、MyEclipse (含Tomcat) 的安装和使用说明以及常用的面向对象程序设计的术语和词汇的解释。  
《高等院校信息技术规划教材:面向对象程序设计教程》可作为高等院校计算机相关专业及软件工程专业“面向对象程序设计”课程的教材,也可作为高校教师、软件开发人员和计算机科技人员的学习参考书。

<<面向对象程序设计教程>>

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>