

<<面向对象Java技术教程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象Java技术教程>>

13位ISBN编号：9787560629643

10位ISBN编号：7560629644

出版时间：2013-1

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：徐宏喆

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Java技术教程>>

内容概要

面向对象(Object Oriented, OO)是计算机界关心的重点之一, 而设计模式是面向对象的热门话题, 也是广泛使用和研究的热点。

国内外许多高校都开设了面向对象的课程, 但是面向对象涉及的概念很多, 结构复杂, 内容广泛, 使不少初学者感到学习难度较大。

徐宏喆等编著的《面向对象Java技术教程》是一本全面介绍面向对象技术的教材, 分为基础篇、进阶篇、高级篇三部分。

基础篇重点讲解面向对象的基础知识; 进阶篇主要讲解了24种面向对象的设计模式; 高级篇介绍了面向服务的体系架构(SOA)和云计算。

作者参阅了大量国内外面向对象以及设计模式的教材, 认真分析了读者在学习过程中遇到的困难。为了方便读者的理解和使用, 本书采用通俗易懂的语言来解释许多复杂的概念, 并使用大量实例深入浅出地讲解面向对象的基础知识和基础应用。

本书内容全面, 概念清晰, 例题丰富, 循序渐进, 易于学习。

《面向对象Java技术教程》可以作为大学计算机专业本科生、研究生学习面向对象技术的基础教材, 也可以作为从事软件研究和开发工作的技术人员的参考书。

<<面向对象Java技术教程>>

书籍目录

第一部分 基础篇第1章 面向对象基础 1.1 面向对象方法 1.1.1 面向对象方法的内涵 1.1.2 面向对象方法的基本概念 1.1.3 面向对象的产生 1.1.4 面向对象的优势 1.2 类和对象 1.2.1 类的定义和对象的创建 1.2.2 成员变量和局部变量 1.2.3 成员方法 1.2.4 方法的重载 1.2.5 构造函数 1.2.6 对象 1.2.7 访问控制符 1.3 面向对象的特征 1.3.1 封装 1.3.2 继承 1.3.3 抽象 1.3.4 多态 本章小结 练习题第2章 面向对象的开发过程 2.1 面向对象分析 2.1.1 概论 2.1.2 需求陈述 2.1.3 建立对象模型 2.1.4 建立动态模型 2.1.5 建立功能模型 2.2 面向对象设计 2.2.1 面向对象设计的准则 2.2.2 问题域部分的设计 2.2.3 人机交互部分的设计 2.2.4 任务管理部分的设计 2.2.5 数据管理部分的设计 2.3 面向对象编程实现 2.3.1 编程语言的选择 2.3.2 面向对象语言的技术支持 2.3.3 面向对象程序设计的风格 2.4 面向对象的测试 2.4.1 面向对象测试概述 2.4.2 面向对象测试策略 2.4.3 设计测试用例 本章小结 练习题第3章 面向对象软件设计基础 3.1 面向对象设计视点 3.1.1 复用(Reusability) 3.1.2 扩展(Extensibility) 3.1.3 分离与封装变化(Separability&Changel 3.1.4 低耦合高内聚(Low Coupling&High Cohesion) 3.2 面向对象软件设计原则 3.2.1 开放封闭原则(OCP) 3.2.2 单一职责原则(SRP) 3.2.3 里氏代换原则(LSP) 3.2.4 依赖倒转原则(DIP) 3.2.5 接口隔离原则(ISP) 3.2.6 迪米特法则(LoD) 3.2.7 其他原则 3.3 UML类图简介 3.3.1 类 3.3.2 接口 3.3.3 继承 3.3.4 实现 3.3.5 依赖 3.3.6 关联 3.3.7 聚合(联合) 3.3.8 组合(合成) 本章小结 练习题第二部分 进阶篇第4章 设计模式基础 4.1 概述 4.1.1 设计模式的概念 4.1.2 设计模式的基本要素 4.1.3 设计模式的使用 4.2 设计模式的类型 4.2.1 创建型设计模式 4.2.2 结构型设计模式 4.2.3 行为型设计模式 本章小结 练习题第5章 创建型设计模式 5.1 简单工厂模式(simple Factory) 5.1.1 角色及其职责 5.1.2 应用示例 5.1.3 效果分析 5.2 工厂方法模式(Factory : Method) 5.2.1 角色及其职责 5.2.2 应用示例 5.2.3 效果分析 5.3 抽象工厂模式(Abstract Factory) 5.3.1 角色及其职责 5.3.2 应用示例 5.3.3 效果分析 5.4 建造者模式(Builder) 5.4.1 角色及其职责 5.4.2 应用示例 5.4.3 效果分析 5.5 单件模式(Singleton) 5.5.1 角色及其职责 5.5.2 应用示例 5.5.3 效果分析 5.6 原型模式(Prototype) 5.6.1 角色及其职责 5.6.2 应用示例 5.6.3 效果分析 本章小结 练习题第6章 结构型设计模式 6.1 适配器模式(Adapter) 6.1.1 角色及其职责 6.1.2 应用示例 6.1.3 效果分析 6.2 装饰模式(Decorator) 6.2.1 角色及其职责 6.2.2 应用示例 6.2.3 效果分析 6.3 桥接模式(Bridge) 6.3.1 角色及其职责 6.3.2 应用示例 6.3.3 效果分析 6.4 享元模式(Flyweight) 6.4.1 角色及其职责 6.4.2 应用示例 6.4.3 效果分析 6.5 外观模式(f~acade) 6.5.1 角色及其职责 6.5.2 应用示例 6.5.3 效果分析 6.6 代理模式(PToxy) 6.6.1 角色及其职责 6.6.2 应用示例 6.6.3 效果分析 6.7 组合模式(Composite) 6.7.1 角色及其职责 6.7.2 应用示例 6.7.3 效果分析 本章小结 练习题第7章 行为型设计模式 7.1 模板方法模式(Template Method) 7.1.1 角色及其职责 7.1.2 应用示例 7.1.3 效果分析 7.2 观察者模式(Observer) 7.2.1 角色及其职责 7.2.2 应用示例 7.2.3 效果分析 7.3 迭代器模式(Iterator) 7.3.1 角色及其职责 7.3.2 应用示例 7.3.3 效果分析 7.4 责任链模式(chain of Responsibility) 7.4.1 角色及其职责 7.4.2 应用示例 7.4.3 效果分析 7.5 备忘录模式(Memenm) 7.5.1 角色及其职责 7.5.2 应用示例 7.5.3 效果分析 7.6 命令模式(Command) 7.6.1 角色及其职责 7.6.2 应用示例 7.6.3 效果分析 7.7 状态模式(State) 7.7.1 角色及其职责 7.7.2 应用示例 7.7.3 效果分析 7.8 访问者模式(Visitor) 7.8.1 角色及其职责 7.8.2 应用示例 7.8.3 效果分析 7.9 中介者模式(Mediator.) 7.9.1 角色及其职责 7.9.2 应用示例 7.9.3 效果分析 7.10 策略模式(Strategy) 7.10.1 角色及其职责 7.10.2 应用示例 7.10.3 效果分析 7.11 解释器模式(Interpreter) 7.11.1 角色及其职责 7.11.2 应用示例 7.11.3 效果分析 本章小结 练习题第8章 综合实例一 武侯预伏锦囊计 8.1 问题描述 8.2 需求分析 8.3 系统类结构 8.4 各主要操作的活动图 8.5 设计中采用的主要设计模式 8.6 程序代码第三部分 高级篇第9章 SOA与云计算 9.1 SOA概述 9.1.1 SOA的基本思想及要素 9.1.2 SOA的设计原则 9.1.3 SOA的框架 9.2 云计算简介 9.2.1 云计算的定义 9.2.2 云计算的体系架构 9.2.3 云服务 9.3 SOA与云计算的关系 9.3.1 SOA与Web云服务 9.3.2 SOA与云计算的比较 9.4 SOA与云计算的应用分析 本章小结 练习题参考文献

<<面向对象Java技术教程>>

编辑推荐

徐宏喆等编著的《面向对象Java技术教程》是一本全面介绍Java面向对象程序设计的原理和模式的教材，分为基础篇、进阶篇和高级篇三部分。

基础篇重点讲解面向对象的基础知识，进阶篇主要讲解了24种面向对象的设计模式，高级篇介绍了sOA与云计算。

其中进阶篇是本书的重点内容，列举了大量的应用示例，所有示例都采用两种不同方案来实现：一种不采用任何设计模式，另一种则采用各章节中介绍的设计模式。

这样既突出了原理和方法的阐述，又保证有一定的实用性，同时也确保了一定的广度和深度。

希望通过对两种方案的分析、对比，使读者进一步加深对设计模式的理解。

<<面向对象Java技术教程>>

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>