

图书基本信息

书名：<<Visual J++6.0在多媒体开发中的应用 (平装)>>

13位ISBN编号：9787115081094

10位ISBN编号：7115081093

出版时间：1999年11月

出版时间：人民邮电出版社 (1999年11月1日)

作者：陈甬江

页数：333

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>

内容概要

本书结合多个具体实例通俗地介绍Visual J++ 6.0的实际应用，全书分为入门篇、进阶篇、高级篇、实践篇4部分共8章，从Java语言概念开始直到高级的多媒体程序设计，全面系统地讲解如何使用Visual J++ 6.0制作多媒体软件的方法，内容包括：Java语言基础，图形与文本，图形界面基础，高级图形界面设计，例外处理，多线程，多媒体技术、图形、动画和声音，Java的网络应用等。通过实际制作一个多媒体程序，读者将会在无尽的乐趣中获得所需要的知识。

本书内容实用，结构合理，适合于程序开发人员、计算机编程爱好者及大专院校有关专业师生阅读参考。

书籍目录

第一篇 入门篇

第一章 Java语言基础 1

1.1 Java简介 1

1.1.1 Java语言的历史与现状 1

1.1.2 Java语言的特点 2

1.2 面向对象程序设计的基本概念 3

1.2.1 对象、实体和类 4

1.2.2 对象的属性 5

1.3 面向对象程序设计的特点 6

1.3.1 封装 6

1.3.2 继承 7

1.3.3 多态 7

1.4 Java语法与语义 8

1.4.1 标识符、变量、常量 8

1.4.2 运算符 10

1.4.3 Java语言的控制语句 10

1.5 数组和字符串 14

1.5.1 数组的定义、创建与释放 14

1.5.2 字符串 15

1.6 JAVA的类与对象 16

1.6.1 类的声明 16

1.6.2 类的修饰符 17

1.6.3 声明类的成员变量 18

1.6.4 定义类的方法 19

1.7 面向对象编程在Java中的实现 21

1.7.1 构造函数与类的实例化--创建对象 21

1.7.2 静态初始化和终结器 22

1.7.3 类的继承 23

1.8 Visual J++ 6.0使用初步 24

1.8.1 设计Application应用程序 24

1.8.2 设计Applet小应用程序 32

1.9 小结 35

第二章 图形与文本 36

2.1 图形文本的绘制 36

2.1.1 文本的显示 36

2.1.2 字体控制 38

2.2 颜色 42

2.3 Java的绘图界面--画布 45

2.4 绘制各种矩形 47

2.5 绘制椭圆和圆弧 49

2.5.1 绘制椭圆 49

2.5.2 绘制圆弧 51

2.6 绘制三维矩形 54

2.7 绘制多边形 56

2.8 屏幕操作 60

2.9 绘图模式	61
2.10 小结	63
第二篇 进阶篇	
第三章 图形界面基础	65
3.1 图形用户界面简介	65
3.2 按钮构件	66
3.2.1 不使用可视化功能进行构件设计	67
3.2.2 可视化设计GUI构件	70
3.3 列表	79
3.4 标签与文本框	88
3.5 小结	92
第四章 高级图形界面设计	94
4.1 菜单系统	94
4.1.1 利用菜单系统类来创建菜单	94
4.1.2 菜单的可视化编程	100
4.2 用容器来管理组件	107
4.2.1 容器的主要特性	108
4.2.2 面板 [Panel] 的使用	109
4.2.3 框架(Frame)的使用	111
4.3 布局管理器	113
4.3.1 BorderLayout类	114
4.3.2 CardLayout类	115
4.3.3 FlowLayout类	117
4.3.4 GridLayout类	118
4.3.5 GridBagLayout 类	119
4.4 创建用户的布局管理器	122
4.5 按绝对坐标放置元件	127
4.6 布局管理器的应用实例--迷你计算器	129
4.7 事件处理	134
4.7.1 Event对象信息	135
4.7.2 如何实现事件处理程序	135
4.7.3 典型事件处理	136
4.8 小结	141
第三篇 高级篇	
第五章 例外的处理	142
5.1 好软件不可缺少的一环--例外处理	142
5.1.1 传统的程序运行时错误处理	142
5.1.2 例外处理	144
5.2 Java的例外处理机制	147
5.2.1 什么是例外	147
5.2.2 得知和处理例外的发生--try和catch	148
5.2.3 例外的抛出--Throw 语句	150
5.2.4 finally语句	152
5.3 定义自己的例外类	154
5.4 小结	159
第六章 多线程	160
6.1 Java中的线程	160

- 6.1.1 Thread类 160
- 6.1.2 Runnable接口 164
- 6.2 线程调度 168
 - 6.2.1 使用sleep()方法的同时使用setPriority()方法 168
 - 6.2.2 使用其他方法 173
- 6.3 多线程与数据共享 176
 - 6.3.1 线程同步 177
 - 6.3.2 线程死锁 178
 - 6.3.3 多线程数据共享的实例 178
- 6.4 小结 184
- 第四篇 实践篇
- 第七章 多媒体技术、图形、动画和声音 186
 - 7.1 使用Java 图形 186
 - 7.1.1 媒介跟踪器 189
 - 7.1.2 图形和应用程序 190
 - 7.1.3 内存图形 191
 - 7.1.4 颜色模型 192
 - 7.2 图像映像 197
 - 7.3 动画 199
 - 7.3.1 动画初步 200
 - 7.3.2 图形动画 205
 - 7.3.3 改善图像质量 209
 - 7.3.4 橡皮带动画 218
 - 7.3.5 电子宠物 225
 - 7.4 在Java应用中加入声音对象 233
 - 7.4.1 使用声音对象 233
 - 7.4.2 控制音频播放 234
 - 7.4.3 播放随机声音 236
 - 7.5 使用HTML的param标记定做Applet 240
 - 7.6 使用脚注本语言增强Applet程序功能 245
 - 7.6.1 VBScript语言应用 245
 - 7.6.2 JavaScript 语言应用 249
 - 7.6.3 引入格式化文本表格 253
 - 7.7 动画设计几个实例 256
 - 7.7.1 沿屏幕移动一幅图像 256
 - 7.7.2 显示一系列图像 262
 - 7.8 小结 271
- 第八章 Java的网络应用 272
 - 8.1 网络应用简介 272
 - 8.2 Java实现底层网络通信 272
 - 8.2.1 Socket通信 272
 - 8.2.2 无连接的数据包 280
 - 8.3 获取网络资源 285
 - 8.3.1 什么是URL 285
 - 8.3.2 使用URL类访问网络资源 285
 - 8.3.3 使用URLConnection类访问信息 287
 - 8.4 利用Java语言来保证网络的安全 288

8.4.1 安全管理者对象	288
8.4.2 实现新的安全管理者对象	289
8.5 小结	291
附录一 HelloJava.java和HelloJavaApplet.java的源程序.....	292
附录二 Java中多媒体类的源代码	309
附录三 Button类的代码	330

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>