

<<Java程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787121079542

10位ISBN编号：7121079542

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：(美) 刘易斯 (美) 洛夫特斯 著

页数：505

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程序设计教程>>

前言

Java语言诞生于20世纪90年代中期，是一门极具生命力的优秀语言，具有完全面向对象、独立于平台、安全、健壮和多线程等优良特性。

Java语言不仅可用于开发大型应用软件，而且也特别适合于开发Web应用，目前已成为网络时代最重要的程序设计语言之一，是有史以来唯一被工业界和学术界同时认可的语言，从而也导致了大量Java开发技术人才的迫切需求。

Java语言正在逐步取代Pascal、C / C++语言在大学课堂的地位，是初学者学习面向对象程序设计的首选语言。

<<Java程序设计教程>>

内容概要

《Java程序设计教程（第6版）》对面向对象的思想 and 机制进行了准确而透彻的剖析，为读者深入学习Java语言程序设计提供了全面、详细的指导。

全书覆盖了面向对象设计的广泛内容，介绍了Java语言的基本数据类型、流程控制、类和对象等。在深入分析面向对象设计方法的基础上，介绍了封装机制、继承机制和多态性的实现与应用、异常的捕捉和处理、集合类的定义方法和泛型类的概念，书中提供了大量具有可实践性的程序实例、自习题及答案、练习题和编程项目、生动的“软件失误案例”和“视频讲解”学习辅导短片，并且在每章中都补充了针对本章主题的图形用户接口设计知识和实例，这部分内容可形成完整的Java GUI设计知识体系。

此外《Java程序设计教程（第6版）》还有内容丰富的附录。

《Java程序设计教程（第6版）》适合作为高等院校高软件专业与计算机应用专业的教材，同样对工程技术人员也有很高的参考价值。

<<Java程序设计教程>>

书籍目录

第1章 计算机系统概述1.1 计算机处理过程1.2 硬件组件1.3 网络1.4 Java程序设计语言1.5 程序开发1.6 面向对象编程关键概念总结第2章 数据与表达式2.1 字符串2.2 变量与赋值2.3 基本数据类型2.4 表达式2.5 数据类型转换2.6 交互程序2.7 图形2.8 Java applet2.9 绘图关键概念总结第3章 使用类和对象3.1 建立对象3.2 String类3.3 包3.4 Random类3.5 Math类3.6 格式化输出3.7 枚举型3.8 包装类3.9 组件和容器3.10 嵌套的面板3.11 图像关键概念总结第4章 编写类4.1 类和对象的核心概念4.2 类的分析4.3 封装4.4 方法剖析4.5 构造方法的关键概念4.6 图形对象4.7 图形用户界面4.8 按钮4.9 单行文本框关键概念总结第5章 条件和循环语句5.1 布尔表达式5.2 if语句5.3 数据比较5.4 switch语句5.5 while语句5.6 迭代器5.7 do语句5.8 for语句5.9 使用循环语句和条件语句绘图5.10 确定事件源5.11 对话框5.12 其他按钮组件关键概念总结第6章 面向对象设计6.1 软件开发活动6.2 识别类和对象6.3 静态类成员6.4 类间关系6.5 接口6.6 枚举型类6.7 方法设计6.8 方法重载6.9 测试6.10 GUI设计6.11 布局管理器6.12 边框6.13 容器层次结构关键概念总结第7章 数组7.1 数组元素7.2 声明数组和使用数组7.3 对象数组7.4 命令行参数7.5 可变长度参数列表7.6 二维数组与多维数组7.7 ArrayList类7.8 多边形与折线7.9 鼠标事件7.10 键盘事件关键概念总结第8章 继承8.1 创建子类8.2 覆盖方法8.3 类层次结构8.4 可见性8.5 类间继承关系的设计8.6 组件类的层次结构8.7 扩展适配器类8.8 定时器类关键概念总结第9章 多态性9.1 延迟绑定9.2 由继承实现多态性9.3 利用接口实现多态性9.4 排序9.5 搜索9.6 多态性设计9.7 事件处理9.8 文件选择对话框9.9 颜色选择对话框9.10 滑动条关键概念总结第10章 异常10.1 异常处理10.2 未捕捉的异常10.3 try-catch语句10.4 异常的传递10.5 异常类层次结构10.6 I/O异常10.7 工具提示与助记符10.8 组合框10.9 滚动窗格10.10 分隔窗格关键概念总结第11章 递归11.1 递归思想11.2 递归程序设计11.3 递归的应用11.4 应用递归方法绘图关键概念总结第12章 集合12.1 集合与数据结构12.2 数据结构的动态表示法12.3 线性数据结构12.4.非线性数据结构12.5 Java集合类API关键概念总结附录A Java语法附录B Java类库附录C Unicode字符集附录D Java运算符附录E Java修饰符附录F Java编码规范附录G Java applet附录H 正则表达式附录I java doc文档生成器附录J PaintBox项目附录K GUI事件附录L 自测题答案

章节摘录

图形在计算机系统中具有至关重要的作用。

本书各章节探讨了绘图的各个方面，并讨论了如何实现图形的绘制。

每章的最后一两节内容重点讨论图形主题，贯穿全书的这部分内容称为“图形设计之路”

(GraphicsTrack)。

如果跳过这部分内容，并不影响全书其余内容的完整性；也可以将这部分内容组织成一组通常的章节或作为绘图专题进行探讨。

像其他信息一样，一幅保存在计算机中的图形也必须数字化。

数字化的方法是将信息分解为元素并用编码来表示元素。

一幅图形可以分解为一个个图形元素，称为像素。

通过保存每个像素的颜色值来实现保存一幅完整的图形。

一幅数字化后的图形可以通过重组像素点来重建这幅图形。

表示图形所用的像素点越多，重建后的图形就越真实和清晰。

表示图形所用的像素点数称为图形分辨率。

显示器所能显示的像素点数称为显示器分辨率。

黑白图形的一个像素点用1位二进制位表示，如果该位为0，则像素点为白色，如果该位为1，则像素点为黑色。

图2.8显示了一幅数字化的黑白图形和经过放大能表现出像素点的部分图形。

2.7.1 坐标系统 画图时，一幅图的每个像素点将映射到显示器屏幕的像素点上。

每一个计算机系统和程序设计语言都定义了一套坐标系统，以便引用具体的像素点。

传统的笛卡儿坐标系有两个在 origin 相交的坐标轴，这两个坐标轴的取值都可以是正值或负值。

Java 程序设计语言设置了一套相对简单的坐标系统，所有的可见坐标值都是正值。

图2.9是传统坐标系统与Java坐标系统的对比。

<<Java程序设计教程>>

编辑推荐

《Java程序设计教程（第6版）》的内容可为学习编程技术的读者打下坚实的基础，从而设计出良好的面向对象软件。

通过讲解各种真实世界的编程实例，作者在书中强调了如何创建问题解决方案及如何应用设计技巧。此外，书中提供了大量与开发相关的技术要点提示，同时配合实用、有效的GUI应用程序，使读者能够迅速掌握并巩固所学的知识。

通过讲解对象与面向对象的设计，使学生们在学习编写对象之前先学习如何使用它们。

可在电子工业出版社华信教育资源网下载《Java程序设计教程（第6版）》配套光盘的全部内容（Java开发环境，源代码等）作者为《Java程序设计教程（第6版）》提供了丰富的教辅资料，包括习题解答、幻灯片资源、实验手册等（具体申请方式请参见《Java程序设计教程（第6版）》书后所附的“教学支持说明”）。

自Lewis和Loftus出版这本世界上最畅销的书籍以来，便改变了人们对整个初级程序开发课程的学习观念，此书正是为全面透彻学习Java而编写的一本专业书。

在第六版中为正在学习Java的人们添加了许多非常实用的内容，使得《Java程序设计教程（第6版）》继续在计算机科学的教育领域内处于领先的地位。

<<Java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>