

<<Java面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787300102740

10位ISBN编号：7300102743

出版时间：2009-3

出版时间：中国人民大学出版社

作者：王宏宇，贾仰理 主编

页数：260

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>

## &lt;&lt;Java面向对象程序设计&gt;&gt;

## 前言

使用面向对象程序设计的思想和方法进行系统设计和编程，从根本上实现了从现实世界的问题空间到计算机解题空间的直接映射，使所设计的系统能更加准确地模拟现实世界。

同时，面向对象程序设计技术有利于提高程序的复用性、易维护性和易扩展性。

因此，面向对象程序设计已经取代面向过程程序设计成为当前程序设计的主流方法。

Java是新一代面向对象和网络的程序设计语言，它将平台无关性、面向对象、多线程、安全可靠、内嵌的网络支持等诸多特征集于一身，为软件开发人员提供了良好的编程环境，特别适用于Internet / Intranet上应用软件的开发，成为编写网络应用软件的首选语言。

《Java面向对象程序设计》是培养计算机类专业学生的专业技能和基本素质的核心骨干课程，是后续课程和专业学习的基础。

同时，Java语言是全国计算机等级考试的主要语言。

本教材主要面向高职高专院校计算机类专业及其他工科类相关专业的学生，根据高职高专学生的培养目标，结合作者多年来在《Java面向对象程序设计》教学、科研和工程培训的实践经验编写而成。

全书共12章：第1章介绍了面向对象程序设计的发展历程、基本概念、基本特征、面向对象程序设计语言；第2章介绍了Java语言的产生历史、特点、Java开发工具与环境、简单的Java程序和集成开发环境JCreator；第3章介绍了Java语言的基本组成，基本数据类型，运算符、表达式和语句，流程控制，数组；第4章介绍了Java面向对象程序设计中类和对象的定义、类的继承和多态、Java接口；第5章对包、Java类库和API文档、字符串类、数学类以及其他常用类进行了介绍；第6章介绍了异常的概念、Java的异常处理类、异常处理机制、如何创建和使用用户自己定义的异常类；第7章介绍了图形用户界面设计的基本概念、Java的AWT事件处理机制、Swing包以及AWT图形设计；第8章介绍了JavaApplet的概念、特点及其安全机制，JavaApplet类的运行机制，HTML如何向Applet传递参数，Applet应用；第9章介绍了I/O流的概念，并依次详细介绍了Java字节流类、字符流类和文件类；第10章介绍了线程的基本概念，然后介绍了多线程的实现、控制与调度、互斥与同步；第11、12章从实用角度出发，分别介绍了Java多媒体编程和网络编程的知识。

本教材在内容上注重科学性、实用性、针对性，突出当今社会对人才应用能力的培养要求；力求内容安排合理，保证知识结构的系统性和完整性，同时在选材上兼顾了初学者的接受能力；注重对重点内容和核心内容的讲解，力求循序渐进，在详细介绍的同时辅以图、表和典型的实例；力求在注重基本知识的基础上，突出实用性。

本教材每一章最后安排有“本章小结”，对本章内容进行归纳和总结，便于学生提纲挈领，抓住重点掌握本章内容。

本书的作者是从事计算机专业课程教学的一线教师，对Java面向对象程序设计课程的教学规律、教学特点等有深刻的认识和系统的研究。

本书是作者在吸收并借鉴已有教材长处的基础上，融入多年的教学实践经验和教学研究成果编写而成。

由于时间仓促，加之编者水平有限，不足之处在所难免，恳请广大读者不吝指正。

## <<Java面向对象程序设计>>

### 内容概要

本书通过丰富、实用的精选实例系统地介绍了使用Java语言进行面向对象程序设计的方法和技术，注重提高读者运用Java语言和面向对象技术解决实际问题的能力。

全书共12章，内容包括面向对象程序设计概述，Java语言概述，Java语言基础，类、对象和接口，包和Java基础类，Java异常处理，Java图形用户界面设计，Applet及其应用，I/O系统，多线程编程，多媒体编程和网络编程等。

本书编排合理，重点突出，语言流畅，示例丰富。

内容上注重科学性、实用性、针对性，突出当今社会对人才应用能力的培养要求；针对所阐述的理论列举了比较典型的实例，便于读者学习、掌握；全部代码都在Java SDK 1.4.2运行环境下调试通过；每章都配有小结和习题，方便读者复习巩固本章知识。

本书可作为高职高专院校相关专业教材，也可作为计算机培训和全国计算机等级考试辅导的教学用书，还可供程序开发人员和自学者参考。

## &lt;&lt;Java面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 面向对象程序设计概述 1.1 程序设计方法的发展 1.2 面向对象程序设计基本概念 1.3 面向对象的基本特征 1.4 面向对象程序设计语言 1.5 本章小结 1.6 习题第2章 Java语言概述  
2.1 Java语言的产生历史 2.2 Java语言的特点 2.3 Java开发工具与环境 2.3.1 Java开发工具  
2.3.2 安装Java 2 SDK 2.3.3 设置系统环境变量 2.4 简单的Java程序 2.4.1 Java应用程序  
2.4.2 Java小应用程序 2.5 Java集成开发环境JCreator 2.6 本章小结 2.7 习题第3章 Java语言基  
础 3.1 Java语言的基本组成 3.2 基本数据类型 3.2.1 整型 3.2.2 实型 3.2.3 字符型  
3.2.4 逻辑类型 3.2.5 基本数据类型的转换 3.3 运算符、表达式和语句 3.3.1 算术运算  
符和算术表达式 3.3.2 关系运算符和关系表达式 3.3.3 逻辑运算符和逻辑表达式 3.3.4  
位运算符与位运算表达式 3.3.5 赋值运算符和赋值表达式 3.3.6 条件运算符 3.3.7 其他  
运算符 3.3.8 优先级 3.3.9 语句 3.4 流程控制 3.4.1 条件语句 3.4.2 switch开关语  
句 3.4.3 while循环语句 3.4.4 do-while循环语句 3.4.5 for循环语句 3.4.6 转移语句  
3.5 数组 3.5.1 一维数组 3.5.2 二维数组 3.6 本章小结 3.7 习题第4章 类、对象和  
接口 4.1 类和对象的定义 4.1.1 类的定义 4.1.2 成员变量 4.1.3 成员方法 4.1.4  
创建对象 4.1.5 使用对象 4.1.6 释放对象及其所占用的内存空间 4.2 类的继承 4.2.1  
创建子类 4.2.2 成员变量的继承和隐藏 4.2.3 成员方法的继承和覆盖 4.2.4 抽象类和抽  
象方法 4.2.5 super与this的使用 4.3 类的多态 4.3.1 Java中的多态性 4.3.2 Java多态性  
实现机制 4.4 内部类 .....第5章 包和Java基础类第6章 Java异常处理第7章 Java图形用户界面  
设计第8章 Applet及其应用第9章 I/O系统第10章 多线程编程 第11章 多媒体编程 第12章 网络  
编程 参考文献

## 章节摘录

第1章 面向对象程序设计概述 本章首先介绍程序设计方法的发展历程，然后详细介绍面向对象的基本概念、基本特征，最后介绍常见的面向对象程序设计语言。

1.1 程序设计方法的发展 1. 早期程序设计方法和语言的发展 程序设计就是针对某一要处理的问题，按照特定的程序设计方法设计出解决该问题的计算机指令序列。进行程序设计要借助某种计算机语言来编写程序，这种计算机语言我们称为程序设计语言。

自第一台计算机诞生以来，程序设计方法与程序设计语言都在不断发展。到目前为止，程序设计方法经历了面向机器（Machine—Oriented）、面向过程（Procedure—Oriented）和面向对象（Object-oriented）的发展历程。

程序设计语言也经历了从低级语言（机器语言和汇编语言）到高级语言的发展历程。

面向机器的程序设计方法使用针对特定机器型号的低级语言开发程序，不利于程序的编写和维护，程序的生产效率很低，质量难以保证，可移植性差。

因此，面向过程的设计方法和相应的高级语言就应运而生。

在面向过程的设计中，问题被看作一系列需要完成的任务，相应的函数用于完成这些任务，这些函数是面向过程的，即函数关注如何根据规定的条件完成指定的任务。

早期面向过程的高级程序设计语言有FORTRAN、ALGOL、BASIC等。

由于早期计算机有限的运算速度与存储空间都迫使程序员追求高效率，程序的编写过分依赖技巧，不太注重程序的结构。

一个典型问题就是程序中的控制随意跳转，可不加限制地使用goto语句，这样的程序不利于阅读和维护。

<<Java面向对象程序设计>>

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>