

<<Java程序设计项目教程>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计项目教程>>

13位ISBN编号：9787300120614

10位ISBN编号：730012061X

出版时间：2010-5

出版时间：中国人民大学出版社

作者：张兴科，季昌武 主编

页数：287

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程序设计项目教程>>

内容概要

Java语言是由美国Sun公司开发的一种具有面向对象、分布式和可移植等性能并且功能强大的计算机编程语言。

同时,Java语言还是一种跨平台的程序设计语言,可以在各种类型的计算机和操作系统上运行。

Java语言非常适合于企业网络和Internet环境,现在已成为Internet中最受欢迎、最有影响的编程语言之一。

早日掌握Java技术,将给每个有志于在IT行业发展的有识之士带来更多的机遇。

本书语言叙述通俗易懂,面向实际应用。

内容组织采用任务引领教学法,力求体现“以职业活动为导向,以职业技能为核心”的指导思想,突出高职高专的教育特色。

本书适用对象是高职高专学生、普通高等院校学生,以及那些想在短时间内掌握Java基础并能够灵活运用于实践的学习者。

<<Java程序设计项目教程>>

书籍目录

项目一 成绩输入与求总分输出 ——Java语言概述 任务一 学生成绩的输出 一、问题情景及实现 二、相关知识：Java简介、特点、虚拟机JVM、开发工具与运行环境 三、知识拓展：编写一个Java小程序，在屏幕上输出“Hello!” 任务二 学生成绩的计算 一、问题情景及实现 二、相关知识：标识符与关键字、基本数据类型、字符串、运算符与表达式 任务三 输入学生各门课的成绩 一、问题情景及实现 二、相关知识：数据的输入/输出 综合实训一 求某门课的最高分 拓展动手练习一 习题一

项目二 学生多科目成绩的管理 ——程序控制语句及数组 任务一 学生成绩的统计 一、问题情景及实现 二、相关知识：分支结构、循环语句、跳转语句 任务二 学生成绩的排序 一、问题情景及实现 二、相关知识：一维数组、二维数组 综合实训二 学生成绩管理的实现 拓展动手练习二 习题二

项目三 ATM取款管理系统 ——面向对象程序设计 任务一 银行卡类的实现 一、问题情景及实现 二、相关知识：面向对象程序设计 任务二 用户信息类的实现 一、问题情景及实现 二、相关知识：访问权限控制符、封装、this的应用 任务三 不同类型银行卡类的实现 一、问题情景及实现 二、相关知识：继承、final的使用 三、知识拓展：抽象类与接口 任务四 工具类的实现 一、问题情景及实现 二、相关知识：多态、super的使用、程序包及系统类库简介 综合实训三 账户类的实现 拓展动手练习三 习题三

项目四 录入成绩的异常处理 ——异常处理 一、问题情景及实现 二、相关知识：异常的概念、异常处理机制、异常类和异常的处理 三、知识拓展 综合实训四 成绩异常处理的实现 拓展动手练习四 习题四

项目五 图形化学生信息输入功能的实现 ——组件和事件的处理机制 任务一 学生信息的输入界面设计 一、问题情景及实现 二、相关知识：Component组件、容器组件、布局管理器和常用可视组件 任务二 学生信息输入后的数据输出 一、问题情景及实现 二、相关知识：事件处理机制、可供选择的可视组件 三、知识拓展：滚动窗口、文本区 综合实训五 学生信息的查询 拓展动手练习五 习题五

项目六 成绩的图形表示 ——图形用户界面设计 任务一 学生成绩的图形绘制 一、问题情景及实现 二、相关知识：绘图坐标系及绘图类Graphics的常用方法 三、知识拓展：Font类的方法、系统提供的字体 任务二 用不同颜色的扇形分段表示学生成绩 一、问题情景及实现 二、相关知识：Color类的构造方法、颜色常量和颜色选取 综合实训六 绘图软件的制作 拓展动手练习六 习题六

项目七 输入/输出流和文件操作 任务一 字节输入/输出流 一、问题情景及实现 二、相关知识：流的概念、InputStream / OutputStream类 任务二 字符输入/输出流 一、问题情景及实现 二、相关知识：Reader / Writer类 任务三 文件操作 一、问题情景及实现 二、相关知识：File类、File类的方法、文件的顺序处理和 随机访问 综合实训七 简单记事本的实现 拓展动手练习七 习题七

项目八 用户注册系统 ——数据库技术 任务一 装载数据库驱动程序 一、问题情景及实现 二、相关知识：JDBC简介、JDBC驱动的分类、装载和指定JDBC驱动程序 三、知识拓展：JDBC API的使用 任务二 连接/关闭数据库 一、问题情景及实现 二、相关知识：DriverManger类、Connection接口 任务三 数据库的操作 一、问题情景及实现 二、相关知识：Statement接口和ResultSet接口 三、知识拓展：数据定义语言、数据 操纵语言和数据控制语言 综合实训八 用户注册程序 拓展动手练习八 习题八

项目九 国庆倒计时牌 ——多线程编程技术 任务一 理解线程 一、问题情景及实现 二、相关知识：多线程概念，线程的 状态和生命周期、线程的调度和优先级 任务二 创建线程 一、问题情景及实现 二、相关知识：线程中的方法、创建线程的两种方法 任务三 线程通信 一、问题情景及实现 二、相关知识：同步代码块和同步方法 三、知识拓展：死锁 综合实训九 国庆倒计时牌 拓展动手练习九 习题九

项目十 网络聊天程序 ——网络通信 任务一 IP地址与InetAddress类 一、问题情景及实现 二、相关知识：IP地址简介、InetAddress类 任务二 TCP / IP体系结构与URL类的使用 一、问题情景及实现 二、相关知识：URL类的组成和应用、抽象类URLConnection 任务三 sOcket网络通信 一、问题情景及实现 二、相关知识：Socket通信机制和通信模式、ServerSocket / Socket类 三、知识拓展：TCP与UDP的比较、UDP程序的实现 综合实训十 网络聊天程序 拓展动手练习十 习题十

项目十一 电子相册设计 ——Applet程序 任务一 Applet程序的编写 一、问题情境及实现 二、相关知识：Applet概述、Applet类、标记格式、参数传递的应用、Applet与浏览器之间的通信、Applet程序的运行方式 任务二 加载图像 一、问题情景及实现 二、相关知识：装载图像、跟踪图像的下载、显示图像、其他处理类 任务三 播放声音 一、问题情景及

<<Java程序设计项目教程>>

实现 二、相关知识：Applet类的play()方法和AudioClip类的使用 综合实训十一 模拟时钟 拓展动手练习十一 习题十一项目十二 网络考试系统设计与实现 任务一 需求分析与设计 一、网络考试系统的功能需求 二、场景分析 三、数据存储 四、类的构造 任务二 程序设计实现 一、客户端模块代码 二、服务器端模块代码 项目小结 综合实训十二 学生信息管理系统设计参考文献

<<Java程序设计项目教程>>

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>