

## <<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：9787302057277

10位ISBN编号：7302057273

出版时间：2002-10-1

出版时间：清华大学出版社

作者：斯麦里

页数：485

字数：783

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>>

### 书籍目录

#### 第1章 我该从何处着手

##### 1.1 我该从何处着手

##### 1.2 轻轻松松编程

##### 1.2.1 计划一个程序类似计划一所房屋

##### 1.2.2 我收到来自“客户”的电话

##### 1.2.3 我与客户会面

##### 1.3 系统开发生命周期

##### 1.3.1 第一阶段：前期调查

##### 1.3.2 第二阶段：分析

##### 1.3.3 第三阶段：设计

##### 1.3.4 第四阶段：开始

##### 1.3.5 第五阶段：实施

##### 1.3.6 第六阶段：审核和维护

##### 1.4 从此将走向何方

##### 1.5 小结

#### 第2章 感受Java

##### 2.1 感受Java

##### 2.1.1 编写第一个Java程序

##### 2.1.2 Java程序的要素

##### 2.2 小结

#### 第3章 数据

##### 3.1 计算机数据

##### 3.1.1 变量

##### 3.1.2 常量

##### 3.2 Java数据类型

##### 3.2.1 数值数据类型

##### 3.2.2 非数值数据类型

##### 3.3 数据运算

##### 3.3.1 算术运算

##### 3.3.2 比较运算符

##### 3.3.3 逻辑运算符

##### 3.4 小结

#### 第4章 选择结构

##### 4.1 选择结构

##### 4.1.1 顺序结构

##### 4.1.2 Java的选择结构：If语句

##### 4.1.3 窗口简介

##### 4.1.4 If...Else语句

##### 4.1.5 Switch语句/结构

##### 4.2 继续进行“成绩等级计算项目”

##### 4.3 小结

#### 第5章 循环

##### 5.1 为什么循环

##### 5.1.1 For循环

##### 5.1.2 While循环

## <<Java程序设计教程>>

5.2 为“成绩等级计算项目”添加循环

5.3 小结

第6章 创建自己的方法

6.1 模块化的程序更易于维护和理解

6.1.1 什么是方法

6.1.2 创建自己的方法

6.1.3 使用方法优化代码

6.1.4 方法重载

6.2 小结

第7章 从可实例化的类创建对象

7.1 从可实例化的类创建对象

7.1.1 创建类是模块化编程的扩展

7.1.2 从类创建对象

7.1.3 从类创建多个对象

7.1.4 类的构造函数

7.1.5 类的约定

7.1.6 构造函数重载

7.1.7 类变量

7.1.8 销毁对象——Java垃圾收集器

7.1.9 类的析构函数

7.2 小结

第8章 对象中数据的访问控制

8.1 控制对象数据的访问

8.1.1 实例变量：public还是private

8.1.2 使用Set和Get语句

8.2 小结

第9章 继承和接口

9.1 继承

9.1.1 在继承出现之前

9.1.2 使用继承从其他类创建类

9.1.3 提前计划对象的层次

9.1.4 接口不是继承

9.1.5 在“成绩等级计算项目”中创建超类和子类

9.2 小结

第10章 数组

10.1 什么是数组

10.1.1 什么是数组

10.1.2 声明和初始化数组

10.1.3 将数据赋予数组元素

10.1.4 数组处理的奇迹

10.1.5 使用数组计算平均值

10.1.6 数组的问题

10.1.7 多维数组

10.1.8 创建对象数组

10.2 小结

第11章 错误处理

11.1 常见的初学者错误

## <<Java程序设计教程>>

11.1.1 编译器错误

11.1.2 运行时错误/逻辑错误

11.2 Java的错误处理

11.2.1 Java异常

11.2.2 我们可以修改“成绩等级计算项目”吗

11.3 小结

第12章 开发图形用户界面

12.1 建立图形用户界面

12.1.1 设计我们的GUI

12.1.2 创建我们的GUI

12.1.3 为“成绩等级计算项目”创建GUI

12.2 小结

第13章 Java中的事件处理

13.1 Java事件处理

13.1.1 什么是事件

13.1.2 什么是监听器

13.1.3 在代码中实现一个简单的监听器

13.1.4 给监听器传递一个对GUI对象的引用

13.1.5 使用WindowListener接口关闭框架

13.1.6 使用WindowAdapter类关闭框架

13.1.7 在“成绩等级计算项目”中实现监听器

13.1.8 测试程序

13.1.9 向英文系交付“成绩等级计算项目”并应用该程序

13.2 小结

<<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>