

<<Java面向事件编程>>

图书基本信息

书名：<<Java面向事件编程>>

13位ISBN编号：9787302144663

10位ISBN编号：7302144664

出版时间：2007-2

出版时间：清华大学

作者：KimB.Bruce , AndreaPohoreckyjDanyluK , ThomasP.Murtagh著

页数：556

字数：967000

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面向事件编程>>

内容概要

本书旨在帮助学生首先掌握对象和事件——这样他们很快就可以开始使用Java来完成一些重要的编程任务。

本书由计算机科学教育领域的三位顶级专家编写，其中包括2005年SIGCSE奖得主Kim Bruce，这几位专家从根本上重新思考了究竟该如何讲授Java以及其他面向对象语言这一问题，本书正是他们共同努力的结晶。

为了给学生提供“训练车轮”，他们需要尽早开始使用复杂的Java特性，本书作者引入了一个完整的面向对象图形库。

使用该库时，学生可以立即着手编写简单的图形和动画程序，而且能够看到他们所编写代码的实际结果。

与传统教学方式相比，学生能够更快地了解核心的Java特性，而且在具有必要的知识储备后，可以快速掌握一些诸如并发之类的强大Java特性。

本书的对象优先方法、内容和特点已经在世界上许多顶级大学、四年制学院和两年制学院的教学实践中系统地得以证实。

这些特点包括：
牢牢着眼于使用GUI组件的事件驱动的编程：学生通过体验单击环境来认识编程的方式；
逐步、完整地涵盖所有典型的基础知识，包括数组、字符串、递归、文件、排名、搜索、继承性等；
一种讲授异常的有效方式；
一个有关面向对象设计基础知识的初级读本；
每章中间都包含有习题，用于评估学习进度；
每章末尾具有复习题和编程题，强化在该章学习的关键概念和技术；
附录解释了如何浏览并阅读Java API。

<<Java面向事件编程>>

作者简介

Kim B.Bruce是波莫纳学院的计算机科学教授，他从麦迪逊的威斯康星大学获得博士学位，曾在威廉斯学院和普林斯顿大学任教。他还在一些国家级的计算机科学课程委员会担任职务，并且由于在计算机科学教育领域做出的突出贡献而获得2005 SIGCSE奖。

Andrea Pohoreckyj Danyl

<<Java面向事件编程>>

书籍目录

第1章 什么是编程 1.1 在并不了解的情况下 1.2 Java编程语言 1.3 Java初体验 1.4 编程工具 1.5 绘
始命令 1.6 其他事件处理方法 1.7 错误分析 1.8 小结 1.9 本章复习题 1.10 编程题 第2章 Java中
2.1 命名和修改对象 2.2 非图形类对象 2.3 画布上的层次 2.4 访问鼠标的位置 2.5 在方法之间共享参
数信息 2.6 小结 2.7 本章复习题 2.8 编程题 第3章 处理数字 3.1 访问器方法介绍 3.2 访问画布的
属性 3.3 表达式和语句 3.4 算术表达式 3.5 数值实例变量 3.6 初始值设定项 3.7 命名数值变量
示数值信息 3.9 随机数 3.10 小结 3.11 本章复习题 3.12 编程题 第4章 进行选择 4.1 一个简单的
使用if语句统计选票 4.2 if语句 4.3 了解条件 4.4 在多个选项之间选择 4.5 有关Boolean表达式的更多
容 4.6 嵌套条件 4.7 小结 4.8 本章复习题 4.9 编程题 第5章 基本类型、运算符和字符串 5.1 运
方法调用 5.2 不同但相等 5.3 运算符和优先级规则 5.4 Double类型 5.5 数值信息的方便来源 5.6
串 5.7 本章复习题 5.8 编程题 第6章 类 6.1 一个没有类的例子 6.2 编写FunnyFace类 6.3 加入方
到FunnyFace 6.4 另外一个例子：实现Timer类 6.5 局部变量 6.6 重载方法和构造函数 6.7 小结 6.8
章复习题 6.9 编程题 第7章 控制结构 7.1 重复过程和while循环 7.2 使用while循环的更多例子 7.3
计数的循环 7.4 嵌套循环 7.5 控制结构风格指导意见 7.6 第摩根法则和复杂的boolean表达式 7.7 简
条件语句的语法 7.8 switch语句* 7.9 小结 7.10 本章复习题 7.11 编程题 第8章 声明和作用域 8.1
控制：public和private 8.2 使用实例变量、参数和局部变量 8.3 标识符的作用域 8.4 使用static 8.5 小
8.6 本章复习题第9章 活动对象 9.1 动画 9.2 活动对象 9.3 Image和VisibleImage 9.4 与活动对象交互
9.6 不带循环的活动对象 9.7 使动画效果更平滑 9.8 有关计时的更多提示 9.9 小结 9.10 本章复习题
9.11 编程题 第10章 接口 第11章 Java中的图形用户界面 第12章 递归 第13章 Java中的一般循环 第14章
组 第15章 多维数组 第16章 字符串和字符 第17章 继承 第18章 异常 第19章 流 第20章 查找和排序
面向对象设计简介 附录A 编程风格指导原则 附录B objectdraw API总结 附录C 浏览Java API 附录D 不
用objectdraw编程

<<Java面向事件编程>>

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>