

<<Java项目开发与毕业设计指导>>

图书基本信息

书名：<<Java项目开发与毕业设计指导>>

13位ISBN编号：9787302176473

10位ISBN编号：7302176477

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：朱福喜，黄昊 编

页数：341

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项目开发与设计指导>>

内容概要

作者长年坚守在数学科研一线，在多年指导研究生、本科生毕业设计与项目开发方面积累了丰富的经验，《Java项目开发与设计指导（配光盘）》可引导拥有Java书本知识、无实战经验的读者开发出满足企业应用需求的项目，使学生的理论、实践与技能得到全面提升。

书中精选12个案例，包括俄罗斯方块单人游戏、俄罗斯方块双人对战游戏、五子棋双人对战游戏、五子棋人机对战游戏、多媒体展示系统、野人和传教士过河总是的实现、蚁群算法的模拟实现、SchoolEbay的实现、Ajax技术在网上教学平台的应用、简单编译器的实现、基于RMI分布的计算实例、基于Agent分布的计算实例。

光盘中提供所有案例的源代码和数据库，案例后附有专家对此案例功能缺陷及待改进方面的点评，可以把点评和光盘文件结合起来快速高效地进行二次开发，缩短毕设时间。

《Java项目开发与设计指导（配光盘）》适合高等院校计算机及相关专业的本科毕业生阅读，以帮助毕业生更好地完成毕业设计。

对于正在学习Java课程的高校学生和自学者，也是一本极具价值的参考书。

书籍目录

第1章 俄罗斯方块单人游戏的实现1.1 功能描述1.2 实现机制1.2.1 Java GUI编程1.2.2 Java多线程机制1.3 设计方案1.3.1 游戏总体构思1.3.2 基本类设计1.4 程序实现1.4.1 菜单类的实现1.4.2 方格类的实现1.4.3 方块类的实现1.4.4 主类的实现1.4.5 控制面板类的实现1.4.6 游戏画布类的实现1.5 点评第2章 俄罗斯方块双人对战游戏的实现2.1 功能描述2.2 实现机制2.2.1 Java与网络通信2.2.2 Socket介绍2.2.3 使用对象流传递数据2.3 设计方案2.3.1 网络通信的设计方案2.3.2 Socket的数据传输2.3.3 程序的类结构2.4 程序实现2.4.1 主类的实现2.4.2 俄罗斯方块类的实现2.4.3 游戏画布类的实现2.4.4 菜单类的实现2.4.5 对象数据传输类的实现2.4.6 游戏的运行2.5 点评第3章 五子棋双人对战游戏的实现3.1 功能描述3.2 实现机制3.2.1 界面设计3.2.2 游戏控制3.2.3 网络结构与数据传输3.3 设计方案3.3.1 游戏总体构思3.3.2 客户端设计3.3.3 服务器端设计3.3.4 程序的类结构3.4 程序设计3.4.1 客户端程序实现3.4.2 服务器端程序实现3.5 运行效果3.6 点评第4章 多媒体展示系统——网络游鱼4.1 功能描述4.2 实现机制4.2.1 UDP数据通信4.2.2 利用Datagram方式实现通信4.2.3 IP多播4.2.4 动画实现4.2.5 音频处理4.2.6 LinkedList类4.2.7 UML建模4.3 设计方案4.3.1 需求分析4.3.2 系统建模4.3.3 基本类的设计4.4 程序设计4.4.1 服务器端程序设计4.4.2 客户端程序设计4.5 运行效果4.6 点评第5章 野人和传教士过河问题的实现5.1 功能描述5.2 实现机制5.2.1 状态空间法5.2.2 搜索算法5.3 设计方案5.3.1 问题的形式化描述5.3.2 主要数据结构的定义5.3.3 系统的总体构思5.4 程序实现5.4.1 A算法搜索模块5.4.2 动画演示模块5.5 点评第6章 五子棋人机对战游戏的实现6.1 功能描述6.2 实现机制6.2.1 Java GUI编程6.2.2 定时更新信息6.3 设计方案6.3.1 游戏总体设计6.3.2 博弈策略6.3.3 基本类的设计6.4 程序实现6.4.1 窗口初始化及相应图片的绘制6.4.2 棋盘的绘制及鼠标事件的监听6.4.3 左侧标签的实现6.4.4 右侧按钮的实现6.4.5 极大极小值搜索策略的实现6.4.6 计算机落子的实现6.4.7 定时更新的实现6.5 点评第7章 蚁群算法的模拟实现7.1 功能描述7.2 实现机制7.2.1 SWT7.2.2 蚁群算法7.3 设计方案7.3.1 总体框架的设计7.3.2 演示界面的设计7.3.3 算法的设计7.3.4 基本类的设计7.4 程序实现7.4.1 主界面的实现7.4.2 算法类的实现7.4.3 效果与效率7.4.4 参数的设置7.5 点评第8章 SchoolEbay的实现8.1 功能描述8.2 系统分析8.2.1 需求分析8.2.2 实现机制8.3 系统设计8.3.1 数据库设计8.3.2 系统总体描述8.3.3 详细设计8.4 系统实现8.4.1 模块功能的实现8.4.2 编码转换、HTML处理和加密的实现8.5 系统配置与运行8.6 点评第9章 Ajax技术在网教平台的应用9.1 功能描述9.2 系统分析与设计9.2.1 自主学习平台9.2.2 实现机制9.3 实现方案9.3.1 Ajax实现级联菜单9.3.2 Ajax+XML+XSL实现页面数据格式化显示9.3.3 Ajax实现无刷新数据搜索9.4 程序实现9.4.1 级联菜单的实现9.4.2 数据显示的实现9.4.3 无刷新搜索的实现9.5 点评第10章 简单编译器的实现10.1 功能描述10.2 系统分析与设计10.2.1 系统分析10.2.2 系统设计10.3 实现机制10.3.1 StringTokenizer类10.3.2 Iterator接口10.3.3 栈和队列10.4 程序框架10.4.1 表达式的实现类10.4.2 队列类和栈类10.4.3 主类10.5 程序设计10.5.1 表达式分析用到的类10.5.2 表达式转换的实现10.5.3 表达式计算的完整实现10.6 点评第11章 基于RMI分布的计算实例11.1 功能描述11.2 系统分析和设计11.3 实现机制11.3.1 RMI的简介11.3.2 RMI的使用11.4 程序框架11.5 程序实现11.5.1 客户和服务配置的实现11.5.2 远程接口和远程方法的实现11.5.3 客户程序的实现11.5.4 RMI服务器的实现11.5.5 计算过程11.6 点评第12章 基于Agent分布的计算实例12.1 功能描述12.2 系统分析和设计12.3 实现机制12.3.1 Agent简介12.3.2 Aglet简介12.3.3 Aglet的使用方法12.4 程序框架12.5 程序实现12.5.1 Matrix类12.5.2 Calculator类12.5.3 计算过程12.6 点评

章节摘录

第1章 俄罗斯方块单人游戏的实现 1.1 功能描述 1.2 实现机制 游戏块的运行采用多线程 (Thread) 机制, 界面利用JavaSwing提供的图形类实现。

游戏采用开源开发环境Eclipse。

在整个游戏的开发过程中将涉及到Java基本知识的大部分内容, 如事件、线程、动画、双缓冲图像、复合键控制和图形界面等知识。

可以说Java游戏编程能够让我们真正全面体会到Java的精髓之处。

1.2.1 Java GUI编程 利用Java实现的俄罗斯方块游戏几乎能用到Java GUI (Graphical User Interface , 图形用户界面) 的所有方面, 其中包括Sun公司为Java提供的两个图形界面类库。

AWT (Abstract , windowing Toolkit) , 中文译为抽象窗口工具包, AWT是Sun公司最早推出的GUI类库, 其中提供了建立和设置Java的图形用户界面的基本工具。

AWT由Java中的java.awt包提供, 里面包含了许多可用来建立与平台无关的图形用户界面 (GUI) 的类, 这些类被称为构件 (Components) 。

Swing包是Java Foundation Classes (JFC) 的一部分, 与AWT的重量级构件不同, Swing中大部分是轻量级构件。

正是这个原因, Swing几乎无所不能, 不但有各式各样先进的构件, 而且更为美观易用。

所以一开始使用AWT的程序员很快就转向使用Swing了。

在本章俄罗斯方块游戏的实现中, 主要采用Swing类库。

1.基本窗口类 图形用户界面的程序效果类似于Windows系统下运行的程序。在俄罗斯方块游戏中用到JFrame、JWindow、JPanel和JDialog等几种窗口类。

(1) JFrame类 JFrame是由Frame演变而来的。

JFrame继承于Frame类。

一个Frame是包括标题、菜单、类似于文本区的区域和按钮的图形用户界面构件, 也可以将它看作是一个图形窗口, 其外观依赖于所使用的操作系统。

Frame包含在一个方框内, 其大小可以伸缩。

它通常使用BorderLayout进行布局。

Frame在默认的情况下是不可见的。

如果一个Frame不再需要时, 应调用dispose方法撤销它。

JFrame类与Frame类略微不兼容。

与其他所有JFC/Swing顶层容器一样, JFrame包含一个JRootPane作为其惟一的子容器, 即ContentPane, 该内容面板直接或间接地容纳其他可视构件。

为了方便地使用add方法及add方法的其他版本, JFrame类重写了remove和setLayout方法。

ContentPane始终是非NULL的。

若试图将其设置为NULL会导致JFrame抛出异常。

默认的内容窗格上会设置有BorderLayout管理器。

<<Java项目开发与毕业设计指导>>

编辑推荐

专家点评案例，提升技能，圆满完成学业，项目案例经典，难度适中，适合毕业设计。

适用范围：高校计算机及相关专业师生的项目设计与毕业设计指导，欲提高动手能力和Java编程水平的自学者阅读。

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>