

<<Java程序设计与应用开发>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计与应用开发>>

13位ISBN编号：9787302198475

10位ISBN编号：7302198470

出版时间：2005-3

出版时间：清华大学出版社

作者：於东军,杨静宇,李千目,王国全

页数：413

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>

## 前言

《Java程序设计与应用开发》一书自2005年出版以来，被众多高校选用为教材，多次重印，深受广大读者好评。

本书是根据近几年Java新技术的发展，对第1版同名书的修订。

主要修订内容如下。

(1) 第2~10章的每章后增加一节案例实训。

每章案例实训部分均由案例说明、编程思想、程序代码和运行结果四部分组成，以便提高读者的实际编程能力。

(2) 新增一个项目开发案例：贪吃蛇游戏项目，以提高读者的应用开发能力。

(3) 更新了软件的平台。

第1章新增一节，即1.5节，用于介绍Eclipse开发工具。

第1.2节中的开发包换成最新版本的，即jdk1.4.2.04改为jdk j1.6.0.10。

第1章中1.2.1节“Java开发包的安装”和1.2.2节“环境变量的设定”两部分内容因jdk版本更换而需要更改部分图片及内容。

第2章中2.3.4节“使用帮助文档”，因版本更换而需要更改部分图片及内容。

(4) 对第1版书稿进行了全面审订与校对，使文字描述更准确，结构更合理，程序代码都进行了上机运行，例题、习题确保正确无误，以便教学。

由于第1版原作者於东军教授在英国访问，修订工作主要由李为健等人完成。

全书主审由王建国教授担任。

全书框架结构由何光明拟定。

此外，参与本书编写及修订工作的还有：王珊珊、陈海燕、陈智、李千目、王国全、张凌云、谢波、赵明、史春联、李海、许勇、杨明、杨萍、赵传审等，在此一并表示感谢。

## <<Java程序设计与应用开发>>

### 内容概要

本书作为Java程序的入门与应用教材，共分为3个部分：第一部分讲解Java程序设计的基础知识，包括Java基本编程语言、面向对象程序设计思想、类、对象、接口以及异常处理。

第二部分讲解Java程序设计的高级知识，包括GUI编程、套接口编程、I/O系统、数据库访问以及多线程编程。

第三部分详细分析两个实际项目的开发过程，包括系统分析及功能实现。

在项目实例中综合应用第一、二部分的Java知识，能够帮助读者进一步巩固与提高。

本书易教易学、学以致用，注重能力的培养，对初学者容易混淆的内容进行了重点提示并配有相应习题。

本书适合作为普通高等院校应用型本科（含部分专科、高职类）各相关专业的程序设计教材，也适合编程开发人员培训、自学使用。

## &lt;&lt;Java程序设计与应用开发&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 快速入门 1.1 Java简介 1.1.1 发展简史 1.1.2 Java的特点 1.2 Java开发环境的构建  
 1.2.1 Java开发包的安装 1.2.2 环境变量的设定 1.2.3 基本DOS命令 1.3 Java应用程序  
 1.3.1 编写源代码 1.3.2 编译源代码 1.3.3 运行程序 1.3.4 常见问题解答 1.3.5 理解例子  
 1.4 Java Applet 1.4.1 编写Applet源代码 1.4.2 编写嵌入Applet的HTML文件 1.4.3 运  
 行Applet 1.5 Eclipse开发工具 1.5.1 Eclipse简介与安装 1.5.2 汉化Eclipse 1.5.3 使用Eclipse开  
 发Java项目 习题第2章 Java基本语法 2.1 变量 2.1.1 基本数据类型 2.1.2 变量 2.1.3 变量  
 的作用域 2.1.4 变量的初始化 2.2 操作符 2.2.1 算术操作符 2.2.2 关系与条件操作符  
 2.2.3 位操作符 2.2.4 其他类型操作符 2.2.5 数字类型转换 2.2.6 操作符优先级 2.2.7 表  
 达式、语句和块 2.3 字符串 2.3.1 字符串连接 2.3.2 修改字符串 2.3.3 判断字符串是否相等  
 2.3.4 使用帮助文档 2.4 控制流 2.4.1 if条件语句 2.4.2 for循环语句 2.4.3 while/do while  
 循环语句 2.4.4 switch分支选择语句 2.4.5 break、continue 2.5 数组 2.5.1 一维数组 2.5.2  
 数组复制 2.5.3 多维数组 2.6 案例实训 习题第3章 类与继承 3.1 类和对象 3.1.1 类声明  
 3.1.2 类成员 3.1.3 关键字this 3.1.4 方法重载 3.1.5 类继承 3.1.6 类的初始化过程  
 3.1.7 源文件 3.2 面向对象特性 3.2.1 封装性 3.2.2 继承性 3.2.3 多态性 3.3 关键字static  
 3.4 关键字final 3.4.1 final变量 3.4.2 final方法 3.4.3 final类 3.5 对象复制 3.6 内部类  
 3.7 案例实训 习题第4章 接口、抽象类与包 4.1 接口 4.1.1 接口定义 4.1.2 接口的实现  
 4.1.3 接口作为类型 4.1.4 接口不应改变 4.2 抽象类 4.2.1 抽象方法 4.2.2 抽象类  
 4.2.3 抽象类和接口的比较 4.3 包 4.3.1 包的作用 4.3.2 包命名 4.3.3 包的使用 4.4 案例  
 实训 习题第5章 异常处理 5.1 概述 5.2 异常处理 5.2.1 遭遇异常 5.2.2 捕获并处理异常  
 5.2.3 声明方法抛出异常 5.3 异常的抛出策略 5.3.1 不要声明抛出所有异常 5.3.2 异常声明的  
 数量 5.3.3 保持throws子句的稳定性 5.3.4 异常抛出策略小结 5.4 异常的捕获策略 5.4.1 混  
 淆的异常 5.4.2 代码重构的困难 5.4.3 捕获超级异常的合理情形 5.4.4 异常捕获策略小结  
 5.5 案例实训 习题第6章 GUI编程 6.1 Swing起步 6.1.1 Swing概述 6.1.2 一个GUI实例  
 6.1.3 面板 6.1.4 改变应用程序的观感 6.2 AWT事件处理 6.2.1 事件处理简介 6.2.2 事件  
 处理实例 6.2.3 使用事件适配器 6.2.4 AWT事件继承关系 6.3 布局管理 6.3.1 流式布局  
 6.3.2 边框布局 6.3.3 网格布局 6.3.4 网格袋布局 6.4 常用GUI组件 6.4.1 标签 6.4.2  
 文本输入类组件 6.4.3 选择类组件 6.4.4 菜单类组件 6.4.5 对话框 6.4.6 表格 6.5 案例  
 实训 习题第7章 网络编程 7.1 网络编程的基本概念 7.1.1 网络基础 7.1.2 TCP/IP协议簇  
 7.1.3 TCP与UDP 7.2 InetAddress类 7.2.1 创建InetAddress对象 7.2.2 类InetAddress的应用  
 7.3 TCP程序设计 7.3.1 Java客户端套接字 7.3.2 Java服务器套接字 7.4 UDP程序设计  
 7.4.1 DatagramPacket类 7.4.2 DatagramSocket类 7.5 URL程序设计 7.5.1 URL类 7.5.2  
 URLConnection类 7.6 案例实训 习题第8章 Java I/O系统 8.1 文件类 8.1.1 文件类File 8.1.2  
 文件过滤 8.2 Java I/O结构 8.2.1 字节流 8.2.2 字符流 8.3 使用流 8.3.1 标准流 8.3.2  
 文件流 8.3.3 过滤器流 8.3.4 随机访问文件 8.3.5 读取器和写出器 8.4 对象序列化 8.5 案  
 例实训 习题第9章 访问数据库 9.1 JDBC简介 9.2 建立数据库连接 9.2.1 使用JDBC/ODBC桥接  
 驱动程序 9.2.2 使用JDBC驱动程序 9.2.3 使用配置文件 9.3 执行SQL语句 9.3.1  
 executeUpdate 9.3.2 executeQuery 9.3.3 executeBatch 9.4 使用PreparedStatement 9.5 事务处理  
 9.6 编写数据库工具类 9.7 一个实例 9.7.1 数据库 9.7.2 布局及功能简介 9.7.3 源代码  
 9.8 案例实训 习题第10章 多线程 10.1 什么是线程 10.2 一个简单的例子 10.3 定制线程类  
 10.3.1 继承线程类 10.3.2 实现Runnable接口 10.4 线程的生命周期 10.4.1 创建线程 10.4.2  
 启动线程 10.4.3 线程运行 10.4.4 线程阻塞 10.4.5 终止线程 10.5 线程中断 10.6 线程的  
 优先级 10.6.1 利己线程 10.6.2 分时方式 10.7 线程同步 10.7.1 对象锁 10.7.2 可重入锁  
 10.7.3 notifyAll和wait方法 10.8 案例实训 习题第11章 项目实践一：贪吃蛇游戏 11.1 系统简介  
 11.2 功能设计 11.2.1 需求分析 11.2.2 流程设计 11.2.3 总体设计 11.2.4 模块详细设  
 计 11.3 界面设计 11.4 代码实现 11.4.1 主程序类 11.4.2 主窗口界面设置 11.4.3 相关组件

<<Java程序设计与应用开发>>

设置 11.4.4 Snake模型设置 11.4.5 游戏运行面板设置 11.4.6 运行系统 习题第12章 项目实  
践二：开发电力系统中的收费结算系统 12.1 系统简介 12.2 功能设计 12.2.1 计量模拟程序  
12.2.2 结算收费系统 12.3 数据库设计 12.4 代码实现 12.4.1 计量模拟 12.4.2 快闪屏  
12.4.3 系统设置对话框 12.4.4 基础资料管理 12.4.5 出账、审核及收费 12.4.6 运行系统  
习题附录A 参数传递附录B 各章习题参考答案参考文献

## <<Java程序设计与应用开发>>

### 编辑推荐

《Java程序设计与应用开发（第2版）》适合作为普通高等院校应用型本科（含部分专科、高职类）各相关专业的程序设计教材，也适合编程开发人员培训、自学使用。

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>