

图书基本信息

书名：<<面向对象与Java程序设计习题与解析>>

13位ISBN编号：9787302212485

10位ISBN编号：7302212481

出版时间：2010-5

出版时间：清华大学出版社

作者：朱福喜

页数：405

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

作为清华大学出版社出版的《面向对象与Java程序设计》(朱福喜编著)教材配套的教学辅导资料,编写了这本习题解析,希望为掌握Java语言和技术的初学者提供一个阶梯。

编写该辅助教材的目的是让初学Java者能够循序渐进,掌握Java程序设计的基本技巧和面向对象的基本思想和基本方法。

为此,由易到难,精选了一些与原教材每一章对应的练习,逐步进行训练。

本辅助教材分13章,与原教材对应。

每一章的练习包括学习要点、基本知识点、实例分析、习题与解答。

练习题中有选择题、填空题、简答题和编程题。

题型多样,题量丰富。

有的题目来自于职场考试题和认证考试题,每个练习题都进行了详细的分析与解答。

本辅助教材既兼顾了一些基础性的内容,又把一个广为流传的俄罗斯方块游戏作为主线,化整为零,逐步介绍Java的各个知识点以及程序设计技巧。

这样,由起步到简单程序设计,一步一步引导;由简单程序到复杂程序,一步一步解析;由基础知识到编程技巧,循序渐进,步步验证,最后完成整个游戏的开发,使学生既熟悉了Java的基础知识,又掌握大型程序的开发能力。

因此,读者只要按部就班地完成每一章的练习,就会对相应章节的知识有所巩固,并且在读懂每章给出知识点和实例的基础上,完成一系列的基本训练之后,就可以对一个较具规模的Java游戏有一个彻底的了解,为开发较为大型的Java程序打下基础。

本书可广泛适用于计算机及相关专业的本科生和专科生作为学习Java语言和面向对象程序设计的实训教材,也适合将从事Java软件开发的有关人员作为自学的参考书。

在本书的编写过程中,博士和硕士研究生龚昌盛、姚海涛、田卫新、粟蕃臣、黄方胜、黄超、郭蹯、杨柯、田波、刘相文、金敏、方博等对本书的所有实例做了大量的验证和审查工作,同时也得到清华大学出版社的编辑们的大力支持,在此谨向他们表示衷心感谢。

由于时间和水平所限,难免有错,恳请读者批评指正,使本书得以改进和完善。

内容概要

Java是一门最为流行的计算机语言，它已成为IT从业人员的必备工具之一。

本书作为清华大学出版社出版的《面向对象与Java程序设计》(朱福喜 编著)教材配套的教学辅导资料，希望为掌握Java语言 and 技术的初学者提供一个阶梯。

本习题解析分13章，与原教材对应。

每章包括学习要点、基本知识点、实例分析、习题与解答。

练习题中有选择题、填空题、简答题和编程题。

题型多样，题量丰富。

有的题目来自于职场考试题和认证考试题，每个练习题都进行了详细的分析与解答。

本书还穿插介绍了一个用Java编写的俄罗斯方块游戏，目的是让初学Java者能够循序渐进，掌握Java程序设计的基本技巧和面向对象的基本思想和基本方法。

本书可广泛适用于计算机及相关专业的本科生和专科生作为学习Java语言和面向对象程序设计的实训教材，也适合将从事Java软件开发的有关人员作为参加Java考试的参考书。

书籍目录

第1章 环境配置与简单编程 1.1 基本知识点 1.2 实例分析 1.3 习题与解答 第2章 Java语言基础 2.1 基本知识点 2.2 实例分析 2.3 习题与解答 第3章 面向对象程序设计基础 3.1 基本知识点 3.2 习题与解答 第4章 面向对象程序设计(一) 4.1 基本知识点 4.2 实例分析 4.3 习题与解答 第5章 面向对象程序设计(二) 5.1 基本知识点 5.2 实例分析 5.3 习题与解答 第6章 用户界面设计 6.1 基本知识点 6.2 实例分析——俄罗斯方块游戏的界面实现 6.3 习题与解答 第7章 流和文件 7.1 基本知识点 7.2 实例分析 7.3 习题与解答 第8章 多线程与异常处理 8.1 基本知识点 8.2 实例分析 8.3 习题与解答 第9章 Applet 9.1 基本知识点 9.2 实例分析 9.3 习题与解答 第10章 Java网络编程 10.1 基本知识点 10.2 实例分析 10.3 习题与解答 第11章 Java与数据库连接 11.1 基本知识点 11.2 实例分析 11.3 习题与解答 第12章 Servlet编程 12.1 基本知识点 12.2 实例分析 12.3 习题与解答 第13章 JSP编程 13.1 基本知识点 13.2 实例分析 13.3 习题与解答

章节摘录

垃圾回收 (Garbage Collection) 是JVM回收无用资源的一个过程, 该过程是后台自动运行的。如果手工释放了一些仍然需要使用的资源会产生一些错误, 而Java的自动垃圾回收机制会避免这些错误。

当它运行的时候, 可以识别出无用的对象, 并把它们所占的内存归还给系统。

垃圾回收机制也可以通过调用System.gc方法, 它通常会很快得到执行, 但是不一定立即执行。Java还提供一些其他的方法, 如System.runFinalization来调整资源分配, 但是在绝大多数项目中, 自动垃圾回收机制已经足够了。

垃圾回收机制带来的好处是, 不再需要的引用对象被自动地回收。

例如, 当退出一个只需要调用一次的私有成员方法时, 它自动地对引用的局部变量做删除标记。

为了使资源重新分配, 通常不必做什么。

往往将一个不再使用的对象设置为null, 该对象将被标记为要回收的资源。

例如, 有一个存储着许多文字的String或StringBufret对象, 当该变量不再需要时, 可以将其置为null。这样, 该变量所占的内存将很快被回收。

当一个对象被销毁的时候, 如果有必要进行一些特定的清理工作, 通常可调用一种特殊方法——finalize方法来达到这个目的。

2.finalize方法 当Java的垃圾回收机制将要释放无用资源的时候, 要自动调用finalize方法, 其语法如下。

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>