

<<Java语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787302275138

10位ISBN编号：7302275130

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张思民 编著

页数：377

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语言程序设计>>

内容概要

本书内容由4部分组成。

第1部分（第1~4章）是对java语言基本概念、基本语法规则及面向对象的基本思想的介绍。

第2部分（第5、第6章）为图形及用户界面设计。

第3部分（第7~10章）为java的应用，介绍输入输出流、网络通信、数据库连接。

第4部分（第11、第12章）为java的扩展部分，主要介绍数据结构与算法分析及java me的一些基础知识。

本书的编写内容与《java开发技术与工程实践》配套，《java开发技术与工程实践》中所涉及的基础知识，在本书中都有体现。

本书在体系结构的安排上将java语言基础知识和编程思想结合，书中每一部分的内容都从基本概念到具体应用给出了大量实例和图示来加以说明，并用短小的典型示例进行详细分析，对读者学习有很大的帮助。

本书可作为高等学校程序设计语言教材，也可供从事软件开发的工程技术人员自学使用。

<<Java语言程序设计>>

书籍目录

第1章 java 语言概述

- 1.1java的起源
- 1.2java语言的特点
- 1.3java的运行机制
- 1.4程序设计的算法及描述
- 1.5java程序的开发过程
 - 1.5.1jdk的下载与安装
 - 1.5.2java工具集与标准类库
 - 1.5.3java程序的开发过程
 - 1.5.4java程序示例
- 实验1
- 习题1

第2章 java语言基础

- 2.1基本数据类型
 - 2.1.1java的数据类型
 - 2.1.2常量与变量
 - 2.1.3变量赋值
 - 2.1.4关键字
 - 2.1.5转义符
- 2.2基本数据类型应用示例
 - 2.2.1整数类型与浮点类型
 - 2.2.2字符型
 - 2.2.3布尔型
 - 2.2.4数据类型的转换
- 2.3表达式和运算符
 - 2.3.1表达式与运算符的分类
 - 2.3.2算术运算符
 - 2.3.3关系与逻辑运算符
- 2.4程序控制语句
 - 2.4.1语句
 - 2.4.2键盘输入语句
 - 2.4.3顺序控制语句
 - 2.4.4if选择语句
 - 2.4.5switch语句
 - 2.4.6循环语句
 - 2.4.7跳转语句
- 实验2
- 习题2

第3章 面向对象程序设计基础

- 3.1面向对象的基本概念
- 3.2类
 - 3.2.1类的定义
 - 3.2.2成员变量和局部变量
- 3.3成员方法
 - 3.3.1方法的定义

<<Java语言程序设计>>

3.3.2方法的调用

3.3.3方法重载

3.3.4构造方法

3.4对象

3.5面向对象特性

3.5.1封装性

3.5.2继承性

3.5.3多态性

3.5.4其他修饰符的用法

3.6接口

3.6.1接口的定义

3.6.2理解接口

3.7包

3.7.1创建自己的包

3.7.2压缩文件jar

实验3

习题3

第4章 数组与字符串

4.1数组

4.1.1一维数组

4.1.2多维数组的应用

4.2字符串

4.2.1字符串的表示

4.2.2字符串的常用方法

4.2.3使用stringtokenizer字符分析器

4.2.4正则表达式

4.2.5main()方法中的参数

实验4

习题4

第5章 图形用户界面设计

5.1图形用户界面概述

5.2窗体容器和组件

5.2.1窗体容器jframe类

5.2.2按钮和事件处理

5.3面板容器和界面布局管理

5.3.1面板jpanel类

5.3.2界面布局策略

5.4jcomponent类组件的使用

5.4.1jcomponent类组件

5.4.2文本组件和标签

5.4.3单选按钮、复选框和下拉列表

5.4.4卡片选项页面

5.4.5滑杆和进度指示条

5.4.6表格

5.5菜单与对话框

5.5.1菜单

5.5.2弹出式菜单

<<Java语言程序设计>>

5.5.3对话框

5.6树

5.6.1树的概念

5.6.2树的构造方法

实验5

习题5

第6章 java图形与事件处理

6.1图形与图形的描绘

6.1.1图形绘制特点及绘图工具paint()

6.1.2graphics类

6.1.3java 2d

6.1.4画布

6.2事件处理

6.2.1事件处理机制

6.2.2事件类

6.2.3鼠标事件

6.2.4事件适配器

6.2.5键盘事件

6.2.6焦点事件

实验6

习题6

第7章 多线程与异常处理

7.1异常处理

7.1.1java的异常处理机制

7.1.2异常的抛出

7.1.3try?catch结构

7.2多线程的基本概念

7.2.1线程与多线程

7.2.2线程的生命周期

7.2.3线程的优先级

7.3线程的使用方法

7.3.1创建thread子类构造线程

7.3.2实现runnable接口构造线程

7.4线程同步

7.4.1使用多线程造成的数据混乱

7.4.2同步线程

实验7

习题7

第8章 文件和输入输出流

8.1输入输出流

8.1.1流的概念

8.1.2i/o类库

8.2文件处理

8.2.1文件与目录管理

8.2.2文件流

8.3随机存取文件和本地可执行文件

8.3.1随机存取文件流

<<Java语言程序设计>>

8.3.2本地可执行文件

8.4数据流与对象流

8.4.1数据流

8.4.2对象流

8.5java多媒体技术

8.5.1应用输入流播放音频文件

8.5.2java多媒体包jmf的应用

实验8

习题8

第9章 网络通信

9.1网络编程的基础知识

9.1.1ip地址和端口号

9.1.2套接字

9.2基于tcp协议网络程序设计

9.2.1客户机/服务器模式

9.2.2同时服务于多个客户的解决方案

9.3基于udp协议网络程序设计

9.3.1基于udp协议的数据报套接字

9.3.2数据报的程序设计过程

9.3.3广播数据报套接字

9.4japplet编程

9.4.1japplet及常用方法

9.4.2japplet应用示例

9.5基于分布模式的云计算系统

9.5.1分布模式的云计算

9.5.2简易云计算系统设计

实验9

习题9

第10章 java数据库连接

10.1jdbc概述

10.2sql语句简介

10.3jdbcapi

10.3.1jdbcapi简介

10.3.2jdbc驱动程序及url一般方法

10.4jdbc编程实例

10.4.1数据库编程的一般步骤

10.4.2数据表操作

10.4.3数据库应用

实验10

习题10

第11章 常见数据结构及算法分析

11.1向量类

11.1.1向量类的构造方法

11.1.2向量类的功能方法

11.2堆栈

11.3哈希表

11.4算法分析

<<Java语言程序设计>>

习题11

第12章 javame程序设计基础

12.1 建立java me开发环境

12.1.1 java me概述

12.1.2 java me程序的开发流程

12.2 java me应用程序设计

12.2.1 应用程序的基本结构

12.2.2 用户界面类

12.2.3 应用程序设计和运行过程

12.2.4 screen高级用户界面设计

12.2.5 canvas低级用户界面设计

12.3 控制图形移动程序设计

12.3.1 任务及总体结构设计

12.3.2 用户界面testmove类

12.3.3 testmovecanvas类

12.3.4 移动物体moveobj类

12.4 数据记录管理系统

12.5 开发java me网络应用程序

习题12

<<Java语言程序设计>>

编辑推荐

教学目标明确，注重理论与实践的结合 教学方法灵活，培养学生自主学习的能力 教学内
容先进，反映了计算机学科的最新发展 教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案

<<Java语言程序设计>>

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>