

## <<面向对象程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787560966014

10位ISBN编号：7560966012

出版时间：2010-10

出版时间：华中科技大学出版社

作者：任宏萍

页数：254

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>

## <<面向对象程序设计>>

### 前言

随着计算机技术、IT行业的不断发展及软件的广泛应用，面向对象的程序设计已经迅速成为软件开发的主流程序设计方法，面向对象的软件开发也呈现出前所未有的优势。

使用面向对象的方法进行软件系统分析、设计和实现，在很大程度上解决了从现实世界的问题空间到计算机解空间的映射，使所设计的软件系统不仅能更加准确地模拟现实世界，而且从软件系统程序的结构、运行机制上都保证了系统的安全性、灵活性；最重要的是面向对象的软件开发大大提高了软件的重用性、易维护性和易扩展性。

在面向对象软件系统中，代码是核心，面向对象的程序设计在软件开发中占有重要地位。

面向对象程序设计问世以来，市面上出现了较多的相关书籍，它们大多以讲述面向对象程序设计语言细节为主，如Java、C++。

学生学习后可能掌握了这个面向对象程序设计的语言，但是对面向对象的概念、思想方法的理解还是模糊的，面对实际问题写出的程序基本上还是传统式的（可重用性差、可维护性差、可扩展性差）。

因此，不能说使用了面向对象的程序设计语言（如Java）编程，就实现了面向对象的软件开发。

笔者根据多年对软件开发的研究与实践，以及教学经验和体会编写成本书，希望使读者对面向对象有一个较系统的认知，明确面向对象程序设计在软件开发中所处的地位，程序设计的依据是什么，什么是好的程序设计模式，面向对象程序设计的宗旨是什么。

逐步建立和掌握使用面向对象认知世界的思想、方法来指导程序的实现，以提高认识问题和解决问题的能力。

## <<面向对象程序设计>>

### 内容概要

本书从面向对象软件开发的角讲解面向对象的程序设计。

重点在于讲解面向对象程序设计的思想、方法和技术，而不在于对Java语言本身的详尽描述。这有助于读者较全面地了解面向对象的开发思想、方法和实现过程，更好地理解 and 掌握面向对象的程序设计。全书分为八章，从面向对象软件开发概述讲起，包括面向对象的基本概念，统一建模语言UML 2.0部分内容，程序设计模式等，以便帮助读者打下良好的面向对象程序设计基础；其次讲述了Java语言和编程的基础知识、常用的Java类；然后以三层程序设计模式为主线，分别讲述了问题域类（Problem Domain class）、图形用户界面类（GUI class）、数据访问类（Data Accessclass）等如何设计实现，以及它们之间如何交互共同完成系统功能，其中包括如何设计、实现类的继承、多态和接口及它们的功用，图形界面中的事件处理，数据库访问及异常处理等；最后讲述了基于Web的应用开发。

本书附录还介绍了如何建立Java应用开发的环境，Eclipse和Tomcat的安装及使用说明；常用的面向对象程序设计的术语和词汇的解释。

本书结构清晰，内容由浅入深，实例丰富，可帮助读者快速入门，真正掌握面向对象的程序设计方法和解决实际问题的能力。

本书可作为高等院校计算机相关专业及软件工程专业“面向对象程序设计”课程的教材，也可作为软件开发人员学习参考书。

## <<面向对象程序设计>>

### 书籍目录

第1章 面向对象软件开发概述 1.1 面向对象及软件开发 1.2 面向对象的基本概念 1.3 UML简介 1.4 程序设计模式及风格 1.5 本章小结 练习题第2章 Java基础知识 2.1 认识Java 2.2 标识符、关键字和分隔符 2.3 变量和常量 2.4 数据类型及转换 2.5 运算符与表达式 2.6 控制流程语句 2.7 数组 2.8 本章小结 练习题第3章 Java的类及应用 3.1 Java的包 3.2 字符串类 3.3 向量Vector类 3.4 日期类Date、日历类Calendar与日期格式类DateFormat 3.5 包装类 3.6 数值计算类Math 3.7 Scanner类 3.8 良好的编程习惯 3.9 本章小结 练习题第4章 自定义类及使用 4.1 类的设计 4.2 类的定义 4.3 类的使用 4.4 静态变量和静态方法 4.5 方法的重载 4.6 异常及异常处理 4.7 本章小结 练习题第5章 继承、多态及关联关系的实现 5.1 继承 5.2 抽象类与抽象方法 5.3 多态 5.4 接口 5.5 类的关联关系及实现 5.6 本章小结 练习题第6章 用户界面及实现 6.1 Java的GUI类及应用 6.2 事件处理 6.3 自定义GUI类举例 6.4 用户界面类与问题域类的交互 6.5 用户界面设计的原则 6.6 本章小结 练习题第7章 数据持久化和数据访问的实现 7.1 数据持久化 7.2 文件 7.3.1 MSAccess数据库管理系统 7.4 数据访问的实现 7.5 较复杂的数据库访问的实现 7.6 本章小结 练习题第8章 Java Web应用开发附录参考文献

## <<面向对象程序设计>>

### 章节摘录

插图：

## <<面向对象程序设计>>

### 编辑推荐

《面向对象程序设计》：普通高等学校计算机专业精品课程教材

<<面向对象程序设计>>

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>