

<<JAVA程序设计简明教程>>

图书基本信息

书名：<<JAVA程序设计简明教程>>

13位ISBN编号：9787811241198

10位ISBN编号：7811241196

出版时间：2007-12

出版单位：北京航大

作者：徐翠霞

页数：327

字数：470000

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程序设计简明教程>>

内容概要

本书以培养学生Java语言应用能力为目标，实例内容密切联系理论教学，并注重反映Java语言程序设计的思想、方法和技巧。

本书共分8章，内容包括：Java语言编程的基础知识以及常用编译运行工具的介绍，基于Swing的图形用户程序设计，图形、图像与多媒体程序设计的技术和方法，Java数据库编程，流与文件，异常处理和多线程，Applet程序设计，综合实训。

每章后设有上机练习题，练习题参考答案刻录成光盘，便于教学、自学使用。

本书可供普通高校、大专院校以及高职高专院校计算机专业及相关专业“Java语言程序设计”课程的教学使用，可作为，全国计算机等级考试Java语言的学习参考书，还可供有一定Java语言基础的读者自学使用。

<<JAVA程序设计简明教程>>

书籍目录

第1章 Java语言基础 1.1 简单的Java程序及其编译运行 1.1.1 Java程序在DOS环境下的编辑、编译和运行 1.1.2 Java程序在Jcreator环境下的编辑、编译和运行 1.2 Java语言基础 1.2.1 简单的算术运算 1.2.2 简易日历表 1.3 数组和字符串 1.3.1 Fibnacci数列和杨辉三角形求值 1.3.2 冒泡排序 1.3.3 字符串的基本运算 1.4 类和对象(方法的重载) 1.5 继承和接口 1.5.1 几何图形类的构造 1.5.2 栈的基本运算 1.5.3 教师学生类构造 上机练习题1第2章 基于Swing的图形用户界面设计 2.1 窗口与Swing初步(启动界面) 2.2 文本组件的使用 2.2.1 密码设置窗口 2.2.2 单词排序 2.3 布局管理器(基本布局演示) 2.4 菜单和工具栏的使用(带有菜单和工具栏的窗体) 2.5 选择型组件的使用 2.5.1 城市名称列表及其基本操作 2.5.2 首字母相同的单词表查询 2.5.3 《市场报》读者调查表 2.6 其他组件的使用 2.6.1 咖啡馆简单对话 2.6.2 颜色的随机生成 2.7 父子窗体的实现(多文档窗口) 上机练习题2第3章 图形、图像与多媒体 3.1 绘图方法及应用 3.1.1 小车模型 3.1.2 聚光灯模拟 3.1.3 时钟模拟 3.2 图像显示与跟踪 3.2.1 电子相册 3.2.2 鼠标绘制图像 3.3 多媒体(音乐播放器) 上机练习题3第4章 Java数据库编程 4.1 数据库的连接(使用JDBC桥实现数据库的连接) 4.2 数据的基本操作 4.2.1 书目信息查询 4.2.2 书目信息更新 4.3 数据库的元数据查询(数据库基本信息获取) 4.4 使用表格和树组件浏览数据 4.4.1 用表格分页浏览书目信息 4.4.2 用树分类浏览书目信息 4.5 预处理与存储过程 4.5.1 使用预处理查询书目信息 4.5.2 使用存储过程查询书目信息 上机练习题4第5章 流与文件 5.1 流与文件的基本操作 5.1.1 文件管理 5.1.2 添加行号 5.1.3 图片文件的复制 5.2 随机读写文件(点坐标的随机修改) 5.3 对象的串行化(读写学生对象数据) 5.4 文件的压缩和解压缩(Zip文件的读取与制作) 上机练习题5第6章 异常处理和多线程 6.1 异常抛出及其处理(两数相除) 6.2 自定义异常(求三角形的面积) 6.3 线程及其创建方法 6.3.1 互逆秒表 6.3.2 模拟100米短跑比赛 6.4 线程同步(银行汇款模拟) 6.5 线程间通信(生产者消费者问题) 上机练习题6第7章 Applet程序设计 7.1 Applet中的绘图 7.1.1 绘制统计图 7.1.2 绘制手机显示屏 7.2 Applet中的GUI设计(计算器) 7.3 Applet的动画制作(跑动的小猫) 上机练习题7第8章 综合实训 8.1 “速算24”扑克游戏 8.2 简单的日历及计算器 8.3 学生信息管理系统 8.4 简单的日常理财小程序 上机练习题8参考文献

<<JAVA程序设计简明教程>>

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>