

<<JAVA语言面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<JAVA语言面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787111262022

10位ISBN编号：7111262026

出版时间：2009-2

出版时间：机械工业出版社

作者：马俊 等著

页数：326

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>

## &lt;&lt;JAVA语言面向对象程序设计&gt;&gt;

## 前言

计算机的出现改变了人们的生活方式、学习方式，互联网的出现和普及，更使得计算机参与到了人们工作生活的方方面面。

银行的存取款、超市的收银和管理乃至学校的选课等诸多领域都体现了计算机软件的应用。

计算机软件是由程序设计语言设计而成的，在我国程序员的缺口一直很大，按照高等院校计算机专业大学生培养目标，应用开发是其应具备的基本能力。

目前应用开发主要集中在两个方向：一个是高端的基于企业级的分布式程序的开发和部署；另一个是面向手机、PDA等嵌入式设备的程序开发。

不论哪一个都和网络分不开。

Java语言在这些领域都有非常流行和非常成熟的开发框架和技术，正因为如此，在很多学校Java语言已取代C++成为大学生必须学习的一门课程。

本书主要讲解了Java语言的基础内容和编程的基本思路，适用于本科、专科院校计算机相关专业。

本书在面向对象的设计思想和技巧上作了深入思索和探讨，其中大部分内容都是作者十几年教学工作的积累和感悟。

全书共12章。

第1章主要讲述了Java语言相关的基本知识，包括计算机的基本组成和作原理（这部分内容针对初学者可以暂时略过，等有基础了再来重新学习）。

还讲述了Java语言产生的背景、Java语言的特点、Java语言的开发环境和开发步骤等。

第2章主要讲述了Java语言的关键字、基本数据类型和程序的控制结构等内容。

第3章、4章主要讲述了面向对象程序设计原理和Java语言实现，主要涉及类、对象、接口、继承、方法等基本面向对象概念，通过实例讲述了如何抽象类，以及设计类和接口的一般规则，其中在第4章通过实例演示了Java使用抽象类或接口在实现多态方面的异同点。

2-4章是学习的重点。

第5章讲述了Java语言中的异常处理技术以及Java中的异常类库。

第6章讲述了在Java中怎样使用输入/输出流技术，介绍了Java语言中常用的输入输出流类库。

第7章主要讲述了Java的GUI程序设计，并通过实例演示了常用的GUI组件和容器的使用技巧，特别介绍了AWT和Swing的区别和使用时应注意的事项。

第8章讲述了目前广为流行的线程技术以及相关的类和接口，特别介绍了同步、死锁等概念并通过相关的例子来演示。

第9章讲述了Java小应用程序和多媒体程序的开发技巧，特别介绍了动画的实现技术。

第10章主要讲述了Java中常用集合框架类和接口，以及泛型的使用技巧；在真实的软件开发环境中会大量地使用到这一章的内容，当然作为初学者，只要理解即可。

第11章和第12章讲述了在Java语言中怎样开发C/S网络应用程序和数据库应用程序，重点介绍了java.net包和JDBC API的使用，以供读者进阶。

另外，本书的另一个特色是提供了课外阅读的内容，其中简单的建模、基于Java的人工智能程序及程序员应知道的实用法则更是作者从事多年教学工作积累下来的经验总结。

## <<JAVA语言面向对象程序设计>>

### 内容概要

《JAVA语言面向对象程序设计》通过大量的实例演示了Java语言的基本设计技巧、Java语言常用类库的使用以及如何将面向对象的设计思想贯穿其中，大部分内容都是作者十几年教学工作的积累和感悟。

在目前的计算机编程领域，基于Java语言的面向对象程序设计是主流技术，《JAVA语言面向对象程序设计》主要讲解了Java语言的基础内容和编程的基本思路，并在面向对象的设计思想和技巧上作了深入思索和探讨。

另外，针对爱好学习的同学每一章都准备了课外阅读的内容，其中简单的建模、基于Java的人工智能程序及程序员应知道的实用法则更是作者多年上课时积累下来的经验和思想，以课外阅读的形式给出，用来开阔同学们的视野，引导爱思考、爱学习的同学向更为广阔、更为深入的领域前进！

《JAVA语言面向对象程序设计》是教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会推荐教材，读者对象是计算机相关专业方面的中职、专科、本科学生，也可作为各类进修班、培训班学习Java语言的教材和参考书。

## 书籍目录

出版说明序——学会学习前言第1章 计算机编程语言1.1 计算机的工作原理和基本概念1.1.1 计算机的工作原理1.1.2 计算机的硬件系统1.1.3 微型计算机的主要技术指标1.2 计算机编程语言的发展历史1.2.1 机器语言1.2.2 汇编语言1.2.3 面向过程的高级语言1.2.4 面向对象的程序设计语言1.3 Java程序的工作原理和特点1.3.1 Java程序的工作原理1.3.2 Java程序的特点1.4 Java的垃圾回收机制1.5 Java程序的开发环境和开发步骤1.5.1 Java程序开发环境的搭建1.5.2 Java程序的开发步骤1.6 小结1.7 习题课外阅读 Java语言的发展历史第2章 Java语言的基础知识2.1 关键字和标识符2.1.1 Java语言的关键字2.1.2 标识符2.2 Java的基本数据类型和变量2.2.1 基本数据类型简介2.2.2 常量2.2.3 变量2.2.4 Java的基本数据类型2.2.5 引用类型说明2.2.6 数据类型的级别及类型转换2.2.7 变量的作用域2.3 运算符、表达式和语句2.3.1 算术运算符2.3.2 关系运算符2.3.3 逻辑运算符2.3.4 位运算符2.3.5 其他运算符2.3.6 运算符的优先级2.4 常用的类和包说明2.5 流程控制2.5.1 顺序结构2.5.2 二分支结构2.5.3 多分支结构2.5.4 循环结构2.5.5 break语句和continue语句2.6 数组2.7 命令行参数2.8 小结2.9 习题课外阅读 正则表达式和模式匹配第3章 面向对象程序设计原理和Java语言实现3.1 面向对象程序设计的基本概念3.1.1 对象3.1.2 类3.1.3 消息3.2 面向对象程序设计的基本原则3.2.1 抽象原则3.2.2 封装原则3.2.3 继承原则3.2.4 多态原则3.3 面向对象程序设计概述3.3.1 类设计的一般规则3.3.2 方法重载3.3.3 构造方法设计和对象的创建3.3.4 this关键字3.3.5 匿名对象3.3.6 get方法和set方法设计3.3.7 toString方法和equals方法设计3.3.8 其他功能方法设计3.4 方法递归3.5 Java语言中的访问权限3.6 内部类和匿名类3.6.1 内部类3.6.2 匿名类3.7 实例程序设计3.8 小结3.9 习题课外阅读 系统建模与仿真知识(一)第4章 Java特殊关键字的使用4.1 static关键字4.1.1 static变量4.1.2 static方法4.1.3 static代码块4.2 extends关键字及Java中的继承机制4.2.1 继承4.2.2 super关键字4.2.3 方法覆盖和属性隐藏4.2.4 方法覆盖与方法重载的异同4.3 final关键字4.3.1 final类4.3.2 final方法4.3.3 final变量4.4 abstract关键字4.5 interface关键字4.5.1 Java接口的定义和编译4.5.2 Java接口的使用4.6 多态4.7 package关键字4.8 小结4.9 习题课外阅读 系统建模与仿真知识(二)第5章 异常处理5.1 异常的定义5.2 异常的处理机制5.3 Java语言中的异常类5.3.1 自行异常处理5.3.2 回避异常处理5.3.3 异常情况下的资源回收和清理工作5.4 自定义异常5.5 综合应用举例5.6 小结5.7 习题课外阅读 异常处理原则第6章 管理与I/O流6.1 流机制概述6.2 常用的字节流类6.2.1 字节流类的层次结构和常用方法6.2.2 FileInputStream类6.2.3 FileOutputStream类6.2.4 ByteArrayInputStream类和ByteArrayOutputStream类6.2.5 BufferedInputStream类和BufferedOutputStream类6.2.6 DataInputStream类和DataOutputStream类6.2.7 PipedInputStream类和PipedOutputStream类6.2.8 PrintStream类6.3 System类与标准数据流6.3.1 标准输入输出重定向6.3.2 System类的常用方法6.4 字符流6.4.1 FileReader-类和FileWriter类6.4.2 BuffredReader-类和BufferedWriter类6.4.3 InputStreamReader类和OutputStreamWriter类6.5 随机访问和对象的序列化6.5.1 RandomAccessFile类6.5.2 ObjectInputStream类和ObjectOutputStream类6.6 文件管理6.7 小结6.8 习题课外阅读 设计模式初步(一)第7章 图形用户界面开发7.1 基本概念7.2 AWT包7.2.1 容器组件7.2.2 基本组件7.2.3 布局管理器7.3 事件编程7.3.1 事件源类7.3.2 事件类7.3.3 聆听者接口7.3.4 事件适配己器类7.3.5 常用的事件类编程演示7.4 Swing包7.4.1 Swing包中的容器组件7.4.2 Swing包中常用的标准组件7.4.3 Swing包中菜单的使用7.4.4 Swing包中添加的布局管理器类BoxLayout7.5 Swing包中的对话框类7.5.1 JDialog类的使用7.5.2 常用的对话框类7.6 小结7.7 习题课外阅读 设计模式初步(二)第8章 多线程编程技术8.1 概述8.2 Java多线程机制8.2.1 Java中的主线程8.2.2 如何在程序中实现多线程8.2.3 线程调度与优先级8.2.4 线程的状态与生命周期8.2.5 Thread类中的重要方法8.3 线程同步和死锁8.3.1 线程同步8.3.2 死锁8.4 线程间的通信8.5 线程联合和守护线程8.6 综合应用8.7 小结8.8 习题课外阅读 C/S结构和B/S结构第9章 小应用程序和多媒体技术9.1 Applet的安全性9.2 Applet程序的生命周期9.3 Applet和应用程序之间的区别9.4 应用程序和Applet互转9.4.1 将应用程序转换为Applet9.4.2 将Applet转换为应用程序9.5 Applet和浏览器通信9.6 Java程序对多媒体技术的支持9.6.1 图形9.6.2 图像9.6.3 声音9.7 动画9.7.1 简单实例9.7.2 解决闪烁9.7.3 放映图像9.7.4 移动型动画9.7.5 双缓冲技术9.7.6 综合实例9.8 小结9.9 习题课外阅读 程序员应该知道的一点哲学知识第10章 JAVA网络编程10.1 计算机网络技术概述10.2 URL编程10.2.1 URL类10.2.2 URL编程实例10.2.3 其他相关类10.3 Socket编程10.3.1 Socket连接技术10.3.2 Socket编程实例10.4 UDP编程10.4.1 UDP通信实现10.4.2 UDP编程实例10.5 小结10.6 习题课外阅读 基于Java的人工智能程序设计第11章 数据结构和集合框架11.1 数据结构的定义11.2 算法11.3 Java语言对数据结构的支撑和实

## <<JAVA语言面向对象程序设计>>

现11.3.1 集合框架体系结构11.3.2 集合接口11.3.3 常用集合类11.3.4 常用集合类实例演示11.4 哈希存储中的一些属性11.5 小结11.6 习题课外阅读 程序员应知道的常用法则(一)第12章 Java中的数据库编程12.1 JDBC介绍12.2 JDBC API介绍12.3 JDBC与ODBC比较12.4 JDBC驱动程序的类型12.5 JDBC编程的基本步骤12.6 JDBC编程进阶12.6.1 PreparedStatement语句12.6.2 CallableStatement语句12.7 小结12.8 习题课外阅读 程序员应知道的常用法则(二)参考文献

## <<JAVA语言面向对象程序设计>>

### 章节摘录

第1章 计算机编程语言 语言的最大功能是交流和记录，它由一套语法规则和单词组成。只要学会这套语法规则和单词，就可以和任何懂这门语言的人沟通，并指示他按特定的流程做相关的工作。

同样，计算机程序设计语言也是一组用来定义计算机程序的语法规则，是用于程序员和计算机之间沟通的一门语言。

它是一种标准化了的交流技巧和指令字，用来向计算机发出各种指令。

计算机语言能让程序员准确地定义和储存计算机所需要使用的数据和指令，并精确地定义在不同情况下所应当采取的行动。

需要注意的是这种交流是单向的，因为计算机是无意识的，它只是被动地接受和被动地反馈，并严格地按照程序员的指令工作。

所以，在这个过程中计算机是不会犯错误的，如果有错，那肯定是程序员设计的程序有问题。

计算机程序设计语言本质上也是一门语言，因此，学习这门语言就必须运用语言的学习方法，需要进行大量的记忆和大量的练习才可能掌握。

而最终熟练地运用这门语言编写程序，就相当于我们熟练地使用某一种语言写文章一样。

我们设计程序让计算机按照要求工作，就是我们常说的编程技术。

.....

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>