

<<Java开发入门与项目实战>>

图书基本信息

书名：<<Java开发入门与项目实战>>

13位ISBN编号：9787115211521

10位ISBN编号：7115211523

出版时间：2010-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨洪雪，韩丽萍 编著

页数：234

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开发入门与项目实战>>

内容概要

本书详细介绍了Java面向对象程序的基础知识和项目开发的基本技术，主要内容包括开发入门、面向对象设计、图形用户界面(GUI)设计、网络通信功能、文件传输功能、线程编程、数据库编程和综合项目开发。

本书贯穿了一个典型的网络聊天系统的设计和开发案例，完整地体现了一个网络应用系统的对象定义、对象建模和模型转换为编码的基本开发流程。

书中设计了技能训练、项目学做、实战练习递进式的技能训练体系，按照由简单技能到复杂技能、由单一技能到综合技能的规律，训练和提高学生的编程能力，在递进式的技能训练体系中培养学生的项目操作能力。

本书的案例源码均在开发环境下调试通过。

本书可作为高职高专院校相关专业的教材、社会Java编程培训班教材和广大编程人员自学的实用指导书。

<<Java开发入门与项目实战>>

书籍目录

第1章 开发入门	1.1 项目任务与目标——编写简单的Java程序	1.2 搭建Java开发环境	1.2.1 安装JDK	1.2.2 设置运行环境	1.2.3 第一个程序——用世界语向世界问好	1.3 简单程序设计									
	1.3.1 打印到屏幕	1.3.2 打印打折后商品的实际价格	1.3.3 收银台的计算程序	1.3.4 数字密码锁的解密程序	1.4 项目小结	1.4.1 技能回顾	1.4.2 知识拓展	1.5 实战练习							
第2章 面向对象设计(1)	2.1 项目任务与目标——利用类和继承来描述动物特性	2.2 技能训练	2.2.1 汽车类的描述	2.2.2 人类和学生类的描述	2.3 项目学做	2.3.1 项目描述	2.3.2 项目分析	2.3.3 编写动物类	2.3.4 编写猫类、狗类和青蛙类	2.3.5 编写测试类	2.4 项目小结	2.4.1 技能回顾	2.4.2 知识拓展	2.5 实战练习	
第3章 面向对象设计(2)	3.1 项目任务与目标——利用多态性来描述动物的不同行为	3.2 技能训练	3.2.1 交通一卡通的车费计算	3.2.2 几何图形的面积计算	3.2.3 猜数游戏	3.3 项目学做	3.3.1 项目描述	3.3.2 项目分析	3.3.3 编写动物类的打招呼方法	3.3.4 编写猫类、狗类和青蛙类的打招呼方法	3.3.5 编写测试类	3.4 项目小结	3.4.1 技能回顾	3.4.2 知识拓展	3.5 实战练习
第4章 面向对象设计(3)	第5章 聊天室图形用户界面(CUI)设计	第6章 聊天室的网络通信功能	第7章 聊天室的文件传输功能	第8章 聊天室的多人在线聊天功能	第9章 聊天室中的数据库功能	第10章 应用开发——机房计费系统	参考文献								

<<Java开发入门与项目实战>>

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>