

<<Java项目实战精编>>

图书基本信息

书名：<<Java项目实战精编>>

13位ISBN编号：9787121089664

10位ISBN编号：7121089661

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：陈显刚，李季 主编

页数：222

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项目实战精编>>

内容概要

本书是为了满足新世纪高等职业学校教学的需要而编写的教材。

本书较全面地介绍了Java基本设计和应用技术，内容包括面向对象的技术、Java swing技术、IO技术、线程技术和网络技术及Java项目开发的过程等。

本书以奠定Java编程思维模式、培养Java项目开发能力为目标，注重Java项目开发技术的实用，通过项目介绍Java知识体系，由浅入深、循序渐进，符合认知规律及职业发展规划，并配有项目案例库。

本书可作为高等职业学院计算机专业专科及本科学生的教材，也可供与计算机相关专业的技术人员使用。

书籍目录

第1章 掷骰子 1.1 项目目标 1.2 项目分析 1.3 代码思路及实现 1.3.1 代码思路 1.3.2 代码实现 1.4 运行与发布 1.4.1 运行 1.4.2 发布 1.5 本项目实现中常见问题 1.6 项目技术支持 1.6.1 面向对象的基本概念 1.6.2 面向对象的基本特征 1.6.3 类 1.6.4 对象 1.6.5 方法 1.6.6 继承性 1.6.7 接口 1.6.8 随机数生成函数 1.7 实训 1.7.1 加法运算题 1.7.2 员工涨工资

第2章 简单计算器 2.1 项目目标 2.2 项目分析 2.3 代码实现 2.4 运行与发布 2.4.1 运行 2.4.2 发布 2.5 本项目实现中常见问题 2.6 项目技术支持 2.6.1 swing简介 2.6.2 项目涉及的Swing组件 2.6.3 事件处理机制 2.7 实训

第3章 聊天室 3.1 项目目标 3.2 项目分析 3.2.1 界面 3.2.2 总体设计 3.3 代码思路及实现 3.3.1 代码思路 3.3.2 代码实现 3.4 运行与发布 3.4.1 运行 3.4.2 发布 3.5 本项目实现中常见问题 3.6 项目技术支持 3.6.1 Java的输入/输出 3.6.2 线程 3.6.3 网络编程技术 3.7 实训

第4章 二十一点游戏 4.1 项目目标 4.2 项目分析 4.3 代码实现 4.4 运行与发布 4.4.1 运行 4.4.2 发布 4.5 本项目实现中常见问题 4.6 项目技术支持 4.6.1 菜单 4.6.2 Vector向量类 4.6.3 集合类简介 4.6.4 ImageIcon组件 4.6.5 Toolkit组件 4.7 实训

第5章 学生信息管理系统 5.1 项目目标 5.2 项目需求分析 5.3 概要设计 5.3.1 架构设计 5.3.2 功能分配 5.3.3 功能、业务流程设计 5.3.4 对象模型 5.4 详细设计与代码实现参考文献

<<Java项目实战精编>>

编辑推荐

《Java项目实战精编》是国家精品课软件编程（Java方向）课程配套教材，通过5个完整项目帮助读者领悟Java技术，代码经过严格测试，注释详尽，易于阅读，项目选择利于学生理解，针对性强。

<<Java项目实战精编>>

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>