

图书基本信息

书名：<<Java语言与面向对象程序设计题解及实验指导>>

13位ISBN编号：9787302176237

10位ISBN编号：730217623X

出版时间：2003-8

出版时间：清华大学出版社

作者：印旻

页数：204

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>

前言

计算机科学技术的发展不仅极大地促进了整个科学技术的发展,而且明显地加快了经济信息化和社会信息化的进程。

因此,计算机教育在各国备受重视,计算机知识与能力已成为21世纪人才素质的基本要素之一。

清华大学自1990年开始将计算机教学纳入基础课的范畴,作为校重点课程进行建设和管理,并按照“计算机文化基础”、“计算机技术基础”和“计算机应用基础”三个层次的课程体系组织教学。

第一层次“计算机文化基础”的教学目的是培养学生掌握在未来信息化社会里更好地学习、工作和生活所必须具备的计算机基础知识和基本操作技能,并进行计算机文化道德规范教育。

第二层次“计算机技术基础”是讲授计算机软硬件的基础知识、基本技术与方法,从而为学生进一步学习计算机的后续课程,并利用计算机解决本专业及相关领域中的问题打下必要的基础。

第三层次“计算机应用基础”则是讲解计算机应用中带有基础性、普遍性的知识,讲解计算机应用与开发中的基本技术、工具与环境。

以上述课程体系为依据,设计了计算机基础教育系列课程。

随着计算机技术的飞速发展,计算机教学的内容与方法也在不断更新。

近几年来,清华大学不断丰富和完善教学内容,在有关课程中先后引入了面向对象技术、多媒体技术、Internet与互联网技术等。

与此同时,在教材与CAI课件建设、网络化的教学环境建设等方面也正在大力开展工作,并积极探索适应21世纪人才培养的教学模式。

为进一步加强计算机基础教学工作,适应高校正在开展的课程体系与教学内容的改革,及时反映清华大学计算机基础教学的成果,加强与兄弟院校的交流,清华大学在原有工作的基础上,重新规划了“清华大学计算机基础教育课程系列教材”。

该系列教材有如下几个特色: 1.自成体系该系列教材覆盖了计算机基础教学三个层次的教学内容。

其中既包括所有大学生都必须掌握的计算机文化基础,也包括适用于各专业的软、硬件基础知识;既包括基本概念、方法与规范,也包括计算机应用开发的工具与环境。

2.内容先进该系列教材注重将计算机技术的最新发展适当地引入教学中来,保持了教学内容的先进性。

例如,系列教材中包括了面向对象与可视化编程、多媒体技术与应用、Internet与互联网技术、大型数据库技术等。

内容概要

本书是《Java语言与面向对象程序设计》一书是配套教材。

全书分为“习题解答与补充习题”和“实验指导”两部分。

在“习题解答与补充习题”部分，给出了《Java语言与面向对象程序设计》一书中绝大部分习题的详细答案，包括代码、图、表、文字解释等，对某些习题还给出了一个以上的答案；在习题解答之后增加了少量不附答案的补充习题，以方便读者参考。

在“实验指导”部分，给出了14个精心设计的实验，分别与《Java语言面向对象程序设计》中的各章相对应。

配书盘中附有所有程序的源代码、编译后生成的字节码或相应的HTML文件。

本书层次清晰、实用性强，可作为高校Java语言程序设计课程的辅导用书，也可供编程爱好者参考使用。

书籍目录

第1部分 习题解答与补充习题 第1章 面向对象软件开发概述 1.1 习题解答 1.2 补充习题 第2章 Java概述 2.1 习题解答 2.2 补充习题 第3章 Java语言基础 3.1 习题解答 3.2 补充习题 第4章 抽象、封装与类 4.1 习题解答 4.2 补充习题 第5章 继承与多态 5.1 习题解答 5.2 补充习题 第6章 工具类与算法 6.1 习题解答 6.2 补充习题 第7章 图形用户界面的设计与实现 7.1 习题解答 7.2 补充习题 第8章 Java高级编程 8.1 习题解答 8.2 补充习题 第2部分 实验指导 实验1 Java开发环境J2SE 实验2 简单Java程序设计(1) 实验3 简单Java程序设计(2) 实验4 类与对象 实验5 继承与多态 实验6 数组、向量与字符串 实验7 递归 实验8 排序与查找 实验9 堆栈、队列与链表 实验10 图形用户界面编程(1) 实验11 图形用户界面编程(2) 实验12 异常、多线程与Swing 实验13 输入输出与文件处理 实验14 网络编程附录 配书盘使用说明参考文献

章节摘录

第1部分 习题解答与补充习题 第1章 面向对象软件开发概述 1.1 习题解答 1-1 简述面向对象过程问题求解和面向对象问题求解的异同。

试列举出面向对象和面向过程的编程语言各两种。

解：面向过程问题求解利用计算机能够理解的离散逻辑来描述和表达所求解的问题本身以及具体问题解决的过程，它的核心是算法和数据结构。

面向对象的问题求解则利用符合人们日常思维习惯的方式去模拟所求解的问题，模拟它的构成、特征和各种动态行为，从而得到问题的解答。

它的核心是类、对象和设计模式。

常见的面向过程的编程语言有BASIC，FORTRAN，Pascal，C等。

常见的面向对象的编程语言有Smalltalk—80，Object Pascal，C++，Java等。

1-2 简述对象、类和实体及它们之间的相互关系。

尝试从日常接触到的人或物中抽象出对象的概念。

解：实体是现实世界中的物理存在，对象是计算机系统对现实实体的映射和体现，类是所有对应同类型实体的对象的抽象和公共特征、行为的集合。

例如“汽车”是类，“一辆苹果绿色的甲壳虫车”就是类的一个实例对象。

1-3 对象有哪些属性？

什么是状态？

什么是行为？

二者之间有何关系？

设有对象“学生”，试为这个对象设计状态与行为。

解：对象的属性包括静态属性和动态属性。

其中静态属性表示对象的状态，也称为对象的域；动态属性表示对象的操作，也称为对象的行为或方法。

行为将包含对象内部信息的状态封装在对象内部并提供对象内部信息与对象外部交互的安全控制和接口。

“学生”对象的状态可以有：学号、姓名、性别、年龄、班级等，行为可以有“修改学号”、“调换班级”、“打印学生基本信息”等。

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>