

<<Java面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787505399204

10位ISBN编号：7505399209

出版时间：2004-9

出版单位：电子工业

作者：莫雷利

页数：725

字数：1309000

译者：董永乐

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面向对象程序设计>>

内容概要

本书从解决实际问题的角度讲解Java面向对象程序设计，提供了健壮而灵活的问题求解方式，有助于读者了解对象的抽象原则，掌握对象的交互概念以及各种方法的使用。

书中首先采用“从对象开始”的方式引导读者，在引入大多数程序设计基本特性和结构化程序设计概念之前，先介绍设计对象和方法的基础知识。

本书重点关注问题分解和问题设计，并采用了分而治之和逐步求精的原则。

这种方式与大量的习题以及实验题相结合，为读者提供了理论与实践的最佳结合方案。

另外，书中也讲解了Java高级特性，如GUI组件（AWT和Swing）、异常、线程、文件和套接字等。

全书的组织风格便于教师根据初学者的接受能力和课时安排选讲适当的高级主题。

本书适合作为高等院校计算机专业或相关专业的Java程序设计或面向对象程序设计课程的教材，也非常适合专业技术人员作为参考书。

<<Java面向对象程序设计>>

书籍目录

第0章 计算机、对象与Java 0.1 欢迎 0.2 为什么学习编程 0.3 为什么学习Java 0.4 什么是计算机 0.5 Internet与万维网 5 0.6 编程语言 6 0.7 什么是面向对象编程 0.8 UML要素小结 0.9 小结 0.10 习题第1章 Java程序设计与开发 1.1 简介 1.2 设计优秀的程序 1.3 Java语言小结 1.4 编辑、编译与运行Java程序 1.5 Java中的限定名称 1.6 实验课：编辑、编译与运行applet 1.7 小结 1.8 自测题答案 1.9 习题第2章 对象：定义、创建和使用 2.1 简介 2.2 类定义 2.3 实例分析：模拟CyberPet 2.4 实验课：Circle类 2.5 Java语言小结 2.6 小结 2.7 自测题答案 2.8 习题第3章 方法：与对象进行通信 3.1 简介 3.2 传递信息给对象 3.3 构造方法 3.4 从对象获取信息 3.5 传值与传引用 3.6 控制流程：选择控制结构 3.7 改进的CyberPet 3.8 实验课：养宠物CyberPet 3.9 Java语言小结 3.10 小结 3.11 自测题答案 3.12 习题第4章 applet: World Wide Web编程 4.1 简介 4.2 Applet类 4.3 类继承 4.4 Applet的子类 4.5 一个简单的applet 4.6 事件驱动的程序设计 4.7 实例分析：CyberPetApplet 4.8 实验课：CyberPetApplet 4.9 Java语言小结 4.10 小结 4.11 自测题答案 4.12 习题第5章 Java数据和操作符 5.1 简介 5.2 程序设计=表示+动作 5.3 布尔数据与操作符 5.4 基于布尔类型的CyberPet模型 5.5 数值数据与操作符 5.6 实例分析：把华氏温度转换成摄氏温度 5.7 基于整数值的CyberPet模型 5.8 字符数据与操作符 5.9 例子：字符转换 5.10 例子：计算复利 5.11 问题求解=表示+动作 5.12 实验课：闰年问题 5.13 Java语言小结 5.14 小结 5.15 自测题答案 5.16 习题第6章 控制结构 6.1 简介 6.2 流程控制：循环结构 6.3 计数循环 6.4 例子：汽车贷款 6.5 条件循环 6.6 例子：计算平均值 6.7 例子：数据校验 6.8 实例分析：动画CyberPet 6.9 循环设计的原则 6.10 实验课：找质数 6.11 Java语言小结 6.12 小结 6.13 自测题答案 6.14 习题第7章 字符串与字符串处理 7.1 简介 7.2 String基本知识 7.3 字符串查找 7.4 例子：关键字查找 7.5 检索字符串中的一部分 7.6 例子：处理名字与口令 7.7 处理字符串中的每个字符 7.8 实例分析：CyberPet的字符串把戏 7.9 比较字符串 7.10 实验课：暗语翻译 7.11 Java语言小结 7.12 小结 7.13 自测题答案 7.14 习题第8章 数组与数组处理 8.1 简介 8.2 一维数组 8.3 简单数组举例 8.4 例子：测试掷骰子 8.5 实例分析：CyberPet动画 8.6 数组算法：排序 8.7 数组算法：查找 8.8 二维数组 8.9 多维数组 8.10 实例分析：模拟纸牌 8.11 实验课：纸牌游戏程序 8.12 Java语言小结 8.13 小结 8.14 自测题答案 8.15 习题第9章 图形用户界面 9.1 简介 9.2 Swing组件集 9.3 Java事件模型 9.4 实例分析：设计一个基本GUI 9.5 容器与布局管理器 9.6 复选框、单选钮与边框 9.7 菜单和滚动窗格 9.8 实验课：ATM机 9.9 小结 9.10 自测题答案 9.11 习题第10章 图形与绘图 10.1 简介 10.2 绘图表面 10.3 图形上下文 10.4 Color类 10.5 绘制线条和图形 10.6 例子：ShapeDemo applet 10.7 图形方程 10.8 绘制条形图和饼图 10.9 在图形上下文中处理文本 10.10 实例分析：交互绘图 10.11 实验课：SelfPortrait类 10.12 小结 10.13 自测题答案 10.14 习题第11章 异常处理 11.1 简介 11.2 处理异常情况 11.3 Java的异常层次结构 11.4 在程序中进行异常处理 11.5 错误处理和强健的程序设计 11.6 创建并抛出自己的异常 11.7 实验课：测算异常的开销 11.8 Java语言小结 11.9 小结 11.10 自测题答案 11.11 习题第12章 递归问题求解 12.1 简介 12.2 递归定义 12.3 递归字符串方法 12.4 数组的递归处理 12.5 例子：绘制递归的分形 12.6 实验课：RecursivePatterns applet 12.7 小结 12.8 自测题答案 12.9 习题第13章 线程和并发编程 13.1 简介 13.2 线程 13.3 线程状态和生命周期 13.4 使用线程来改进界面的响应 13.5 实例分析：协调各线程 13.6 实例分析：Spider和Fly线程 13.7 实验课：蜘蛛、苍蝇和蜜蜂 13.8 小结 13.9 自测题答案 13.10 习题第14章 文件、流和输入/输出技术 14.1 简介 14.2 流和文件 14.3 实例分析：读写文本文件 14.4 File类 14.5 例子：读写二进制文件 14.6 对象的序列化：读和写对象 14.7 实验课：TextEdit程序 14.8 小结 14.9 自测题答案 14.10 习题第15章 套接字和网络 15.1 简介 15.2 网络概述 15.3 从applet中使用网络资源 15.4 放映幻灯片的applet 15.5 在应用程序中使用网络资源 15.6 通过socket进行客户/服务器通信 15.7 实例分析：通用客户/服务器类 15.8 Java网络安全限制 15.9 实验课：因特网CyberPet 15.10 小结 15.11 自测题答案 15.12 习题第16章 数据结构：列表、栈和队列 16.1 简介 16.2 链表数据结构 16.3 栈ADT 16.4 队列ADT 16.5 实验课：资本收益 16.6 小结 16.7 自测题答案 16.8

<<Java面向对象程序设计>>

习题附录A 编码约定附录B Java开发工具附录C ASCII与Unicode字符集附录D Java关键字附录E
运算符的优先级结构附录F Java语言高级特性附录G Java和UML资源

<<Java面向对象程序设计>>

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>