

《java程序设计 慕课版》

图书基本信息

书名：《java程序设计 慕课版》

13位ISBN编号：9787115417040

出版时间：2016-4

作者：龚炳江,文志诚,高建国

页数：408

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《java程序设计 慕课版》

内容概要

本书系统地介绍Java程序设计的基础知识、开发环境与开发工具。全书共分16章，内容包括Java程序设计语言概述、Java语言的基本语法、运算符与流程控制、面向对象基础、继承与多态、接口、异常处理、常用的实用类、集合、Java输入与输出、Swing程序设计、Swing高级应用、多线程、网络程序设计、JDBC数据库编程、腾宇超市管理系统。本书所有知识都以结合具体实例的形式进行介绍，力求详略得当，使读者快速掌握Java程序设计的方法。书后附有上机实验，供读者实践练习。

本书为慕课版教材，各章节主要内容配备了以二维码为载体的微课，并在人邮学院平台上提供了慕课。此外，本书还提供了课程资源包，资源包中提供有本书所有实例、上机指导、综合案例和课程设计的源代码，制作精良的电子课件PPT，自测试卷等内容。资源包也可在人邮学院上下载。其中，源代码全部经过精心测试，能够在Windows 7、Windows 8、Windows 10系统下编译和运行。

书籍目录

第1章	Java语言概述	1
1.1	Java语言诞生背景	2
1.2	Java简介	2
1.3	Java语言的特点	2
1.4	Java的运行机制	3
1.5	JDK安装	4
1.5.1	下载JDK	4
1.5.2	安装JDK	5
1.5.3	Windows系统下配置和测试JDK	7
1.6	Java SE 8的新特性	9
1.7	Java程序开发过程	9
1.8	Java开发工具Eclipse	10
1.8.1	Eclipse简介	10
1.8.2	Eclipse的安装与启动	10
1.8.3	Eclipse编写Java程序的流程	12
1.9	编程风格	15
1.10	Java API简介	16
1.10.1	下载Java API	16
1.10.2	在线查看API	17
	小结	18
	习题	18
第2章	Java语言的基本语法	19
2.1	关键字和标识符	20
2.1.1	Unicode字符集	20
2.1.2	关键字	20
2.1.3	标识符	20
2.2	常量与变量	21
2.2.1	常量的概念及使用要点	21
2.2.2	变量的概念及使用要点	22
2.3	数据类型	22
2.3.1	基本数据类型	23
	实例：使用基本数据类型定义员工的年龄	
	实例：为boolean型变量赋值并输出	
2.3.2	引用数据类型	27
	实例：使用引用类型定义员工的姓名	
2.3.3	基本类型与引用类型的区别	29
	实例：基本数据类型与引用数据类型	
2.3.4	数据类型之间的相互转换	31
2.4	数组	33
2.4.1	声明数组	33
2.4.2	创建数组	34
2.4.3	初始化数组	34
2.4.4	数组长度	34
2.4.5	使用数组元素	35
	小结	35
	习题	36
第3章	运算符与流程控制	37

- 3.1 运算符 38
 - 3.1.1 赋值运算符 38
 - 3.1.2 算术运算符 38
 - 3.1.3 关系运算符 39
 - 3.1.4 逻辑运算符 40
 - 3.1.5 位运算符 42
 - 实例：逻辑位运算符的运算规则
 - 实例：移位运算符的运算规则
 - 3.1.6 对象运算符 44
 - 3.1.7 其他运算符 44
 - 3.1.8 运算符的优先级别及结合性 45
- 3.2 if语句 46
 - 3.2.1 简单的if条件语句 46
 - 实例：使用if语句求出c的最终结果
 - 实例：在腾宇超市管理系统中判断用户添加的信息是否完整
 - 3.2.2 “if . . . else”条件语句 47
 - 实例：用“if . . . else”语句判断69与29的大小
 - 实例：在腾宇超市管理系统的显示采购订货窗体中，将用户选择的采购订货信息保存在文本文件中
 - 3.2.3 “if . . . else if”多分支语句 49
 - 3.2.4 if语句的嵌套 50
 - 实例：用“if . . . else”嵌套实现：判断英语成绩得78分是处在什么阶段
- 3.3 switch多分支语句 51
 - 实例：用switch语句判断，在10、20、30之间是否有符合5乘以7的结果
- 3.4 if语句和switch语句的区别 53
- 3.5 循环语句 53
 - 3.5.1 while循环语句 53
 - 实例：计算1~99的整数和
 - 3.5.2 “do . . . while”循环语句 54
 - 实例：计算1~100的整数和
 - 3.5.3 for循环语句 55
 - 实例：用for循环语句实现打印1~10的所有整数
 - 实例：在人员管理窗体中，查询所有部门信息，并显示
 - 3.5.4 for-each风格的for循环 57
 - 3.5.5 循环的嵌套 57
 - 实例：打印九九乘法表
 - 实例：求100以内能被3和7整除的数
- 3.6 跳转语句 60
 - 3.6.1 break跳转语句 60
 - 实例：求10以内的素数
 - 3.6.2 continue跳转语句 60
 - 实例：求100以内能被9整除的数
 - 3.6.3 return跳转语句 61
 - 实例：以List形式返回指定部门员工信息，并显示
- 小结 62
- 习题 62
- 第4章 面向对象基础 63
 - 4.1 面向对象程序设计 64
 - 4.1.1 面向对象程序设计概述 64
 - 4.1.2 面向对象程序设计的特点 64

- 4.2 类 65
 - 4.2.1 定义类 65
 - 4.2.2 成员变量和局部变量 67
 - 4.2.3 成员方法 68
 - 实例：实现两数相加
 - 实例：按部门名称查询部门编号
 - 4.2.4 注意事项 70
 - 4.2.5 类的UML图 70
- 4.3 构造方法与对象 71
 - 4.3.1 构造方法的概念及用途 71
 - 实例：定义Apple类，在该类的构造方法中初始化成员变量
 - 4.3.2 对象概述 73
 - 实例：定义一个类，创建该类的对象，同时改变对象的成员变量的值，并调用该对象的成员方法
 - 实例：创建User对象并赋值
- 4.4 类与程序的结构关系 75
- 4.5 参数传值 75
 - 4.5.1 传值机制 75
 - 4.5.2 基本数据类型的参数传值 76
 - 实例：在Point类中定义一个add方法，并向add方法传递两个参数
 - 4.5.3 引用类型参数的传值 76
 - 实例：创建Car类和fuelTank类，实现引用类型参数的传值
- 4.6 对象的组合 77
 - 4.6.1 组合与复用 77
 - 实例：计算圆锥的体积
 - 4.6.2 类的关联关系和依赖关系的UML图 78
- 4.7 实例方法与类方法 79
 - 4.7.1 实例方法与类方法的定义 79
 - 4.7.2 实例方法和类方法的区别 79
- 4.8 this关键字 79
 - 实例：创建类文件，并将方法的参数值赋予类中成员变量
 - 实例：在项目中创建类文件，定义方法，并通过this关键字返回
 - 实例：在类中定义成员变量，并在成员方法中定义局部变量，用this关键字在成员方法中使用成员变量
 - 实例：使用this关键字为用户类的属性赋值
- 4.9 包 81
 - 4.9.1 包的概念 81
 - 4.9.2 创建包 82
 - 实例：为腾宇超市系统各部分功能创建包
 - 4.9.3 使用包中的类 82
- 4.10 import语句 83
 - 4.10.1 类的两种访问方法 83
 - 4.10.2 引入类库中的类 83
 - 实例：在腾宇超市管理系统上显示时钟
- 4.11 访问权限 84
- 小结 86
- 习题 86
- 第5章 继承与多态 88
 - 5.1 继承简介 89
 - 5.1.1 继承的概念 89

5.1.2 子类的设计 89

实例：实现带背景的窗体

5.1.3 继承的使用原则 90

实例：定义一个动物类Animal及它的子类Bird

5.1.4 使用super关键字 91

5.2 子类的继承 92

实例：定义三个类实现子类继承

5.3 多态 94

5.3.1 方法的重载 94

实例：在Calculate类中定义两个名称为getArea()的方法和两个名称为draw()的方法

5.3.2 避免重载出现的歧义 95

5.3.3 方法的覆盖 95

实例：定义类Animal及它的子类，然后在Zoo类中分别创建各个子类对象，并覆盖父类方法

5.3.4 向上转型 97

实例：创建抽象的动物类，实现向上转型

5.4 抽象类 98

5.4.1 抽象类和抽象方法 98

实例：定义类Fruit，在该类中定义一个抽象方法，同时在其子类中实现该抽象方法

5.4.2 抽象类和抽象方法的规则 99

5.4.3 抽象类的作用 100

5.5 final修饰符 100

5.5.1 final变量 100

5.5.2 final类 101

实例：创建一个名称为Final-Demo的final类

5.5.3 final方法 101

5.6 内部类 101

5.6.1 成员内部类 102

实例：创建成员内部类的实例对象，并调用该对象的print()方法

5.6.2 局部内部类 103

实例：创建局部内部类的实例对象，并调用price()方法输出单价信息

5.6.3 静态内部类 104

实例：创建静态内部类的实例对象，并执行introduction()方法

5.6.4 匿名内部类 105

实例：创建匿名内部类，编写print()方法，并打印一条信息

小结 106

习题 106

第6章 接口 107

6.1 接口简介 108

6.2 定义接口 108

实例：定义一个Calculate接口，在该接口中定义一个常量PI和两个方法

6.3 接口的继承 108

6.4 接口的实现 109

实例：定义两个接口，并且在这两个接口中声明一个同名的常量和一个同名的方法，然后再定义一个同时实现这两个接口的类

实例：在窗体中实现滚动微调处理器

6.5 接口与抽象类 112

6.6 接口的UML图 112

6.7 接口回调 113

实例：使用接口回调技术	
6.8 接口与多态	114
实例：使用Dog类和Cat类都实现了接口Animals接口	
6.9 接口参数	115
实例：实现接口的回调参数	
6.10 面向接口编程	115
小结	116
习题	116
第7章 异常处理	117
7.1 异常	118
7.2 异常处理	119
7.2.1 使用“try . . . catch”语句	119
实例：创建修改采购订货信息方法	
7.2.2 finally子句的用法	121
实例：代码出现异常仍然执行finally	
7.2.3 使用throws关键字抛出异常	122
实例：在doFile()方法声明中抛出一个IOException异常	
7.2.4 使用throw关键字	122
实例：创建People类，抛出异常，并捕获异常进行处理	
7.2.5 使用异常处理语句的注意事项	123
7.3 异常类	125
7.3.1 Error类	125
7.3.2 Exception类	126
7.4 自定义异常	127
实例：自定义一个异常类	
7.5 异常的使用原则	129
小结	129
习题	129
第8章 常用的实用类	130
8.1 String类	131
8.1.1 创建字符串对象	131
8.1.2 连接字符串	131
?实例：通过运算符“+”连接字符串	
实例：通过运算符“+”连接查询字符串	
8.1.3 字符串操作	133
8.1.4 格式化字符串	138
8.1.5 对象的字符串表示	139
实例：继承Object类的子类重写toString()方法	
8.2 日期的格式化	140
8.2.1 Date类	140
8.2.2 格式化日期和时间	140
8.3 Scanner类	142
实例：实现在控制台上输入姓名、年龄、地址	
8.4 Math和Random类	143
8.5 数字格式化	144
8.5.1 Formatter类	144
8.5.2 格式化整数	144
8.5.3 格式化浮点数	145
8.6 StringBuffer类	146

- 8.6.1 StringBuffer对象的创建 146
- 8.6.2 StringBuffer类的常用方法 147
- 8.7 包装类 148
 - 8.7.1 Integer 148
 - 实例：以int型变量作为参数创建Integer对象
 - 实例：以String型变量作为参数创建Integer对象
 - 实例：创建类Summation，定义String数组，将元素转化成int型，并相加
 - 8.7.2 Boolean 151
 - 实例：在类GetBoolean中以不同的构造方法创建Boolean对象，并调用booleanValue()方法，然后转换为boolean数据输出
 - 实例：将String类型中的元素转换成int型，并将各元素相加
 - 实例：将字符变量以二进制、十六进制和八进制形式输出
 - 实例：在主方法中将Integer类的常量值输出
 - 8.7.3 Byte 152
 - 实例：以String型变量作为参数，创建Byte对象
 - 8.7.4 Character 153
 - 实例：在类UpperOrLower的主方法中创建Character类的对象，并判断字符的大小写状态
 - 8.7.5 Double 154
 - 8.7.6 Number 155
- 小结 155
- 习题 156
- 第9章 集合 157
 - 9.1 集合中主要接口的概述 158
 - 9.2 Collection接口 158
 - 9.2.1 addAll()方法 159
 - 实例：使用addAll()方法向集合中添加对象
 - 9.2.2 removeAll()方法 160
 - 实例：使用removeAll()方法从集合中移除对象
 - 9.2.3 retainAll()方法 161
 - 实例：实现仅保留list集合中同时包含在list2集合中的对象
 - 9.2.4 containsAll()方法 162
 - 实例：使用containsAll ()方法查看在集合list中是否包含集合list2中的所有对象
 - 9.2.5 toArray()方法 162
 - 实例：使用toArray ()方法获得一个包含所有对象的指定类型的数组
 - 9.3 List集合 163
 - 9.3.1 List的用法 163
 - 实例：测试add(int index, Object obj)方法和set(int index, Object obj)方法的区别
 - 实例：测试indexOf(Object obj)方法和lastIndexOf(Object obj)方法的区别
 - 实例：使用subList()方法
 - 9.3.2 使用ArrayList类 165
 - 实例：编写一个模仿经常需要随机访问集合中对象的例子
 - 实例：使用List集合根据订单号查询订货信息
 - 9.3.3 使用LinkedList类 167
 - 实例：使用LinkedList类
 - 9.4 Set集合 169
 - 9.4.1 使用HashSet类 169
 - 实例：使用HashSet类
 - 9.4.2 使用TreeSet类 171
 - 实例：使用TreeSet类

实例：自定义比较器

9.5 Map集合 177

9.5.1 Map的用法 177

实例：方法get()和containsKey()的区别

9.5.2 使用HashMap类 178

实例：利用HashMap类实现Map集合

9.5.3 使用TreeMap类 181

实例：使用TreeMap类

小结 182

习题 182

第10章 Java输入与输出 183

10.1 File类 184

实例：在C盘存在一个“Example1.txt”文件，使用File类获取文件信息

10.2 流 185

10.2.1 流的基本概念 185

10.2.2 输入输出流 185

10.3 字节流 187

10.3.1 InputStream类与OutputStream类 187

10.3.2 FileInputStream类与FileOutputStream类 188

实例：读取文本文件中保存的要修改的采购订货信息的编号

实例：将用户选择的采购订货信息的编号写入文本文件中

10.4 字符流 190

10.4.1 Reader类与Writer类 190

10.4.2 InputStreamReader类与OutputStreamWriter类 191

实例：创建两个File类的对象，分别判断两个文件是否存在

10.4.3 FileReader类与FileWriter类 194

10.4.4 BufferedReader类与BufferedWriter类 195

实例：使用BufferedReader类和BufferedWriter类实现文件复制

10.4.5 PrintStream类与PrintWriter类 197

实例：随机输出100以内的5个数，并把这5个数保存到文件中

10.4.6 System.in获取用户输入 199

实例：实现键盘输入，把输入的内容存储到文件中

10.5 RandomAccessFile类 200

实例：创建int型数组，然后写入到文件中，最后按倒序读出这些数据

10.6 过滤器流 202

10.7 对象序列化 (Object Serialization) 202

10.7.1 ObjectInput与ObjectOutput 203

10.7.2 ObjectInputStream与ObjectOutputStream 203

实例：在C盘存在文件“Exam-ple10.txt”。实现用户密码的修改

小结 205

习题 205

第11章 Swing程序设计 206

11.1 Swing概述 207

11.2 创建窗体 207

实例：编写创建窗体类

11.3 常用布局管理器 208

11.3.1 不使用布局管理器 209

实例：在不使用任何布局管理器的情况下实现登录窗口

11.3.2 FlowLayout布局管理器 210

- 实例：流布局管理器示例
- 11.3.3 BorderLayout布局管理器 211
- 实例：边界布局管理器示例
- 11.3.4 GridLayout布局管理器 212
- 实例：使用网格布局管理器创建功能按钮面板
- 11.4 常用面板 213
 - 11.4.1 JPanel面板 213
 - 实例：实现一个带有显示器的计算器界面
 - 实例：为拼图游戏创建面板
 - 11.4.2 JScrollPane面板 215
 - 实例：应用滚动面板
- 11.5 常用组件 217
 - 11.5.1 JLabel(标签)组件 217
 - 实例：在修改订货信息窗体中，设置文本框中的内容
 - 11.5.2 JButton(按钮)组件 218
 - 实例：实现一个典型的按钮
 - 11.5.3 JRadioButton(单选按钮)组件 219
 - 实例：用来填写性别的单选按钮组
 - 11.5.4 JCheckBox(复选框)组件 220
 - 实例：用来填写爱好的复选框
 - 实例：使用网格布局管理器创建功能按钮面板
 - 11.5.5 JComboBox(选择框)组件 222
 - 实例：创建用来填写学历的选择框
 - 11.5.6 JList(列表框)组件 223
 - 实例：用来填写爱好的列表框
 - 11.5.7 JTextField(文本框)组件 225
 - 实例：创建用来填写姓名的文本框
 - 实例：在基本档案窗体中实现文本框功能
 - 11.5.8 JPasswordField(密码框)组件 227
 - 实例：创建用来填写密码的密码框
 - 实例：在登录的时候实现密码框功能
 - 11.5.9 JTextArea(文本域)组件 229
 - 实例：实现一个文本域，文本域的列数为15，行数为3，并且文本自动换行
- 11.6 常用事件处理 230
 - 11.6.1 动作事件处理 230
 - 实例：编写一个用来演示由按钮触发动作事件的示例
 - 实例：在“部门”下拉列表框中添加监听事件
 - 11.6.2 焦点事件处理 233
 - 实例：编写一个用来演示由文本框触发焦点事件的示例
 - 11.6.3 鼠标事件处理
 - 实例：编写一个用来演示鼠标事件的示例
 - 11.6.4 键盘事件处理 236
 - 实例：编写一个用来演示键盘事件的示例
- 11.7 拼图游戏 238
 - 11.7.1 游戏简介 238
 - 11.7.2 设计思路 238
 - 11.7.3 开发步骤 240
- 小结 243
- 习题 244

第12章 Swing高级应用 245

12.1 表格 246

12.1.1 创建表格 246

实例：在窗体中创建可以滚动的表格

12.1.2 定义表格 247

实例：在窗体中定义表格

12.1.3 操作表格 251

实例：在窗体的表格中添加按钮

12.1.4 利用表格模型创建表格 253

实例：利用表格模型创建表格，并使用表格排序器

12.1.5 维护表格模型 255

实例：维护表格模型

12.2 树 258

12.2.1 简单的树 258

实例：创建简单的树

12.2.2 处理选中节点事件 260

实例：处理选中节点事件

12.2.3 遍历树节点 262

实例：遍历树节点

12.2.4 处理展开节点事件 264

实例：处理展开节点事件

12.3 组件面板 265

12.3.1 分割面板 265

实例：设置分割面板的相关属性

12.3.2 选项卡面板 268

实例：设置选项卡面板的相关属性

12.4 菜单 271

12.4.1 创建菜单栏 271

实例：创建菜单栏

12.4.2 创建弹出式菜单 273

实例：创建弹出式菜单

12.4.3 定制个性化菜单 273

实例：定制个性化菜单

12.5 工具栏 277

实例：创建工具栏

12.6 进度条 278

实例：使用进度条

小结 280

习题 280

第13章 多线程 281

13.1 线程概述 282

13.2 线程的创建 283

13.2.1 线程的创建方式 283

13.2.2 继承Thread类 284

实例：创建SimpleThread线程类，该类将创建的两个线程同时在控制台输出信息

13.2.3 实现Runnable接口 284

实例：创建SimpleRunnable类，该类实现了Runnable接口，并通过run()方法实现每间隔0.5秒在控制台输出一个“*”字符，直到输出15个“*”字符

13.3 线程的生命周期 285

13.4 线程的优先级 286

13.5 线程的控制 287

13.5.1 线程的启动 287

实例：使用多线程技术实现用户进入聊天室

13.5.2 线程的挂起 287

13.5.3 线程状态检查 289

13.5.4 结束线程 289

实例：在网络聊天中结束聊天功能

13.5.5 后台线程 291

13.6 线程的同步 291

实例：在项目中创建Thread-SafeTest类，该类实现了Runnable接口，主要实现模拟火车站售票系统的功能

实例：创建两个线程同时调用PrintClass类的printch()方法打印字符，把printch()方法修饰为同步和非同步方法

实例：创建两个线程同时调用PrintClass类的printch()方法打印字符，把printch()方法中的代码修饰为同步和非同步代码块

13.7 线程通信 295

实例：创建线程实现上文中水塘的进水和排水

实例：使用多线程技术实现消息的不间断收发

13.8 多线程产生死锁 299

小结 299

习题 300

第14章 网络程序设计 301

14.1 基础知识 301

14.1.1 TCP 302

14.1.2 UDP 302

14.2 IP地址封装 302

实例：测试IP“192.168.1.100”至“192.168.1.150”范围内的所有可访问的主机的名称

实例：在网络聊天中实现IP地址的获取

14.3 套接字 304

14.3.1 服务器端套接字 304

14.3.2 客户端套接字 306

实例：检测本地计算机中被使用的端口，端口的检测范围是1~256

实例：实例化客户端套接字

实例：创建服务器Server程序和客户端Client程序，并实现简单的Socket通信程序

14.4 数据报 310

14.4.1 DatagramPacket 310

14.4.2 DatagramSocket 311

实例：实现简单的UDP通信

14.5 网络聊天程序开发 313

小结 317

习题 318

第15章 JDBC数据库编程 319

15.1 JDBC概述 320

15.1.1 JDBC-ODBC桥技术介绍 320

15.1.2 JDBC技术介绍 320

15.1.3 JDBC驱动类型 321

15.2 JDBC中的常用类和接口 322

15.2.1 Driver接口 322

- 15.2.2 DriverManager类 322
- 15.2.3 Connection接口 322
- 15.2.4 Statement接口 323
- 15.2.5 PreparedStatement接口 324
- 15.2.6 CallableStatement接口 325
- 15.2.7 ResultSet接口 326
- 15.3 连接数据库 328
 - 15.3.1 加载JDBC驱动程序 328
 - 实例：加载SQL Server 2008数据库驱动程序到JVM中
 - 实例：为滕宇超市系统加载数据库驱动
 - 15.3.2 创建数据库连接 329
 - 实例：与数据库建立连接的典型代码
 - 实例：创建滕宇超市系统与数据库连接
 - 15.3.3 执行SQL语句 330
 - 实例：在仓库入库窗体中，修改仓库入库信息
 - 15.3.4 获得查询结果 331
 - 15.3.5 关闭连接 331
- 15.4 操作数据库 332
 - 15.4.1 添加数据 332
 - 实例：通过Statement实例执行静态INSERT语句添加单条记录
 - 实例：通过PreparedStatement实例执行动态INSERT语句批量添加记录
 - 实例：通过CallableStatement实例执行存储过程批量添加记录
 - 实例：通过PreparedStatement实例执行动态INSERT语句添加单条记录
 - 实例：通过CallableStatement实例执行存储过程添加单条记录
 - 实例：在添加员工窗体中实现添加功能
 - 15.4.2 查询数据 336
 - 实例：通过Statement实例执行静态SELECT语句查询记录
 - 实例：通过PreparedStatement实例执行动态SELECT语句查询记录
 - 实例：根据客户地址查询信息
 - 15.4.3 修改数据 338
 - 实例：通过Statement实例每次执行一条UPDATE语句
 - 实例：通过PreparedStatement实例一次执行多条UPDATE语句
 - 实例：在仓库出库窗体中实现对信息的修改
 - 15.4.4 删除数据 341
 - 实例：通过Statement实例每次执行一条DELETE语句
 - 实例：通过PreparedStatement实例一次执行多条DELETE语句
 - 实例：在仓库出库窗体中实现对信息的删除
- 15.5 应用JDBC事务 343
 - 实例：应用JDBC事务
- 小结 347
- 习题 347
- 第16章 综合案例——滕宇超市管理系统 348
 - 16.1 项目设计思路 349
 - 16.1.1 功能阐述 349
 - 16.1.2 系统预览 349
 - 16.1.3 功能结构 349
 - 16.1.4 文件组织结构 350
 - 16.2 数据库设计 350
 - 16.2.1 数据库设计 350

16.2.2	数据表设计	350
16.3	公共类设计	352
16.3.1	连接数据库	352
16.3.2	获取当前系统时间类	353
16.4	登录模块设计	353
16.4.1	登录模块概述	353
16.4.2	实现带背景的窗体	353
16.4.3	登录模块实现过程	354
16.5	主窗体设计	357
16.5.1	主窗体概述	357
16.5.2	平移面板控件	357
16.5.3	主窗体实现过程	360
16.6	采购订货模块设计	362
16.6.1	采购订货模块概述	362
16.6.2	在表格中添加按钮	362
16.6.3	添加采购订货信息实现过程	363
16.6.4	搜索采购订货信息实现过程	365
16.6.5	修改采购订货信息实现过程	367
16.6.6	删除采购订货信息实现过程	370
16.7	人员管理模块设计	371
16.7.1	人员管理模块概述	371
16.7.2	使用触发器级联删除数据	371
16.7.3	显示查询条件实现过程	372
16.7.4	显示员工基本信息实现过程	374
16.7.5	添加员工信息实现过程	376
16.7.6	删除员工信息实现过程	379
16.8	在Eclipse中实现程序打包	380
	小结	382
	附录A 上机实验	383
	实验1 Java基础	384
	实验目的	384
	实验内容	384
	实验2 程序流程控制	385
	实验目的	385
	实验内容	386
	实验3 类的继承	387
	实验目的	387
	实验内容	387
	实验4 使用集合类	388
	实验目的	388
	实验内容	388
	实验5 数据流	389
	实验目的	389
	实验内容	389
	实验6 线程控制	390
	实验目的	390
	实验内容	390
	实验7 异常处理	391
	实验目的	391

实验内容	391
实验8 Swing程序设计	392
实验目的	392
实验内容	392
实验9 网络程序设计	394
实验目的	394
实验内容	394
实验10 通过JDBC方式操作数据库	394
实验目的	394
实验内容	395
实验11 计算器	397
实验目的	397
实验内容	397
实验12 日志簿	401
实验目的	401
实验内容	401

《java程序设计 慕课版》

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:www.tushu000.com