

《程序设计基础》

图书基本信息

书名：《程序设计基础》

13位ISBN编号：9787113080686

10位ISBN编号：7113080685

出版时间：2007-8

出版社：中国铁道出版社

页数：220

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

《程序设计基础》

内容概要

书籍目录

第1章 程序设计基础

1.1 计算机系统概述

1.1.1 计算机系统的组成

1.1.2 计算机软件概述

1.2 计算机程序介绍

1.2.1 计算机程序概述

1.2.2 程序执行阶段

1.2.3 机器语言和高级语言

1.2.4 程序逻辑的实现

1.3 初识Java程序

1.3.1 Java语言的发展和特点

1.3.2 JDK的获得与安装

1.3.3 一切都是对象(面向对象初步)

1.3.4 第一个Java应用程序(Java Application)

1.3.5 第一个Java小程序(Java Applet)

1.3.6 Java程序的结构

本章小结

实验1 熟悉Java语言环境

习题1

第2章 数据运算

2.1 标识符、保留字和分隔符

2.1.1 标识符

2.1.2 保留字

2.1.3 分隔符

2.2 数据类型

2.2.1 数据类型概述

2.2.2 常量

2.2.3 变量

2.3 运算符

2.3.1 算术运算符

2.3.2 关系运算符

2.3.3 布尔运算符

2.3.4 赋值运算符

2.3.5 位运算符

2.3.6 条件运算符

2.3.7 字符串运算符

2.3.8 类型转换

2.3.9 优先级和结合性

2.4 输入/输出初步

2.4.1 输出

2.4.2 输入

本章小结

实验2 Java语言基本数据类型以及运算的使用

习题2

第3章 程序逻辑

3.1 程序结构的基本类型

3.2 顺序结构

3.2.1 语句

3.2.2 块

3.3 分支结构

3.3.1 if...else语句

3.3.2 分支嵌套

3.3.3 switch语句

3.4 循环结构

3.4.1 while语句

3.4.2 do...while语句

3.4.3 for语句

3.4.4 循环嵌套

3.5 其他流程控制语句

3.5.1 标号

3.5.2 break语句

3.5.3 continue语句

3.6 方法

3.6.1 方法的定义

3.6.2 方法的调用

3.6.3 方法的重载

3.6.4 方法的嵌套和递归

3.6.5 方法和变量的作用域

本章小结

实验3 程序逻辑

习题3

第4章 面向对象的程序设计

4.1 类

4.1.1 类的定义

4.1.2 对象

4.1.3 构造方法

4.1.4 类的成员和修饰符

4.2 类的继承

4.2.1 类继承的实现

4.2.2 抽象类和抽象方法

4.3 接口

4.3.1 接口的定义

4.3.2 接口的实现

4.3.3 接口的继承

4.3.4 接口的多态

4.4 包

4.4.1 JDK中的常用包

4.4.2 引用Java定义的包

4.4.3 自定义包

本章小结

实验4 面向对象程序设计

习题4

第5章 简单数据结构

5.1 数据结构描述

5.1.1 基本概念和术语

5.1.2 算法

5.2 数组

5.2.1 一维数组

5.2.2 数组的基本操作

5.2.3 多维数组

5.3 数组的使用

5.3.1 数组作为方法的参数

5.3.2 数组操作的常用方法

5.4 排序

5.4.1 选择排序

5.4.2 冒泡排序

5.4.3 插入排序

5.5 查找

5.5.1 顺序查找

5.5.2 二分查找

5.6 向量类

本章小结

实验5 数组的运用

习题5

第6章 Java Applet

6.1 Applet概述

6.2 HTML简介

6.2.1 HTML

6.2.2 在HTML文件中嵌入Applet

6.3 Java Applet概述

6.3.1 Java Applet示例

6.3.2 Applet的主要方法及生命周期

6.3.3 HTML与Applet的参数传递

6.3.4 Applet和Application

6.3.5 Applet的应用

本章小结

实验6 Java Applet小试牛刀

题6

第7章 图形用户界面

7.1 概述

7.2 文本与字体

7.2.1 绘制字符串、字符和字节

7.2.2 字体、字型和字号

7.2.3 颜色的设置

7.3 图形设计

7.3.1 画直线

7.3.2 画矩形

7.3.3 画椭圆和圆弧

7.3.4 绘制多边形

7.4 显示图像

7.5 标签、按钮和文本框

7.5.1 标签

7.5.2 按钮

7.5.3 文本框

7.6 复选框、单选按钮和列表

7.6.1 复选框

7.6.2 单选按钮

7.6.3 列表

7.7 鼠标事件与键盘事件

7.7.1 事件处理模式

7.7.2 鼠标事件

7.7.3 键盘事件

7.8 布局管理器

7.8.1 FlowLayout布局管理器

7.8.2 BorderLayout布局管理器

7.8.3 GridLayout布局管理器

本章小结

实验7 用户界面初步设计

习题7

第8章 异常处理

8.1 异常处理基本知识

8.1.1 异常的概念

8.1.2 Java的异常处理机制

8.1.3 常见异常

8.2 异常处理方法

8.2.1 try...catch...finally语句

8.2.2 throw语句和throws语句

8.2.3 自定义异常类

本章小结

实验8 异常处理

习题8

第9章 多线程

9.1 概述

9.2 线程的创建

9.2.1 通过继承Thread类来创建线程

9.2.2 通过实现Runnable接口来创建线程

9.2.3 多线程的Applet

9.3 线程的状态：生命周期

9.4 多线程的同步

本章小结

实验9 多线程

习题9

参考文献

《程序设计基础》

编辑推荐

《高职高专计算机系列教材：程序设计基础（Java版）》从目前高校的实际教学情况出发，以Java语言为载体，着重介绍程序设计的基本理念和基础方法，全书贯穿了软件工程的思想和方法。《高职高专计算机系列教材：程序设计基础（Java版）》可以作为开发类专业的程序开发语言的入门书籍来学习，使学生掌握程序设计的基本方法和思想，初步体验开发程序的乐趣，激发学生对程序设计的兴趣，使其养成良好的编程习惯。《高职高专计算机系列教材：程序设计基础（Java版）》亦可作为非开发专业的基础语言书籍，培养学生基本的程序设计思想，了解一门基本的开发语言。

《程序设计基础》

精彩短评

1、书都是正版的，当当网的书都很好都是正版的，不像淘宝，经常买到盗版书

《程序设计基础》

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