

《Java程序设计与问题解决》

图书基本信息

书名：《Java程序设计与问题解决》

13位ISBN编号：9787302296508

10位ISBN编号：7302296502

出版时间：2012-12

出版社：清华大学出版社

作者：萨维特切

页数：787

译者：张长富

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程序设计与问题解决》

前言

欢迎使用本书。本书设计用于编程和计算机专业的一类教材。它涵盖了编程技巧以及Java编程语言的基础。本教材既适用于短至半个学年的课程安排，也适用于长至一个学年的课程安排。它既不要求先前的编程经验，也不要求高深的数学，仅仅需要掌握中学的代数知识。本书也能够作为已经学习了另一门编程课程的学生讲授Java的教材，此时，前几章可以跳过不讲。本版的变化如下表概要给出了本教材第6版与第5版之间的差别：

已经升级到Java版本7，包括switch语句中的字符串以及在通用实例创建中的类型引用的使用。	额外的案例研究，包含了单元测试、Comparable接口的使用、处理逗号分隔值文件，等等。
现在第5章以一个更简单的类作为开始，以便更大程度上由浅入深地介绍如何构造类。	对第8章进行了重新组织，更加强调多态和接口，并给出了更多示例。
第2章描述了如何使用JFrame类创建Swing应用程序，从而让学生拥有了在小应用程序或应用程序中实现图形的选择。	第12章包含了Java Collections Framework的概览，并给出了使用HashMap和HashSet类的示例。
第2章增加了System.out.printf的描述。	第6章增加了Math.random的描述。
增加了20个新的编程项目。	整个教材中添加了新的VideoNotes，以便提高学生理解编程概念和技巧的能力。
.....	

《Java程序设计与问题解决》

内容概要

《世界著名计算机教材精选:Java程序设计与问题解决(第6版)》是一部通过Java语言讲授计算机程序设计的教材，以轻松易懂的方式讲解复杂的问题。《世界著名计算机教材精选:Java程序设计与问题解决(第6版)》向读者阐述了面向对象程序设计以及与此相关的一些重要概念，比如设计、测试与调试、编程风格、接口继承以及异常处理，并在全书自始至终贯穿了面向对象的思想。

《Java程序设计与问题解决》

作者简介

作者：（美国）萨维特切（Walter Savitch）译者：张长富

书籍目录

第1章 计算机和java引论

- 1.1 计算机基础
- 1.2 品尝java
- 1.3 编程基础
- 1.4 图形补充材料
- 1.5 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第2章 基础计算

- 2.1 变量和表达式
- 2.2 string类
- 2.3 键盘和屏幕的输入输出
- 2.4 文档和风格
- 2.5 图形补充材料
- 2.6 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第3章 控制流：分支

- 3.1 if-else语句
- 3.2 boolean类型
- 3.3 witch语句
- 3.4 图形补充材料
- 3.5 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第4章 控制流：循环

- 4.1 java循环语句
- 4.2 使用循环编程
- 4.3 图形补充材料
- 4.4 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第5章 定义类和方法

- 5.1 类和方法定义
- 5.2 信息隐藏和封装
- 5.3 对象和引用
- 5.4 图形补充材料
- 5.5 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第6章 对象和方法的更详细讨论

- 6.1 构造器

6.2 静态变量和静态方法

6.3 编写方法

6.4 重载

6.5 再论信息隐藏

6.6 将枚举看做类

6.7 包

6.8 图形补充材料

6.9 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第7章 数组

7.1 数组基础

7.2 类和方法中的数组

7.3 使用数组和类编程

7.4 排序和搜索数组

7.5 多维数组

7.6 图形补充材料

7.7 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第8章 继承、多态和接口

8.1 继承基础

8.2 使用继承编程

8.3 多态

8.4 接口和抽象类

8.5 图形补充材料

8.6 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第9章 异常处理

9.1 基本异常处理

9.2 定义自己的异常类

9.3 异常类的更多细节

9.4 图形补充材料

9.5 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第10章 流和文件i / o

10.1 流和文件i / o概览

10.2 文本文件i / o

10.3 使用任意文件的技巧

10.4 基本二进制文件i / o

10.5 对象和数组的二进制文件i / o

10.6 图形补充材料

10.7 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第11章 递归

11.1 递归基础

11.2 使用递归编程

11.3 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

第12章 动态数据结构和泛型

12.1 基于数组的数据结构

12.2 java集合框架

12.3 链接数据结构

12.4 泛型

12.5 本章小结

练习题

编程项目

自测题答案

附录

章节摘录

版权页：插图：这个程序使用类JOptionPane构造与用户交互的窗口。JOptionPane是一个标准的、预定义的类，每一个Java安装都包含了这个类。为了让你的应用程序能够使用这个类，你要写上这条语句告诉编译器到什么地方寻找JOptionPane类的定义。你可以回忆一下，我们曾经提及过一个名称为Swing的库，这是一个我们将用于编写窗口界面的类库。这些类库称为包，在Java程序中Swing包使用javax.swing指示，这里使用了小写字母s。类JOptionPane在这个包中。前面的import语句指明了这个事实。你把这条语句放置在使用类JOptionPane的任何程序文件的开头位置。给计算机的第一条程序指令为它将appleString声明为String类型的变量，之后启动窗口动作。这两行代码是一条语句，或者叫一条指令，正常情况下书写在一行上，除非写在一行上的话使得代码行过长的情况出现。JOptionPane是一个用于生成一种特殊窗口——称之为对话框窗口或者叫做对话框——的类，对话框或者得到输入，或者用于显示你的程序的输出。方法showInputDialog生成一个得到输入的对话框。字符串参数，这里为“Enter number of applets：”，被显示在窗口中，告诉用户要输入什么东西。程序员选择这个字符串，具体内容依赖于要输入的类别。方法showInputDialog的这一调用生成程序清单2.11中所示的第一个对话框。用户在文本字段中单击鼠标，之后输入一些输入。必要时，用户能够使用退格键回退和修改输入。一旦用户对其输入满意，用户单击OK按钮，窗口消失。作为一种替代方法，用户能够按回车键（Enter）代替单击OK按钮。这是对用户的关怀，但是，这个输入如何进入到你的程序中呢？请继续阅读。方法调用返回——也就是说，生成——用户输入到文本框中的输入。这个调用在一条存储这个输入的赋值语句中。特别地，字符串输入被存储在变量appleStrin9中。当你使用JOptionPane读取用户输入时，只有一个字符串值被读取。如果你想得到数值，你的程序必须把输入的字符串转换为数值。下一条语句以将变量appleCotmt声明为int类型作为开始。Int表明存储在变量appleCount中的数据必须是整数。编写这段程序的程序员希望用户将整数输入到第一个输入窗口中，并希望程序将这个整数存储在变量appleCount中。由于JOptionPane仅仅读取字符串，这意味着要将字符串转换为int类型的值。为了明白为什么这个转换是必要的，让我们假定用户在对话框中输入了10，指明有10只苹果。用户实际输入的东西是字符‘1’，后面跟着字符tnto，从而生成字符串“10”。当使用这些输入窗13时，你必须清楚地知道这样的事实：所有来自用户的程序输入——以及所有为用户提供的输出——都由一连串的字符组成。如果你希望你的程序把来自输入窗口的输入处理为数值，那么你的程序必须把这样的字符串——比如“10”——转换为对应的数值，这里为10。对计算机来说，“10”和10是十分不同的东西。（现实生活中，它们也是不同的，但我们通常忽略它们之间的差异）。“10”是由两个字符组成的字符串，而10是一个能够与另一个数值做——比如说——加法或者减法的数值。

《Java程序设计与问题解决》

精彩短评

- 1、经典教程，没得说的品质。
- 2、内容不错，可惜纸质薄，皱。可能是运送途中导致的褶皱，但纸质差肯定不是运送的问题。总体分合格吧。
- 3、代码非常票！不错的书！
- 4、我都买了两本JAVA了，还有本C++版数据结构的，都是好书啊！
- 5、希望对进一步了解java语言有帮助！
- 6、第一本书，很能解决问题，但是跟thinking in java比起来 深度不够
- 7、书还不错，最后3章要去网站看，比较蛋疼。

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