

# 《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：9787040250916

10位ISBN编号：7040250918

出版时间：2008-11

出版社：高等教育出版社

页数：326

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](http://www.tushu000.com)

# 《Java面向对象程序设计》

## 内容概要

《Java面向对象程序设计》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材(高职高专教育),也是国家精品课程的配套教材。全书着重强调应用与基础相结合,通过实例引入、知识讲解的方式,将相关知识点融入实例之中,读者通过完成实例,逐步掌握Java语言的具体应用。同时,通过“试一试”、“实战演练”等环节,来强化读者的Java语言应用能力,注重知识点深度与广度的拓展,启发读者对相关知识的学习。《Java面向对象程序设计》共分8章,主要内容包括打开Java之门,面向对象Java入门,面向对象高级编程,数组、包与常用API,异常与输入输出,一图形用户界面,数据库编程以及网络编程。

## 书籍目录

开始之前第1章 打开Java之门1.1 为什么要学习Java1.1.1 Java语言的产生1.1.2 Java语言的应用场景1.2 什么是Java1.2.1 Java语言简介1.2.2 Java平台简介1.3 怎样学习Java语言1.3.1 Java集成开发工具的介绍、比较和选择1.3.2 创建Java开发环境1.3.3 学习路径规划1.3.4 网络资源第2章 面向对象Java入门2.1 类与对象2.1.1 类与对象的关系2.1.2 产生对象2.1.3 方法调用2.1.4 参数2.1.5 数据类型2.1.6 对象状态2.1.7 对象里面含有什么2.1.8 对象交互2.1.9 总结2.2 类定义2.2.1 Monk类的实现2.2.2 售票机1.02.2.3 售票机2.02.2.4 总结2.3 对象交互2.3.1 抽象和模块化2.3.2 软件中的抽象2.4 总结与提高2.4.1 BlueJ教学环境向JCreator环境的转换2.4.2 静态成员变量与方法2.4.3 封装与抽象第3章 面向对象高级编程3.1 类的继承3.1.1 汽车管理系统及其核心类3.1.2 使用继承改善系统结构3.1.3 继承的Java实现3.1.4 子类对父类方法的覆盖3.1.5 为系统添加新的类3.1.6 Java的单继承结构和Object类3.2 多态性3.2.1 继承结构中类对象之间的类型转换3.2.2 运行时多态3.3 抽象类3.3.1 另一个继承的实例3.3.2 抽象方法与抽象类3.4 接口3.4.1 接口的定义与实现3.4.2 接口的继承3.4.3 接口与多继承机制3.4.4 接口与多态第4章 数组、包与常用API4.1 数组4.1.1 36选7彩票程序4.1.2 一维数组的使用4.1.3 二维数组的使用4.1.4 数组参数4.1.5 改写36选7彩票程序4.2 Java包4.2.1 包的创建和使用4.2.2 包的访问权限4.2.3 Jar归档文件4.3 JavaAPI包与常用API的使用4.3.1 JavaAPI包4.3.2 常用API的使用第5章 异常与输入输出5.1 异常处理5.1.1 异常捕获5.1.2 异常分类与异常处理5.1.3 自定义异常5.2 流与文件处理5.2.1 流的基本概念5.2.2 节点流5.2.3 过滤流5.2.4 文件的随机读写5.2.5 文件与目录管理第6章 图形用户界面6.1 JavaGUI基础6.2 Java的布局管理6.2.1 顺序布局6.2.2 边界布局6.2.3 网格布局6.2.4 手工布局6.3 Java的事件处理机制6.4 Java的常用组件及事件处理6.4.1 标签和按钮6.4.2 文本输入框和密码输入框6.4.3 单选按钮和复选框6.4.4 下拉菜单6.4.5 菜单6.4.6 标准对话框6.4.7 用户自定义对话框6.4.8 文件框6.4.9 常用容器6.5 综合应用6.5.1 游戏的主要功能6.5.2 游戏的界面设计6.5.3 游戏的设计思想6.5.4 游戏的实现代码6.6 总结与提高6.6.1 javax.swing包与java.awt包6.6.2 javax.swing简介6.6.3 Java的事件处理第7章 数据库编程7.1 JDBC基础7.2 JDBC数据库编程基础7.2.1 建立数据源7.2.2 查询数据7.2.3 更新数据7.3 学生信息管理程序7.3.1 程序运行界面7.3.2 程序实现7.4 总结与提高第9章 网络编程8.1 网络编程的基本知识8.1.1 网络协议8.1.2 机器标识8.1.3 服务器和客户机8.1.4 端口8.1.5 套接字8.2 基于TCP的简单聊天系统8.2.1 服务器功能的实现8.2.2 客户机功能的实现8.2.3 客户机向服务器信息的发送8.2.4 服务器接收客户机发送来的信息8.2.5 假死问题8.3 基于多线程的简单聊天系统8.4 基于TCP的多客户机-服务器信息交互系统8.4.1 实现服务器多客户机连接的原理8.4.2 服务器-客户机连接线程的实现8.4.3 收发信息线程的实现8.4.4 多客户机-服务器信息交互系统的实现8.5 基于TCP协议的多客户机信息广播系统8.5.1 客户机-服务器之间需要传送的信息内容8.5.2 客户机-服务器协议(信息格式)的约定8.5.3 服务器功能结构8.5.4 服务器程序的实现8.5.5 客户机的功能结构8.5.6 客户机程序的实现8.6 总结与提高8.6.1 多线程的第2种实现途径8.6.2 线程的同步8.6.3 基于UDP协议的网络编程附录1 Applet简介附录2 JavaAPI文档附录3 javadoc的使用附录4 工程文件参考文献

# 《Java面向对象程序设计》

## 编辑推荐

《Java面向对象程序设计》可作为应用性、技能型人才培养的各类教育的“Java面向对象程序设计”课程教材，也可供从事Java开发和应用的相关人员学习和参考使用。

# 《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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)