第一图书网, tushu007.com

<<疯狂Java实战演义>>

图书基本信息

书名：<<疯狂Java实战演义>>

13位ISBN编号：9787121108358

10位ISBN编号：7121108356

出版时间：2010 年6月

出版时间：电子工业出版社

作者：杨恩雄,麦凯翔

页数：544

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

第一图书网, tushu007.com

<<疯狂Java实战演义>>

内容概要

本书以15个生动的Java案例，引领读者体验Java开发的乐趣。
书中使用Java的Swing技术开发了若干个游戏，从这些游戏中可以了解到，Java一样可以做出优秀的游戏和应用程序。
除了这些游戏案例外，还有若干个读者平时会接触到的软件，例如Windows计算器、MySQL企业管理器、邮件客户端、多线程下载工具等。
读者使用到这些软件时，根据本书所描述的案例，可以深入了解这些软件的原理以及开发细节。
本书中的所有案例均基于Eclipse IDE开发，源码均附有详细的注释。
本书案例由浅入深，带领读者一步步体会Java语言之美。
本书知识点丰富，适合有一定Java基础、有意向做Java桌面应用程序或者想了解Java图形界面编程的读者阅读，也可作为Java开发程序员的案例参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<疯狂Java实战演义>>

书籍目录

第1章 控制台五子棋 1.1 引言 1.1.1 五子棋介绍 1.1.2 输入输出约定 1.2 游戏流程描述 1.2.1 玩家输入坐标 1.2.2 “ 电脑 ”下棋 1.3 创建游戏的各个对象 1.3.1 Chessboard类 1.3.2 Chessman类 1.3.3 GobangGame类 1.4 棋盘类实现 1.4.1 初始化棋盘 1.4.2 输出棋盘 1.4.3 获取棋盘 1.5 棋子枚举类实现 1.6 游戏类实现 1.6.1 使用BufferedReader获取键盘输入 1.6.2 验证玩家输入字符串的合法性 1.6.3 判断输赢 1.6.4 “ 电脑 ”随机下棋 1.6.5 是否重新游戏 1.6.6 游戏过程实现 1.7 本章小结 第2章 仿Windows计算器 2.1 仿Windows计算器概述 2.1.1 数学符号与其他符号介绍 2.1.2 界面说明 2.2 流程描述 2.3 建立计算器对象 2.3.1 MyMath工具类 2.3.2 CalService类 2.3.3 CalFrame类 2.4 MyMath工具类实现 2.5 计算器主界面 2.5.1 初始化界面（initialize()方法） 2.5.2 创建运算键 2.5.3 创建操作按键 2.5.4 增加事件监听器 2.6 计算业务处理 2.6.1 计算四则运算结果 2.6.2 存储操作 2.6.3 实现开方、求倒数等 2.6.4 实现回退操作 2.6.5 清除计算结果 2.6.6 实现中转方法（callMethod） 2.7 本章小结 第3章 图片浏览器 3.1 图片浏览器概述 3.2 创建图片浏览器的相关对象 3.2.1 文件过滤器 3.2.2 文件对话框 3.2.3 主界面类 3.2.4 业务处理类 3.2.5 操作处理类 3.3 创建主界面 3.3.1 初始化界面（init()方法） 3.3.2 创建菜单栏 3.3.3 创建工具栏 3.4 实现图片浏览的操作 3.4.1 实现工具栏单击 3.4.2 实现菜单的单击 3.4.3 打开图片 3.4.4 放大或者缩小图片 3.4.5 浏览“ 上一张 ”或“ 下一张 ” 3.6.1 图片 3.5 文件选择与过滤 3.6 本章小结 第4章 桌面弹球 4.1 桌面弹球概述 4.1.1 动画原理 4.1.2 小球反弹的方向 4.2 流程描述 4.3 创建游戏对象 4.3.1 基类BallComponent 5 4.3.2 砖块类（Brick） 4.3.3 道具类及其子类（Magic） 4.3.4 挡板类（Stick） 4.3.5 小球类（Ball） 4.3.6 业务处理类（BallService） 4.3.7 主界面类（BallFrame） 4.4 主界面实现 4.4.1 初始化界面（initialize()方法） 4.4.2 单态模式简介 4.4.3 运行效果 4.4.4 监听器与Timer 4.5 挡板、小球、砖块、道具 4.5.1 挡板（Stick类） 4.5.2 小球（Ball类） 4.5.3 道具（Magic及其子类） 4.5.4 砖块（Brick类） 4.6 BallService类实现 4.6.1 创建与设置砖块 4.6.2 设置挡板的位置（移动挡板） 4.6.3 小球与砖块碰撞 4.6.4 小球、道具与挡板碰撞 4.6.5 道具的移动 4.6.6 改变挡板的长度（道具的作用） 4.6.7 判断是否已经通关 4.7 功能改进设计 4.7.1 关卡 4.7.2 计分 4.7.3 道具 4.8 本章小结 第5章 单机俄罗斯方块 第6章 仿Windows画图 第7章 单机连连看 第8章 简单Java IDE工具 第9章 图书进销存系统 第10章 事务跟踪系统 第11章 多线程下载工具 第12章 邮件客户端 第13章 MySQL管理器 第14章 自己开发IoC容器 第15章 仿QQ游戏大厅

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 控制台五子棋　　1.1　引言　　控制台五子棋，顾名思义，就是在Java控制台中运行的五子棋游戏，需要用户用键盘输入棋子的位置来进行游戏。

由于是在控制台下面运行的程序，所以并没有漂亮的游戏界面以及鼠标操作等东西，而只是在一片黑色的控制台环境下进行游戏，游戏的可玩性并不高，似乎这并不是一个完整的游戏。

但事实上，一个程序最重要的并不是界面，而是处理各种业务逻辑与数据的方法，只要掌握了核心的方法，掌握了基础的知识，便很容易学习AWT、Swing等图形用户界面的编写，万变不离其宗，写起有操作界面的程序也会变得更加容易，更加得心应手。

而本章的主要目的是让读者掌握与理解Java编程的基础知识，因此，掌握本章五子棋的实现原理，对于学习以后的章节将会非常有帮助。

作为本书的第1章内容，我们将使用最简单的方式来实现一个控制台五子棋游戏。

第一图书网, tushu007.com

<<疯狂Java实战演义>>

编辑推荐

15个Java项目　　6万多行Java代码　　开发一个项目，掌握一套知识　　疯狂源自梦想 技术成就辉煌

第一图书网, tushu007.com

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