第一图书网, tushu007.com

<<Java面向对象程序设计题解与上机指导>>

图书基本信息

书名：<<Java面向对象程序设计题解与上机指导>>

13位ISBN编号：9787300103457

10位ISBN编号：7300103456

出版时间：2009-3

出版时间：中国人民大学出版社

作者：王宏宇，贾仰理　主编

页数：210

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

前言

面向对象程序设计已经取代了面向过程程序设计成为当前程序设计的主流方法。
Java是新一代面向对象的程序设计语言，它将平台无关性、面向对象、多线程、安全可靠、内嵌的网络支持等诸多特征集于一身，为软件开发人员提供了良好的编程环境，特别适用于Internet/Intranet上应用软件的开发，成为编写网络应用软件的首选语言。
为帮助读者学习Java面向对象程序设计的有关知识，使读者深入理解与掌握Java面向对象程序设计所涉及的概念、内涵、方法与技巧，提高程序设计能力，我们编写了本书。
本书可与《Java面向对象程序设计》配合使用，也可供有一定基础的读者单独使用。
本书包含两部分内容：第一部分 是《Java面向对象程序设计》的章节要点与习题解答，内容与课本各个章节完全对应。
章节要点部分介绍了课本各章的主要内容，对各章的要点进行了总结；习题解答部分对各章课后习题进行了详细的讲解，并提供了补充练习题，给出了答案和解释。
所有的编程题目都给出了完整的源程序代码，供读者参考使用。
当然，很多题目是可以有多种解答的，我们这里给出一种供读者参考，并期待能启发读者给出更好的解答，希望读者在使用本书时，不要照抄照搬。
上机实验是学习任何程序设计语言必不可少的实践环节，可以提高学生的分析问题、解决问题的能力，通过实践环节理解Java语言的基本结构和程序设计方法。
本书第二部分 是Java面向对象程序设计上机指导，我们结合课本内容与学习Java面向对象程序设计的上机要求，提供了学习本课程应当进行的实验。
通过上机实验，一方面可以加深对讲授内容的理解，熟悉程序开发的基本环境，学会编制和调试程序的基本方法。
另一方面，可以结合课本更好地掌握常用程序设计的技巧，培养和提高动手能力。
特别是Java语言是全新的、面向对象和网络的程序设计语言，要深入体会并掌握Java语言的平台无关性、面向对象、多线程、安全可靠、内嵌的网络支持等诸多特性，需要读者进行大量的编程实践。
本书内容丰富，概念清晰，实用性强，是学习Java语言的一本极佳参考书。
它不仅可以作为《Java面向对象程序设计》的参考书，而且可以作为其他Java语言学习的参考书；既适合高职高专院校师生或计算机培训机构使用，也可供报考计算机等级考试的读者使用。
希望广大读者通过学习本书，在Java面向对象程序设计方面的知识与能力能够得到较大的提高。

内容概要

本书是与《Java面向对象程序设计》配套的习题解答及上机指导教材。
全书分为章节要点与习题解答，上机指导两部分。
其中，章节要点与习题解答部分包括课本各章内容的要点总结、课后习题答案、补充习题及其解答；上机指导部分对Java程序设计上机实验的目的、步骤和方法进行介绍，提供了学习本课程应当进行的实验。
　本书不仅可以作为《Java面向对象程序设计》的配套实验指导书和参考书，而且可以作为其他Java面向对象程序设计学习的参考书；既适合高职高专院校师生和计算机培训机构使用，也可供报考计算机等级考试的读者使用。

书籍目录

第一部分　章节要点与习题解答　第1章　面向对象程序设计概述　1.1　本章要点　1.1.1　程序设计方法的发展　1.1.2　面向对象程序设计基本概念　1.1.3　面向对象的基本特征　1.1.4　面向对象程序设计语言　1.2　课后习题解答　1.3　补充习题　1.4　补充习题解答　第2章　Java语言概述　2.1　本章要点　2.1.1　Java简介　2.1.2　Java程序分类及其开发步骤　2.1.3　Java开发工具与环境　2.2　课后习题解答　2.3　补充习题　2.4　补充习题解答　第3章　Java语言基础　3.1 本章要点　3.1.1　Java语言的基本组成　3.1.2　基本数据类型　3.1.3　运算符与表达式　3.1.4　Java语句　3.1.5　流程控制　3.1.6　数组　3.2　课后习题解答　3.3　补充习题　3.4　补充习题解答　第4章　类、对象和接口　4.1　本章要点　4.1.1　类和对象　4.1.2　类的继承　4.1.3　类的多态　4.1.4　内部类　4.1.5　接口　4.2　课后习题解答　4.3　补充习题　4.4　补充习题解答　第5章　包和Java基础类　5.1 本章要点　5.1.1　包　5.1.2　Java类库常见包　5.1.3　使用类库的方法　5.1.4　java.long包提供的常用基础类　5.1.5　java.util包提供的常用类　5.2　课后习题解答　5.3　补充习题　5.4　补充习题解答　第6章　Java异常处理　6.1 本章要点　6.1.1　异常的概念　6.1.2　异常处理类的层次结构　6.1.3　异常处理机制　6.1.4　创建用户自己的异常　6.2　课后习题解答　6.3　补充习题　6.4　补充习题解答　第7章　Java图形用户界面设计　7.1 本章要点　7.1.1　Java图形用户界面GUl　7.1.2　java.awt包　7.1.3　Swing包　7.1.4　AWT图形设计……　第8章　Applet及其应用　第9章　I/O系统　第10章　多线程编程　第11章　多媒体编程　第12章　网络编程　第二部分　上机指导参考文献

章节摘录

第一部分　章节要点与习题解答　　第1章　面向对象程序设计概述　　1.1　本章要点　　1.1.1　程序设计方法的发展　　1.早期程序设计方法和语言的发展　　程序设计就是针对某一要处理的问题，按照特定的程序设计方法设计出解决该问题的计算机指令序列。
进行程序设计要借助某种计算机语言来编写程序，这种计算机语言我们称为程序设计语言。
　　程序设计方法经历了面向机器（Machine—Oriented）、面向过程（Procedure—Oriented）和面向对象（Cbject—Oriented）的发展历程。
面向机器的程序设计方法使用针对特定机器型号的低级语言开发程序，不利于程序的编写和维护，程序的生产效率很低，质量难以保证，可移植性差。
　　在面向过程程序设计中，问题被看作一系列需要完成的任务，相应的函数用于完成这些任务，这些函数是面向过程的，即函数关注如何根据规定的条件完成指定的任务。
早期面向过程的的高级程序设计语言有FORTRAN、ALGOL、BASIC等。
结构化程序设计方法主要思想是采用自顶向下、逐步求精的方法，将整个程序结构划分成若干个功能相对独立的模块，模块之间的联系尽可能简单；每个模块用顺序、选择、循环三种基本结构来实现；每个模块只有一个入口和一个出口。
结构化程序设计方法的代表语言是C、Pascal、Ada等。
　　……

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