第一图书网, tushu007.com

# <<J2ME无线开发实训教程>>

## 图书基本信息

书名：<<J2ME无线开发实训教程>>

13位ISBN编号：9787302150664

10位ISBN编号：7302150664

出版时间：2007-6

出版时间：清华大学

作者：池瑞楠

页数：320

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

## 内容概要

本书是一本介绍J2ME无线开发的实训教程，面向具有基本J2ME无线开发基础的开发人员。
本书通过几个典型的实际例子，从四个不同的方面分别介绍了按照软件工程的基本思想进行不同类型的J2ME软件项目开发的实用技术。
通过实训，读者能在切实提高J2ME无线开发技能的同时，培养软件项目开发的素养。
　　本书分成5章，第1章是J2ME实训的准备知识，主要介绍软件项目开发的基础知识，以及软件开发各阶段各种文档的编制规范；后面4章通过4个实际实训项目的开发，分别介绍了如何在手机上开发记录存储类项目、移动电子商务系统、手机游戏项目以及多媒体系统。
各个实训项目之间相互独立，读者可以根据兴趣和需求有选择地进行学习。
附录给出了J3V3编程规范，对 Java开发人员进行实际项目的开发、培养符合现代职业规范的编程习惯具有很高的参考价值。
　　本书适用于高职高专院校计算机相关专业的学生，也可供J2ME开发人员作为参考书。

## 书籍目录

第1章　J2ME实训的准备知识　1.1　实训的目标和要求　1.2　软件项目开发流程　1.3　本章小结第2章　课程表小精灵——纪录存储项目的开发　2.1　项目描述　2.2　项目分析和设计　2.3　系统源代码　2.4　系统使用说明　2.5　本章小结　2.6　课后实训题目第3章　移动学生成绩查询系统——移动电子商务系统的开发　3.1　项目描述　3.2　项目需求　3.3　概要设计　3.4　客户端程序（MIDlet）的设计及实现　3.5　访问网络时多线程的设计及实现　3.6　数据库的设计和连接　3.7　服务器端程序（Servlet）的设计及实现　3.8　本章小结　3.9　课后初训题目第4章　寻找女神——手机游戏的开发　4.1　项目描述　4.2　项目分析　4.3　概要设计　4.4　MIDP　2.0手机游戏开发　4.5　游戏界面的设计和实现　4.6　游戏运行的设计和实现　4.7　游戏源代码　4.8　本章小结　4.9　课后实训题目第5章　手机视频播放器——多媒体系统的开发附录A　Java编程规范

## 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