

## <<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：9787302166399

10位ISBN编号：7302166390

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：Ralph Morelli

页数：743

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>

## <<Java面向对象程序设计>>

### 内容概要

Java语言具有面向对象、与平台无关、安全、稳定和多线程等优良特性，是目前极为强大的编程语言。

本书首先采用“从对象开始”的方式引导读者，全面系统地讲述如何利用Java语言解决实际问题，包括Java语言程序设计的基础知识、基本语法、编程技巧、面向对象的特征、控制结构、数据结构、图形界面设计、网络编程、异常处理，及多线程与并发编程，套接字和网络，输入/输出和文件操作等内容，并通过大量示例向读者展示面向对象程序设计理念的精髓。

本书重点关注问题分解和问题设计，并采用分治和逐步求精的原则，对知识点溯本求源，力求给出合理的解释，做到言之有物，绝不含糊其辞。

书中提供了丰富的典型示例，具有可操作性，便于读者学习与应用；各章附有大量的习题，便于读者思考和复习。

本书的编写注重循序渐进的原则，教师可以根据具体情况适当地选讲高级主题。

适合作为高等院校计算机专业或相关专业的Java程序设计或面向对象程序设计课程的教材，也非常适合专业技术人员参考和阅读。

## <<Java面向对象程序设计>>

### 作者简介

Ralph Morelli博士，Trinity大学计算机科学系副教授，拥有夏威夷大学博士学位。他的研究领域包括计算机学科教育、人工智能和认知科学。

## &lt;&lt;Java面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第0章 计算机、对象和Java	0.1 欢迎	0.2 什么是计算机	0.3 网络、Internet和万维网	0.4 为什么
学习编程	0.5 编程语言	0.6 为什么要学习Java	0.7 什么是面向对象编程	0.7.1 面向对象编程的
基本特征：交互对象	0.7.2 什么是对象	0.7.3 属性和值	0.7.4 操作和消息	0.7.5 什么是
0.7.6 变量和方法	0.7.7 实例与类变量、类方法	0.7.8 类层次结构和类继承	0.7.9 面向对	
象的原则	本章小结	习题	第1章 Java程序设计与开发	1.1 概述
猜谜程序	1.3.1 问题分解	1.3.2 对象设计	1.2 设计优秀的程序	1.3 设计
1.3.5 语法和语义	1.3.6 测试、调试与修改	1.3.7 编写易读的程序	1.4 Java语言元素	
1.4.1 注释	1.4.2 程序布局	1.4.3 关键字和标识符	1.4.4 数据类型和变量	1.4.5 语句
1.4.6 表达式和操作符	1.4.7 类定义	1.4.8 声明一个实例变量	1.4.9 定义实例方法	
1.4.10 Java应用程序	1.4.11 生成和使用对象	1.4.12 Java applet	1.4.13 Java类库包	1.4.14
import语句	1.4.15 Java中的限定名称	1.5 编辑、编译与运行Java程序	1.5.1 Java开发环境	
1.5.2 编辑程序	1.5.3 编译程序	1.5.4 运行Java 应用程序	1.5.5 运行Java applet	1.6 Java库
: System和PrintStream	本章小结	习题	第2章 对象的定义、创建和使用	2.1 概述
对象	2.3 用Graphics对象画图形(选读)	2.4 类的定义	2.4.1 Riddle类	2.4.2 RiddleUser类
对象实例化：创建Riddle实例	2.4.4 与Riddle交互	2.4.5 定义、创建和使用	2.5 案例学习：模拟	
两人游戏	2.5.1 设计OneRowNim类	2.5.2 定义OneRowNim类	2.5.3 测试OneRowNim类	
2.5.4 流程控制：方法调用与返回	2.5.5 跟踪OneRowNim程序	2.5.6 面向对象设计：基本原则		
2.6 Java库：java.util.Scanner	2.6.1 用Scanner类进行键盘输入	2.6.2 使用KeyboardReader类进行		
键盘输入	本章小结	习题	第3章 方法：与对象进行通信	第4章 输入/输出：用户界面设计
Java数据与运算符	第6章 控制结构	第7章 字符串和字符串处理	第8章 继承与多态	第9章 数组与数组处理
第10章 异常：出现问题的时候	第11章 文件与流：输入/输出技术	第12章 递归问题求解	第13章 图形用	户界面
第14章 线程和并发编程	第15章 套接字和网络	第16章 数据结构：列表、栈和队列	附录A 编码约	定
附录B Java开发工具包	附录C ASCII码和Unicode字符集	附录D Java关键字	附录E 运算符的优先级结构	
附录F Java内部类	附录G 自动装箱和枚举	附录H Java和UML资源		

<<Java面向对象程序设计>>

编辑推荐

<<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:<http://www.tushu007.com>