

<<Java课程设计>>

图书基本信息

书名：<<Java课程设计>>

13位ISBN编号：9787302184287

10位ISBN编号：7302184283

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：耿祥义，张跃平 编著

页数：323

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

Java不依赖平台的特点使得它受到广泛的关注，Java已成为网络时代最重要的语言之一。Java语言不仅是一门正在被广泛使用的编程语言，而且已成为软件设计开发者应当掌握的一门基础语言。

目前，很多新的技术领域都涉及Java语言，国内外许多大学已将Java语言列入了本科教学计划，掌握Java已经成为共识。

许多人在掌握了Java基本知识后，都希望通过进行一系列的课程设计来提高Java编程技术，从而使自己能在将来具体的工作中利用Java语言开发项目，本书就是针对这一目的编写的。

本书是《Java课程设计》的第2版，给出了12个具有一定代表性的课程设计，每个课程设计题目既有理论分析，又有具体步骤，以便使学生掌握Java面向对象的设计思想，为后续的毕业设计和项目开发积累经验。

各个课程设计题目互相独立，可以从任何一个课程设计题目开始阅读本书，每个课程设计题目都包括设计要求、总体设计、详细设计、代码调试、软件发布和课程设计作业等。

读者可以按照作者布置的课程设计作业来开发一个软件，也可以参考这些课程设计题目设计类似的软件。

本书源代码可以在清华大学出版社网站上下载。

虽然本书是《Java 2实用教程》第3版的配套教材，但也可独立使用。

本书的全部代码都由作者亲自编写、都在JDK1.6运行环境下调试通过，本书代码仅供学习Java使用，不得以任何方式抄袭出版。

希望本教材能对读者学习Java有所帮助，并请读者批评指正。

<<Java课程设计>>

内容概要

本书以12个具有一定代表性的课程设计题目为框架，从各个方面展示了Java在应用系统开发和网络开发中的实用技术，特别体现了Java面向对象的设计思想。

各个课程设计题目互相独立，可以从任何一个课程设计题目开始阅读本书，每个课程设计题目都包括设计要求、总体设计、详细设计、代码调试、软件发布和课程设计题目等内容。

读者可以按照作者布置的课程设计作业来开发一个软件，也可以参考这些课程设计题目设计类似的软件。

本书不仅可以作为理工科各个专业Java课程设计的教材以及撰写相关课程论文的参考书，也适合Java软件工程师参考使用。

<<Java课程设计>>

作者简介

耿祥义，1995年在中国科学技术大学获理学博士学位。

1997年从中山大学博士后流动站出站。

现任大连交通大学教授。

已编写出版《Java 2实用教程》、《Java课程设计》、《JSP实用教程》、《JSP基础教程》、《XML基础教程》等10余部教材。

张跃平，大连交通大学讲师，已编写和参编出版《Visual FoxPro课程设计》、《Java 2实用教程》、《JSP实用教程》3部教材。

<<Java课程设计>>

书籍目录

第1章 记忆测试系统	1.1 设计要求	1.2 总体设计	1.2.1 MemoryGame.java (主类)	1.2.2 MemoryTestArea.java	1.2.3 Block.java	1.2.4 Record.java	1.2.5 ShowRecordDialog.java	1.2.6 People.java	1.3 详细设计	1.3.1 MemoryGame类	1.3.2 MemoryTestArea类	1.3.3 Block类	1.3.4 ShowRecordDialog类	1.3.5 People类	1.3.6 Record类	1.3.7 图像文件	1.4 代码调试	1.5 软件发布	1.6 课程设计题目																		
									第2章 保存计算过程的计算器	2.1 设计要求	2.2 总体设计	2.2.1 CalculatorWindow.java (主类)	2.2.2 NumberButton.java	2.2.3 OperationButton.java	2.2.4 HandleDigit.java	2.2.5 HandleOperation.java	2.2.6 HandleDot.java	2.2.7 HandlePOrN.java	2.2.8 HandleEquality.java	2.2.9 HandleSin.java	2.2.10 HandleBack.java	2.2.11 HandleClear.java	2.3 详细设计	2.3.1 CalculatorWindow类	2.3.2 NumberButton类	2.3.3 OperationButton类	2.3.4 HandleDigit类	2.3.5 HandleOperation类	2.3.6 HandleDot类	2.3.7 HandlePOrN类	2.3.8 HandleEquality类	2.3.9 HandleSin类	2.3.10 HandleBack类	2.3.11 HandleClear类	2.4 代码调试	2.5 软件发布	2.6 课程设计题目
									第3章 Hanoi塔	3.1 设计要求	3.2 总体设计	3.2.1 HanoiWindow.java (主类)	3.2.2 Tower.java	3.2.3 Disc.java	3.2.4 TowerPoint.java	3.2.5 HandleMouse.java	3.2.6 AutoMoveDisc.java	3.3 详细设计	3.3.1 HanoiWindow类	3.3.2 Tower类	3.3.3 Disc类	3.3.4 TowerPoint类	3.3.5 HandleMouse类	3.3.6 AutoMoveDisc类	3.4 代码调试	3.5 软件发布	3.6 课程设计题目	第4章 动物换位	第5章 走迷宫	第6章 魔板游戏	第7章 扫雷游戏	第8章 中国象棋打谱系统	第9章 日历记事本	第10章 基于数据结构的学籍管理系统	第11章 标准化考试系统	第12章 数据库通用查询系统	

章节摘录

记忆测试系统是通过回忆法测试记忆能力，测试手段分为初级、中级和高级三个级别。

记忆测试系统设计要求如下： (1)单击“选择级别”菜单可以选择初级、中级或高级。

(2)单击“查看排行榜”菜单可以查看初级记忆榜、中级记忆榜或高级记忆榜，通过记忆榜存储每个级别的成绩。

(3)选择级别后，将出现相应级别的测试区。

测试区由 $m \times n$ 个方块组成，程序通过设置 m 和 n 的值来确定相应的测试级别，例如，对于初级级别， $m=5$ ， $n=6$ 。

每个方块上都有一个图标，但该图标默认不可见。

用鼠标单击测试区中的任何一个方块，则计时器开始启动，同时该方块上的图标将显示出来。

(4) $m \times n$ 个方块组成的测试区中有 m 个图标，每个图标重复出现 n 次，并且随机分布在测试区中的 $m \times n$ 个方块上。

用户必须用鼠标连续单击出 n 个图标相同的方块，也就是说，如果用户已经用鼠标连续单击出 p 个图标相同的方块，当再单击另一个方块时，如果该方块的图标和上一个的相同，那么该方块的图标和前 p 次单击出的方块的图标可见。

编辑推荐

本书教学目标明确，注重理论与实践的结合，教学方法灵活，培养学生自主学习的能力。教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用，教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

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>