第一图书网, tushu007.com

<<Java项目案例分析>>

图书基本信息

书名：<<Java项目案例分析>>

13位ISBN编号：9787302276616

10位ISBN编号：7302276617

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：明日科技

页数：330

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

本书向读者介绍了6个实用项目和两个毕业设计，实用项目包括超市管理系统、物资管理系统、网上商城系统、英汉双语词典、学生成绩管理系统、彩票预测系统；毕业设计包括进销存管理系统和图书馆管理系统。
本书从软件工程的角度出发，按照项目的开发顺序，系统、全面地介绍了java项目开发的流程。
从项目概述、数据库设计、公共类设计到主要模块设计，每一过程都进行了详细地介绍。

本书提供了大量的自学视频、源程序、素材，提供了相关的模块库、案例库、素材库、题库等多种形式的辅助学习资料，还提供迅速及时的微博、qq、论坛等技术支持。

本书内容详尽、实例丰富，非常适合作为零基础学习人员的学习用书和大中专院校师生的学习教材，也适合作为相关培训机构的师生和软件开发人员的参考资料。

第一图书网, tushu007.com

<<Java项目案例分析>>

书籍目录

第1篇 实用项目篇
第1章 超市管理系统（swing+sql server 2005实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\1\
1.1 项目设计思路
1.1.1 功能阐述
1.1.2 系统预览
1.1.3 功能结构
1.1.4 文件组织结构
1.2 数据库设计
1.2.1 数据库设计
1.2.2 数据表设计
1.3 公共类设计
1.3.1 连接数据库
1.3.2 获取当前系统时间类
1.4 登录模块设计
1.4.1 登录模块概述
1.4.2 实现带背景的窗体
1.4.3 登录模块实现过程
1.5 主窗体设计
1.5.1 主窗体概述
1.5.2 平移面板控件
1.5.3 主窗体实现过程
1.6 采购订货模块设计
1.6.1 采购订货模块概述
1.6.2 在表格中添加按钮
1.6.3 添加采购订货信息实现过程
1.6.4 搜索采购订货信息实现过程
1.6.5 修改采购订货信息实现过程
1.6.6 删除采购订货信息实现过程
1.7 人员管理模块设计
1.7.1 人员管理模块概述
1.7.2 使用触发器级联删除数据
1.7.3 显示查询条件实现过程
1.7.4 显示员工基本信息实现过程
1.7.5 添加员工信息实现过程
1.7.6 删除员工信息实现过程
1.8 在eclipse中实现程序打包
本章摘要
第2章 物资管理系统（swing+spring+hibernate+mysql实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\2\
2.1 项目设计思路
2.1.1 功能阐述
2.1.2 系统预览
2.1.3 功能结构
2.1.4 文件组织结构

2.2 数据库设计
2.2.1 数据库设计
2.2.2 数据表设计
2.3 使用cvs进行团队开发
2.3.1 安装cvs服务器
2.3.2 配置cvs服务器
2.3.3 添加cvs用户
2.3.4 连接cvs服务器
2.3.5 共享项目到cvs服务器
2.3.6 使用cvs资源库进行团队开发
2.4 公共模块
2.4.1 spring+hibernate整合配置
2.4.2 基本信息常量的接口constant
2.4.3 hibernate操作数据库的类basedao
2.4.4 类型转换与获得信息的类commonutil
2.4.5 获得spring配置实例的类managerfactory
2.4.6 获得事务管理策略对象的类managerfactoryutil
2.5 系统登录模块
2.5.1 系统登录模块概述
2.5.2 系统登录模块的实现过程
2.6 主窗体模块
2.6.1 主窗体模块概述
2.6.2 工具按钮的设计
2.6.3 主功能区介绍
2.7 部门管理模块设计
2.7.1 部门管理模块概述
2.7.2 创建部门管理模块的实体类及映射文件
2.7.3 添加部门信息
2.7.4 查看部门信息
2.7.5 修改部门信息
2.7.6 删除部门信息
2.8 人员管理模块设计
2.8.1 人员管理模块概述
2.8.2 添加人员信息
2.8.3 查看人员信息
2.8.4 修改人员信息
2.8.5 删除人员信息
2.9 物品管理模块设计
2.9.1 物品管理模块概述
2.9.2 添加物品信息
2.9.3 查看物品信息
2.9.4 修改物品信息
2.9.5 删除物品信息
2.9.6 出借物品信息
2.10 出借信息模块设计
2.10.1 出借信息模块概述
2.10.2 查看出借物品

2.10.3 归还出借物品
2.11 归还信息模块设计
2.11.1 归还信息模块概述
2.11.2 查看归还物品
2.11.3 删除归还物品
项目发布
本章摘要
第3章 网上商城系统（struts2+hibernate+spring实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\3\
3.1 项目设计思路
3.1.1 功能阐述
3.1.2 系统预览
3.1.3 功能结构
3.1.4 文件组织结构
3.2 数据库设计
3.2.1 数据库设计
3.2.2 数据表设计
3.3 公共模块设计
3.3.1 泛型工具类
3.3.2 数据持久化类
3.3.3 分页操作
3.3.4 字符串工具类
3.4 注册模块设计
3.4.1 用户注册概述
3.4.2 用户注册实现过程
3.5 前台商品信息查询模块设计
3.5.1 功能概述
3.5.2 实现分页显示
3.5.3 商品搜索的实现过程
3.5.4 热门商品查询的实现过程
3.6 购物车模块设计
3.6.1 功能概述
3.6.2 取消无用订单信息
3.6.3 购物车基本功能的实现过程
3.6.4 订单功能实现过程
3.7 后台商品管理模块设计
3.7.1 功能概述
3.7.2 解决struts2中文乱码问题
3.7.3 商品管理功能实现过程
3.7.4 商品类别管理功能实现过程
3.8 后台订单管理模块的设计
3.8.1 模块概述
3.8.2 按钮的触发事件和窗口的自动刷新
3.8.3 后台订单查询的实现过程
本章摘要
第4章 英汉双语词典（swing+mysql 5.5实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\4\

4.1 项目设计思路
4.1.1 功能阐述
4.1.2 系统预览
4.1.3 功能结构
4.1.4 文件组织结构
4.1.5 配置开发环境
4.2 数据库设计
4.2.1 数据表设计
4.2.2 建立数据库和数据表
4.3 公共类设计
4.3.1 编写word类封装单词
4.3.2 读取配置文件
4.3.3 编写jdbc工具类
4.4 主窗体设计
4.4.1 主窗体概述
4.4.2 小工具菜单实现过程
4.4.3 查询功能实现过程
4.4.4 单词列表实现过程
4.4.5 设置单词细节样式
4.5 增加单词模块设计
4.5.1 增加单词模块概述
4.5.2 限制文本控件可用长度
4.5.3 显示文本控件可用长度
4.5.4 编辑音标对话框实现过程
4.5.5 支持预览图片的文件选择器
4.5.6 增加单词实现过程
4.6 修改和删除单词模块设计
4.6.1 修改单词模块概述
4.6.2 mp3播放与图片预览功能实现
4.6.3 删除单词功能实现
4.7 统计查询模块
4.7.1 统计查询模块概述
4.7.2 设置表格样式
4.7.3 打印功能的实现过程
本章摘要
第5章 学生成绩管理系统（swing+sql server 2005实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\5\
5.1 项目设计思路
5.1.1 功能阐述
5.1.2 系统预览
5.1.3 功能结构
5.1.4 文件组织结构
5.2 数据库设计
5.2.1 数据库设计
5.2.2 数据表设计
5.3 公共类设计
5.3.1 各种实体类的编写

5.3.2 操作数据库公共类的编写
5.4 系统登录模块设计
5.4.1 系统登录模块概述
5.4.2 系统登录模块技术分析
5.4.3 系统登录模块实现过程
5.5 主窗体模块设计
5.5.1 主窗体模块概述
5.5.2 主窗体模块技术分析
5.5.3 主窗体模块实现过程
5.6 班级信息设置模块设计
5.6.1 班级信息设置模块概述
5.6.2 班级信息设置模块技术分析
5.6.3 班级信息设置模块实现过程
5.7 学生基本信息管理模块设计
5.7.1 学生基本信息管理模块概述
5.7.2 学生基本信息管理模块技术分析
5.7.3 学生基本信息管理模块实现过程
5.8 学生考试成绩信息管理模块设计
5.8.1 学生考试成绩信息管理模块概述
5.8.2 学生考试成绩信息管理模块技术分析
5.8.3 学生考试成绩信息管理模块实现过程
5.9 基本信息数据查询模块设计
5.9.1 基本信息数据查询模块概述
5.9.2 基本信息数据查询模块技术分析
5.9.3 基本信息数据查询模块实现过程
5.10 考试成绩班级明细查询模块设计
5.10.1 考试成绩班级明细查询模块概述
5.10.2 考试成绩班级明细查询模块技术分析
5.10.3 考试成绩班级明细查询模块实现过程
本章摘要
第6章 彩票预测系统（swing+mysql实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\6\
6.1 项目设计思路
6.1.1 功能阐述
6.1.2 系统预览
6.1.3 功能结构
6.1.4 文件组织结构
6.2 数据库设计
6.2.1 数据库设计
6.2.2 数据表设计
6.2.3 连接数据库
6.3 公共类设计
6.3.1 操作开奖信息的historydao类
6.3.2 操作购买彩票记录信息的forecastdao类
6.4 主窗体设计
6.4.1 主窗体概述
6.4.2 主窗体实现过程

6.4.3 表格中的分页
6.5 添加开奖号码模块设计
6.5.1 添加开奖号码模块概述
6.5.2 添加开奖号码模块窗体设计
6.5.3 获取开奖号码的期数
6.5.4 验证开奖号码的格式
6.5.5 将开奖号码信息添加到数据库
6.5.6 在主窗体更新开奖信息
6.5.7 判断购买该期彩票所得的奖金
6.6 修改开奖号码模块设计
6.6.1 修改开奖号码模块概述
6.6.2 判断用户是否选中要修改的奖号
6.6.3 选取要修改的数据
6.6.4 修改开奖号码
6.7 查看号码走势模块设计
6.7.1 查看号码走势模块概述
6.7.2 创建选项卡面板
6.7.3 用条形图显示号码走势
6.8 随机选号模块设计
6.8.1 随机选号模块概述
6.8.2 让随机选号达到滚动效果
6.8.3 记录购买随机生成的奖号
6.9 中奖查询模块设计
6.9.1 中奖查询模块概述
6.9.2 中奖查询模块窗体设计
6.9.3 中奖查询模块实现过程
本章摘要
第2篇 毕业设计篇
第7章 进销存管理系统（java+sql server 2005实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\7\
7.1 设计说明
7.1.1 毕业设计（论文）主要内容
7.1.2 毕业设计（论文）要求
7.2 填写开题报告
7.3 封面设计
7.4 书写摘要
7.4.1 中文摘要
7.4.2 英文摘要（abstract）
7.5 编排制定目录
7.6 绪论
7.6.1 本课题的开发背景及意义
7.6.2 课题研究内容
7.6.3 设计组织结构
7.7 开发工具及相关技术
7.7.1 常用开发工具
7.7.2 运行环境
7.7.3 相关技术

7.7.4 c/s系统结构
7.8 需求分析
7.8.1 可行性分析
7.8.2 系统需求
7.8.3 系统性能要求
7.9 系统数据库设计
7.9.1 数据库概述
7.9.2 系统实体e-r图
7.9.3 系统数据表设计
7.10 系统设计
7.10.1 系统实现关系图
7.10.2 系统功能模块设计
7.11 系统功能实现
7.11.1 基础信息模块设计
7.11.2 查询统计模块设计
7.11.3 库存管理模块设计
7.12 结论
7.13 参考文献
7.14 致谢
7.15 附录
7.15.1 附录a 主程序（jxcframe.java代码）
7.15.2 附录b 子程序（dao.java代码）
本章摘要
第8章 图书馆管理系统（java+sql server 2005实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\8\
8.1 设计说明
8.1.1 毕业设计（论文）主要内容
8.1.2 毕业设计（论文）要求
8.2 填写开题报告
8.3 封面设计
8.4 书写摘要
8.4.1 中文摘要
8.4.2 英文摘要（abstract）
8.5 编排制定目录
8.6 绪论
8.6.1 本课题的开发背景及意义
8.6.2 课题研究内容
8.6.3 设计组织结构
8.7 开发工具及相关技术
8.7.1 常用开发工具
8.7.2 运行环境
8.7.3 相关技术
8.7.4 c/s系统结构
8.8 需求分析
8.8.1 可行性分析
8.8.2 系统需求
8.8.3 功能需求

8.8.4 性能要求
8.9 系统数据库设计
8.9.1 数据库概述
8.9.2 系统实体e-r图
8.9.3 系统数据表设计
8.10 系统设计
8.10.1 系统实现关系图
8.10.2 系统功能模块设计
8.11 系统功能实现
8.11.1 基础数据维护模块设计
8.11.2 新书订购管理模块设计
8.11.3 借阅管理模块设计
8.11.4 系统维护模块设计
8.12 结论
8.13 参考文献
8.14 致谢
8.15 附录
8.15.1 附录a 主程序（library.java代码）
8.15.2 附录b 子程序（menuactions.java代码）
本章摘要

编辑推荐

Java学习路线图，为读者朋友提供了从入门到实际项目开发所需要的各方面必备知识，提供了较为完善的学习整体解决方案，搭起了从学校走向社会的桥梁各个品种既有前后关联，也可以独立使用。
从而避免了像以前那样，学完一本书之后，仍然无所适从，既不会做项目也不知道接下来该学什么，以至于半途而废的困惑

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