

<<Java课程设计案例精编>>

图书基本信息

书名：<<Java课程设计案例精编>>

13位ISBN编号：9787508444505

10位ISBN编号：7508444507

出版时间：2007-4

出版时间：中国水利水电出版社

作者：黄晓东

页数：291

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课程设计案例精编>>

内容概要

本书是一本为Java学习者在基础内容学习结束后进行课程设计时提供参考的指导书，其中选用了应用中最典型、最实用的10个案例。

它们之间互相独立，读者可以对每一个案例进行上机实验，也可以只选择与自己相关的案例上机实验。

这些实例各有特色，总体来说分为3种：基本语言和算法、游戏、MIS系统。

其中，MIS系统占大多数。

第一个案例主要是算法的实现，用Applet来编制整个程序。

这样既可以使读者对算法的实现有一定的了解，也可以熟悉一下Java的图形界面、Applet以及Java语言的命名规范。

第二个案例用于进一步理解Java的面向对象的思想，尤其是封装、继承和多态。

第三个案例主要讲解一个游戏，融合了数据结构和面向对象的编程思想。

第五个案例是采用XML技术来建立查询系统。

在第四、六、七、八、九和第十个案例中主要介绍比较完整的MIS系统的开发方法，相应的数据库设计和数据库驱动可以让读者认识到MIS系统的开发不仅仅是一个应用程序的编写过程，而是以软件工程的思想为导向，从可行性研究开始，经过系统分析、系统设计、系统实施等主要阶段的过程。

本书通俗易懂，逻辑严密，从读者学习和实际使用出发安排章节顺序和内容，适合Java初、中级读者使用。

对于希望自学Java语言或想进一步提高Java编程水平的技术人员，本书也是一本不可多得的参考书。

<<Java课程设计案例精编>>

书籍目录

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------|---------------|-------------------|--------|
| 丛书序 | 第二版前言 | 第一版前言 | 案例一 骑士游历程序的开发 | 1.1 课程设计的目的和意义 | 1.2 |
| JBUILDER 9基本知识介绍 | 1.2.1 | JBUILDER 9开发平台介绍 | 1.2.2 | 工程的建立方法 | 1.2.3 |
| 工程的保存和打开 | 1.2.4 | 工程文件的编译和运行 | 1.2.5 | 创建骑士游历程序 | 1.3 |
| 程序的设计运行说明 | 1.3.1 | 程序的基本组成 | 1.3.2 | 程序结构说明 | 1.3.3 |
| 程序效果显示图 | 1.4 | 程序源代码及其分析说明 | 1.4.1 | 对算法的实现类,采用启发式算法 | 1.4.2 |
| 画图类的设计开发 | 1.4.3 | 主调用程序的设计和开发 | 1.5 | 小结 | 1.6 |
| 练习案例二 小小画图板的开发 | 2.1 | 课程设计的目的和意义 | 2.2 | 程序设计的目的和意义 | 2.2.1 |
| 程序基本组成框架和构成 | 2.2.2 | 画图板相关操作 | 2.3 | 系统功能设计分析 | 2.4 |
| 程序结构说明 | 2.5 | 程序绘图效果示意图 | 2.6 | 程序源代码及其分析说明 | 2.7 |
| 小结 | 2.8 | 练习案例三 俄罗斯方块游戏的开发 | 3.1 | 课程设计的目的和意义 | 3.2 |
| 系统功能设计 | 3.2.1 | 游戏界面主框架 | 3.2.2 | 游戏图形区域界面的显示更新功能 | 3.2.3 |
| 游戏方块的设计 | 3.3 | 系统功能设计分析 | 3.4 | 游戏主界面设计开发 | 3.4.1 |
| 主界面的布局和控制件放置 | 3.4.2 | 主窗体的设计开发 | 3.5 | 游戏方块显示区域设计开发 | 3.5.1 |
| 游戏方块下落显示区域的设计开发 | 3.5.2 | 游戏方块预览显示区域的设计开发 | 3.5.3 | 游戏方块定时更新器的设计开发 | 3.6 |
| 游戏方块设计开发 | 3.6.1 | 游戏方块基类的设计开发 | 3.6.2 | 游戏方块具体类的设计开发 | 3.7 |
| 小结 | 3.8 | 练习案例四 Mini人事管理系统的开发 | 4.1 | 课程设计的目的和意义 | 4.2 |
| 系统功能设计 | 4.2.1 | 管理系统主界面 | 4.2.2 | 上班登记子系统 | 4.2.3 |
| 下班登记子系统 | 4.2.4 | 请假登记子系统 | 4.2.5 | 信息统计子系统 | 4.2.6 |
| 记录添加子系统 | 4.3 | 数据库结构设计 | 4.3.1 | 建立时间信息数据库 | 4.3.2 |
| 建立时间信息数据表 | 4.4 | 系统功能设计分析 | 4.5 | 管理系统主界面设计开发 | 4.5.1 |
| 主界面的布局和控制件放置 | 4.5.2 | 主界面的设计开发 | 4.6 | 统计信息界面的基类的设计开发 | 4.7 |
| 记录添加界面的基类的设计开发 | 4.8 | 上班登记子系统开发设计 | 4.8.1 | 上班信息统计界面设计开发 | 4.8.2 |
| 上班信息添加界面设计开发 | 4.9 | 下班登记子系统开发设计 | 4.9.1 | 下班信息统计界面设计开发 | 4.9.2 |
| 下班信息添加界面设计开发 | 4.10 | 请假登记子系统开发设计 | 4.10.1 | 请假信息统计界面设计开发 | 4.10.2 |
| 请假信息添加界面设计开发 | 4.11 | 信息统计子系统开发设计 | 4.12 | 数据库访问子系统的设计开发 | 4.13 |
| 系统时间指示器的设计开发 | 4.14 | 小结 | 4.15 | 练习案例五 校园IP查询系统的开发 | 5.1 |
| 课程设计的目的和意义 | 5.2 | 系统功能设计 | 5.2.1 | 校园IP查询系统主界面 | 5.2.2 |
| IP信息存储子系统 | 5.2.3 | IP信息读取子系统 | 5.2.4 | IP信息查询子系统 | 5.3 |
| 数据库结构设计 | 5.3.1 | 建立IP信息数据库 | 5.3.2 | 建立IP信息数据表 | 5.4 |
| 系统功能设计分析 | 5.5 | 校园IP查询系统主界面设计开发 | 5.5.1 | 主界面的布局和控制件放置 | 5.5.2 |
| 主界面的设计开发 | 5.6 | IP信息存储子系统设计开发 | 5.7 | IP信息读取子系统设计开发 | 5.8 |
| IP信息解析子系统设计开发 | 5.9 | 小结 | 5.10 | 练习案例六 学生信息管理系统的开发 | 6.1 |
| 课程设计的目的和意义 | 6.2 | 系统功能设计 | 6.2.1 | 学生信息管理系统主界面..... | 案例七 |
| 超市管理系统的开发 | 案例八 | 高考管理系统的开发 | 案例九 | 雇员信息管理 | 案例十 |
| 运动会成绩管理系统 | | | | | |

<<Java课程案例精编>>

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>