



					文档							
●	●	●		●		●		●	●		●	●

## 五、课程学习目标

通过本课程的学习，使学生从理论和实践上掌握面向对象的思想体系，掌握类和对象的设计方法，掌握类封装的意义和使用，掌握类继承的意义和使用，掌握多态技术的实现和应用，了解面向对象的软件开发方法，为培养学生面向对象应用程序开发等方面的能力打下坚实的基础。

本课程是以应用为最终目的。要求学生能综合运用面向对象的三大主要特点，进行应用类程序的开发。

## 六、课程内容

### 第 1 章 基本知识

通过本章学习，使学生知道 Java 的发展过程和 Java 的编译环境、运行环境、开发环境及安装。理解 JDK、JDK 工具程序和 Java API 的作用。**运用 JDK 工具程序编译 Java 源程序、运行 Java 类文件和生成类的帮助文档。**

本章重点和难点是如何正确编译和运行 Java 源程序和相应的类文件。

### 第 2 章 类和对象

通过本章学习，使学生知道面向对象中的类和对象。理解类的设计要点和对象的访问；理解类的成员变量、成员方法和常量；理解构造函数的定义和作用；理解 this 关键字的使用。**运用类和对象的特性设计类和访问对象。**

通过本章实验使学生学会根据需求进行类的设计，合理使用构造函数完成对象的初始化，并学会使用对象的成员变量、成员方法和常量。

本章的重点和难点是使学生掌握符合需求的类的设计。

### 第 3 章 封装

通过本章学习，使学生知道封装的概念和意义。理解访问控制符所达到的封装级别。知道包的概念和意义。**综合运用访问控制符和封装类。理解不同包中的类的访问级别；理解不同包中的成员变量和成员方法的访问级别。分析不同包中所封装的类的成员变量和成员方法，并运用封装的访问特性，根据需求实现不同包中的类的成员变量和成员方法的访问。**

通过本章实验使学生学会封装类、类的成员变量和成员方法。

本章的重点是使用不同级别的访问控制符封装类。本章的难点是如何封装包中的类的成员变量和成员方法。

### 第 4 章 继承

通过本章学习，使学生知道继承的作用和意义。理解继承的特点、继承中的方法覆盖和属性的隐藏；理解 super 关键字的使用；理解继承关系中的构造函数的执行。**综合运用包的特性使用继承。**理解访问控制符 protected 的作用和使用方法。

本章的重点是在封装包中设计类的继承。本章的难点是如何在不同包中实现继承类的设计，并对类的成员变量和成员方法提供不同级别的访问控制符。

## 第 5 章 多态

通过本章学习，使学生知道多态的分类。理解多态的不同形式。**综合运用多态的不同形式实现应用程序的需求。**

通过本章实验，使学生进一步掌握重载、覆盖的意义，并能利用多态技术开发应用程序。

本章的重点和难点是如何在程序中应用多态技术。

## 第 6 章 接口和抽象类

通过本章学习，使学生知道接口和抽象类的概念。理解接口和抽象类定义的意义；理解接口与接口的继承、类与接口的实现；理解抽象类的继承。**综合运用接口的继承、实现功能以及抽象类的继承功能完成应用程序的需求。**分析应用程序中的接口与抽象类的作用。分别评价接口和抽象类在应用程序开发中的作用。

通过本章实验使学生学会应用接口或抽象类进行编程。

本章的重点和难点是在程序中如何设计和运用接口或抽象类。

## 第 7 章 异常处理

通过本章学习，使学生知道异常的概念和分类。理解引发异常的原因；理解异常的处理机制；理解 throw、throws 关键字的作用和使用；理解自定义的异常类创建。**综合运用异常处理机制和自定义的异常类处理应用程序中的异常。**

本章的重点和难点是如何发现程序中的异常并进行处理

## 第 8 章 文件的输入/输出

通过本章学习，使学生知道文件的输入输出形式。理解文件管理 File 类；理解字节输入输出流类及文件访问；理解字符输入输出流类及文件访问；理解标准的输入输出流对象。**综合运用文件管理类、标准的输入输出对象和文件的输入输出流类共同完成文件的读写操作。**

本章的重点和难点是不同的输入输出流类对象的正确创建和使用。

## 第 9 章 Swing 编程

通过本章学习，使学生知道 Swing 包中的控件类的使用。理解 GUI 界面的布局；理解 Java 中的监听事件。**运用 GUI 界面和相应控件的监听事件完成界面中的内容保存到文件中的操作。**

通过本章实验使得学生能够将 Swing 编程、面向对象的思想、异常处理和文件的输入输出综合应用在一起，完成大的应用程序的开发。

本章的重点和难点是监听功能如何与相应的控件关联。

## 七、课内实验名称及基本要求

实验序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	类的设计和使用	设计符合需求的类和构造函数，并根据需求使用构造函数等一系列方法，完成对象的访问。	3	设计型	1 台 PC 机/1 人；JDK 5.0 以上的开发环境
2	类的封装	通过不同级别的访问控制符，封装类中的需要隐藏的属性或方法，并提供对外的接口，使得不同包中的	4	设计型	同上
3	多态的应用	将包、继承、重载等技术综合应用到程序中。	4	设计型	同上
4	综合设计	将图形用户界面、面向对象的思想、异常处理机制和文件的输入输出类综合应用在一起，设计一个完整的应用程序。	5	设计型	同上

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	(1)	(X)		
评价方式	期末考核 开卷笔试	(X1)	(X2)	(X3)
		课堂展示 (20%)	实验报告 (20%)	单元笔试 (20%)
1 与 X 两项所占比例%	40%	60%		

撰写：朱丽娟

系主任审核：谷伟

院长签字：徐方勤

(2016 年 6 月版本)