



软件村
—
编程语言



出版社



可视编程

《软件村》编写组

Visual J++ 1.1

+



《软件村》丛书包括下列12个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/编程语言

可视编程Visual J++ 1.1

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 张文虎

封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2179-8/TP·122

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究



《软件村》丛书目录

办公系列

电脑秘书Outlook
电子表格先行者Lotus 1-2-3
经典字处理WordPerfect
排版专家PageMaker
扫描识别专家OCR 7.0
数据管理Access 97
文字处理大师Word 97
演示能手PowerPoint
优秀电子表格Excel 97
中文字处理WPS 97
中文语音输入IBM ViaVoice
中文字表处理CCED

编程语言

编程第一站QBasic
可视编程Visual C++ 5.0
可视编程Delphi 3.0
可视编程Visual Basic 5.0
可视编程Visual J++ 1.1
媒体大师DirectX
网页的语言HTML 3.2

操作系统

经典操作系统DOS 6.22
DOS的江湖Config.sys和Autoexec.bat
DOS中文平台UCDOS 7.0
微软贵族Windows NT
Windows中文平台UCWIN
Windows中文平台南桥星和地球村
Windows中文平台四通利方
Windows中文平台中文之星2.5
风靡全球的Windows 95
世纪终极版Windows 98
装机必备

多媒体开发和工具

MP3播放Winamp
“超级解霸”和XingMPEG Player
电影剪辑师Adobe Premiere
多媒体开发工具Authorware
多媒体开发工具方正奥思
影音影视

工业设计应用

数学家MathCAD
电路设计工具Protel
电路设计工具Tango
工程设计师AutoCAD
运算工具包MATLAB

实用小工具

安装程序制作工具InstallShield
电脑保护神Norton Utilities
电脑工具箱PC Tools
高速复制工具HD-COPY
图标大师Microangelo
微软的拼音输入法
超级编辑器UltraEdit
整人专家FPE

数据库系列

数据库ORACLE
数据库FoxBASE
数据库FoxPro
数据库SQL Server

图形图像工具

灵巧图像处理工具Paint Shop Pro
三维动画3D Animation Pro
三维设计大师3DS MAX
图像处理大师PhotoShop 4.0
图形设计师Adobe Illustrator
图形设计师Corel Draw
友利照片伴侣Ulead Photo Assistant
图像浏览器ACDsee

网络工具

网页浏览器Netscape Communicator
网络探险家Internet Explorer 4.0
网上传输带CuteFTP
网上浏览第一家Mosaic
网上下载工具GetRight
网页制作室PageMill
网页设计FrontPage 98
新型的离线浏览器WebZip
主页编辑器Clariss Home Page

系统检测与维护工具

WIN95的减肥茶CleanSweep
磁盘碎片整理能手Diskkeeper
电脑保安KV300和KILL95
杀毒工具行天98和TBAV
杀毒能手AV95
系统测试工具WinBench

压缩工具

大众压缩软件Arj-WinArj
压缩多面手WinRAR
神奇压缩工具ZipMagic
压缩宠物WinZip和PKZIP-PKUNZIP

游戏系列

FIFA足球经理
阿猫阿狗
暗黑破坏神DIABLO
地雷战
帝国时代
古墓影影II
红色警戒Red Alert
“街霸Zero”和“VR战士”
金庸群侠传
三国志孔明传
篮坛霸主NBA 98
魔法军团
魔法门之英雄无敌II
三国游戏纵横谈
世界杯之路FIFA 98
天龙八部
网络游戏MUD
象棋大师
星际争霸Star Craft
Windows桌面游戏



12个系列

100种

每本3.00元



 Visual J++ 安装指南	3
 配置要求	3
 启动安装	3
 进入安装	4
 系统使用说明	10
 系统特点	10
 使用 Visual J++ 1.1	12
 帮助系统	22
 编写你的第一个 Java 程序	23
 控制台版本	23
 Windows 版本	25

Visual J++ 1.1 是 Microsoft 公司最新推出的 JAVA 开发平台, 或者说是 JAVA 开发工具, 同以往的编程方式相比, 它使得编程方式起了翻天覆地的变化。

这主要是因为 Visual J++ 1.1 采用了 Microsoft 的可视化开发技术, 这是一种“旧”的技术, 这里使用“旧”并不表示这过时和无用, 而是意味着已经受过考验。在很多年以前, Microsoft 推出 Visual Basic 时就定义了可视

化开发的概念。随着时间的推移，可视化程序设计的技术也在不停地进步，如 Microsoft 的 Developer Studio（开发人员工作室）和这里要介绍的 Visual J++ 1.1 等。

Visual J++ 1.1 是一个集编程、编译、调试、运行、浏览多项功能于一身的 JAVA 开发工具，全部开发过程在一个集成开发环境中进行。它采用了类似于 Windows 的菜单系统和众多的 Wizard（或向导），为开发者提供尽可能详细的指导，完全摒弃了命令行方式，因而更加简单、直观，也大大提高了编程效率，是目前最强大的 JAVA 开发工具之一。

与传统 JAVA 编程方式相比，用 JDK 开发 JAVA 程序，其源程序必须在 DOS 下用 Edit 或 Windows 下的 Notepad 或者是其他的文本编辑工具创建，然后用 JAVA 命令行方式编译，才能得到可以用 Applet Viewer 和浏览器能够执行的虚拟机代码，为了让程序能够运行，还必须创建相应的 HTML 文件，最后还得启动 Applet Viewer 来得到最后结果，这中间每一步都是用命令行方式进行的，开发人员必须非常熟悉每一个命令的语法格式，操作相当不便，一旦出错还必须从头开始，效率相当低下。



1 Visual J++ 安装指南

1.1 配置要求

安装环境:

- ☐ 80486 以上的机器
- ☐ 16M 内存
- ☐ Windows 95 或 Windows NT (3.5 版或更高版本)
- ☐ VGA 显示器和图形适配卡
- ☐ CD-ROM 驱动器 (安装用)
- ☐ 至少 50M 硬盘空间。

推荐配置:

- ☐ Pentium 133 或以上
- ☐ 32M 内存
- ☐ Super VGA (1024*768) 或以上, 图形适配器最好在 2M 显存以上 (以支持在 1024*768 方式下的高彩), 否则在使用中会觉得相当的不方便。
- ☐ 剩余硬盘空间最好在 100M 以上, 否则使用大量的硬盘交换时会使人难以忍受。

1.2 启动安装

在安装盘中找到 Setup.exe , 双击它就可进入 Visual J++ 的安装程序, 进入到安装界面。

如果使用的是 Visual Studio 97 , 则光盘自动执行, 出现项目界面后单击 “ Install Visual J++ 1.1 ” ,

就进入了 VJ 的安装界面。

1.3 进入安装

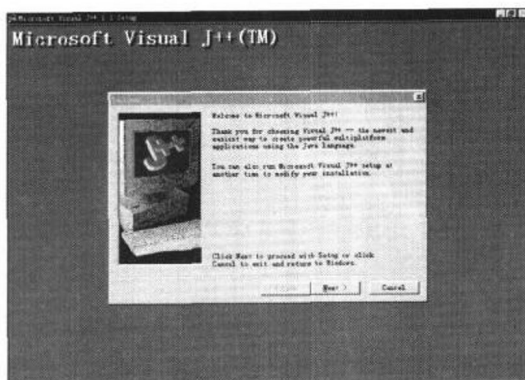


图 1-1 用 Cancel 取消安装还来得及

如图 1-1 所示，此时只需要按下 Next 键即可进入下一步，如按下 Cancel 键则退出安装。下一步如图 1-2 所示。

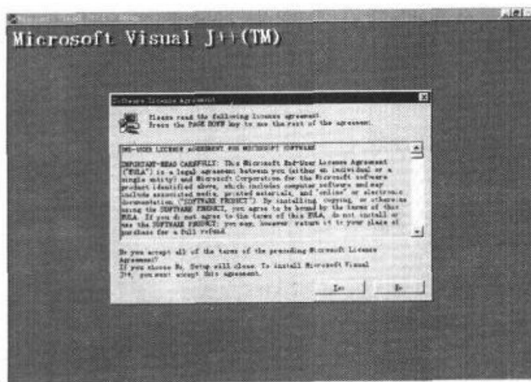


图 1-2 用户使用许可协议

图 1-2 询问是否遵守微软的软件授权协定，一定要回答是，如果回答否则会退安装。

如果上一步回答是的话，则会进入到这一步，如图 1-3 所示，第一个输入行让你输入用户名，只需键入你的名字即可，也可输入任意一个名字；第二个框则只需输入公司名字即可，如北京大学等；第三个框是让你输入产品序列号，序列号类似于 111-111-1111111，然后再按 Next 键即可进入下一步。

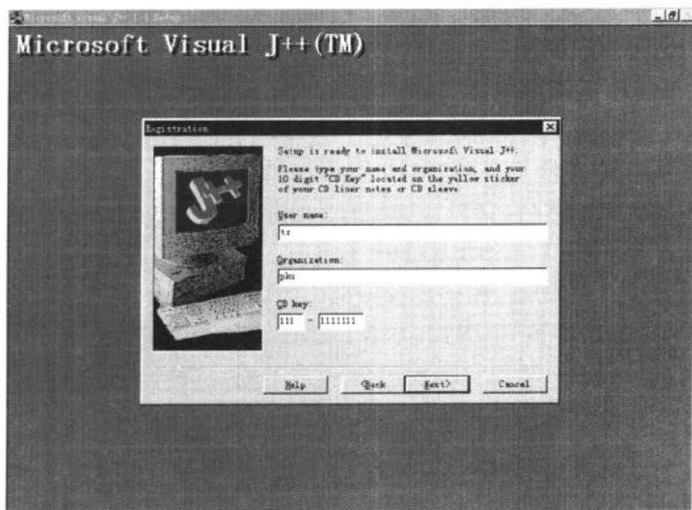


图 1-3 输入有关用户信息

注意：如果你的机器上没有安装 IE3 的话，Visual J++ 1.1 会强迫你装一个，虽然有些霸道，但是若没有 IE3 的话，Visual J++ 1.1 也不能正常运行，所以恐怕还得装一个，如图 1-4 所示。

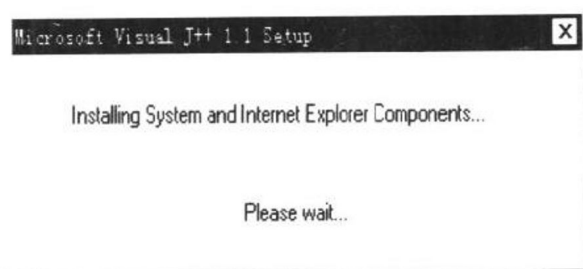


图 1-4 安装 IE

装完 IE3 之后，会退出安装程序，然后重新启动电脑，再次执行安装程序，才能继续进行安装。

当你正确安装完 IE3 的话，并且前面进行得完全正确的话，那么你就应该进入到拷贝文件这一关键步骤，在这个步骤里，Visual J++ 1.1 将把所有的文件全部压缩到一临时目录里，然后它将提问你进行何种安装方式，分作典型安装 (Typical Installation)、压缩安装 (Compact Installation) 和自定义安装 (Custom Installation) 共三种，并且你可以改变安装路径，即选择 Change Directory 即可，如果硬盘地方不够，它会提问你的，你也可以先安装然后再删东西。

下面就三种安装方式做一下简单介绍。

☐ 典型安装

此时 Visual J++ 1.1 将按照最常用的部件安装，除了源程序文件之外，其余部分将都被安装到硬盘上。

☐ 压缩安装

此时 Visual J++ 1.1 将把一些最基本的东西装到硬盘，也没有联机帮助，这是用于硬盘比较紧张的用户，以后还可以通过光驱来进行程序设计，但是速度较慢。

❑ 自定义安装

此时 Visual J++ 1.1 的部件将任你选择安装，你可以全部安装，也可一将以前未装过的部分进行安装，这一般适用于系统管理员或者程序设计有相当水平者，如果选择不当的话，可能会出些比较古怪的错误。

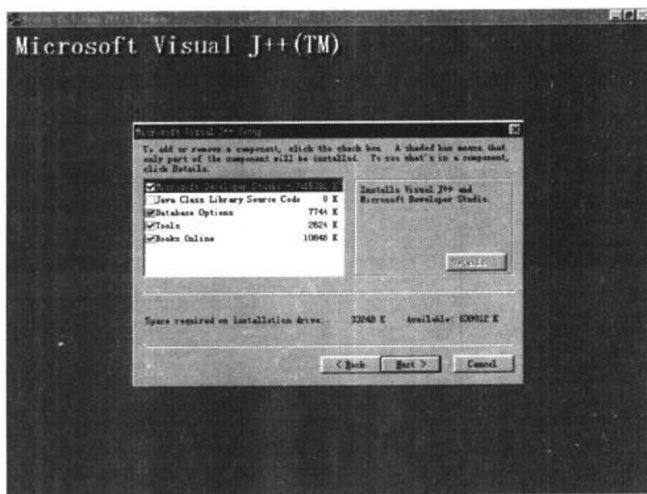


图 1-5 选择安装

图 1-5 所示共五项。

(1) Microsoft Developer Studio

这是必须安装的部分，如果不安装的话，Visual J++ 1.1 将不能正常工作。

(2) Java Class Source Code

这一部分可装可不装，如果你想深入到 Visual J++ 1.1 内部的话，你可以安装此部分，以便以后编程时借鉴用。

(3) Database Option

这一部分可装可不装，如果你想进行数据库编程的话，那么你可以将这一部分装入，否则的话你可以不装，一般来说，Java 的数据库接口部分尚未统一，可以等待以后有了统一的数据库接口标准之后再使用。

(4) Help Online

在线帮助，一般情况下，只要硬盘地方不太紧张，那么你就应该装上这一部分，这一部分会给你以后编程带来极大的方便。

最后，当你点击 Next 按钮之后，Visual J++ 1.1 就将进入正式安装阶段，这是一个比较耗时的过程，时间视你的硬盘和光驱的速度而定，一般要数分钟。在安装时，安装程序会不停的提示你安装到了百分之几，同时屏幕上会动态的提示安装到了那个文件，同时也会给你一个关于 Visual J++ 1.1 的粗略的介绍(图 1-6)。

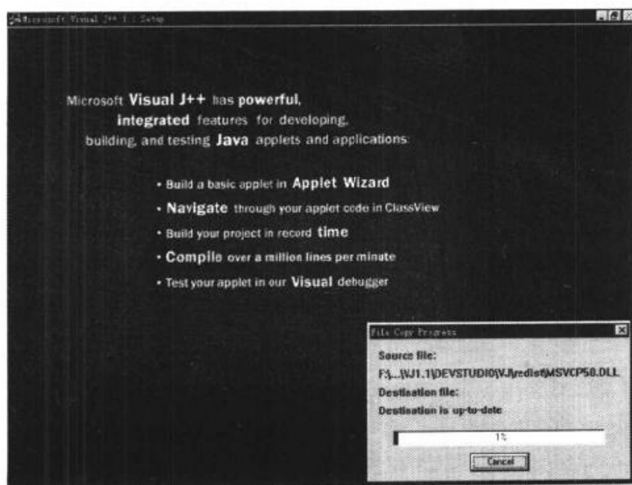


图 1-6 Visual J++正在拷贝文件

安装完毕后，安装程序会提示你是否进行联机注册，如果你使用的是正版软件，并且你有 Modem 的话，那么你可以选联机注册一项，这样的话你会从 Microsoft 得到大量的技术支持和帮助。

如图 1-7 所示，按 OK 键则结束安装，按另外一个键则进行联机注册。

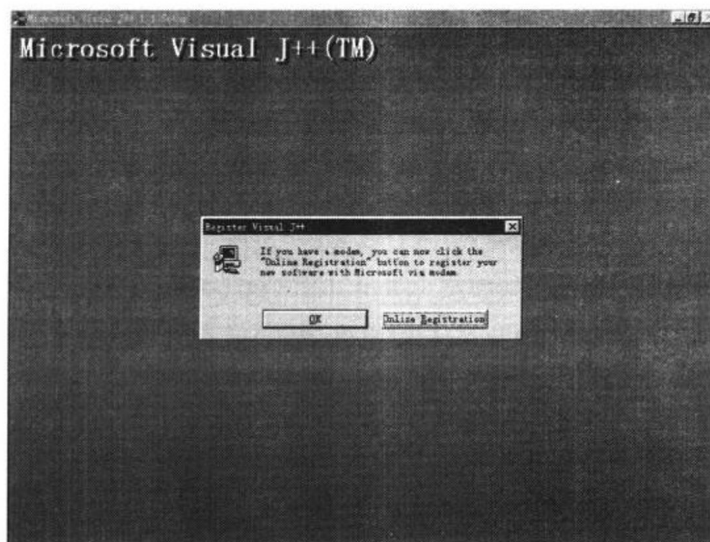


图 1-7 提示是否进行联机注册



2 系统使用说明

2.1 系统特点

用 Visual J++ 1.1 开发程序时，源程序的编辑、调试和运行、浏览都在用同一个菜单条控制的窗口中进行，其中的菜单项大都是大家十分熟悉的内容，此外，在操作过程中由众多的对话框给予详细的支持和提示。

Visual J++ 1.1 编辑器提供了强大的文本处理能力，包括通常的查找、裁剪和粘贴，以及窗口显示、窗口间移动、窗口间拷贝、窗口间书签、全屏幕编辑和高级窗口特性，并且提供了彩色语法显示、自动纠错等高级特性。

Visual J++ 1.1 编辑器提供了许多的 Wizard（向导），例如，Java Applet Wizard 能够为用户作下列工作：

- ☐ 自动生成 Applet 或应用程序的源程序外壳和相应的 HTML 文件；
- ☐ 自动为用户把鼠标事件嵌入到生成代码中；
- ☐ 在 Applet 或应用程序中加入动画；
- ☐ 自动为用户生成详细的元代码注释；
- ☐ 一旦用 Wizard 生成源程序外壳，用户就可以根据自身需要对其作出修改，于是，一个 JAVA 程序很快就可以完成。
- ☐ Visual J++ 1.1 提供了 COM（通用对象模块），于是可以再写一行代码的情况下组合应用外部应用程序

(如一个 Excel 计算表)到自己的 JAVA Applet 或应用程序中去。

- Visual J++ 1.1 还提供了 ActiveX 技术,这使得用户能够在 Web 和桌面上操纵和控制声音、视频、硬件甚至虚拟显示技术。
- Visual J++ 1.1 提供了大量例样,用户通过浏览例样就能很快的学会和理解 JAVA 编程的要领。

如图 2-1 就是进入 Visual J++ 1.1 后你能首先看到的画面,你以后所进行的工作,大部分都是在此画面内进行的。

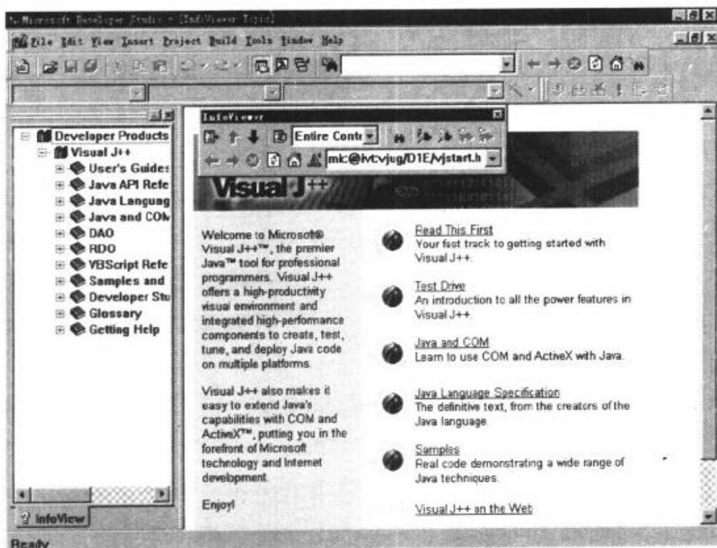


图 2-1 Developer Studio 界面

2.2 使用 Visual J++ 1.1

用 Visual J++ 1.1 编写 JAVA 程序需要了解 JAVA 语言和对象库。本书从这里开始对这部分内容进行描述。另外还需要了解如何使用 Visual J++ 1.1 程序设计环境。由于程序设计是一个复杂的过程，所以 Visual J++ 1.1 也不可避免有些复杂。如果要完全使用 Visual J++ 1.1，就必须要对其有一个全面的了解。本章的目的也正在此处。

2.2.1 工作空间和项目

详细讲述 Visual J++ 1.1 之前，需要先介绍两个概念：工作空间和项目。这两个词指的是 Visual J++ 1.1 管理和组织 JAVA 程序组件的方式。由于 JAVA 程序往往有多个文件，完全让程序设计者管理这些文件显然是麻烦的，所以 Visual J++ 1.1 为完成这类任务提供了各种工具。

一个工作空间包含创建一个小应用程序或独立应用程序所需要的全部文件和配置信息。Visual J++ 1.1 不能同时有两个工作空间。组成一个工作空间的所有文件在其自己的文件夹里，在需要的时候，也可以把其他文件夹中的文件调到这个文件夹中来。

项目实质为一组源代码文件和有关的配置。在大多数情况下，一个工作空间仅包括一个项目，此时项目和工作空间的含义相同。为了完成某些更复杂的任务，一个工作空间也可以包含多个工作项目（一个主项目和若干子项目）。在多项目的工作空间中，输出仍然是一个小应用程序或一个独立应用程序。在以后的内容中，我们用项目这个词代替工作空间。

配置是建立（建立是把 JAVA 源代码转换成字节码的过程）一个项目时所用到的设置集合。默认情况下，每个项目都有两个配置：调试配置和分发配置。调试配置中包含了调试一个 JAVA 程序所用到的各种信息，而分发配置则不包含这些信息。通常，在调试程序时使用调试配置；调试通过后，则转换到该程序的分发配置。

2.2.2 Visual J++ 1.1 的屏幕

在第一次启动 Visual J++ 1.1 时，屏幕看上去并不十分友好。而一旦熟悉了 Visual J++ 1.1 的使用之后，你就会发现这样的屏幕设计可以让程序设计者访问到更多的开发 JAVA 程序所需的大量信息。

Visual J++ 1.1 屏幕的主体分为三个部分（图 2-2、图 2-3）。每个部分为开发者提供了不同种类的信息。

Project Workspace 窗口提供了项目元素中的层次结构及 Help（也叫 InfoViewer）的目录。

Editing/InfoViewer 区域用于显示一个或多个包含项目源代码和 InfoViewer 信息的相互独立的窗口。

OutPut 窗口用于显示错误信息、调试结果和在建立 Visual J++ 1.1 项目时产生的其他信息。

程序设计者可以改变任意部分的大小。用鼠标点在两个区域的结合部，拖动鼠标，直到窗口的大小符合要求为止。要激活 WordSpace、InfoViewer 和 OutPut 窗口，需要在该窗口上单击鼠标或者是拉下 View 菜单选择要激活的窗口。



图 2-2 J++屏幕主体

菜单	
Project Workspace 窗口	Editing/InforViewer 区域
OutPut 窗口	

图 2-3 三个不同的区域