



呼伦贝尔学院
ᠬᠤᠯᠤᠨᠪᠤᠢᠷ ᠤᠨᠢᠦ᠋ᠷᠢᠳᠤ
— HULUNBUIR UNIVERSITY —

《Java程序设计》
本科课程教学大纲
(2022 版)

计算机学院

2022 年编制

一、课程基本信息

课程代码：123018

课程名称：Java程序设计

学分/学时：3.5/72

课程类别：专业教育模块

课程性质：专业核心课

开课学期：第三学期

授课对象：软件工程专业本科生

先修课程：C语言程序设计

执笔人：张天怡

审核人：王荣芝

批准人：王荣芝

二、课程简介

《Java 程序设计》是软件工程专业的专业必修课程,分为五个模块分别为:Java 基础、类和对象、常用系统类、I/O 操作和 Java 编程技术的高级篇,详细内容包 括:Java 语言的基本数据类型、运算符及表达式、控制结构、面向对象编程特点及方法、类和对象的定义和使用、继承和多态、抽象和接口、异常处理、数组、常用系统类、I/O 编程等,以及 Swing 程序设计、高级事件处理、Swing 高级组件、多线程、网络通信和 JDBC 操作数据库等。本课程主要培养学生 Java 语言的面向对象程序设计的思想和基本方法,以及独立开发图形化应用程序的能力。经过本门课程的学习,帮助学生掌握面向对象的编程设计思想和 Java 的基本语法、常用技术,能够熟练掌握 Swing 程序设计,能够理解多线程机制,能够掌握网络通信以及 JDBC 操作数据库等知识。本课程与前修课程《C 语言程序设计》相衔接,共同培养学生面向对象编程思维、程序语言的基本语法、逻辑结构等技能;为《Java Web 程序设计》等后续课程奠定基础,共同培养程序设计能力和软件开发能力。

三、课程具体目标

课程目标 1. 列举 Java 语言的语法规则;分析流程控制;说出面向对象编程特点;区别抽象、封装、继承、多态等概念;举例异常处理设计;比较文件读写的操作;运用 Swing 进行程序设计;分析多线程机制;阐述网络通信;综合 JDBC 操作数据库。【毕业要求 1.1】M

课程目标 2. 建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力，程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法；独立开发图形化应用程序的能力；运用 JDBC 知识编程实现对数据库增删改查操作。【毕业要求 3.2】H

课程目标 3. 用 Java 语言进行编程的实战能力，并通过不断改进和测试，分析和总结编程要点和功能利弊。【毕业要求 4.3】L

课程目标 4. 分析面向对象程序设计的思想和基本方法；运用 Java 技术和开发工具 Eclipse 进行程序设计。【毕业要求 5.2】M

课程目标与专业毕业要求指标点的对应关系表

支撑的毕业要求	支撑的毕业要求指标点	课程目标
1. 工程知识 (M)	1.1 掌握解决软件工程问题所需数学、自然科学、软件工程基础和专业知识并能将其用于软件工程问题的表述、建模和求解	课程目标 1. 列举 Java 语言的语法规则；分析流程控制；说出面向对象编程特点；区别抽象、封装、继承、多态等概念；举例异常处理设计；比较文件读写的操作；运用 Swing 进行程序设计；分析多线程机制；阐述网络通信；综合 JDBC 操作数据库。
3. 设计/开发解决方案 (H)	3.2 能够针对特定需求，完成软件算法流程、单元模块（组件、部件）的设计、开发和测试，并能在设计、开发和测试中体现新意识、新思路，采用新方案	课程目标 2. 建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力和程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法；独立开发图形化应用程序的能力；运用 JDBC 知识编程实现对数据库增删改查操作。
4. 研究 (L)	4.3 能够针对特定软件工程问题，选择研究路线，设计实验方案，构建实验系统，记录实验结果，对实验结果进行分析和解释，并通过信息综合得到合理有效的结论	课程目标 3. 用 Java 语言进行编程并通过不断改进和测试，分析和总结编程要点和功能利弊。
5. 使用现代工具 (M)	5.2 能够选择与使用恰当的技术、资源、现代软件工程工具和信息技术工具，对复杂软件工程问题进行预测与模拟，并能分析其局限性	课程目标 4. 分析面向对象程序设计的思想和基本方法；运用 Java 技术和开发工具 Eclipse 进行程序设计。

四、教学内容、方法与进度安排

第一章 Java 开发入门（课程目标 1、4）（4 课时）	
学习目标	1. 列举 Java 语言的特点 2. 学会搭建 Java 开发环境

	<ul style="list-style-type: none"> 3. 学会配置环境变量 4. 分析 Java 的运行机制 5. 学会 Eclipse 开发工具的基本操作
教学内容	<ul style="list-style-type: none"> 1. Java 概述 <ul style="list-style-type: none"> (1) Java 语言简介：Java 语言发展简史；Java 语言的特点；Java 三种开发平台。 (2) Java 程序开发与运行环境：JDK 的下载安装及所包含的目录、常用命令 (javac, java 等)。 (3) Java 程序设计步骤：Java 程序的编辑、命名/保存方法；Java 程序的编译方法；Java 程序的解释方法（注意 Java Application 和 Java Applet 的不同之处）。 (4) Java 程序的构成：完整的 Java 程序的结构(最多一个 package、0 到多个 import、最多 1 个 public 类、0 到多个一般类、0 到多个接口) (5) Eclipse IDE 2. 第一个 Java 程序 3. path 环境变量 4. classpath 环境变量 5. Java 的运行机制 6. Eclipse 开发工具的安装与使用
重难点	<p>【重点】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Java 语言的特点 2. JDK 的安装以及环境变量的配置 3. Eclipse 开发工具的安装与使用 <p>【难点】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. JDK 的使用 2. Eclipse 开发工具的安装与使用。
教学方法	<ul style="list-style-type: none"> 1. 讲授教学法 2. 实践教学法： 模仿教师配置环境变量以及安装使用 Eclipse； 实现第一个“Hello World”输出程序。
课外学习任务	在自己的电脑上安装 JDK，配置环境变量，编写小程序验证运行
第二章 Java 编程基础（课程目标 1、2）（12 课时）	
学习目标	<ul style="list-style-type: none"> 1. 领会 Java 的基本语法格式

	<ul style="list-style-type: none"> 2. 会定义和使用常量、变量的 3. 使用运算符 4. 会使用流程控制语句 5. 会定义与使用方法 6. 会定义与使用数组
<p style="text-align: center;">教学内容</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Java 的基本语法 <ul style="list-style-type: none"> (1) Java 代码的基本格式 (2) Java 中的注释 (3) Java 中的标识符 (4) Java 中的关键字 (5) Java 中的常量 2. Java 中的变量 <ul style="list-style-type: none"> (1) 变量的定义及其数据类型 (2) 变量的类型转换 (3) 变量的作用域 3. Java 运算符 <ul style="list-style-type: none"> (1) 算术运算符 (2) 赋值运算符 (3) 比较运算符 (4) 逻辑运算符 (5) 运算符的优先级 4. Java 语句 <ul style="list-style-type: none"> (1) if 条件语句 (2) switch 条件语句 (3) while 以及 do...while 循环语句 (4) for 循环语句 (5) 循环嵌套 (6) 跳转语句 (break) 5. 方法 <ul style="list-style-type: none"> (1) 方法的定义及使用 (2) 方法的重载 6. 数组 <ul style="list-style-type: none"> (1) 数组的定义 (2) 数组的常见操作

	(3) 多维数组的定义及使用
重难点	<p>【重点】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Java 的基本语法格式 2. Java 语言运算符的使用 3. Java 程序的流程控制语句 4. Java 中方法的定义与使用 <p>【难点】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 选择结构语句 2. 循环结构语句 3. 数组的定义及使用
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲授教学法 2. 实验教学法： 完成 PTA 平台上的实验一
课外学习任务	学生动手练习，明确 for 循环语句、循环嵌套和跳转语句的作用，编写教材中方法、数组以及随机点名器中的案例巩固本章的学习内容。
第三章 面向对象（上）（课程目标 1、2）（8 课时）	
学习目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 列出面向对象的三个特征 2. 创建与使用类和对象 3. 阐述类的封装特性 4. 会应用构造方法的定义和重载 5. 应用 this 和 static 关键字
教学内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 类和对象 <ol style="list-style-type: none"> (1) 面向对象程序设计简介。 (2) 类的声明。 (3) 对象的使用。 2. 构造方法 <ol style="list-style-type: none"> (1) 构造方法。 (2) 成员方法的定义和使用。 3. static 关键词 4. this 关键词 5. 垃圾回收 6. 成员内部类
重难点	【重点】

	1. 面向对象概述 2. 类和对象 3. 类的封装 4. 构造方法的定义和重载 【难点】 1. this 关键字 2. static 关键字
教学方法	1. 讲授教学法 2. 实验教学法： 完成 PTA 平台上的实验二（第一部分）
课外学习任务	完成超市购物程序设计代码的编写；完成银行新用户现金业务办理程序代码的编写。
第四章 面向对象（下）（课程目标 1、2）（8 课时）	
学习目标	1. 阐述面向对象继承和多态的概念 2. 应用类的继承、方法重写、super 关键字 3. 应用 final 关键字、抽象类和接口以及多态 4. 阐述异常的概念及处理方式，能处理常见异常 5. 应用简单自定义异常
教学内容	1. 类的继承 (1) 继承的概念 (2) 方法的重写 (3) super 关键字 2. final 关键词 3. 抽象类和接口 (1) 抽象类 (2) 接口 3. 多态 (1) 多态的概述 (2) 对象的类型转换 (3) Object 类 (4) 匿名内部类 4. 异常 (1) 什么是异常

	<p>(2) try...catch 和 finally</p> <p>(3) throws 关键字</p> <p>(4) 运行时异常与编译时异常</p> <p>(5) 自定义异常</p>
重难点	<p>【重点】</p> <p>1. 类的继承</p> <p>2. 抽象类和接口的定义及使用</p> <p>3. 多态</p> <p>4. 异常</p> <p>【难点】</p> <p>1. 类的继承</p> <p>2. 抽象类和接口的定义及使用</p> <p>3. 多态</p>
教学方法	<p>1. 讲授教学法</p> <p>2. 实验教学法： 完成 PTA 平台上的实验二（第二部分）</p>
课外学习任务	USB 接口程序设计的编写；模拟物流快递系统程序设计代码的编写。
第五章 Java API（课程目标 1）（2 课时）	
学习目标	<p>1. 应用 String 类和 StringBuffer 类</p> <p>2. 应用 System 类、Runtime 类、Math 类和 Random 类</p>
教学内容	<p>1. String 类和 stringBuffer 类</p> <p> (1) String 类的初始化</p> <p> (2) String 类的常见操作</p> <p> (3) StringBuffer 类</p> <p>2. System 类与 runtime 类</p> <p> (1) System 类</p> <p> (2) Runtime 类</p> <p>3. Math 类和 Random 类</p> <p> (1) Math 类</p> <p> (2) Random 类异常</p> <p>4. 包装类</p> <p> (1) 包装类</p> <p> (2) JDK7 新特性-switch 语句支持字符串类型</p>

<p>重难点</p>	<p>【重点】</p> <p>1. String 类和 StringBuffer 类</p> <p>2. System 类和 Runtime 类</p> <p>3. Math 类和 Random 类</p> <p>【难点】</p> <p>String 类和 StringBuffer 类</p>
<p>教学方法</p>	<p>讲授教学法</p>
<p>课外学习任务</p>	<p>字符串排序程序设计的编写；完成记录一个子串在整串中出现的次数代码的编写。</p>
<p>第六章 集合类（课程目标1）（2课时）</p>	
<p>学习目标</p>	<p>1. 应用 List 集合、Set 集合以及 Map 集合</p> <p>2. 应用泛型</p> <p>3. 应用 Iterator 迭代器和 foreach 循环</p>
<p>教学内容</p>	<p>1. 集合概述</p> <p>2. Collection 接口</p> <p>3. List 接口简介</p> <p> (1) ArrayList 集合</p> <p> (2) LinkedList 集合</p> <p> (3) Iterator 接口</p> <p> (4) JDK5.0 新特性-foreach 循环</p> <p>4. Set 接口简介</p> <p> (1) HashSet 集合</p> <p> (2) TreeSet 集合</p> <p>5. Map 接口简介</p> <p> (1) HashMap 集合</p> <p> (2) Properties 集合</p> <p>6. JDK5.0 新特性-泛型</p>
<p>重难点</p>	<p>【重点】</p> <p>1. List 接口及其实现类</p> <p>2. Set 接口及其实现类</p> <p>3. Map 接口及其实现类</p> <p>【难点】</p> <p>Map 接口及其实现类</p>

教学方法	讲授教学法
课外学习任务	模拟点歌系统程序的编写；模拟微博注册程序的编写。
第七章 IO（课程目标 1、2）（4 课时）	
学习目标	1. 应用 File 类访问文件系统 2. 应用字节流和字符流读写文件
教学内容	1. 字节流 (1) 字节流的概念 (2) 字节流读写文件 (3) 文件的拷贝 (4) 字节流的缓冲区 (5) 字节缓冲流 2. 字符流 (1) 字符流定义及基本用法 (2) 字符流操作文件 (4) 转换流 3. File 类 (1) File 类的常用方法 (2) 遍历目录下的文件 (4) 删除文件及目录
重难点	【重点】 1. 字节流和字符流 2. File 类 【难点】 字节流和字符流
教学方法	1. 讲授教学法 2. 实践教学法 观摩、实训学生成绩读取与排序程序
课外学习任务	编写模拟记事本程序；编写模拟文件管理器程序。
第八章 GUI（图形用户界面）（课程目标 1、2、3、4）（12 课时）	
学习目标	1. 领会 Java 中图形用户界面的设计方法。 2. 领会 Swing 事件处理机制，能应用其完成事件设计。 3. 应用 Swing 组件、容器、布局管理器
教学内容	1. AWT 概述

	<p>2. 布局管理器</p> <p>(1) FlowLayout 布局管理器</p> <p>(2) BorderLayout 布局管理器</p> <p>(3) GridLayout 布局管理器</p> <p>(4) GridBagLayout 布局管理器</p> <p>(5) CardLayout 布局管理器</p> <p>(6) 不使用布局管理器</p> <p>3. AWT 事件处理机制</p> <p>(1) AWT 事件适配器</p> <p>(2) 用匿名内部类实现事件处理</p> <p>4. 常用事件分类</p> <p>(1) 窗体事件</p> <p>(2) 鼠标事件</p> <p>(3) 键盘事件</p> <p>(4) 动作事件</p> <p>5. Swing</p> <p>(1) JFrame 组件</p> <p>(2) JDialog 类</p> <p>(3) 中间容器</p> <p>(4) 文本组件</p> <p>(5) 按钮组件</p> <p>(6) JComboBox 组件</p> <p>(7) 菜单组件</p> <p>(8) JTable</p>
<p>重难点</p>	<p>【重点】</p> <p>1. Swing 组件、容器、布局管理器；</p> <p>2. Swing 事件处理</p> <p>【难点】</p> <p>Swing 事件处理</p>
<p>教学方法</p>	<p>1. 讲授教学法</p> <p>2. 实践教学法</p> <p>观摩、实训“用户注册界面”程序</p>
<p>课外学习任务</p>	<p>编程包含一个标签 JLabel 和一个按钮 JButton，单击按钮时，标签的内容在“你好”和“再见”之间切换。</p>

第九章 JDBC (课程目标 1、2、3、4) (12 课时)	
学习目标	1. 阐述 JDBC 概念 2. 列出 JDBC 的常用类和接口。 3. 应用 JDBC 操作数据库
教学内容	1. 什么是 JDBC 2. JDBC 常用 API 3. 实现第一个 JDBC 程序 4. PreparedStatement 对象 5. ResultSet 对象
重难点	【重点】 1. JDBC 的常用类和接口的使用 2. PreparedStatement 对象 3. ResultSet 对象 【难点】 1. 数据库驱动的加载 2. 数据连接的建立；添加、修改、删除和查询数据库表中的数据
教学方法	1. 讲授教学法 2. 实践教学法 观摩、实训对表中数据进行查询、添加、修改、删除： (1) 删除表格中年龄为 20 的全部记录； (2) 查询男生和女生的人数。
课外学习任务	熟悉对预编译增删改查方法的编写和调用。
第十章 多线程 (课程目标 1、2) (4 课时)	
学习目标	1. 说明 Java 中多线程机制。 2. 阐述多线程实现方式及线程调度策略。 3. 编写简单的多线程程序
教学内容	1. 线程概述 (1) 进程 (2) 线程 2. 线程的创建 (1) 继承 Thread 类创建多线程 (2) 实现 Runnable 接口创建多线程 (3) 两种实现多线程方式的对比分析

	<p>3. 线程的生命周期及状态转换</p> <p>4. 线程的调度</p> <p>(1) 线程的优先级</p> <p>(2) 线程休眠</p> <p>(3) 线程让步</p> <p>(4) 线程插队</p> <p>5. 多线程同步</p> <p>(1) 线程安全</p> <p>(2) 同步代码块</p> <p>(3) 同步方法</p> <p>(4) 死锁</p>
重难点	<p>【重点】</p> <p>线程的优先级和线程安全、线程同步和线程间通信</p> <p>【难点】</p> <p>多线程机制及线程的状态转换、生命周期、编写多线程程序</p>
教学方法	讲授教学法
课外学习任务	多线程实现卖票和银行存取钱操作
第十一章 网络编程（课程目标 1、2）（4 课时）	
学习目标	<p>1. 列出常见的几种网络协议。</p> <p>2. 解释端口和套接字；应用 DatagramPacket 类；应用 DatagramSocket 类。</p> <p>3. 编写 TCP 网络程序，编写 UDP 程序</p>
教学内容	<p>1. 网络通信协议</p> <p>(1) IP 地址和端口号</p> <p>(2) InetAddress 类</p> <p>(3) UDP 和 TCP 协议</p> <p>2. UDP 通信</p> <p>(1) DatagramPacket</p> <p>(2) DatagramSocket</p> <p>(3) UDP 网络程序</p> <p>3. TCP 通信</p> <p>(1) ServerSocket</p> <p>(2) Socket</p> <p>(3) 简单的 TCP 网络程序</p>

	(4) 多线程的 TCP 网络程序
重难点	<p>【重点】 掌握 InetAddress 类和 ServerSocket 类的应用、TCP 网络编程、UDP 网络编程</p> <p>【难点】 TCP 网络编程、UDP 网络编程</p>
教学方法	讲授教学法
课外学习任务	<p>1. 使用 InetAddress 类的 getByName(String host) 获取本机的 IP 地址与本机名</p> <p>2. 编写一个简单的服务器与客户端通信，双方建立连接后，客户端依次向服务器传输字符串，服务器返回响应字符串。</p>

五、考核方案

(一) 课程目标与考核内容、考核方式的关系矩阵图

课程目标	考核内容	占比	考核方式
课程目标 1	列举 Java 语言的语法规则；分析流程控制；说出面向对象编程特点；区别抽象、封装、继承、多态等概念；举例异常处理设计；比较文件读写的操作；运用 Swing 进行程序设计；分析多线程机制；阐述网络通信；综合 JDBC 操作数据库。	25%	<p>1. 课堂出勤、思政与作业 20%</p> <p>2. 阶段测试和实验 30%</p> <p>3. 期末考核 50%</p>
课程目标 2	建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力和程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法；独立开发图形化应用程序的能力；运用 JDBC 知识编程实现对数据库增删改查操作。	42%	<p>1. 课堂出勤、思政与作业 20%</p> <p>2. 阶段测试和实验 30%</p> <p>3. 期末考核 50%</p>
课程目标 3	用 Java 语言进行编程并通过不断改进和测试，总结和分析编程要点和功能利弊。	8%	<p>1. 课堂出勤、思政与作业 20%</p> <p>2. 阶段测试和实验 30%</p> <p>3. 期末考核 50%</p>
课程目标 4	分析面向对象程序设计的思想和基本方法；运用 Java 技术和开发工具 Eclipse 进行程序设计。	25%	<p>1. 课堂出勤、思政与作业 20%</p> <p>2. 阶段测试和</p>

			实验 30% 3. 期末考核 50%
--	--	--	--------------------------

(二) 课程目标评价标准的对应关系

1. 期末考核 (50%)

课程目标	评分标准			
	90-100	75-89	60-74	0-59
	优	良	中/及格	不及格
课程目标 1	列举 Java 语言的语法规则；分析流程控制；说出面向对象编程特点；区别抽象、封装、继承、多态等概念；举例异常处理设计；比较文件读写的操作；运用 Swing 进行程序设计；分析多线程机制；阐述网络通信；综合 JDBC 操作数据库。	列举 Java 语言的语法规则；分析流程控制；说出面向对象编程特点；区别抽象、封装、继承、多态等概念；举例异常处理设计；比较文件读写的操作；运用 Swing 进行程序设计。	列举 Java 语言的语法规则；分析流程控制；说出面向对象编程特点；区别抽象、封装、继承、多态等概念。	不熟悉 Java 语言的语法规则，不能使用流程控制进行编程；不能运用面向对象编程特点。
课程目标 2	建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力和程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法；独立开发图形化应用程序的能力；运用 JDBC 知识编程实现对数据库增删改查操作。	建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力和程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法；独立开发图形化应用程序的能力。	建立面向对象程序设计的思想和基本方法；具备一定的程序逻辑能力和程序模仿能力；分析给定的问题，对事物进行抽象，创建基本的类；运用 Java 基本应用程序的设计和调试方法。	不能建立面向对象程序设计的思想和基本方法；不具备一定的程序逻辑能力，程序模仿能力，程序设计的思维方法和能力；不掌握 Java 基本应用程序的设计和调试方法。

课程目标 3	用 Java 语言进行编程并通过不断改进和测试，分析和总结编程要点和功能利弊。	用 Java 语言进行编程并通过不断改进和测试，分析和总结编程要点。	用 Java 语言进行编程并通过不断改进和测试。	不能实现改进和测试程序。
课程目标 4	分析面向对象程序设计的思想和基本方法；熟练运用 Java 技术和开发工具 Eclipse 进行程序设计。	简单分析面向对象程序设计的思想和基本方法；基本熟练运用 Java 技术和开发工具 Eclipse 进行程序设计。	对于开发工具 Eclipse 使用不熟练。	不会使用开发工具。

2. 平时考核 (20%)

课程目标	评分标准			
	90-100	75-89	60-74	0-59
	优	良	中/及格	不及格
课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4	每次准时出勤，经常参与课堂讨论，及时完成作业。在 PTA 平台上能够在规定时间内完成作业内容并且五次作业平均分达到 90 分以上。	每次出勤，参与课堂讨论，按时完成作业。在 PTA 平台上能够在规定时间内完成作业内容并且五次作业平均分达到 75 分以上	基本保证出勤，偶尔参与课堂讨论，完成大部分作业。在 PTA 平台上能够在规定时间内完成作业内容并且五次作业平均分达到 60 分以上。	不能保证基本出勤，不参与课堂讨论。在 PTA 平台上作业平均成绩在 60 分以下。

3. 阶段考核 (30%)

课程目标	评分标准			
	90-100	75-89	60-74	0-59
	优	良	中/及格	不及格
课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4	在 PTA 平台上能够在规定时间内完成实验内容和期中上机考试，并且实验和期中考试综合测评成绩在 90 分以上。	在 PTA 平台上能够在规定时间内完成实验内容和期中上机考试，并且实验和期中考试综合测评成绩在 75 分以上。	在 PTA 平台上能够在规定时间内完成实验内容和期中上机考试，并且实验和期中考试综合测评成绩在 60 分以上。	在 PTA 平台上能够在规定时间内完成实验内容和期中上机考试，并且实验和期中考试综合测评成绩在 60 分以下。

六、课程资源

(一) 选用教材:

黑马程序员.《Java 基础案例教程(第2版)》人民邮电出版社. 2021.01.01

(二) 参考书目:

1. 李刚主编.《疯狂Java讲义》清华大学出版社, 2020.9
2. 李兴华主编.《第一行代码》人民邮电出版社, 2019.9
3. 明日科技.《Java从入门到精通》清华大学出版社. 2011.3

(三) 课程资源

1. 传智播客访问入口: <http://yx.ityxb.com/>
2. PTA实验平台访问入口: <https://pintia.cn/>