


单元 6.1 我爱大明星（一）


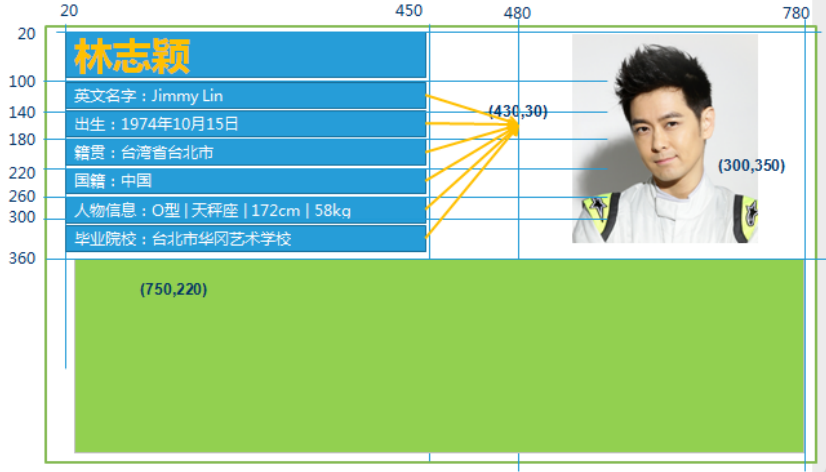
单元教学进度设计

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	时间
反馈与点评	测试练习 1 构造方法何时被调用? () A 类定义时 B 使用对象的变量时 C 调用对象方法时 D 创建对象时 答案: D	提问	抢答	10
	测试练习 2 有一个类 A, 对于其构造函数的声明正确的是 () A void A(int x){...} B public A(int x){...} C A A(int x){...} D int A(int x){...}			
	测试练习 3 关于构造函数的说法正确的是: () A 一个类只能有一个构造函数 B 一个类可以有多个不同名的构造函数 C 构造函数与类同名 D 构造函数必须自己定义, 不能使用父类的所有构造函数 答案: C	提问	抢答	
	测试练习 4 下面是有关子类调用父类构造函数的描述正确的是: () A 子类定义了自己的构造函数, 就不会调用父类的构造函数 B 子类必须通过 super 关键字调用父类有参数的构造函数 C 如果子类的构造没有通过 super 调用父类构造函数, 那么子类会先调用子类自己的构造函数, 再调用父类不含参数的构造函数。 D 创建子类的对象时, 先调用子类自己的构造函数, 然后调用父类的构造函数 答案: B	提问	抢答	
	测试练习 5 关于在子类中调用父类构造方法的问题, 下述说法正确的是: A) 子类构造方法一定要调用父类的构造方法; B) 子类构造方法只能在第一条语句调用父类的构造方法; C) 调用父类构造方法的方式是: 父类名(参数表); D) 默认情况下子类的构造方法将调用父类的无参数构造方法。 答案: BD	提问	抢答	


测试 练习 6	以下程序运行结果是： <pre> public class FatherClass{ public FatherClass(){ System.out.print ("Father "); } } public class ChildClass extends FatherClass { public ChildClass() { System.out.print ("Child "); } public static void main(String[] args) { FatherClass fc = new ChildClass(); } } </pre> A) FatherChild B) Child C) Father D) 出错 答案： A	提问	抢答	
测试 练习 7	关于以下程序叙述正确的是： <pre> class Base { Base(int i){ System.out.print("Base "); } } class Test extends Base{ Test (){ System.out.print("Test "); } } public static void main(String[] args){ Test b = new Test(); } </pre> A) 程序运行出错，因为 Base 类未定义构造方法； B) 程序运行正常，输出 Base ； C) 程序运行正常，输出 Base Test ； D) 程序运行正常，但无输出 。 答案： A			
任务 检查	初始化一个窗口，具有如下构造方法： (1) 只有一个参数的构造方法，传入窗口标题，构造 400*300 大小的窗口。 (2) 有 2 个参数的构造方法，传入窗口大小，构造标题为 “可变窗口	辅导	编程	

		大小”的窗口。 (3) 有 3 个参数的构造方法，传入窗口大小和标题，构造大小可变、标题自定义 窗口。 问题 1: (1) public TestFrame(int width,int hight) 和方法 public TestFrame(int hight,int width)两个方法,是否是重复定义的方法? (2) public TestFrame(String title, int width,int hight)和方法 public TestFrame(int width,int hight, String title), 是否是重复定义的方法?																										
新课引入	任务告知	1.需求描述: 每个人都有自己喜欢的明星，有人喜欢体育明星，有人喜欢文艺明星，有人喜欢电影明星，有人喜欢演绎明星，让我们做一个《我爱大明星》的小游戏，具体课时安排如下： <table border="1" data-bbox="320 891 1177 1693"> <thead> <tr> <th>课时</th> <th>项目目标</th> <th>课前知识储备</th> <th>课堂学与练</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第一次课</td> <td>2</td> <td>显示一个明星的信息</td> <td>认识 GUI，能够初始化窗口并将组件加到窗口上</td> <td>灵活应用组件，掌握 GUI 开发流程。</td> </tr> <tr> <td>第二次课</td> <td>4</td> <td>显示多个明星的信息</td> <td>掌握一维数组的初始化和遍历。</td> <td>学会封装对象，并使用对象数组；掌握事件监听器。</td> </tr> <tr> <td>第三次课</td> <td>2</td> <td>添加明星信息</td> <td>集合 ArrayList 的添加和遍历</td> <td>学会使用文件选择对话框，封装新明星对象放入集合中。</td> </tr> <tr> <td>第四次课</td> <td>4</td> <td>实现猜明星功能</td> <td>用 JXL 读 Excel 表</td> <td>能够从 Excel 表中读出明星信息，并在窗口中显示。</td> </tr> </tbody> </table> 2.常用展示手段: 常用展示手段有 word、ppt、网页、图片等方式，这些方式都可以以图文并茂的方式来展示，如果用 Java 如何做呢？	课时	项目目标	课前知识储备	课堂学与练	第一次课	2	显示一个明星的信息	认识 GUI，能够初始化窗口并将组件加到窗口上	灵活应用组件，掌握 GUI 开发流程。	第二次课	4	显示多个明星的信息	掌握一维数组的初始化和遍历。	学会封装对象，并使用对象数组；掌握事件监听器。	第三次课	2	添加明星信息	集合 ArrayList 的添加和遍历	学会使用文件选择对话框，封装新明星对象放入集合中。	第四次课	4	实现猜明星功能	用 JXL 读 Excel 表	能够从 Excel 表中读出明星信息，并在窗口中显示。	演示	观看
课时	项目目标	课前知识储备	课堂学与练																									
第一次课	2	显示一个明星的信息	认识 GUI，能够初始化窗口并将组件加到窗口上	灵活应用组件，掌握 GUI 开发流程。																								
第二次课	4	显示多个明星的信息	掌握一维数组的初始化和遍历。	学会封装对象，并使用对象数组；掌握事件监听器。																								
第三次课	2	添加明星信息	集合 ArrayList 的添加和遍历	学会使用文件选择对话框，封装新明星对象放入集合中。																								
第四次课	4	实现猜明星功能	用 JXL 读 Excel 表	能够从 Excel 表中读出明星信息，并在窗口中显示。																								

					
任务一 需求分析与初步设计	任务部署	<p>在 JLabel 练习程序的基础上，设计一个窗口程序，显示一位明星的信息。</p> <p>要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用 JLabel 显示明星的基本信息 2. 用 JLabel 显示明星的照片 3. 用 JTextArea 显示明星的简介 <p>参考资料：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. API 文档 2. JLabel 和 JTextArea 的常用方法 	布置任务	参与讨论	
	任务实施	<p>学生根据提示，设计满足项目需求的界面，来展示一位明星的信息。</p>	辅导答疑	编写程序	
		<p>点评的作品，注意如下几个方面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 因为没有统一的设计，有些同学的组件出现了重叠现象 2. 因为命名不规范，无法准确辨认组件。 	点评	参与讨论	2
	小结	<p>1. 标签的构造方法</p> <p>(1) JLabel() 该方法用来创建一个没有显示内容的对象。</p> <p>(2) JLabel(String label) 该方法用来创建一个显示内容为 label 的对象。</p> <p>(3) JLabel(String label, int alignment) 该方法除了用来创建一个显示内容为 label 的对象外，还设置了 Label 的对齐方式。</p> <p>J Label 的对齐方式有三种，分别用 JLabel 类的三个常量 LEFT、CENTER 和 RIGHT 来表示左对齐、居中对齐和右对齐。</p> <p>2. 标签的常用方法</p> <p>(1) public int getAlignment() 返回当前的对齐方式。</p> <p>(2) public String getText() 返回当前显示的字符串。</p> <p>(3) public void setAlignment(int alignment) 设置对齐方式。</p> <p>(4) public void setText(String label) 设置显示的字符串。</p>			5
任务	展示老师写的窗口程序，通过比较，让同学们说出，窗口程序怎样做	演示	观看		

	<p>预览 才能更美观，更规范。</p> 			
<p>任务引入</p>	<p>调整程序，并显示明星照片和明星简介。</p> <p>观看某同学的程序，发现代码凌乱，缺乏逻辑性，引入在编写程序时，务必要想明白后再下手，任何事情都要讲究工序。</p> <p>另外，请在窗口上显示明星的照片和简介信息。</p>	<p>布置任务</p>	<p>思考</p>	
<p>任务部署</p>	<p>GUI 界面设计一般分为如下四个步骤，下面实例讲解：</p> <p>(一) 规划草图，预置坐标</p> <p>(二) 设置窗口，定义组件</p> <p>(三) 设置组件，加入容器</p> <p>(四) 运行测试，调整美化</p>	<p>板书讲解</p>	<p>听讲记录</p>	
<p>任务实施</p>	<p>(一) 规划草图，预置坐标</p>  <p>创建一个窗口类 TestButton，在窗口上显示一个按钮。</p> <p>将 3 个按钮添加到“我爱大明星”窗口上。</p>	<p>讲解演示</p>	<p>模仿操作</p>	<p>20</p>
<p>小结</p>	<p>1. 按钮的构造方法</p>	<p>辅导</p>	<p>编程实现</p>	<p>编程</p>

		(1) Button() 创建一个没有标题的按钮。 (2) Button(String label) 创建一个有显示标题的按钮。 2. 按钮的常用方法 (1) public String getLabel() 返回按钮的显示标题。 (2) public void setLabel(String label) 设置按钮上的显示标题。		实现	
		查看 ImageIcon 的 API 注意: (1) 绝对路径和相对路径, 图像文件夹应放在项目的什么位置?	总结	思考	
任务 三	任务 引入	在窗口上显示包括明星简介的全部信息			
	任务 部署	TextArea 不能自动换行 即使自动换行, 如果内容过多无法正常显示。 <pre> public class TestTextArea2 extends JFrame{ private JTextArea ta=new JTextArea(); private JScrollPane sp=new JScrollPane(); public TestTextArea2(){ Container c=this.getContentPane(); c.setLayout(null); sp.setBounds(20, 20, 300, 200); sp.setViewportView(ta); c.add(sp); for(int i=1;i<=300;i++){ ta.setText(ta.getText()+"第"+i+"次呼喊你我爱学 Java\n"); } this.setTitle("带滚动条的文本域"); this.setSize(400, 300); this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); this.setVisible(true); } public static void main(String[] args){ TestTextArea2 t=new TestTextArea2(); } } </pre> 1. 声明 JScrollPane, 可以理解为一个带卷轴的软边框。 2., 将 JTextArea 对象, 添加到 JScrollPane 上。两种方式: (1) 调用构造方法 (2) 使用 sp.setViewportView(ta);	演示 讲解	听讲 模仿 思考	2 0
	任务	改造“我爱大明星游戏”, 将明星简介改为在带滚动条的文本域中显	辅导	编程	

	实施	示。			
任务四	任务引入	我们的窗口程序依然不美观，我们在做 PPT 的时候，通常用不同颜色、不同大小、不同字体，通过排版，让页面美观。再窗口程序中，我们是否也可以这样美化？	引入	思考	
	任务部署	用 Font 类美化窗口。 重点：通过查看 API，了解 Font 类的使用。	讲解	学习	
	任务实施	(1) 定义字体 Font font=new Font("微软雅黑",Font.BOLD,24); (2) 设置表单字体 nameL.setFont(font1); ta.setFont(font2); b6.setFont(font2); 思考： 1.独立定义 font，除了美化界面之外，有什么好处？是不是可以类比 CSS？	讲解	学习	1
	任务实施 2	请同学们自己定义喜欢的字体，用来美化你的界面	布置任务	思考	0
	作品展示		点评	展示	
教学小结	1. 构造方法 2. GUI 编程的基本步骤 3. 在 Java 中如何定义图片？如何在组件上显示图片。 4. 在 GUI 编程中，如何定义并使用字体？			5	

拓展实践	课外项目，从如下题目中选择一个 1.我爱旅游：做一个旅游景点程序，介绍该景点，包括基本信息、交通等。 2.手机商店：做一个手机介绍程序，介绍该手机的主要参数 3.我的宿舍：做一个宿舍介绍程序，介绍本宿舍几位同学的信息，包括姓名、手机、爱好等。 4.我爱读书：做一个介绍自己喜欢的小说的程序，包括作者简介、图书简介等。 5.其他。	总结	听讲记录	
课后资源	下节预告 项目 2.2 我爱大明星（二） 课前储备：封装 微课《Java 中的封装》、《用包管理 Java 中的类》、《Java 中的访问修饰符》			