

<<C#面向对象基础教程>>

图书基本信息

书名：<<C#面向对象基础教程>>

13位ISBN编号：9787115216601

10位ISBN编号：7115216606

出版时间：2010-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋楚平，周建辉 主编

页数：216

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>

<<C#面向对象基础教程>>

前言

C#语言是一种简单易用、面向对象且类型安全的编程语言，是微软将Java集成到.NET中的产物，是整个.NET平台的基础，也是未来主流的编程语言。

现在，越来越多的高校将C#语言作为面向对象编程的课程教授，在高职院校基于项目、任务的教学课程改革开发的背景下，编写一本贯彻工学结合、突出实际应用，以典型任务承载教学内容的教材就变得迫切而具有现实意义。

我们对本书的体系结构和内容设置方面做了精心的设计，在章节的编排上以面向对象编程思想为脉络，以语言体系自然推进学习内容；在内容选取上充分考虑了工学结合的要求，重点选择在实际编程中广泛使用的知识点和程序设计方法，强调案例和任务的典型性；摒弃或者简单介绍那些相对比较落后，或者用得比较少的知识点和技术；在教学内容的安排上做到循序渐进、由浅入深，既考虑C#语言解决问题的过程和步骤，又考虑学生的认知规律。

本书一共12章，分为5个单元。

第1单元：第1章～第2章，主要学习C#简介、#编程环境和#语言基础。

第2单元：第3章～第6章，主要学习面向对象编程基础、类型转换和命名空间、数组和方法、接口和抽象类。

第3单元：第7章～第9章，主要学习面向对象编程的核心思想：封装、继承和多态。

第4单元：第10章～第11章，主要学习集合、泛型和字符串。

第5单元：第12章，主要学习程序的异常处理，以及程序的调试方法和技术。

建议本教程的教学学时为72学时，学时分配如下表所示。

当然可以根据学生实际情况对学时作必要的调整。

本书由宋楚平、周建辉任主编，王海峰、胡为民任副主编，其中王海峰编写了第1章～第4章，周建辉编写了第5章、第8章、第9章，胡为民编写了第6章、第7章，宋楚平编写了第10章～第12章。

全书由宋楚平统稿，王路群审定。

本书得到江苏高校“青蓝工程”的资助。

<<C#面向对象基础教程>>

内容概要

《C#面向对象基础教程》以C#语言面向对象的知识体系为主线，采用典型案例引导、任务驱动的模式进行编写。

在内容的安排上遵循“实用、够用、应用”的原则，从基本知识、应用技能出发，介绍了使用C#语言开发控制台应用程序的基础知识、编程方法和实践技巧。

全书以案例和任务作为载体介绍C#语言的主要内容，并且配以大量的图表说明、解决思路提示和完成步骤介绍；在介绍C#语言的过程中，始终贯穿了面向对象的编程思想，力求使读者在学习C#语言的同时，深刻体会和理解面向对象编程的精髓和强大的功能。

《C#面向对象基础教程》可作为高职高专院校学生“C#程序设计基础”课程的教材，也可供.NET开发人员和程序设计爱好者参考使用。

<<C#面向对象基础教程>>

书籍目录

第1章 C#及编程环境简介 1.1 C#历史 1.2 .NET框架 1.3 C#的编程环境 1.3.1 VS.NET集成开发环境 1.3.2 一个简单的控制台应用程序 本章小结 练一练 习题1 第2章 C#语言基础 2.1 变量和常量 2.1.1 变量 2.1.2 常量 2.2 数据类型 2.2.1 值类型 2.2.2 引用类型 2.3 类的成员方法 2.3.1 成员方法的定义 2.3.2 成员方法的调用 2.4 运算符及表达式 2.4.1 算术运算符及表达式 2.4.2 关系运算符及表达式 2.4.3 逻辑运算符及表达式 2.4.4 赋值和三元运算符 2.5 控制语句 2.5.1 分支语句 2.5.2 循环语句 本章小结 练一练 习题2 第3章 面向对象编程基础 3.1 面向对象编程概述 3.2 类 3.2.1 类的概念 3.2.2 类的定义 3.3 对象 3.3.1 对象的定义 3.3.2 对象的创建 3.3.3 析构函数 3.4 继承、多态和封装 3.4.1 继承 3.4.2 多态 3.4.3 封装 本章小结 练一练 习题3 第4章 类型转换和命名空间 4.1 类型转换 4.1.1 隐式转换 4.1.2 显式转换 4.1.3 引用类型转换 4.1.4 装箱和拆箱 4.2 命名空间 4.2.1 命名空间的声明 4.2.2 命名空间的引用和别名 本章小结 练一练 习题4 第5章 数组和方法 5.1 数组 5.1.1 一维数组 5.1.2 二维数组 5.2 方法 5.2.1 方法的定义 5.2.2 参数按值传递 5.2.3 参数按引用传递 5.2.4 参数按输出参数传递 5.3 委托和事件 5.3.1 委托的概念和定义 5.3.2 事件的概念和定义 本章小结 练一练 习题5 第6章 接口和抽象类 6.1 接口 6.1.1 接口的定义和实现 6.1.2 显式接口 6.1.3 接口作为参数和返回值 6.2 抽象类 6.2.1 抽象类的定义 6.2.2 抽象类的实现 6.2.3 接口与抽象类的比较 本章小结 练一练 习题6 第7章 封装 7.1 类和对象的封装性 7.1.1 类的封装性 7.1.2 对象的封装性 7.2 属性的封装性 本章小结 练一练 习题7 第8章 继承 8.1 继承基类 8.1.1 继承一般基类 8.1.2 派生类的构造函数与析构函数 8.1.3 继承抽象类 8.2 继承接口 8.2.1 接口继承接口 8.2.2 类继承接口 本章小结 练一练 习题8 第9章 多态 9.1 利用方法和运算符重载实现多态 9.1.1 方法重载 9.1.2 构造函数重载 9.1.3 运算符重载 9.2 利用虚方法和方法隐藏实现多态 9.2.1 虚方法 9.2.2 方法隐藏 9.3 通过接口实现多态 本章小结 练一练 习题9 第10章 集合和泛型 第11章 字符串 第12章 程序的异常和调试

<<C#面向对象基础教程>>

章节摘录

第一章 C#及编程环境简介 学习目标 ·了解c#的发展历史 ·认识.NET框架的组成,能够描述.NET框架各部分的功能 ·熟悉c#编程环境,能够编写、编译、运行简单的控制台应用程序 1.1 c#历史 C和c++语言曾是被广泛使用的编程语言,尽管这两种语言为编程人员提供了丰富的控制软件功能的方法和灵活的程序结构,但是使用C / C++语言开发Windows应用程序显然复杂了很多,特别是相对于Microsoft公司推出的Visual Basic语言来说,使用C / C++语言开发具有Windows图形界面的软件不仅效率低,而且复杂程度高。

近年来,随着Internet的发展和普及,越来越多的应用程序基于网络运行,而以前的C / C++应用程序在网络方面的功能不够强大,C / C++语言本身的发展已经远远跟不上网络技术的飞速发展了。

所以,无论是经验丰富的程序员,还是初涉编程语言的学习者都在寻找一种新的编程语言,希望这种编程语言简单、易学、易用,同时具有强大而丰富的功能。

对于已经具有C / C++编程经验的人员而言,理想的解决方法:将C / C++语言的能够利用开发平台底层的功能同Visual Basic语言的快速开发应用程序的特性结合起来。

这个新的语言的应用程序开发环境最好能够将原有的应用程序较好地继承、发展,并且可以同步地生成基于Internet标准的应用程序。

对于初学者来说,新的语言要像Basic语言一样具有较少的关键字,又要像c语言一样具有松散简单的程序结构和灵活的编程语法,同时这门编程语言还要具有所有现代编程语言的特性,也就是面向对象的编程语言。

简单地说,就是希望新的语言既像Basic语言一样简单,又像C / C++语言一样具有很强大的编程能力

<<C#面向对象基础教程>>

编辑推荐

夯实程序设计基础 贯彻面向对象思想 强调实际工作任务 随着, Net技术的应用越来越广泛, 在高职高专院校教学改革、课程开发的背景下, 编写一本贯彻工学结合、突出实际应用。以典型任务来承载教学内容的C#特设计基础教材就变得迫切而具有现实意义。正是在这样的背景下, 我们组织了多名来自企业和教学一线的老师来编写本教材。通过本教材的学习, 学生能够比较好地掌握程序设计入门、面向对象的思想、C#语言基础等知识。同时围绕“为什么学习这个内容-解决实际哪些问题-自己尝试”这样一个思路将学生引入学习的氛围, 着重培养学生分析问题和独立解决问题的能力, 为学生适应将来的工作岗位打下一个良好的基础。

<<C#面向对象基础教程>>

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>