第一图书网, tushu007.com

<<Visual C#.NET程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C#.NET程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115277602

10位ISBN编号：7115277605

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：罗福强，白忠建，杨剑 编著

页数：368

字数：592000

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

内容概要

C#是微软公司推出的新一代编程语言。
它在C++的基础之上重新打造，成为一门全新的完全面向对象的程序设计语言，能够提供更高的可靠性和安全性，不仅能用于开发传统的控制台应用程序和Windows应用程序，还用于开发Web应用程序、Silverlight动画和XNA游戏。

本书第2版分为3个部分，共14章。
第1章~第3章为第1部分，主要介绍C#的基本语法；第4章~第8章为第2部分，重点介绍面向对象的程序设计方法和基于事件的程序设计方法；第9章~第14章为第3部分，主要介绍C#的高级实用技术，包括多线程编程技术、Windows程序设计技术、数据库访问与编程技术(包含LINQ编程)、文件操作与编程技术(包含XML编程)、TCP/IP网络应用编程技术、GDI+与多媒体编程技术等。
本书内容丰富，可操作性强，叙述简洁流畅，没有晦涩的术语，所有案例精心设计，能够使学生轻松、愉快地掌握C#的基本语法、编程方法和应用技巧。

本书可作为高等院校计算机相关专业学生的教材，也可作为初、中级读者和相关专业培训班学员学习的参考用书。

书籍目录

第1章 C#概述
1.1 C#简介
1.1.1 .NET概述
1.1.2 C#语言的发展
1.1.3 C#语言的特点
1.2 C#程序的开发环境
1.2.1 Visual Studio.NET的基本操作
1.2.2 Visual Studio.NET解决方案和项目文件的组织结构
1.3 C#程序入门
1.3.1 一个简单的C#控制台应用程序
1.3.2 一个简单的Win 32应用程序
1.3.3 一个具有输入功能的Win 32应用程序
1.3.4 一个简单的Web应用程序
1.3.5 C#程序的特点
习题
上机实验1
第2章 C#程序设计基础
2.1 常量与变量
2.1.1 常量
2.1.2 变量
2.2 C#的数据类型
2.2.1 简单类型
2.2.2 枚举型enum
2.2.3 结构型struct
2.2.4 数据类型转换
2.3 运算符与表达式
2.3.1 算术运算符与表达式
2.3.2 赋值运算符与表达式
2.3.3 关系运算符与表达式
2.3.4 逻辑运算符与表达式
2.3.5 运算符优先级
2.4 数组和字符串
2.4.1 一维数组
2.4.2 多维数组
2.4.3 数组型的数组
2.4.4 字符串string
习题
上机实验2
第3章 C#程序的流程控制
3.1 C#程序的分支语句
3.1.1 if语句
3.1.2 多分支if…else if语句
3.1.3 switch语句
3.1.4 分支语句的嵌套
3.2 C#程序的循环语句

3.2.1 while语句
3.2.2 do/while语句
3.2.3 for语句
3.2.4 foreach语句
3.2.5 循环语句的嵌套
3.3 跳转语句
3.3.1 break语句
3.3.2 continue语句
习题
上机实验3
第4章 面向对象程序设计入门
4.1 面向对象的基本概念
4.1.1 对象
4.1.2 事件与方法
4.1.3 类与对象
4.1.4 抽象、封装、继承与多态
4.2 类的定义
4.2.1 类的声明和实例化
4.2.2 类的数据成员和属性
4.2.3 类的可访问性
4.2.4 值类型与引用类型
4.3 类的方法
4.3.1 方法的声明与调用
4.3.2 方法的参数传递
4.3.3 方法的重载
4.4 构造函数
4.4.1 构造函数的声明和调用
4.4.2 构造函数的重载
4.4.3 构造函数与只读字段
4.4.4 对象的生命周期和析构函数
习题
上机实验4
第5章 面向对象的高级程序设计
5.1 静态成员与静态类
5.1.1 静态成员
5.1.2 静态构造函数
5.1.3 静态类
5.2 类的继承性与多态性
5.2.1 类的继承性
5.2.2 类的多态性
5.3 抽象类与接口
5.3.1 抽象类
5.3.2 接口
5.3.3 抽象类与接口的比较
5.4 嵌套类、分部类与命名空间
5.4.1 嵌套类
5.4.2 分部类

5.4.3 命名空间
习题
上机实验5
第6章 集合、索引器与泛型
6.1 集合
6.1.1 集合概述
6.1.2 ArrayList
6.1.3 哈希表Hashtable
6.1.4 栈和队列
6.2 索引器
6.2.1 索引器的定义与使用
6.2.2 索引器与属性的比较
6.3 泛型
6.3.1 泛型概述
6.3.2 泛型集合
6.3.3 泛型类、泛型方法和泛型接口
习题
上机实验6
第7章 程序调试与异常处理
7.1 程序错误
7.1.1 程序错误分类
7.1.2 调试程序错误
7.2 程序的异常处理
7.2.1 异常的概念
7.2.2 异常类
7.2.3 try-catch语句
7.2.4 finally语句
7.2.5 throw语句与抛出异常
习题
上机实验7
第8章 基于事件驱动的程序设计技术
8.1 基于事件的编程思想
8.2 委托
8.2.1 委托的概述
8.2.2 委托的声明、实例化与使用
8.2.3 多路广播与委托的组合
8.3 事件
8.3.1 声明事件
8.3.2 订阅事件
8.3.3 触发事件
8.4 基于事件的Windows编程
8.4.1 Windows应用程序概述
8.4.2 Windows窗体与事件驱动编程
习题
上机实验8
第9章 多线程和异步编程
9.1 多线程的概念

9.1.1 线程和进程
9.1.2 线程的生命周期和状态
9.1.3 线程的优先级
9.2 线程创建与控制
9.2.1 创建和启动线程
9.2.2 控制线程
9.3 多线程的同步
9.3.1 线程安全
9.3.2 线程同步策略
9.4 线程池
9.4.1 线程池管理
9.4.2 ThreadPool类
9.5 异步编程
9.5.1 异步编程和多线程
9.5.2 异步编程模式
习题
上机实验9
第10章 Windows程序的界面设计
10.1 窗体与控件概述
10.1.1 Windows窗体
10.1.2 窗体的控件
10.2 简单输入与输出控件
10.2.1 文本显示控件
10.2.2 文本编辑控件
10.2.3 按钮控件
10.2.4 图片显示控件
10.3 列表与选择类控件
10.3.1 选项与选项组
10.3.2 列表类控件
10.3.3 其他选择类控件
10.3.4 历与计时器控件
10.4 对话框及其选项卡设计
10.4.1 对话框概述
10.4.2 对话框的选项卡
10.4.3 消息框
10.4.4 通用对话框
10.5 菜单、工具栏和状态栏
10.5.1 菜单
10.5.2 工具栏
10.5.3 状态栏
10.6 SDI和MDI应用程序
10.6.1 创建SDI应用程序
10.6.2 创建MDI应用程序
习题
上机实验10
第11章 C#数据库编程技术
11.1 ADO.NET概述

11.1.1 ADO.NET的架构
11.1.2 ADO.NET的一般使用步骤
11.2 使用ADO.NET访问数据库
11.2.1 使用Connection连接数据库
11.2.2 使用Command对象访问数据库
11.2.3 使用DataReader对象访问数据库
11.2.4 使用DataAdaper与DataSet对象操作数据库
11.3 LINQ to SQL编程
11.3.1 LINQ概述
11.3.2 LINQ的查询子句与表达式
11.3.3 LINQ to SQL的应用
习题
上机实验11
第12章 文件操作与编程技术
12.1 文件的输入/输出
12.1.1 文件I/O与流
12.1.2 读写文本文件
12.1.3 读写二进制文件
12.1.4 对象的序列化
12.2 文件操作控件
12.2.1 SaveFileDialog与OpenFileDialog控件
12.2.2 FolderBrowseDialog控件
12.2.3 应用实例：简易的写字板程序
12.3 XML文档编程
12.3.1 XML概述
12.3.2 XML文档的创建
12.3.3 XML文档的查询
12.3.4 XML文档的编辑
习题
上机实验12
第13章 网络应用编程技术
13.1 网络编程基础
13.1.1 计算机网络的概述
13.1.2 计算机网络的通信协议
13.1.3 System.Net概述
13.2 Socket编程
13.2.1 Socket编程概述
13.2.2 TCP应用编程
13.2.3 UDP应用编程
13.3 电子邮件的发送和接收
13.3.1 发送邮件
13.3.2 接收邮件
13.4 FTP与文件传输编程
13.4.1 WebRequest和WebResponse类
13.4.2 FTP客户端的实现
习题
上机实验13

第14章 多媒体编程技术
14.1 GDI+绘图
14.1.1 GDI+概述
14.1.2 创建Graphics对象
14.1.3 颜料、钢笔和画笔
14.1.4 线条与图形的绘制
14.1.5 图像和文本的绘制
14.1.6 坐标系统及变换
14.2 Windows Media Player组件的使用
14.2.1 Windows Media Player组件的介绍
14.2.2 Windows Media Player组件的使用
习题
上机实验14
参考文献

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