<<精通C#编程>>

图书基本信息

书名：<<精通C#编程>>

13位ISBN编号：9787121143137

10位ISBN编号：7121143135

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业出版社

作者：郑阿奇　主编，袁永福，张小勇　编著

页数：664

<<精通C#编程>>

内容概要

本书以C#编程为基础，系统介绍C#高级编程技术，主要包括图形开发、XML开发及.NET框架的反射等内容。
C#图形开发主要包括图形开发基础、桌面图形开发和Web图形开发。
XML技术开发包括XML基础、安全获取数据、XML/XSLT开发和基于XSLT的代码生成器等。
.NET框架的反射技术包括使用反射和特性构造ORM框架、基于反射和动态编译的快速ORM框架。
其他方面包括高性能ASP.NET树状列表控件、验证码技术、可快速绑定数据源程序框架和基于动态编译的VB.NET脚本引擎，以及C#服务端程序的编程和文档对象模型等。
本书所有实例在VS.NET
2010专业版环境下开发，所有源代码文件、工程文件和同步教学课件包含在本书配套的光盘中，书中所有的源代码均可在VS.NET
2005、2008版环境下运行。

<<精通C#编程>>

书籍目录

章节摘录

版权页：插图：开发人员需要仔细设计相关算法，使得应用程序能够计算出尽可能小的脏矩形，使得这个脏矩形“多一分则太胖，少一分则太瘦”，刚刚好能够用于完整的维护用户界面而又避免浪费。
正是这种斤斤计较提高了软件绘制用户界面的速度，缓解和避免了闪烁现象。
3.双缓存技术双缓存技术是解决用户界面闪烁的最方便可靠的方法。
闪烁是由于应用程序绘制用户界面过程缓慢造成的，但并不是应用程序所有的软件模块运行缓慢都会造成闪烁，仅仅是绘图过程缓慢才会造成闪烁。
开发人员可以在内存中建立一个位图图像用于缓存用户界面样式，然后所有的绘图操作都在这个内存中的位图中进行，绘图操作完成后就可以将这个位图图像快速输出到实际的显存中，从而显示到计算机显示器中。
应用程序在内存中的位图图像中绘制图形，相当于操作一个二维数组。
这只是应用程序内部的数据处理，不会导致显存数据的改变，也不会导致计算机屏幕像素值的改变，闪烁也无从谈起。
当绘图操作完成，内存中的位图图像准备完毕，应用程序就可以调用操作系统将位图数据填充到显存中。
这是一个很简单很高速的内存块复制过程，足以在一个显卡刷新周期内完成操作，应用程序“运筹于帷幄之中，决胜于千里之外”，从而避免了闪烁，双缓冲技术能够方便有效地解决闪烁问题，但这个技术不能滥用。
首先，双缓存技术实际上加大了应用程序绘制用户界面的工作量，整个绘图时间延长了，虽然没有闪烁，但用户界面响应比较迟钝。
其次，双缓存技术需要在内存中创建一个比较大的位图图像对象，这将额外占用大量的内存，是一种以空间换速度的做法，在某些情况下并不一定是最好的做法。
滥用双缓存技术最大的坏处就是它使人懒惰，它使得开发人员放松了对软件速度的要求，掩盖了软件性能问题。
这是一种“掩耳盗铃”的做法，不利于锻练出优秀的图形软件开发人员。
通常，在软件的开发过程中不可以使用双缓存技术，开发人员靠真本事解决用户一界面闪烁问题，只有等到软件对用户发布了才可以使用双缓存技术实现良好的用户体验。
这里讲的“开发人员的真本事”就是指设计合理的算法，精心的调试，以提高软件绘图速度来尽量降低闪烁。

编辑推荐

《魅力·实践·发现:精通C#编程》：展现精英高手发现之旅，站在最新平台开发实践，介绍流行软件神奇魅力。

版权说明