

<<C#网络开发项目教程>>

图书基本信息

书名：<<C#网络开发项目教程>>

13位ISBN编号：9787121189630

10位ISBN编号：7121189631

出版时间：2012-12

出版时间：电子工业出版社

作者：陈青华

页数：233

字数：397000

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#网络开发项目教程>>

内容概要

C#是微软公司推出的一种面向对象、类型安全的语言，简单易学且功能强大，本书通过精选的实际项目详细介绍了C#在网络开发方面的方法和技巧。

本书详细讲述了邮件发送和接收、FTP客户端、P2P聊天、局域网综合工具（主机扫描、端口扫描、广播程）、网络五子棋、Web服务（天气预报查询、航班查询）、无纸化考试系统等程序的开发，涉及到SMTP、ICMP、TCP、UDP等多种网络协议。

本书还介绍了不同于TCP/IP通信的Remoting通信技术，以及程序发布和美化方面的技巧。

案例内容丰富，讲解详细，并有一定的工程背景，具有很高的实用价值。

<<C#网络开发项目教程>>

书籍目录

第1章 网络开发基础

1.1 OSI参考模型

1.1.1 OSI分层模型

1.1.2 OSI各层介绍

1.2 TCP/IP网络模型

1.2.1 TCP协议和UDP协议

1.2.2 端口

1.2.3 套接字Socket

1.3 C#网络开发相关的类概览

1.3.1 网络开发相关的命名空间

1.3.2 网络开发相关的类

1.4 Windows常用网络命令

1.4.1 ipconfig命令

1.4.2 ping命令

1.4.3 netstat命令

1.4.4 nbtstat命令

1.5 小结

1.6 习题

第2章 C#语言基础

2.1 C#语言及开发环境简介

2.1.1 C#语言简介

2.1.2 熟悉Visual Studio 2008

2.2 数据类型及类型的转换

2.2.1 数据类型

2.2.2 数据类型的转换

2.3 数组、字符串和结构体

2.3.1 数组

2.3.2 字符串

2.3.3 结构体

2.4 集合相关类

2.4.1 动态数组ArrayList

2.4.2 堆栈Stack

2.4.3 队列Queue

2.4.4 哈希表HashTable

2.5 异常的处理

2.6 多线程

2.6.1 进程与线程

2.6.2 Thread类

2.6.3 线程的操作

2.6.4 线程举例

2.7 委托和事件

2.7.1 委托delegate

2.7.2 事件Event

2.8 文件、目录和流

2.8.1 文件和目录操作

<<C#网络开发项目教程>>

2.8.2 NetWorkStream网络流

2.9 小结

2.10 习题

第3章 电子邮件的发送和接收

3.1 项目展示

3.2 任务1：电子邮件的发送

3.2.1 SMTP协议简介

3.2.2 SMTP相关的类

3.2.3 任务实施

3.3 任务2：电子邮件的接收

3.3.1 POP3协议简介

3.3.2 LumiSoft库简介

3.3.3 任务实施

3.4 小结

3.5 习题

第4章 FTP客户端设计

4.1 项目展示

4.2 任务1：配置FTP服务器

4.2.1 FTP概述

4.2.2 配置FTP服务器

4.3 FTP客户端开发相关的类

4.3.1 FtpWebRequest和FtpWebResponse

4.3.2 TreeView控件

4.4 任务2：实现FTP文件上传功能

4.4.1 在C#程序中调用Windows API

4.4.2 用TreeView控件实现本地文件浏览

4.4.3 任务实施

4.5 任务3：实现FTP文件下载功能

4.6 小结

4.7 习题

第5章 局域网综合工具设计

5.1 项目展示

5.2 任务1：获得本机IP和主机名

5.2.1 IPAddress类和IPHostEntry类

5.2.2 Dns类

5.2.3 任务实施

5.3 任务2：局域网主机扫描

5.3.1 ProcessStartInfo和Process类

5.3.2 任务实施

5.4 任务3：局域网端口扫描

5.4.1 ICMP协议简介

5.4.2 Ping相关类

5.4.3 Socket类

5.4.4 任务实施

5.5 任务4：局域网聊天

5.5.1 TcpClient类

5.5.2 TcpListener类

<<C#网络开发项目教程>>

- 5.5.3 监听类Listener
- 5.5.4 聊天程序的发送类Sender
- 5.5.5 任务实施
- 5.6 任务5：局域网广播
 - 5.6.1 相关知识
 - 5.6.2 任务实施
- 5.7 小结
- 5.8 习题
- 第6章 Web Service应用设计
 - 6.1 项目展示
 - 6.2 Web Service简介
 - 6.3 任务1：实现天气预报功能
 - 6.4 任务2：实现国内航班查询功能
 - 6.5 任务3：创建Web服务
 - 6.6 小结
 - 6.7 习题
- 第7章 网络五子棋游戏
 - 7.1 项目展示
 - 7.2 任务1：游戏的设计
 - 7.2.1 功能的设计
 - 7.2.2 数据结构的设计
 - 7.2.3 应用协议的设计
 - 7.2.4 坐标的转换
 - 7.3 任务2：程序资源的组织
 - 7.3.1 图片资源
 - 7.3.2 声音资源
 - 7.4 任务3：游戏胜负的判断
 - 7.5 任务4：网络通信类的设计
 - 7.5.1 监听类
 - 7.5.2 发送类
 - 7.6 任务5：游戏中的事件
 - 7.6.1 主窗体加载事件
 - 7.6.2 鼠标事件
 - 7.6.3 更新事件
 - 7.6.4 键盘事件
 - 7.7 项目的实施
 - 7.8 小结
 - 7.9 习题
- 第8章 Remoting通信技术
 - 8.1 Remoting技术概述
 - 8.2 Remoting体系的基本元素
 - 8.3 远程对象
 - 8.4 Remoting通道
 - 8.4.1 Remoting通道的注册
 - 8.4.2 Remoting通道的注销
 - 8.5 远程对象的激活方式
 - 8.6 访问远程Access数据库

<<C#网络开发项目教程>>

- 8.6.1 ADO.NET概述
- 8.6.2 创建远程数据库访问的共享类
- 8.6.3 服务端RemoteDbServer
- 8.6.4 客户端RemoteDbClient
- 8.7 小结
- 8.8 习题
- 第9章 无纸化考试系统
- 9.1 项目展示
- 9.2 任务1：系统结构与功能设计
 - 9.2.1 系统结构设计
 - 9.2.2 功能设计
- 9.3 任务2：数据库设计
- 9.4 任务3：数据库访问设计
 - 9.4.1 通用数据库访问类AccessHelper
 - 9.4.2 建立模型层
 - 9.4.3 数据访问层
 - 9.4.4 业务逻辑层
 - 9.4.5 外观层设计
- 9.5 任务4：辅助类设计
- 9.6 任务5：远程对象设计
- 9.7 任务6：服务器端设计
 - 9.7.1 服务器登录窗体设计
 - 9.7.2 服务器主窗体设计
 - 9.7.3 服务器中心窗体
 - 9.7.4 服务器配置窗体
 - 9.7.5 考生监视窗体
 - 9.7.6 成绩浏览窗体
- 9.8 任务7：客户端设计
 - 9.8.1 考生登录窗体设计
 - 9.8.2 考试窗体设计
- 9.9 小结
- 9.10 习题
- 第10章 应用程序的发布和美化
- 10.1 概述
- 10.2 应用程序的发布
- 10.3 应用程序的美化
- 10.4 小结
- 10.5 习题
- 附录A 课程设计参考方案
- 附录B C#编码参考规范
- 参考文献

<<C#网络开发项目教程>>

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>