

<<C#编程兵书>>

图书基本信息

书名：<<C#编程兵书>>

13位ISBN编号：9787121207402

10位ISBN编号：7121207400

出版时间：2013-9

出版时间：电子工业出版社

作者：张志强,胡君

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#编程兵书>>

内容概要

本书针对初学和自学读者的特点，以通俗易懂的语言介绍C#语言及其基础开发。内容包括语言的发展、环境配置、基本语法、流程控制语句、字符串处理、数组、图形界面设计、输入/输出、处理异常和连接数据库。

本书运用大量示例，让读者在实战中体会编程的乐趣。
本书适合想从事软件开发的入门人员、C#自学者及初级软件程序员和信息技术人员阅读。

<<C#编程兵书>>

书籍目录

第1篇 开发环境与C#语言基础

第1章 仙人指路：C#与.NET Framework简介

- 1.1 什么是.NET Framework 3
 - 1.1.1 .NET Framework结构 3
 - 1.1.2 .NET Framework的优点 4
- 1.2 什么是C# 4
 - 1.2.1 C#语言的优点 5
 - 1.2.2 C#语言的特点 6
- 1.3 C#的开发工具Visual Studio 7
 - 1.3.1 Visual Studio 2010的下载和安装 8
 - 1.3.2 Visual Studio的特点 10
 - 1.3.3 Visual Studio解决方案和项目文件的组织结构 11
- 1.4 第一个C#程序：Hello World 12
 - 1.4.1 认识Visual Studio .NET开发环境 12
 - 1.4.2 第一个Windows Console控制台应用程序 13
 - 1.4.3 第一个Windows Form窗体程序 15
 - 1.4.4 第一个ASP.NET程序 18
 - 1.4.5 源代码简短分析 20
- 1.5 C#程序的特点 21
- 1.6 小结 22
- 1.7 习题 22

第2章 抛砖引玉：C#程序设计基础

- 2.1 C#中的注释 24
 - 2.1.1 行注释和块注释 24
 - 2.1.2 注释规范 24
- 2.2 变量和常量 25
 - 2.2.1 命名变量 25
 - 2.2.2 变量的声明和使用 25
 - 2.2.3 常量的声明和使用 27
- 2.3 常用数据类型 28
- 2.4 自定义数据类型 30
 - 2.4.1 认识枚举类型 30
 - 2.4.2 枚举编程示例 31
 - 2.4.3 认识结构类型 32
 - 2.4.4 结构编程示例 32
- 2.5 类型转换 33
 - 2.5.1 隐式转换 34
 - 2.5.2 显式转换 35
- 2.6 运算符 36
 - 2.6.1 算术运算符 36
 - 2.6.2 字符串运算符 37
 - 2.6.3 赋值运算符 38
 - 2.6.4 逻辑运算符 38
 - 2.6.5 位运算符 39
 - 2.6.6 自增和自减运算符 40

<<C#编程兵书>>

- 2.6.7 其他运算符 41
- 2.6.8 运算符的优先级 41
- 2.7 流程控制 42
 - 2.7.1 if语句 42
 - 2.7.2 switch语句 43
 - 2.7.3 while语句 45
 - 2.7.4 for语句 46
 - 2.7.5 break语句控制循环 46
 - 2.7.6 continue语句控制循环 47
 - 2.7.7 return语句控制循环 48
- 2.8 控制台输入和输出 48
 - 2.8.1 向控制台输入 48
 - 2.8.2 从控制台输出 49
- 2.9 本章知识点综合应用 49
 - 2.9.1 C#数据类型与比较 49
 - 2.9.2 字符类型与数字类型的转换 51
 - 2.9.3 使用for语句 52
- 2.10 小结 54
- 2.11 习题 54
- 第2篇 C#面向对象编程
- 第3章 羽翼丰满：C#的面向对象
 - 3.1 对象 57
 - 3.2 类 57
 - 3.2.1 声明类 57
 - 3.2.2 类的属性 59
 - 3.2.3 类的方法 60
 - 3.2.4 创建类实例 62
 - 3.2.5 类的构造函数 62
 - 3.2.6 继承类 63
 - 3.3 方法 64
 - 3.3.1 方法的参数 64
 - 3.3.2 使用构造函数 66
 - 3.3.3 使用析构函数 67
 - 3.3.4 使用静态方法 67
 - 3.3.5 重载方法 68
 - 3.3.6 访问父类方法 69
 - 3.3.7 重载运算符 70
 - 3.4 继承 71
 - 3.5 多态 73
 - 3.6 封装 75
 - 3.7 命名空间 76
 - 3.7.1 框架类库中的命名空间 76
 - 3.7.2 命名空间的使用 77
 - 3.8 本章知识点综合应用 78
 - 3.8.1 类的继承 78
 - 3.8.2 方法的改写 81
 - 3.8.3 方法的重载 83

<<C#编程兵书>>

- 3.9 小结 84
- 3.10 习题 84
- 第4章 双管齐下：抽象类和接口
 - 4.1 定义抽象类 86
 - 4.2 接口 89
 - 4.2.1 定义接口 89
 - 4.2.2 一个类实现多个接口 92
 - 4.2.3 实现多接口同名方法 94
 - 4.2.4 使用is和as操作符实现接口转换 95
 - 4.2.5 接口间的继承 96
 - 4.3 本章知识点综合应用 98
 - 4.3.1 显式实现接口方法 98
 - 4.3.2 显式实现接口属性 100
 - 4.4 小结 102
 - 4.5 习题 103
- 第5章 无懈可击：调试异常与编码标准
 - 5.1 调试 105
 - 5.1.1 使用VS.NET错误报告 105
 - 5.1.2 逻辑错误 105
 - 5.1.3 单步执行程序 106
 - 5.1.4 设置断点 107
 - 5.1.5 设置断点技巧 108
 - 5.2 Java异常 109
 - 5.2.1 编译错误 109
 - 5.2.2 运行错误 109
 - 5.2.3 逻辑错误 110
 - 5.2.4 异常处理机制 111
 - 5.2.5 异常处理类 111
 - 5.2.6 异常处理原则 114
 - 5.3 异常处理语句 114
 - 5.3.1 使用try...catch...finally语句 114
 - 5.3.2 常见异常类型 116
 - 5.3.3 创建和抛出自定义的异常 116
 - 5.4 多异常的捕获 117
 - 5.5.1 什么是多异常 117
 - 5.5.2 异常的继承关系 120
 - 5.5.3 捕获所有异常的方法 121
 - 5.5 定义用户异常的方法 121
 - 5.6 编码标准 124
 - 5.6.1 编码结构 124
 - 5.6.2 注释风格 125
 - 5.6.3 命名规范 126
 - 5.6.4 控制代码量 127
 - 5.6.4 使用异常处理 128
 - 5.7 本章知识点综合应用 128
 - 5.7.1 创建自定义异常 128
 - 5.7.2 获取异常信息 130

<<C#编程兵书>>

- 5.7.3 使用try...catch捕获异常 131
- 5.8 小结 134
- 5.9 习题 134
- 第6章 添砖加瓦：字符、字符串处理与正则表达式
- 6.1 字符Char 136
 - 6.1.1 Char的声明及使用 136
 - 6.1.2 转义字符 138
- 6.2 String类 140
 - 6.2.1 简介 140
 - 6.2.2 String与Char 140
 - 6.2.3 字符串的查找 142
 - 6.2.4 字符串的比较 143
 - 6.2.5 字符串的获取 144
 - 6.2.6 字符串的插入 146
 - 6.2.7 字符串的删除 147
 - 6.2.8 字符串的替换 148
- 6.3 StringBuilder类 149
 - 6.3.1 StringBuilder的定义 149
 - 6.3.2 字符串对象的追加 149
 - 6.3.3 字符串的插入、删除与替换 150
 - 6.3.4 StringBuilder与String的区别 151
- 6.4 正则表达式 152
 - 6.4.1 System.Text.RegularExpressions命名空间 152
 - 6.4.2 正则表达式的语法 152
 - 6.4.3 正则表达式验证用户输入 153
 - 6.4.4 常用的一些正则表达式 154
- 6.5 本章知识点综合应用 156
 - 6.6.1 使用正则表达式获取指定字符 156
 - 6.6.2 通过CaptureCollection获取正则表达式的每个匹配对象信息 158
 - 6.6.3 验证输入字符串是否是合法的电子邮件格式 160
- 6.6 小结 162
- 6.7 习题 162
- 第7章 兵分两路：数组与集合
- 7.1 数组的概念 164
 - 7.1.1 什么是数组 164
 - 7.1.2 数组的声明 164
 - 7.1.3 数组的大小 165
 - 7.1.4 数组的初始化 165
- 7.2 数组的使用 166
 - 7.2.1 数组的遍历 166
 - 7.2.2 获取数组的索引 167
 - 7.2.3 数组元素清空 169
 - 7.2.4 数组的查找 170
- 7.3 数组的排序 172
 - 7.3.1 Sort方法排序 172
 - 7.3.2 冒泡排序 174
- 7.4 集合 175

<<C#编程兵书>>

- 7.4.1 集合的概念 175
- 7.4.2 集合类 176
- 7.5 动态数组类ArrayList 177
 - 7.5.1 ArrayList的声明 177
 - 7.5.2 ArrayList元素的添加 177
 - 7.5.3 ArrayList元素的删除 178
 - 7.5.4 ArrayList元素的获取 180
 - 7.5.5 ArrayList的遍历 181
 - 7.5.6 ArrayList元素的查找 182
- 7.6 HashTable 183
 - 7.7.1 HashTable的声明 183
 - 7.7.2 HashTable元素的添加 184
 - 7.7.3 HashTable元素的删除 185
 - 7.7.4 HashTable元素的获取 187
 - 7.7.5 HashTable的遍历 188
 - 7.7.6 HashTable的查找 189
- 7.7 本章知识点综合应用 190
 - 7.7.1 获取数组属性 190
 - 7.7.2 数组参数的使用 193
 - 7.7.3 操作List泛型集合 195
- 7.8 小结 197
- 7.9 习题 198
- 第8章 双龙出海：代理和事件
 - 8.1 代理 200
 - 8.1.1 什么是代理 200
 - 8.1.2 代理所指向方法的类型和标识 200
 - 8.1.3 代理引用的声明和使用 201
 - 8.1.4 .NET Framework中的代理 204
 - 8.1.5 代理做方法的参数 204
 - 8.1.6 了解多重代理 206
 - 8.1.7 多重代理的实现方法 206
 - 8.1.8 怎样移除多重代理指向的方法 208
 - 8.2 事件和事件处理 209
 - 8.2.1 C#的事件处理 209
 - 8.2.2 事件举例—时钟事件 210
 - 8.2.3 多重事件的处理 212
 - 8.2.4 利用事件传递数据 213
 - 8.3 本章知识点综合应用 216
 - 8.3.1 使用事件和代理 216
 - 8.3.2 使用代理 218
 - 8.4 小结 220
 - 8.5 习题 220
- 第3篇 Windows程序编程
 - 第9章 以逸待劳：Windows窗体应用程序
 - 9.1 Windows应用程序 223
 - 9.1.1 创建Windows应用程序 223
 - 9.1.2 Windows窗体 224

<<C#编程兵书>>

- 9.1.3 解决方案管理器 225
- 9.2 Windows窗体控件 226
 - 9.2.1 控件的属性 226
 - 9.2.2 控件的事件 227
- 9.3 认识和使用窗体控件 227
 - 9.3.1 按钮控件 228
 - 9.3.2 标签控件 229
 - 9.3.3 文本框控件 230
 - 9.3.4 单选按钮控件 231
 - 9.3.5 复选框控件 232
 - 9.3.6 列表框控件 234
 - 9.3.7 可选列表框控件 236
 - 9.3.8 菜单 239
 - 9.3.9 多文档界面应用程序 241
- 9.4 本章知识点综合应用 244
 - 9.4.1 RequiredFieldValidator校验控件的使用 244
 - 9.4.2 RangeValidator校验控件的使用 246
 - 9.4.3 RegularExpressionValidator校验控件的使用 248
 - 9.4.4 CompareValidator校验控件的使用 251
- 9.5 小结 254
- 9.6 习题 254
- 第10章 画龙点睛：GDI+绘制图形
 - 10.1 GDI+的工作原理 256
 - 10.1.1 Graphics对象 257
 - 10.1.2 Pen类的用法 259
 - 10.1.3 Font类的用法 260
 - 10.2 GDI+画点 262
 - 10.3 GDI+绘制曲线 263
 - 10.4 用GDI+呈现图像 264
 - 10.5 GDI+的用法 265
 - 10.5.1 图像的缩放 265
 - 10.5.2 图像的剪切 267
 - 10.5.3 图像的旋转 268
 - 10.5.4 图像的切换显示 269
 - 10.6 本章知识点综合应用 269
 - 10.6.1 窗体上绘制空心椭圆和空心矩形 270
 - 10.6.2 使用DrawString绘制居中文本 271
 - 10.6.3 使用DrawText绘制居中文本 272
 - 10.6.4 使用复合模式控制Alpha混合 273
 - 10.7 小结 274
 - 10.8 习题 275
- 第4篇 C#的高级编程
- 第11章 按部就班：文件操作
 - 11.1 文件操作概述 279
 - 11.1.1 驱动器 279
 - 11.1.2 目录 279
 - 11.1.3 文件 280

<<C#编程兵书>>

- 11.1.4 文件夹 282
- 11.1.5 路径 283
- 11.2 流 284
 - 11.2.1 操作流的类 284
 - 11.2.2 文件流类FileStream 285
 - 11.2.3 流写入类StreamWriter 287
 - 11.2.4 流读取类StreamReader 288
 - 11.2.5 二进制流写入类BinaryWriter 289
 - 11.2.6 二进制流读取类BinaryReader 289
- 11.3 本章知识点综合应用 290
 - 11.3.1 创建日志文件 290
 - 11.3.2 对日志文件的读/写操作 292
 - 11.3.3 复制文件 295
- 11.4 小结 297
- 11.5 习题 297
- 第12章 画龙点睛：可扩展标记语言XML
 - 12.1 认识XML 299
 - 12.1.1 文档对象模型的功能 300
 - 12.1.2 用XPath查询XML文档 300
 - 12.1.3 了解可扩展样式表语言XSL 301
 - 12.1.4 用XML Schemas设置数据元素和属性 301
 - 12.1.5 .NET中处理XML的相关类 302
 - 12.2 使用XML DOM进行编程 303
 - 12.2.1 创建一个空的XML文档 305
 - 12.2.2 向XML文档添加元素 306
 - 12.2.3 更新XML文档中的元素 307
 - 12.2.4 删除XML文档中的元素 310
 - 12.2.5 加载和保存XML文档 311
 - 12.3 用DataSet保存XML数据 311
 - 12.3.1 不使用Schema文件加载XML文档 314
 - 12.3.2 使用Schema文件加载XML文档 317
 - 12.3.3 遍历XML文档 319
 - 12.4 本章知识点综合应用 321
 - 12.4.1 从XML文件中加载DataSet 321
 - 12.4.2 从XML字符串中加载DataSet 323
 - 12.4.3 将对象层次结构映射到XML数据 325
 - 12.5 小结 328
 - 12.6 习题 328
- 第13章 以一敌百：多线程编程
 - 13.1 多线程的概念 330
 - 13.1.1 什么是线程 330
 - 13.1.2 单线程和多线程 330
 - 13.2 线程的创建与控制 331
 - 13.2.1 创建和启动线程 331
 - 13.2.2 暂停和恢复线程 332
 - 13.2.3 中断和终止线程 333
 - 13.3 多线程 336

<<C#编程兵书>>

- 13.3.1 线程的优先级 336
- 13.3.2 lock关键字锁定线程 336
- 13.3.3 线程的同步 337
- 13.3.4 使用线程池 340
- 13.3.5 使用定时器 342
- 13.4 线程中的异常 344
- 13.5 线程安全 345
- 13.6 本章知识点综合应用 346
 - 13.6.1 使用线程同步事件处理线程 346
 - 13.6.2 同步线程的创建和使用 349
 - 13.6.3 线程的创建与终止 351
- 13.7 小结 352
- 13.8 习题 352
- 第5篇 Web数据库开发
- 第14章 出奇制胜：Web网络编程应用
 - 14.1 ASP.NET简介 355
 - 14.1.1 什么是ASP.NET 355
 - 14.1.2 IIS管理 356
 - 14.1.3 ASP.NET特性 358
 - 14.1.4 ASP.NET的优势 359
 - 14.2 ASP.NET语法 360
 - 14.2.1 剖析ASPX页面 360
 - 14.2.2 嵌入代码 360
 - 14.2.3 ...嵌入代码 362
 - 14.2.4 设置页面属性 364
 - 14.2.5 引入类库 364
 - 14.2.6 使用 364
 - 14.3 ASP.NET内置对象 365
 - 14.3.1 Application对象保存数据 365
 - 14.3.2 Session对象保存数据 366
 - 14.3.3 Server对象 366
 - 14.3.4 Request对象 367
 - 14.3.5 Response对象 368
 - 14.4 代码绑定 369
 - 14.4.1 分离显示和逻辑功能 369
 - 14.4.2 使用绑定代码 370
 - 14.4.3 控件事件接收用户输入 372
 - 14.5 本章知识点综合应用 373
 - 14.5.1 获取Request类的相关信息 373
 - 14.5.2 使用Response将信息输出到页面 375
 - 14.5.3 使用Session存储信息 376
 - 14.6 小结 378
 - 14.7 习题 378
- 第15章 李代桃僵：Web程序常用控件
 - 15.1 常用基本控件 380
 - 15.1.1 文本框控件TextBox 380
 - 15.1.2 按钮控件Button 381

<<C#编程兵书>>

- 15.1.3 单选按钮控件RadioButton 382
- 15.1.4 链接按钮控件LinkButton 383
- 15.1.5 下拉列表框控件DropDownList 383
- 15.1.6 列表框控件ListBox 385
- 15.1.7 复选框控件CheckBox 386
- 15.1.8 图像控件Image 388
- 15.2 数据验证控件 389
 - 15.2.1 RequireFieldValidator控件强迫输入 389
 - 15.2.2 CompareValidator控件验证输入 390
 - 15.2.3 RangeValidator控件限制输入 392
 - 15.2.4 RegularExpressionValidator控件验证输入 393
 - 15.2.5 ValidationSummary控件显示未通过的验证 395
 - 15.2.6 CustomValidator控件自定义验证 395
- 15.3 本章知识点综合应用 397
 - 15.3.1 ComboBox控件和ListBox控件的数据绑定 397
 - 15.3.2 RequiredFieldValidator校验控件的使用 398
 - 15.3.3 RangeValidator校验控件的使用 400
- 15.4 小结 402
- 15.5 习题 403
- 第16章 直捣黄龙: ADO.NET访问数据库
 - 16.1 数据库概述 405
 - 16.1.1 数据库的组成 405
 - 16.1.2 数据索引 405
 - 16.1.3 数据库关系 405
 - 16.2 常用的SQL语句 406
 - 16.2.1 SQL的构成 406
 - 16.2.2 select语句 407
 - 16.2.3 delete语句 408
 - 16.2.4 insert语句 408
 - 16.2.5 update语句 408
 - 16.3 ADO.NET概述 408
 - 16.3.1 认识ADO.NET 408
 - 16.3.2 ADO.NET的主要组件 409
 - 16.3.3 System.Data命名空间 409
 - 16.4 连接数据库 410
 - 16.4.1 Connection对象 410
 - 16.4.2 Command对象 412
 - 16.4.3 DataReader对象 415
 - 16.4.4 DataSet对象 417
 - 16.4.5 DataAdapter对象 418
 - 16.5 操作数据库 418
 - 16.5.1 使用SqlCommand添加数据 418
 - 16.5.2 使用SqlCommand修改数据 420
 - 16.5.3 使用SqlCommand删除数据 421
 - 16.5.4 使用SqlCommand查询数据 422
 - 16.6 本章知识点综合应用 424
 - 16.6.1 ObjectDataSource的数据绑定 424

<<C#编程兵书>>

- 16.6.2 SqlDataSource数据源控件的参数使用 428
- 16.6.3 SqlDataSource数据源控件的数据过滤 430
- 16.6.4 通过SqlDataSource数据源控件修改数据 432
- 16.7 小结 434
- 16.8 习题 434
- 第6篇 综合案例
- 第17章 抛砖引玉：在线投票系统
- 17.1 数据库设计 437
- 17.2 数据操作类的设计 437
- 17.3 创建页面 445
- 17.4 投票功能 447
- 17.5 投票统计 448
- 17.6 小结 451
- 第18章 内功心法：图书管理系统
- 18.1 普通用户模块设计 453
- 18.1.1 模块界面设计 453
- 18.1.2 数据库设计 454
- 18.1.3 添加相关事件代码 455
- 18.2 管理员模块设计 461
- 18.2.1 登录 461
- 18.2.2 公告栏 462
- 18.2.3 查看目录信息 463
- 18.2.4 读取用户留言 463
- 18.2.5 添加相关事件代码 465
- 18.3 系统启动界面设计 470
- 18.4 重点知识与代码 471
- 18.4.1 窗体间的数据通信 471
- 18.4.2 Panel覆盖 472
- 18.4.3 .txt文件的操作 472
- 18.4.4 ADO.NET相关操作 472
- 18.4.5 本例完整代码 473
- 18.5 示例演示 484
- 18.6 小结 489

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>