

## <<C#编程及应用程序开发教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#编程及应用程序开发教程>>

13位ISBN编号：9787302070832

10位ISBN编号：7302070830

出版时间：2003-9-1

出版时间：清华大学

作者：刘焯,吴中元

页数：501

字数：765000

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#编程及应用程序开发教程>>

### 内容概要

C#语言是Microsoft公司为推行.NET战略而发布的一种全新的、彻底的、面向对象的编程语言，它融C++的强大功能和Visual Basic的简易性于一体，具有清晰的面向对象的语法结构、优秀的编程开发环境和高效率的编译工具。

本书从结构上分为两个部分。

其中1~16章为C#语言程序设计基础，将C#语言的各种语法知识点按循序渐进的方式编排，并提供了丰富的示例。

17~20章介绍了在.NET平台上如何使用C#语言开发各种应用程序，包括：创建Windows应用程序、C#组件编程、C#数据库编程、Web应用程序以及Web服务等，帮助读者在.NET平台上开发各种应用程序。

阅读本书的读者无需编程经验，可以是在校学习的各专业的研究生、本科生或大专生，或企、事业单位的初、中级用户，本书也可作为广大计算机初、中级爱好者的教材或参考书。

## &lt;&lt;C#编程及应用程序开发教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Microsoft .NET平台 1.1 网络计算时代 1.2 Microsoft.NET平台 1.3 .NET Framework 1.3.1 公共语言运行时 1.3.2 基础类库 1.3.3 ADO.NET和XML 1.3.4 基于ASP.NET编程框架上的WebForms和Web Services 1.3.5 WinForms用户界面 1.3.6 .NET Framework的优势 1.4 新一代编程语言C# 1.4.1 C#的新特性 1.4.2 C#与C++ 1.4.3 C#与VB.NET 1.4.4 C#与Java第2章 C#编程和编译环境 2.1 Visual Studio.NET集成开发环境 2.1.1 .NET集成开发环境(IDE)简介 2.1.2 创建项目 2.1.3 编写代码环境 2.2 一个简单的C#程序 2.3 编辑、编译和运行一个C#程序第3章 数据类型和变量 3.1 变量和常量 3.1.1 变量 3.1.2 常量 3.2 数值类型 3.2.1 整数类型 3.2.2 字符类型 3.2.3 浮点数类型 3.2.4 小数类型 3.2.5 布尔型 3.2.6 检查和不检查 3.3 引用类型 3.3.1 对象类型 3.3.2 字符串类型 3.4 各种简单类型的数据间转换 3.5 装箱和拆箱转换 3.5.1 装箱转换 3.5.2 拆箱转换第4章 运算符和表达式 4.1 C#运算符概述 4.2 赋值运算符及其表达式 4.3 算术运算符及其表达式 4.3.1 加法和减法运算符 4.3.2 自增和自减运算符 4.3.3 乘法和除法运算符 4.3.4 取余运算符 4.4 关系运算符及其表达式 4.5 逻辑运算及其表达式 4.6 位运算符及其表达式 4.7 条件运算符及其表达式 4.8 其他运算符 4.8.1 new运算符 4.8.2 sizeof运算符 4.8.3 is、as和typeof运算符 4.8.4 checked和unchecked运算符第5章 数据的输入和输出 5.1 控制台输入 5.1.1 Console.Read()方法 5.1.2 Console.ReadLine()方法 5.2 控制台输出 5.2.1 数据的格式化 5.2.2 格式化说明符 5.3 处理字符串的方法 5.3.1 String类的字符串方法 5.3.2 StringBuilder类的字符串方法 5.3.3 Parse()方法 5.3.4 Convert类第6章 程序控制语句 6.1 选择结构程序设计 6.1.1 if语句 6.1.2 switch语句 6.1.3 程序举例 6.2 循环结构程序设计 6.2.1 while语句 6.2.2 do-while语句 6.2.3 for语句 6.2.4 foreach语句 6.2.5 程序举例 6.3 break语句、continue语句和goto语句 6.3.1 break语句 6.3.2 continue语句 6.3.3 goto语句 6.3.4 程序举例第7章 数组 7.1 一维数组 7.1.1 一维数组的定义和初始化 7.1.2 引用一维数组元素 7.2 二维数组 7.2.1 二维数组的定义和初始化 7.2.2 初始化二维数组 7.2.2 引用二维数组元素 7.3 不规则数组 7.3.1 二维不规则数组的定义和初始化 7.3.2 维不规则数组的引用 7.4 使用System.Array类的方法和属性 7.4.1 Array类的属性 7.4.2 使用Array类构造数组 7.4.3 使用Array类的方法第8章 类 8.1 面向对象程序设计思想 8.2 类及其构成 8.3 创建对象 8.4 类的数据成员 8.4.1 常量成员 8.4.2 变量成员 8.4.3 将类定义为数据成员 8.5 类的方法成员 8.5.1 定义类的方法成员 8.5.2 使用方法 8.5.3 带参数的方法 8.5.4 静态方法 8.5.5 方法重载 8.5.6 其他类方法 8.5.7 递归方法 8.6 类的属性成员 8.7 索引器 8.8 运算符重载 8.8.1 重载运算符方法 8.8.2 重载双目运算符 8.8.3 重载单目数学运算符 8.8.4 重载关系运算符第9章 继承与多态 9.1 继承机制 9.1.1 继承的概念 9.1.2 继承的工作机制 9.1.3 派生类的构造函数和析构函数 .....第10章 接口、代理和事件第11章 结构和枚举第12章 命名空间第13章 异常处理第14章 编译预处理和调试技术第15章 代码属性第16章 不安全代码第17章 创建Windows应用程序第18章 C#组件编程第19章 C#数据库编程第20章 开发Web应用程序

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>