

<<Visual C# 2008程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C# 2008程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302224075

10位ISBN编号：7302224072

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）布拉德利，（美）米尔斯泼 著，杨继萍，马海军 等译

页数：524

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>

## 前言

Visual C#是Microsoft公司随同Visual Studio.NET3、推出的一种语言，它既提供Visual Basic的易用性，又提供Java和C++语言的灵活性及强大功能。

C#的语法与Java和C++类似，但在创建图形用户界面及事件驱动型应用程序方面的简易性可与Visual Basic相媲美。

使用C#，程序员既能开发在Windows或者Web浏览器中运行的应用程序，而又不涉及通常与编程相联系的复杂性。

通过非常少的努力，程序员就能设计出“标准的”Windows或Web用户界面。

本书是一本优秀的介绍Visual C#2008程序设计的自学和培训教程，通过丰富的实例，简洁的代码和成熟的体例，深入浅出地介绍了Visual C#2008面向对象程序设计的概念和方法。

目前，市场上介绍Visual C#的图书有不少，好书却不太多，这本书很值得推荐。

本书作者Julia Case Bradley是Mt.San Antonio College已经退休的教授，从20世纪80年代就开始从事程序设计的教学工作，有许多畅销和常销的程序设计教材出版。

## <<Visual C# 2008程序设计教程>>

### 内容概要

本书是一本优秀的介绍Visual C # 2008程序设计的自学和培训教程。

书中通过丰富的实例，简洁的代码和成熟的体例，深入浅出地介绍了Visual C # 2008面向对象程序设计的概念和方法。

全书包括14章，内容涉及程序设计、问题解决和编程逻辑的基本概念，还包括面向对象的事件驱动程序设计技术。

章尾内容包括复习题、编程练习和4个案例分析。

案例分析提供可以在整个课程讲授期间使用的连续的主题练习。

网站提供完善的案例代码和教学资源。

本书适合作为高等院校程序设计教材，也可以供各级程序开发人员自学参考。

## &lt;&lt;Visual C# 2008程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Visual C# 2008程序设计概述 1.1 使用Visual C# 编写Windows应用程序 1.2 编程语言——过程化、事件驱动及面向对象 1.2.1 对象模型 1.2.2 Microsoft公司的 Visual Smdio 1.3 编写C# 程序 1.3.1 3个步骤 1.3.2 C# 应用程序文件 1.4 Visual Smdi0环境 1.5 编写第一个C# 工程 1.5.1 设置工作区 1.5.2 规划工程 1.5.3 定义用户界面 1.5.4 设置属性 1.5.5 编写代码 1.5.6 C# 代码的语句 1.5.7 为HelloWorld程序编写事件处理方法 1.5.8 运行工程 1.5.9 保存工作 1.5.10 打开工程 1.5.11 修改工程 1.5.12 打印代码 1.6 示例输出 1.7 查找和修正错误 1.7.1 句法错误 1.7.2 运行时错误 1.7.3 逻辑错误 1.7.4 工程调试 1.7.5 修改事件处理程序 1.7.6 对象的命名规则和命名约定 1.8 Visual Studi0的帮助 1.8.1 安装并运行MSDN 1.8.2 查看帮助主题 1.8.3 上下文敏感的帮助 1.8.4 管理窗口 1.9 实用编程示例 1.9.1 规划工程 1.9.2 规划对象和属性 1.9.3 规划事件处理方法 1.9.4 编写工程 1.10 思考与练习 1.10.1 复习题 1.10.2 编程练习 1.10.3 案例分析第2章 用户界面设计 2.1 更多控件介绍 2.2 处理多个控件 2.3 设计方便用户的应用程序 2.3.1 设计用户界面 2.3.2 定义键盘快捷键 2.3.3 设置Accept和Cancel按钮 2.3.4 设置控件的Tab键顺序 2.3.5 设置窗体在屏幕上的位置 2.3.6 创建工具提示 2.4 为控件编码 2.5 打印窗体 2.6 实用编程示例 2.6.1 规划工程 2.6.2 规划对象和属性.....第3章 变量、常量和计算第4章 决策和条件第5章 菜单、通用对话框和方法第6章 多窗体工程第7章 列表、循环和打印第8章 数组第9章 Web应用程序 第10章 访问数据库文件 第11章 数据文件 第12章 创建面向对象的程序 第13章 图形、动画、声音和拖放第14章 C# 中的其他主题附录

章节摘录

类是用来创建新对象的模板或蓝图。

类包含所有可用属性、方法和事件的定义。

每当创建新对象时，都必须基于某个类进行。

例如，要在窗体上放置3个按钮。

每个按钮都基于Button类，都被认为是一个对象，称作该类的实例。

每个按钮（或实例）都有其自己的一组属性、方法和事件。

3个按钮可以分别被标记为OK、Cancel和Exit。

当用户单击OK按钮时，该按钮的Click事件发生；如果用户单击Exit按钮，则Exit按钮的Click事件发生。

当然，可以为不同按钮的Click事件编写不同的程序指令。

类比说明 如果对类、对象、属性、方法和事件的概念仍然有些不清楚，做一番类比会有所帮助。

考虑某个Automobile类。

当说汽车时，指的不是某辆特定的汽车。

但是，知道汽车有品牌、型号、颜色、引擎和若干车门。

这些元素是Automobile类的属性。

编辑推荐

实用的代码示例，丰富的编程练习，完整的案例分析，成熟的教学体例。

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>