

<<C#典型模块与项目实战大全>>

图书基本信息

书名：<<C#典型模块与项目实战大全>>

13位ISBN编号：9787302261544

10位ISBN编号：7302261547

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：丁士锋

页数：703

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#典型模块与项目实战大全>>

### 内容概要

本书以实战开发为原则，以.net和c# 4.0应用程序及项目开发为主线，通过.net平台开发中常见的13个典型模块和3个完整的项目案例，深入介绍silverlight、wpf、wcf、asp.net mvc、asp.net、entity framework、linq、windows forms、windows服务等.net框架的应用；同时深入浅出地介绍了.net ria开发模型、mvvm框架在企业开发中的应用、wpf用户界面高级开发技术、.net分层架构在wpf应用程序中的实际应用、各种设计模式在实际项目中的使用。

本书附带1张dvd光盘，内容为本书的多媒体教学视频及本书所涉及的源代码。

本书共18章，分为3篇，涵盖的主要内容有c# 4.0语法精深解析、silverlight与reportviewer报表查看模块、xml阅读器模块、silverlight可拖放的文件管理模块、wpf版推箱子和俄罗斯方块游戏、图书阅读器、wpf多媒体管理工具、wcf聊天程序、文件夹同步服务程序、图片浏览器、安全删除管理工具、电子商务网站、学生管理系统及任务管理系统等。

本书内容丰富，实例典型，实用性强，适合各个层次想要学习c#和.net 4.0开发技术的人员阅读。尤其适合有一定.net基础，同时又想深入理解.net各种框架在实际项目中应用的人员阅读。

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

### 作者简介

丁士锋毕业于国防科技大学。  
现任世界500强某卫星通信设备公司的高级架构师。  
从事.NET项目开发8年，熟悉.NET平台的各种框架，擅长SQL Server、Oracle和IBM DB2等数据库技术。  
先后参与开发了多个大型跨国公司企业的信息管理系统、跨区域制造行业ERP管理系统、大型分布式架构开发平台等项目，承担项目分析、项目设计和项目维护等多项工作。

# <<C#典型模块与项目实战大全>>

## 书籍目录

### 第1篇 c#项目开发基础

#### 第1章 .net 4.0体系结构

教学视频：28分钟

##### 1.1 c#与.net的关系

###### 1.1.1 .net framework 4.0简介

###### 1.1.2 linq语言集成查询

###### 1.1.3 wpf表现层技术简介

###### 1.1.4 wcf通信层技术简介

###### 1.1.5 wf workflow基础简介

###### 1.1.6 windows cardspace技术简介

##### 1.2 公共语言运行时

###### 1.2.1 通用语言基础架构cli

###### 1.2.2 clr的作用

##### 1.3 c# 4.0的新增特性

###### 1.3.1 c# 4.0面向对象编程简介

###### 1.3.2 强数据类型

###### 1.3.3 动态类型绑定

###### 1.3.4 泛型类型的协变 ( covariant ) 和逆变 ( contravariant )

###### 1.3.5 命名参数和可选参数

##### 1.4 使用visual studio 2010集成化开发环境

###### 1.4.1 visual studio 2010的新增特性

###### 1.4.2 开始页面

###### 1.4.3 多目标支持的新增对话框

###### 1.4.4 可视化设计类

###### 1.4.5 增强的扩展管理器

##### 1.5 小结

#### 第2章 c# 4.0语法精深解析

教学视频：26分钟

##### 2.1 数据类型

###### 2.1.1 值类型

###### 2.1.2 引用类型

###### 2.1.3 可空类型

###### 2.1.4 隐式类型

###### 2.1.5 枚举类型

###### 2.1.6 结构类型

##### 2.2 类、命名空间和程序集

###### 2.2.1 命名空间

###### 2.2.2 程序集

###### 2.2.3 类和对象

##### 2.3 继承和多态

###### 2.3.1 继承的原理

###### 2.3.2 多态的实现

##### 2.4 方法和函数

###### 2.4.1 方法和函数的定义

###### 2.4.2 方法的参数

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 2.4.3 方法的重载
- 2.4.4 静态方法
- 2.5 泛型与集合
- 2.5.1 .net提供的集合类型
- 2.5.2 什么是泛型
- 2.5.3 .net泛型集合类
- 2.6 小结

## 第2篇 典型模块开发

## 第3章 silverlight报表查看模块 ( silverlight 4与reportviewer开发报表应用 )

教学视频：43分钟

- 3.1 报表查看模块概述
    - 3.1.1 microsoft reportviewer控件简介
    - 3.1.2 报表查看器模块预览
  - 3.2 model与viewmodel层的实现
    - 3.2.1 实现调用web服务的model层
    - 3.2.2 异步调用web服务
    - 3.2.3 视图模型viewmodel
    - 3.2.4 设置服务器端报表路径
    - 3.2.5 viewmodel中的propertychanged属性变更事件
  - 3.3 silverlight用户界面功能的实现
    - 3.3.1 使用blend 4创建silverlight用户主界面
    - 3.3.2 绑定按钮事件到viewmodel
    - 3.3.3 设置性别选择的combobox控件
    - 3.3.4 使用fluid ui实现飞行的人员信息效果
    - 3.3.5 实现htmlpopupwindow类
    - 3.3.6 实现rangeslider用户控件
    - 3.3.7 在rangeslider中使用slider控件
  - 3.4 实现asp.net web服务与报表
    - 3.4.1 定义asp.net web服务
    - 3.4.2 创建rdlc报表
    - 3.4.3 使用reportviewer报表查看器控件
    - 3.4.4 定制报表的输出
    - 3.4.5 输出报表为pdf文件
    - 3.4.6 使用linq 搜索数据
    - 3.4.7 将linq查询转换为datatable对象
    - 3.4.8 用showreportviewer显示报表页面
  - 3.5 关键技术讲解
    - 3.5.1 理解reportviewer控件
    - 3.5.2 在silverlight客户端控制浏览器
  - 3.6 小结
- 第4章 实现xml阅读器 ( visual studio风格的用户界面 )
- 教学视频：27分钟
- 4.1 xml阅读器概述
    - 4.1.1 visual studio风格的用户界面概述
    - 4.1.2 大容量xml文件的读取
    - 4.1.3 xml阅读器预览
  - 4.2 visual studio风格的用户界面实现

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 4.2.1 可停靠的主界面设计
- 4.2.2 支持拖放的子窗口
- 4.2.3 限制子窗口的停放位置
- 4.2.4 保存和加载主窗体状态
- 4.2.5 实现文件拖放效果
- 4.3 快速xml阅读查看界面实现
  - 4.3.1 实现可停靠的文档界面
  - 4.3.2 使用多线程加载xml文档
  - 4.3.3 实现文档显示与加载同步进行
  - 4.3.4 计算虚拟滚动条的显示位置
  - 4.3.5 实现xml的打印与打印预览功能
  - 4.3.6 多线程搜索功能的实现
  - 4.3.7 关联多线程搜索事件
- 4.4 实现xml读取与分析的核心功能
  - 4.4.1 实现quickxmlreader类
  - 4.4.2 实现xml快速读取类quickstreamreader
  - 4.4.3 快速搜索类quickxmlsearch的实现
- 4.5 深入理解dockpanel控件
- 4.6 小结
- 第5章 可拖放文件管理模块 (silverlight 4和mvvm模式应用)  
教学视频：38分钟
  - 5.1 mvvm简介
    - 5.1.1 mvvm的实现方式
    - 5.1.2 filemanager的系统结构
  - 5.2 创建asp.net web项目
    - 5.2.1 实现文件上传实体类
    - 5.2.2 实现文件上传功能
    - 5.2.3 实现文件上传http扩展
    - 5.2.4 实现文件下载功能
    - 5.2.5 创建web服务获取文件列表
  - 5.3 使用mvvm模式开发silverlight客户端
    - 5.3.1 实现icommand接口
    - 5.3.2 实现model模型
    - 5.3.3 实现viewmodel模型
    - 5.3.4 在viewmodel中实现文件拖放功能
  - 5.4 用户界面功能实现
    - 5.4.1 使用blend 4构建主用户界面
    - 5.4.2 创建文件拖放效果
  - 5.5 关键技术讲解
    - 5.5.1 再议mvvm模式
    - 5.5.2 expression blend 4功能介绍
  - 5.6 小结
- 第6章 网络视频播放器 (silverlight多媒体技术)  
教学视频：18分钟
  - 6.1 silverlight多媒体简介
    - 6.1.1 mediaelement元素的使用
    - 6.1.2 expression encoder概述

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 6.2 实现model和viewmodel
    - 6.2.1 实现获取文件列表的web服务
    - 6.2.2 实现model模型
    - 6.2.3 实现viewmodel模型
    - 6.2.4 操纵mediaelement实现视频控制
    - 6.2.5 设置mediaelement的全屏播放
  - 6.3 使用expression blend 4设计ui
    - 6.3.1 播放界面设计
    - 6.3.2 绑定mediaelement到viewmodel中的属性和命令
    - 6.3.3 绑定其他ui元素到viewmodel中
  - 6.4 关键技术讲解
    - 6.4.1 关于rx framework
    - 6.4.2 viewmodel中的command详解
  - 6.5 小结
- 第7章 再造俄罗斯方块（用silverlight开发游戏）  
教学视频：59分钟
- 7.1 silverlight游戏架构设计
    - 7.1.1 游戏运行原理
    - 7.1.2 基于silverlight的游戏架构设计
    - 7.1.3 游戏解决方案项目介绍
  - 7.2 游戏核心功能的实现
    - 7.2.1 方格的设计
    - 7.2.2 形状方块basebricksarray基类的实现
    - 7.2.3 形状方块baseshape基类的实现
    - 7.2.4 方块的旋转功能实现
    - 7.2.5 定制方块字母形状的实现
    - 7.2.6 brickboard容器类的实现
    - 7.2.7 brickboard容器类重载的构造函数
    - 7.2.8 初始化游戏方块与形状
    - 7.2.9 确定方块可放置位置
    - 7.2.10 自动消行功能的实现
    - 7.2.11 处理方块的移动行为
    - 7.2.12 bricksresenter控制器类的实现
  - 7.3 silverlight项目mvvm模式实现
    - 7.3.1 定义iview接口
    - 7.3.2 实现iview接口
    - 7.3.3 显示玩家得分功能实现
    - 7.3.4 实现供ui绑定的属性
    - 7.3.5 实现icommand接口提供命令绑定
  - 7.4 实现ui界面
    - 7.4.1 设置游戏主界面
    - 7.4.2 使用样式和模板定义显示方块
  - 7.5 关键技术讲解
    - 7.5.1 什么是ioc控制反转
    - 7.5.2 理解silverlight样式和模板
  - 7.6 小结
- 第8章 图书阅读器（wpf用户控件技术）

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

教学视频：42分钟

- 8.1 图书阅读器系统架构
    - 8.1.1 使用图书阅读器读书
    - 8.1.2 系统架构设计
    - 8.1.3 项目文件夹介绍
  - 8.2 系统核心类的实现
    - 8.2.1 实现图书目录catalog类
    - 8.2.2 加载书签信息
    - 8.2.3 加载图书封面
    - 8.2.4 多线程图书搜索
    - 8.2.5 保存图书信息
    - 8.2.6 刷新图书列表
    - 8.2.7 定义图书接口ibook
    - 8.2.8 图书基类basebook
    - 8.2.9 图书页面接口ibookitem的定义
    - 8.2.10 实现rar压缩文件格式的图书
    - 8.2.11 多线程提取图书封面
    - 8.2.12 从压缩文件中提取图书
    - 8.2.13 使用缓存提升加载速度
    - 8.2.14 实现缓存管理核心类
    - 8.2.15 实现自定义的异常处理
  - 8.3 设计bookreader用户主界面
    - 8.3.1 设计系统主界面
    - 8.3.2 实现主窗口样式绑定
    - 8.3.3 实现图书列表界面
    - 8.3.4 实现图书阅读界面
  - 8.4 实现用户界面功能
    - 8.4.1 实现工具按钮事件
    - 8.4.2 实现上下文菜单事件处理
    - 8.4.3 创建pageviewer用户控件
    - 8.4.4 pageviewer控件属性定义
    - 8.4.5 定义pageviewer控件路由事件
    - 8.4.6 处理屏幕滚动
    - 8.4.7 控制鼠标滚轮
    - 8.4.8 实现页面拖动效果
    - 8.4.9 创建放大器用户控件
    - 8.4.10 在pageviewer中加载放大器
  - 8.5 关键技术讲解
    - 8.5.1 在wpf中使用多线程
    - 8.5.2 wpf中的事件路由技术
  - 8.6 小结
- 第9章 多媒体管理工具（用wpf打造动感用户界面）
- 教学视频：28分钟
- 9.1 wpf用户界面设计概述
    - 9.1.1 理解wpf用户界面设计
    - 9.1.2 多媒体管理工具使用预览
  - 9.2 使用wpf实现用户界面

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 9.2.1 实现用户主界面布局
- 9.2.2 实现鼠标拖动效果
- 9.2.3 实现主界面viewmodel
- 9.2.4 实现面包屑管理服务
- 9.2.5 初始化面包屑管理服务
- 9.3 面包屑视图控件的实现
  - 9.3.1 面包屑管理器用户界面的实现
  - 9.3.2 使用转场控件实现转场效果
  - 9.3.3 使用滚动列表控件frictionscrollviewer
  - 9.3.4 定义面包屑管理器用户控件
  - 9.3.5 添加面包屑
  - 9.3.6 移除面包屑
  - 9.3.7 转场特效的具体实现
  - 9.3.8 使用自定义的转换器
  - 9.3.9 实现缩略图面板
- 9.4 实现音乐和图片视图控件
  - 9.4.1 音乐视图控件的布局
  - 9.4.2 用listbox显示音乐信息
  - 9.4.3 音乐视图代码实现
  - 9.4.4 实现图片视图控件
- 9.5 关键技术讲解
  - 9.5.1 理解wpf的依赖属性和附加属性
  - 9.5.2 使用wpf数据模板定义控件呈现
- 9.6 小结
- 第10章 基于wcf的silverlight绘图聊天程序（wcf技术实战）
  - 教学视频：36分钟
  - 10.1 wcf技术概述
    - 10.1.1 wcf技术的开发模型
    - 10.1.2 绘图聊天程序的预览效果
  - 10.2 wcf服务器端功能的设计
    - 10.2.1 定义wcf服务契约
    - 10.2.2 定义wcf回调契约
    - 10.2.3 实现服务契约
    - 10.2.4 客户端注册功能的实现
    - 10.2.5 绘图方法的实现
    - 10.2.6 配置wcf服务器
  - 10.3 silverlight客户端的设计
    - 10.3.1 添加对wcf服务的引用
    - 10.3.2 设计主用户界面
    - 10.3.3 实现用户注册到服务器功能
    - 10.3.4 实现duplexclienthelper服务帮助类
    - 10.3.5 响应notifyreceived事件更新客户端
    - 10.3.6 处理客户端登录事件
    - 10.3.7 实现客户端绘图功能
    - 10.3.8 使用drawingarea类绘图
    - 10.3.9 处理canvas鼠标事件
    - 10.3.10 实现绘图处理代码

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 10.3.11 在多个客户端之间同步绘图数据
- 10.3.12 使用canshhelper类将绘图数据打包
- 10.3.13 使用jsonserializerhelper转换json数据
- 10.3.14 使用客户端回调功能更新绘图板
- 10.3.15 实现聊天记录的发送
- 10.4 关键技术讲解
  - 10.4.1 使用wcf服务的双向通信
  - 10.4.2 理解wcf服务的线程模型
- 10.5 小结
- 第11章 推箱子游戏 ( wpf技术实战 )
  - 教学视频：42分钟
  - 11.1 推箱子游戏概述
    - 11.1.1 游戏运行原理
    - 11.1.2 示例游戏效果预览
  - 11.2 基于mvvm的游戏逻辑实现
    - 11.2.1 实现全局控制类game
    - 11.2.2 game类的属性定义
    - 11.2.3 加载游戏关卡
    - 11.2.4 使用synchronizationcontext处理线程同步
    - 11.2.5 设置游戏完成状态
    - 11.2.6 与游戏相关的一些方法
    - 11.2.7 实现关卡类level
    - 11.2.8 使用level类的load()方法加载关卡数据
    - 11.2.9 根据地图构建方块
    - 11.2.10 实现游戏方格对象
    - 11.2.11 更新方块的内容
    - 11.2.12 实现游戏方格内容对象
    - 11.2.13 实现箱子对象
    - 11.2.14 实现移动、跳转和推送方法
    - 11.2.15 command模式的实现
    - 11.2.16 commandmanager类与ui交互
    - 11.2.17 定义actor角色类
    - 11.2.18 实现actor的单步移动操作
    - 11.2.19 实现actor的跳转操作
  - 11.3 实现游戏用户界面
    - 11.3.1 使用expression design设计图案
    - 11.3.2 实现用户主界面
    - 11.3.3 程序启动时加载关卡
    - 11.3.4 更新游戏界面的显示
    - 11.3.5 处理方块单击事件
    - 11.3.6 使用command模式发送命令请求
    - 11.3.7 使用multidatatrigger改变方块外观
  - 11.4 关键技术讲解
    - 11.4.1 理解synchronizationcontext对象
    - 11.4.2 使用样式触发器动态更改控件外观
  - 11.5 小结
- 第12章 文件夹同步服务程序 ( wcf和windows服务 )

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

教学视频：44分钟

- 12.1 文件夹同步服务程序概述
    - 12.1.1 软件实现的功能
    - 12.1.2 程序使用效果预览
    - 12.1.3 项目文件夹介绍
  - 12.2 实现文件同步核心功能
    - 12.2.1 实现文件夹同步项
    - 12.2.2 文件夹同步项syncitem类
    - 12.2.3 实现后台同步线程
    - 12.2.4 实现文件夹同步项集合对象
    - 12.2.5 实现文件比较对象fileinfoex
    - 12.2.6 实现文件同步操作列表对象
    - 12.2.7 实现文件同步update()方法
    - 12.2.8 实现文件备份操作
    - 12.2.9 实现配置类syncsettings
    - 12.2.10 从xml文件中加载配置文件
    - 12.2.11 将配置保存为xml文件
  - 12.3 文件同步windows服务技术实现
    - 12.3.1 创建windows服务项目
    - 12.3.2 重载onstart服务方法
    - 12.3.3 实现updatethread线程方法
    - 12.3.4 实现服务自安装
  - 12.4 实现使用命名管道的wcf服务
    - 12.4.1 定义和实现服务契约
    - 12.4.2 创建命名管道服务器和客户端
  - 12.5 实现监控和配置项目
    - 12.5.1 用户主界面设计
    - 12.5.2 在主窗口中启动或停止服务
    - 12.5.3 实现配置服务窗口
    - 12.5.4 动态安装和卸载服务功能的实现
    - 12.5.5 保存与删除同步项
    - 12.5.6 实现添加与编辑同步项窗口
    - 12.5.7 使用同步项更新用户界面
    - 12.5.8 验证同步项数据
  - 12.6 关键技术讲解
    - 12.6.1 使用wcf开发命名管道程序
    - 12.6.2 使用程序代码控制windows服务
  - 12.7 小结
- 第13章 安全删除小管家（windows文件管理技术）
- 教学视频：33分钟
- 13.1 安全删除小管家概述
    - 13.1.1 使用sdelete程序安全删除文件
    - 13.1.2 程序使用预览
  - 13.2 程序核心功能实现
    - 13.2.1 使用.net互操作获取文件信息
    - 13.2.2 使用explorerfileinfo类保存文件信息
    - 13.2.3 实现应用程序日志类logger

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 13.2.4 sdelete执行封装类filecleaner
- 13.2.5 调用sdelete执行安全删除
- 13.2.6 用户选项类useroptions的实现
- 13.2.7 保存和加载选项文件
- 13.3 用户界面的实现
  - 13.3.1 实现用户主窗体
  - 13.3.2 初始化树视图
  - 13.3.3 使用.net 4.0 任务和延续任务填充treeview控件
  - 13.3.4 在后台线程更新treeview控件
  - 13.3.5 使用filesystemwatcher监控文件变更
  - 13.3.6 使用并行任务获取文件列表
  - 13.3.7 实现listview文件拖拽操作
  - 13.3.8 安全删除所选择的文件
  - 13.3.9 使用backgroundworker控件异步删除文件
  - 13.3.10 响应backgroundworker控件事件
  - 13.3.11 实现listview的自定义排序
  - 13.3.12 实现单实例应用程序
- 13.4 理解.net 4.0并行编程
- 13.5 小结
- 第14章 账单管理程序 (wpf分层架构实战)
  - 教学视频: 34分钟
  - 14.1 账单管理程序概述
    - 14.1.1 理解软件分层架构
    - 14.1.2 账单管理程序预览
  - 14.2 数据访问层的实现
    - 14.2.1 实现数据访问管理者接口
    - 14.2.2 定义数据访问xml架构
    - 14.2.3 实现数据访问实体类
    - 14.2.4 实现xml数据访问类
    - 14.2.5 实现单件模式提供单实例访问
    - 14.2.6 实现xml文件的加载与创建
    - 14.2.7 使用读取/写入线程模式读取账单数据
    - 14.2.8 使用读取/写入线程模式新增账单数据
    - 14.2.9 使用读取/写入线程模式删除账单数据
    - 14.2.10 使用读取/写入线程模式更新账单数据
    - 14.2.11 xml数据访问层设置项
  - 14.3 业务逻辑层的实现
    - 14.3.1 实现业务逻辑层契约接口
    - 14.3.2 实现billsmanager业务逻辑处理类
    - 14.3.3 实现业务逻辑方法
  - 14.4 表示层的实现
    - 14.4.1 定义主用户界面
    - 14.4.2 定义idatagridproxy操作代理
    - 14.4.3 recentbillsdatagridproxy类操纵datagrid
    - 14.4.4 处理属性与集合变更通知
    - 14.4.5 更新数据源
    - 14.4.6 实现账单图表显示功能

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 14.4.7 定义icharting接口
- 14.4.8 使用策略模式设置图表显示外观
- 14.4.9 动态变更图表类型
- 14.4.10 实现账单管理多语言显示功能
- 14.4.11 使用resourcemanager设置界面显示语言
- 14.5 使用booleanswitch和trace记录程序运行信息
- 14.6 小结
- 第15章 用wpf打造幻灯片式图片浏览器 ( wpf用户界面技术 )  
教学视频：26分钟
  - 15.1 图片浏览器用户界面设计
    - 15.1.1 使用expression design设计用户界面图形
    - 15.1.2 定义导航面板用户控件
    - 15.1.3 导航按钮的布局
    - 15.1.4 使用multibinding控制面板显示
    - 15.1.5 实现多值转换器
    - 15.1.6 定义导航按钮命令
    - 15.1.7 实现图片文件夹选择功能
    - 15.1.8 使用样式选择器动态改变样式
    - 15.1.9 使用模板选择器动态改变模板
    - 15.1.10 定制treeviewitem的显示样式
    - 15.1.11 定制treeviewitem的控件模板
    - 15.1.12 实现自定义控件informationbasecheckbox
    - 15.1.13 实现图片的幻灯播放效果
    - 15.1.14 使用timer类控制播放定时
    - 15.1.15 设计图像显示区域
    - 15.1.16 根据bitmapmetadata元数据旋转图像
  - 15.2 图片浏览器的核心逻辑实现
    - 15.2.1 使用fileenumerator类导航图像
    - 15.2.2 使用assignfiles()方法加载文件列表
    - 15.2.3 使用setfiles()方法加载图像文件列表
    - 15.2.4 实现图片的导览方法
    - 15.2.5 添加历史记录图片列表
    - 15.2.6 实现应用程序配置类settings
    - 15.2.7 实例化settings类
    - 15.2.8 设置配置文件保存路径
    - 15.2.9 保存应用程序配置
    - 15.2.10 实现文件夹信息基类informationbase
    - 15.2.11 实现我的电脑信息类mycomputerinformation
    - 15.2.12 实现驱动器列表类driveinformation
    - 15.2.13 实现文件夹信息类desktopinformation
  - 15.3 关键技术讲解
    - 15.3.1 理解wpf的多值绑定
    - 15.3.2 使用kent.boogaart通用转换器
  - 15.4 小结
- 第3篇 项目案例实战
  - 第16章 音乐商店网站 ( asp.net mvc应用 )  
教学视频：55分钟

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 16.1 开发站点前的配置
  - 16.1.1 预览音乐商店网站
  - 16.1.2 系统架构总览
  - 16.1.3 系统数据库设计
  - 16.1.4 系统文件目录结构
  - 16.1.5 创建母版页和css文件
  - 16.1.6 使用entity framework创建实体模型
- 16.2 音乐专辑列表实现
  - 16.2.1 首页控制器实现
  - 16.2.2 创建首页视图
  - 16.2.3 浏览音乐流派
  - 16.2.4 浏览音乐明细信息
- 16.3 管理音乐列表
  - 16.3.1 基于角色的身份验证
  - 16.3.2 编辑音乐信息
  - 16.3.3 基于模型的数据验证
- 16.4 实现和管理购物车
  - 16.4.1 添加到购物车功能
  - 16.4.2 从购物车中移除功能
  - 16.4.3 提交购物车
- 16.5 关键技术讲解
- 16.6 小结
- 第17章 学生管理系统 ( entity framework在asp.net中的应用 )
  - 教学视频 : 56分钟
  - 17.1 系统分析
    - 17.1.1 需求分析
    - 17.1.2 可行性分析
  - 17.2 系统设计
    - 17.2.1 系统目标
    - 17.2.2 系统功能结构
    - 17.2.3 构建开发环境
    - 17.2.4 系统预览
  - 17.3 数据库设计
    - 17.3.1 数据库表设计
    - 17.3.2 创建实体数据模型
    - 17.3.3 浏览实体数据模型关系
  - 17.4 学生管理功能实现
    - 17.4.1 创建母版页
    - 17.4.2 浏览学生列表
    - 17.4.3 新增学生对象
  - 17.5 课程管理功能实现
    - 17.5.1 课程列表功能实现
    - 17.5.2 添加课程功能实现
  - 17.6 教师管理功能实现
    - 17.6.1 管理教师功能实现
    - 17.6.2 获取相关授课课程
    - 17.6.3 课程详细和学生成绩列表

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 17.6.4 教师课程分配功能实现
- 17.6.5 学生统计功能实现
- 17.7 关键技术讲解
  - 17.7.1 具有层次结构的实体模型
  - 17.7.2 在实体中调用存储过程
  - 17.7.3 使用动态数据功能验证和格式化数据
- 17.8 小结
- 第18章 任务管理系统的设计与实现 ( windows forms和linq to entity实现 )  
教学视频：46分钟
  - 18.1 系统分析
    - 18.1.1 需求分析
    - 18.1.2 可行性分析
  - 18.2 系统设计
    - 18.2.1 系统目标
    - 18.2.2 系统功能结构
    - 18.2.3 构建开发环境
    - 18.2.4 系统总览
  - 18.3 系统数据库设计
    - 18.3.1 数据库设计
    - 18.3.2 使用entity framework生成实体类
  - 18.4 任务管理功能的实现
    - 18.4.1 主窗口设计
    - 18.4.2 任务管理窗口
    - 18.4.3 加载任务列表
    - 18.4.4 格式化datagridview控件
    - 18.4.5 加载所选的task详细信息
    - 18.4.6 使用cellformatting事件格式化单元格
    - 18.4.7 显示任务详细信息
    - 18.4.8 添加/编辑任务窗口
    - 18.4.9 使用linq to entity查询任务
    - 18.4.10 保存任务到数据库
    - 18.4.11 删除选定的任务
    - 18.4.12 任务甘特图窗口
  - 18.5 资源管理功能的实现
    - 18.5.1 资源管理窗口
    - 18.5.2 添加资源窗口
    - 18.5.3 使用errorprovider控件验证表单
    - 18.5.4 保存资源到数据库
    - 18.5.5 删除指定的资源
  - 18.6 类别管理功能的实现
    - 18.6.1 类别管理窗口
    - 18.6.2 添加类别窗口
  - 18.7 关键技术讲解
    - 18.7.1 实现甘特图视图用户控件
    - 18.7.2 实现任务列表用户控件
    - 18.7.3 实现自绘制功能的combobox控件
  - 18.8 小结



## 章节摘录

版权页：插图：回顾C#语言的发展，从1.0到现在的4.0，每一个版本都会增加一些激动人心的特性。比如2.0加入了对泛型的支持，3.0新增了一些语法特性以支持LINQ等开发框架，在C#4.0中增加了动态语言等特性。

要全面理解C#语言，需要全面掌握这些已有的功能和新增特性，这样才能最大限度地发挥C#语言的功能。

1.3.1 C#4.0面向对象编程简介C#是一门纯面向对象的语言。

在C#语言中连基本的数据类型都是派生于System.object的类型，比如int、double等。

与使用Java语言一样，应该具有万事万物皆对象的理念来使用C#进行程序设计，这需要读者具有良好的面向对象编程的思想。

编程是一个非常抽象的工作，需要将现实世界中的实体转化为电脑软件。

面向对象的思想要求用户具有对现实世界中的事物进行抽象的能力。

比如在开发一个生产管理软件时，所有与生产管理相关对象，包含工人、产品、生产单、异常等，都是一个一个的对象。

那么在编写C#代码时，应该仔细考虑这些现实世界中的对象，然后进行分析和对象化。

对象具有属性和方法，以及与这些属性和方法相关联的一系列的事件。

比如生产管理软件中，如果工人是一个对象的话，那么年龄、性别就是工人这个对象的属性；可以将工人工作这个行为当作是工人这个对象的方法；到了下班的时间工人要下班，可以将在这个时间触发的行为称之为事件。

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

### 编辑推荐

《C#典型模块与项目实战大全》源代码、《C#典型模块与项目实战大全》教学视频、赠送的.NET学习视频.....融汇.NET的9大最新技术，整合.NET的4大框架解决方案，精选13个典型模块和3个项目案例，实战.NET应用开发。

提供极具价值的可扩展程序模块，提高开发效率、实战为王，展示实际项目案例的开发精髓、追踪最新的前沿技术，真正提高程序员的开发水平、应用当前流行的技术或架构，深入剖析并阐释原理、提供完整的源代码、配套视频和超值赠品。

《C#典型模块与项目实战大全》以实战开发为原则，结合多媒体教学视频，通过.NET开发中最常见的13个典型模块和3个完整的项目案例，详细介绍了Silverlight4、MVVM模式、WPF、WCF和Windows服务、ASP.NETMVC与Entity Framework等热门开发技术及其在实际开发中的应用。

通过阅读《C#典型模块与项目实战大全》，可以系统地掌握.NET开发的各种热门技术，并能大大提升您的实战开发水平。

《C#典型模块与项目实战大全》配书光盘中提供了11.5小时配套教学视频和30小时.NET开发教学视频

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>