

<<Visual C#.NET原理与实务>>

图书基本信息

书名：<<Visual C#.NET原理与实务>>

13位ISBN编号：9787512305441

10位ISBN编号：7512305443

出版时间：2010-8

出版时间：中国电力出版社

作者：夏敏捷 编

页数：399

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

DotNet (.NET) 是微软未来的技术发展方向，其强大的技术优势已经渐渐为人们所推崇，并且在全世界也掀起了学习DotNet技术的高潮，掌握该技术，无疑为目前激烈的就业竞争获得了有力武器。作为微软DotNet框架下的核心技术之一，Visual C#.NET经过几年的发展，已经成为主流的开发语言。

本书作者长期从事Visual C#.NET教学与应用开发，在长期的工作学习中，积累了丰富的经验和教训，能够了解在学习编程的时候需要什么样的书才能提高C#开发能力，即以最少的时间投入得到最多的实际应用知识。

本书最大特色是围绕Visual C#.NET综合性案例——“类联众游戏大厅的网络象棋”展开，每一章都最终形成与综合案例相关的所需要的模块。

本书内容包括两篇共10章。

第一篇Visual C#.NET开发技术原理 第1章主要介绍了.NET框架和Visual Studio2008.NET集成开发环境，同时以案例形式介绍面向对象的基本概念，包括类和对象以及需要重点掌握的面向对象的继承性、多态性思想和具体体现。

本章根据类的思想设计出综合性案例设计部分需要的象棋棋子和棋盘类。

第2章主要介绍常用控件，同时向大家展示用Windows窗体来编写程序的特点以及技巧。

本章利用控件数组设计出综合性案例设计部分需要的象棋游戏界面及联众大厅。

第3章介绍了在Visual C#.NET。

语言中，利用.NET框架提供的一整套相当丰富的类库绘制各种图形、处理位图图像和视频，从而建立多媒体程序。

本章最后利用图形技术完善棋子和棋盘类。

第4章主要介绍了Visual C#.NET语言提供的用于文件操作的类，以及如何利用它们实现对文件的存储管理和对文件的读写等各种操作。

本章最后设计出基于文件形式的象棋复盘程序。

<<Visual C#.NET原理与实务>>

内容概要

本书为21世纪高等学校规划教材。

本书最大的特色在于以大家熟悉的“类联众游戏大厅的网络象棋”开发案例为主线，贯穿整本书。

原理篇部分以案例的形式向读者展示了Visual C#.NET的编程精髓，将Visual C#.NET编程中的语法、技巧等方面的知识融会其中，从浅到深，从易到难。

书中内容实例丰富、讲解清晰、力避代码复杂冗长。

简短的案例特别有助于初学者仿效理解、把握问题的精髓，能够帮助读者快速对Visual C#.NET有整体的认识。

综合应用案例篇通过“类联众游戏大厅的网络象棋”综合性案例，配以详细的代码说明和图片解释，使读者在掌握原理篇中提供的技术或技巧后，使用这些技术尝试实现更为复杂的功能，在实践中掌握和领会Visual C#.NET编程的基本技巧和思想精髓。

本书可作为高等院校相关课程的教材使用，也适合初学者和具有一定编程经验的Visual C#.NET用户使用，还可供广大计算机工作者、软件开发者和游戏编程爱好者参考。

书籍目录

前言第一篇 Visual C#.NET开发技术原理 第1章 Visual C#.NET基础 1.1 .NET框架概述 1.2 栈模型的实现 1.3 从Shape抽象类派生出具体形状类 1.4 扑克牌发牌程序 1.5 综合性案例设计部分——中国象棋棋子类和棋盘类设计 第2章 Visual C#.NET控件及其应用 2.1 模拟单项选择题测试 2.2 模拟多项选择题测试 2.3 小学生算术练习程序 2.4 图片自动浏览器 2.5 利用滚动条控件调配颜色 2.6 TreeView控件建立学校系部分层列表 2.7 ListView控件显示学生信息 2.8 计算器程序设计 2.9 扫雷游戏 2.10 综合性案例设计部分——控件数组实现象棋游戏界面 2.11 综合性案例设计部分——联众大厅界面设计 第3章 图形图像和多媒体编程 3.1 图形图像和多媒体相关类概述 3.2 可擦写图形轮廓的实现 3.3 拼图游戏设计 3.4 特殊形状的窗体界面 3.5 制作媒体播放器 3.6 七巧板游戏 3.7 绘图软件 3.8 贪吃蛇游戏 3.9 坦克大战游戏 3.10 综合性案例设计部分——完善棋子类和棋盘类 第4章 文件操作 4.1 文件操作相关类概述 4.2 文件夹浏览器设计 4.3 通讯录程序 4.4 文件分割合并器 4.5 综合性案例设计部分——基于文件形式的象棋复盘程序 第5章 网络编程 5.1 网络通信编程基础 5.2 实现网段扫描 5.3 基于TCP协议的局域网通信程序 5.4 综合性案例设计部分——基于UDP的P2P网络中国象棋 第6章 组件设计 6.1 字符串逆序和排序的简单组件 6.2 汉字验证码图片控件 6.3 渐变背景椭圆按钮控件 6.4 综合性案例设计部分——游戏房间控件 第7章 数据库编程 7.1 ADO.NET数据库访问技术 7.2 按照姓名模糊查询程序 7.3 单项选择题的考试系统 7.4 电子日记软件开发 7.5 学生图像采集存储系统 7.6 综合性案例设计部分——会员登录 第8章 Web应用程序开发 8.1 ASP.NET基础 8.2 统计网站在线人数 8.3 创建可以点击的Web地图 8.4 仿Windows界面的选项卡页面 8.5 网络硬盘开发 8.6 新闻显示处理页面 8.7 学生信息网上管理系统 8.8 综合性案例设计部分——创建网络象棋游戏网站 8.9 综合性案例设计部分——创建象棋游戏网站会员注册页面 第9章 XML技术 9.1 表格形式显示XML文件 9.2 使用ADO.NET中DataSet创建XML文件 9.3 使用ADO.NET中的DataSet读取XML文件 9.4 RSS新闻阅读器制作 9.5 综合性案例设计部分——基于XML的象棋游戏网站留言板 第二篇 Visual C#.NET综合应用案例 第10章 类联众游戏大厅的网络象棋 10.1 功能需求分析 10.2 系统设计 10.3 客户端功能模块的实现 10.4 服务器端功能模块的实现 10.5 小结

章节摘录

3. 抽象类 在C#编程语言中, 抽象类用来表示从面向对象设计中抽象出来的概念, 例如, 桌子和椅子抽象为家具时, 可以将家具作为抽象类, 而表示桌子的类和表示椅子的类都从家具类继承。桌子和椅子都能够被制作, 但是制作的工艺不同。

在家具抽象类中, 可以定义一个抽象的“制作”方法, 但具体的实现需要分别在桌子类和椅子类中定义。

虽然抽象类与接口的作用相类似, 但是也有显著的区别, 抽象类更多地应用于需要扩展的场合, 接口则常用于既定规范和需要多继承的场合。

本案例主要说明了如何在程序中使用抽象类, 技术要点如下: (1)抽象类中定义的抽象方法必须在该类的非抽象子类中提供方法的实现。

抽象类能够同时提供非抽象的方法, 而接口不能定义方法的实现, 这是抽象函数与接口的一个主要区别。

(2)在子类中实现抽象方法的时候, 必须使用override关键字声明该方法是重载父类中的方法。

1.3.2程序设计的思路 定义表示任何形状的Shape抽象类针对不同的形状(圆形、正方形或者长方形)具有不同的功能。

每一个形状都拥有返回其颜色的方法, 不论是正方形还是圆形或者长方形, 返回颜色的方法总是相同的, 因此这个方法可以提取出来放入父类shape中。

这样, 如果有10个不同的形状需要有返回颜色的方法, 现在只需在父类中创建一个方法。

从中可以看到使用抽象会使代码更加简短。

.....

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>