

<<C#程序设计易懂易会教程>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计易懂易会教程>>

13位ISBN编号：9787811230710

10位ISBN编号：7811230712

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：袁开鸿

页数：347

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#程序设计易懂易会教程>>

前言

c#程序设计语言是微软开发基于.NET平台的程序设计语言。

.NET共支持四种程序设计语言：C#，J#，C++和VB。C#是专门用于.NET的程序设计语言，被称为.NET的母语。

c#具有功能强大、简单易用的特点。

作为21世纪才开发出来的新一代程序设计语言，c#汇集了各种程序设计语言的优点，有着其他程序设计语言无法比拟的优势。

C#程序设计语言及其相关环境.NET Framework是近年来最重要的新技术。

.NET提供了一种新环境，在这个环境中，可以开发出运行在Windows上的所有应用程序，也可使用C#编写动态Web页面、XML Web服务、分布式应用程序的组件、数据库访问组件等。

.NET对编写程序的方式进行了革新，可以进行可视化（Visual）程序设计。

所谓可视化程序设计是一种全新的程序设计方法，它允许程序设计人员利用软件本身所提供的各种控件，像搭积木式地构造应用程序的各种界面。

可视化程序设计可以使编程者只编写少量的程序代码，就能完成应用程序的设计，极大地提高了编程人员的工作效率。

充分利用可视化程序设计开发程序的前提是有C#面向对象程序设计的扎实基础。

本书为学习C#程序设计、打好程序设计基础的理想教材。

本书始终围绕易懂易会构思内容结构和细节。

全书分为两部分：c#程序设计基础部分和c#面向对象程序设计部分。

c#程序设计基础部分包括第1～6章，主要介绍程序设计的基本结构、数据类型、方法（函数）使用、字符串、数组。

<<C#程序设计易懂易会教程>>

内容概要

《C#程序设计易懂易会教程》适合作为高等院校特别是高职高专计算机及其他相关专业面向对象程序设计课程教材，也适合作为初、中级程序员的C#面向对象程序设计的参考书。

《C#程序设计易懂易会教程》还是程序设计爱好者自学C#面向对象程序设计的理想教材。

C#程序设计语言是21世纪才开发出来的语言，近向年来相关的书籍主要面向有一定程序设计基础的读者。

《C#程序设计易懂易会教程》为C#程序设计的基础教材，可以从零起点开始学习。

《C#程序设计易懂易会教程》始终围绕易懂易会构思内容结构和细节，主要内容有程序设计基础、类和对象、继承和多态性、委托和事件、接口和异常处理等。

<<C#程序设计易懂易会教程>>

书籍目录

第一篇 C#程序设计基础第1章 程序设计简述1.1 程序设计的发展历程1.2 给一个要求计算机完成的任务1.3 编写简单的C#程序1.4 编写Windows应用程序1.5 Visual Studio.NET开发环境1.5.1 标题栏1.5.2 菜单栏1.5.3 工具栏1.5.4 服务器资源管理器1.5.5 工具箱1.5.6 主窗口1.5.7 解决方案资源管理器1.5.8 属性窗口1.5.9 动态帮助窗口1.6 小结习题第2章 程序设计基础2.1 变量和常量2.1.1 变量2.1.2 变量的作用域2.1.3 常量和const关键字2.2 标识符2.3 关键字2.4 运算符2.5 表达式2.6 小结习题第3章 数据类型3.1 值类型3.1.1 结构类型3.1.2 枚举类型3.2 C#内置数据类型3.2.1 布尔类型3.2.2 整数类型3.2.3 浮点数类型3.2.4 字符类型3.2.5 小数类型3.2.6 字符串类型3.2.7 object类型3.2.8 数值常量和字符常量3.3 引用类型3.3.1 数组类型3.3.2 类类型3.3.3 接口类型3.3.4 委托类型3.4 数据类型转换3.4.1 隐式转换3.4.2 显式转换3.5 小结习题第4章 程序流程控制4.1 选择结构语句4.1.1 if语句4.1.2 switch语句4.2 循环语句4.2.1 while循环语句4.2.2 dowhile循环语句4.2.3 for循环语句4.2.4 foreach循环语句4.3 跳转语句4.3.1 break语句4.3.2 continue语句4.3.3 goto语句4.3.4 trycatch语句和return语句4.4 小结习题 第5章 方法5.1 程序方法的定义和调用5.1.1 方法的定义.....第6章 字符串和数组第二篇 C#面向对象程序设计第7章 类和对象第8章 继承和多态性第9章 委托和事件第10章 接口 第11章 异常处理第12章 文件操作参考文献

章节摘录

3.3.2 类类型类是面向对象程序设计的重要术语之一。

世界上有形形色色的各类事物，在人类认识它们之前就客观存在，开始不知道它们是什么东西，人们见得多了，就会用一个名称来代替，也就有了类。

有了类之后，人们用简短的语言来描述某事物是该类事物而不是其他事物，要对事物的本质特征进行抽象。

认识的各类事物多了就要考虑取个合适的名称，以免类名混乱。

两地有相同种类的事物，但又存在事物的特色，我们在事物前加上产地，如“沙田柚”等（产地像是命名空间吗？

）。

人们说“人以群分，物以类聚”，类在人类交往中起着非常重要的作用。

类是人类与自然长期斗争的结果。

认识世界改造世界是人类生存的目的。

那么，什么叫类？

类是对一组具有相同特征（数据成员）和相同行为（方法成员）的对象的抽象描述。

程序设计者对类的设计，应选择适当的类的数据成员和方法成员，以够用、方便为目的。

对类的抽象描述得越好，类的生命力越强；程序设计时思路更清晰，程序功能越容易实现，程序的可读性也越好；设计时可避免很多不必要的错误。

人类对万事万物的不断认识，命名了一个一个的类。

对象就是指世界上的万事万物。

可以是有形的（一辆车），也可以是无形的（一项规划）。

世界上的万事万物形态各异，一个对象是一个独立的单位，人们经过对对象的认识，将具有相同属性和行为的对象归为一类。

人们的认识过程是先有对象再归类。

程序设计是要模拟客观现实，开发人员通过仿造人类对类的认识设计类，并通过类来定义产生对象。

即程序设计是先有类后有对象。

这也是为什么程序执行总是从一个类开始的，并要确定一个程序的入口，c}}选择类中的Main（）方法作为程序执行的开始，且该方法执行完后程序就结束。

例如定义一个简单的“人”类，需先定义类，再通过类定义创建对象。

要马上让对象有表现，可在Main（）方法中定义对象，让对象表现出行为（方法）来。

例3.16建立一个类并定义类的对象，完成对象的设置和对象方法的执行。

<<C#程序设计易懂易会教程>>

编辑推荐

《C#程序设计易懂易会教程》为清华大学出版社，北京交通大学出版社出版发行。

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>