

## <<C#程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计>>

13位ISBN编号：9787040269628

10位ISBN编号：7040269627

出版时间：2010-2

出版范围：高等教育

作者：宋文强//熊壮

页数：328

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>

## &lt;&lt;C#程序设计&gt;&gt;

## 前言

本书是为没有学过任何程序设计语言，没有任何编程经验的零起点读者编写的。

C#是一种很好用的编程语言，具有很强的实用性。

利用它提供的系统预定义类和控件，程序员可以轻松、高效率地完成程序编写任务。

正是由于这个原因，越来越多的程序员选择C#作为Windows窗体应用程序和Web应用程序的开发工具。

但是，即使是一个极其简单的C#应用程序，也会生成一大堆的文件，生成结构复杂的框架代码。对于初学者来说，很容易被这种表面现象所迷惑，觉得C#语言不容易掌握。

可能是出于这样的担心，迄今为止国内高校仍然很少有把它作为学生的第一门程序设计语言来实施教学。

编者从事程序设计课程教学30年，从2004年开始讲授C#程序设计，经过5年的实践，感到只要教学内容取舍适中，讲授顺序安排得当，教学方法对路，把C#作为零起点程序设计语言来实施教学是完全可行的，虽然困难确实要多一些，但不如想象中的那么大，学生完全可以掌握得很好。

众所周知，兴趣是最好的老师。

利用丰富的C#控件和组件，很快就能搭建起一个Windows应用程序，只要编写少量的代码，就能实现一个具有实用性的数据库管理程序，或者创建一个Web网站，能够使学生在较短的时间内产生成就感，从而激发学生的学习兴趣。

C#的内容太丰富了，在教学时数有限的情况下，为了使掌握C#的关键知识点，达到今后能独立深入自学的目的，需要在内容的取舍上反复斟酌。

C#是一门完全面向对象的编程语言，各知识点之间的关联性很强，编写教材的时候更需要仔细安排内容的顺序，在讨论一项内容的时候尽量避免涉及后面尚未提到的内容。

Microsoft Visual Studio 2008提供了详细的C#动态提示，在代码输入过程中随时都可能自动弹出与上下文相关的提示信息，因此除非是特别重要或需要经常查阅的对象属性、方法和事件，否则教材中将不会罗列出来。

编者在5年的C#教学实践中陆续编写了多个版本的讲义，经过反复修改，形成了本书的目录结构。

全书共分12章，可用于50~60学时的理论教学（实验学时不计在内），每章都附有适量的练习题，其中的程序设计题也可以作为实验题目，书中打星号（\*）的内容建议选学。

为了控制全书的篇幅，程序阅读理解、代码填空等类型的练习题目都未收集在内。

它们和教学课件一起，以电子文档的形式向读者提供。

很多学习过程序设计语言的读者都有这样的体会：理解和掌握一个知识点，完成作业或实验题目，往往都是从实例模仿、分析开始的，编者本人当年也是这样一路走过来的。

为此，本书中的大部分语法问题是围绕着实例而展开讨论的。

作者收集整理了170多个短小、精致的教学实例，这些实例在知识面覆盖、技巧性、趣味性和实用性等方面，力求做到完美的统一。

认真阅读这些实例的代码和注释，并亲自动手把这些实例输入到计算机中运行，相信对读者是有帮助作用的。

## <<C#程序设计>>

### 内容概要

《C#程序设计》是一本以C#作为入门语言的C#程序设计教材，以培养学生的程序设计基本能力为教学目标。

全书共分12章，重点讲述了程序设计语言的基本概念、面向对象程序设计的基本思想、程序的基本结构与算法实现、Windows应用程序界面设计、文件操作、图形图像处理，以及数据库访问等方面的知识。

作者根据自己多年的教学经验，针对初学者的特点，对C#语言的教学内容做了精心选择和周密安排，力求深入浅出，通俗易懂，突出了案例教学的理念，精选了170多个兼具实用性、趣味性和技巧性的实例，有助于读者更好地理解程序设计的思想。

《C#程序设计》适合作为高等院校的计算机程序设计基础课程教材，也可以作为科技人员自学C#程序设计的参考用书。

配套光盘中包含教材的全部例题代码和教学课件。

## &lt;&lt;C#程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 C#程序设计概述1.1 C#语言简介1.1.1 C#语言的主要特点1.1.2 C#与其他程序设计语言的比较1.2 C#控制台应用程序设计实例1.2.1 C#控制台应用程序的创建1.2.2 C#控制台应用程序的结构1.2.3 C#程序代码的基本书写规则1.3 C# Windows窗体应用程序设计实例1.3.1 C# Windows窗体应用程序的创建1.3.2 C# Windows窗体应用程序的结构本章小结习题第二章 C#语言基础2.1 C#的基本字符集和词汇集2.1.1 字符集2.1.2 词汇集2.2 C#的数据类型2.2.1 布尔型2.2.2 整数类型2.2.3 字符型2.2.4 浮点类型2.2.5 十进制小数型2.3 变量2.3.1 声明变量2.3.2 变量的初始化操作与初值2.3.3 简单类型数据之间的转换2.4 常量2.4.1 文字常量2.4.2 符号常量2.5 运算符与表达式2.5.1 算术运算符2.5.2 关系运算符2.5.3 逻辑运算符2.5.4 位运算符2.5.5 运算符的优先顺序2.6 枚举与结构2.6.1 枚举2.6.2 结构本章小结习题三第三章 程序的基本结构3.1 顺序结构3.1.1 赋值语句3.1.2 控制台输入输出语句3.1.3 输出格式控制3.1.4 消息框3.2 分支结构3.2.1 if语句3.2.2 switch语句3.2.3 条件运算符3.3 循环结构3.3.1 while语句3.3.2 do while语句3.3.3 for语句3.3.4 循环的嵌套3.3.5 循环的退出和跳过本章小结习题三第四章 面向对象程序设计基础4.1 类和对象的基本概念4.1.1 类的创建4.1.2 字段的定义和访问4.1.3 属性的定义和访问4.1.4 方法的定义和调用\*4.1.5 方法的递归调用4.2 重载4.2.1 方法的重载4.2.2 构造函数的重载4.3 类的静态成员4.3.1 静态数据成员4.3.2 静态方法4.4 类的继承4.4.1 继承的实现\*4.4.2 覆盖4.5 命名空间4.5.1 命名空间的概念4.5.2 命名空间的使用本章小结习题四第五章 系统定义类5.1 System.Math类5.1.1 整数乘、除方法5.1.2 取整方法5.1.3 指数和对数方法5.1.4 开方和乘幂方法5.1.5 三角函数方法5.1.6 符号函数方法5.2 System.String类5.2.1 字符串长度属性5.2.2 删除空格方法5.2.3 取子串方法5.2.4 字符串查找与定位方法5.2.5 字符串插入、移除与填充方法5.2.6 字符串比较方法5.2.7 字母大小写转换方法5.2.8 字符串替换方法5.3 System.Text.StringBuilder类5.3.1 使用Append()方法追加字符串5.3.2 使用AppendFormat()方法控制输出格式5.4 System.DateTime类5.4.1 常用的日期与时间属性5.4.2 常用的日期与时间方法5.4.3 日期与时间格式化\*5.4.4 日期与时间的计算5.5 System.Random类5.5.1 System.Random类对象的创建5.5.2 随机数序列的应用实例本章小结习题五第六章 数组6.1 数组的定义和引用6.1.1 一维数组的定义6.1.2 一维数组的初始化6.1.3 一维数组元素的引用6.1.4 用foreach语句遍历数组元素6.1.5 二维数组的定义和引用6.2 数组对象的属性和方法6.2.1 数组对象的属性6.2.2 数组对象的常用方法6.2.3 数组对象的复制方法6.3 Array类的静态方法6.3.1 创建数组的方法6.3.2 清除数组的方法6.3.3 复制数组的方法6.3.4 数组排序的方法6.3.5 数组查找的方法6.4 数组应用举例6.4.1 分类统计6.4.2 矩阵乘法运算6.4.3 Split()方法与字符串数组6.4.4 ToCharArray()方法与字符数组本章小结习题六第七章 窗体和常用控件7.1 窗体7.1.1 窗体的常用属性7.1.2 窗体的常用事件7.1.3 窗体的常用方法7.1.4 多窗体应用程序7.2 常用公共控件7.2.1 按钮控件7.2.2 文本控件7.2.3 简单选择控件7.2.4 列表选择控件7.2.5 图片框控件7.2.6 滚动条控件\*7.2.7 进度条7.3 常用组件7.3.1 图片列表组件7.3.2 定时器组件本章小结习题七第八章 界面设计与对话框8.1 菜单8.1.1 菜单控件8.1.2 访问键和快捷键8.1.3 上下文菜单控件8.2 工具栏和状态栏8.2.1 工具栏控件8.2.2 状态栏控件8.3 对话框8.3.1 打开文件对话框8.3.2 保存文件对话框8.3.3 字体对话框8.3.4 颜色对话框本章小结习题八第九章 文件操作基础9.1 文件管理9.1.1 File类和FileInfo类9.1.2 获取文件基本信息9.1.3 复制文件9.1.4 创建和删除文件9.2 目录和路径管理9.2.1 DirectoryInfo类和DirectoryInfo类9.2.2 Path类9.2.3 创建、删除和移动目录9.2.4 查看指定目录下的文件和子目录9.2.5 复制指定目录下的文件9.2.6 删除指定目录下的文件9.3 文件的读写9.3.1 文件和流的概念9.3.2 字节流的读写9.3.3 字符流的读写9.3.4 二进制流的读写9.3.5 小图片浏览器9.3.6 简单文本编辑程序本章小结习题九第十章 图形图像处理基础10.1 GDI+概述10.1.1 创建Graphics对象10.1.2 获取Graphics对象10.1.3 坐标系10.1.4 工作区10.2 基本的GDI+对象10.2.1 画笔10.2.2 笔刷10.2.3 颜色10.2.4 字体10.3 基本图形绘制10.3.1 绘制线条和形状10.3.2 绘制文本10.3.3 鼠标绘图10.4 图像处理基础10.4.1 图像的显示与保存10.4.2 图像的几何变换10.4.3 图像的动画

## &lt;&lt;C#程序设计&gt;&gt;

效果\*10.4.4 彩色图像转换成灰度图像\*10.4.5 灰度图像转换成伪彩色图像本章小结习题十第十一章 数据库应用11.1 数据库的基本概念11.1.1 表与记录11.1.2 表的结构设计11.2 数据绑定11.2.1 设计时与数据控件的绑定11.2.2 设计时与公共控件的绑定11.3 ADO.NET11.3.1 ADO.NET的体系结构11.3.2 Connection对象11.3.3 Command对象11.3.4 Data Reader对象11.3.5 Data Adapter对象11.3.6 Data Set对象\*11.4 结构化查询语言11.4.1 SQL的构成11.4.2 SQL的语法11.4.3 使用SQL语句查询数据库\*11.5 LINQ技术简介11.5.1 LINQ的语法结构11.5.2 使用LINQ操作集合类型对象11.5.3 使用LINQ操作SQL Server数据库本章小结习题十第十二章 Web应用程序开发12.1 Web应用程序设计概述12.1.1 创建Web应用程序的基本步骤12.1.2 Web应用程序的结构分析12.1.3 Web页面的往返行程12.1.4 Web应用程序中的常用控件12.2 Web应用程序的文件操作12.2.1 虚拟路径与物理路径12.2.2 File Upload控件与文件上传12.2.3 List Box控件与图片文件浏览12.3 Web应用程序的数据库操作12.3.1 Sql Data Source控件与数据库内容浏览12.3.2 Sql Data Source控件与数据库更新12.4 Web应用综合实例——网上书店12.4.1 网上书店的总体设计12.4.2 数据结构12.4.3 核心代码介绍本章小结习题十二参考文献

## <<C#程序设计>>

### 编辑推荐

按照将C#作为程序设计入门课程的要求编写，适合零起点学生的学习。  
内容覆盖面广，结构设置合理，强调了程序设计基本功训练。  
文字论述通俗易懂，例题习题丰富实用，配套课件完整齐全。

<<C#程序设计>>

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>