

## <<C#网络应用高级编程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#网络应用高级编程>>

13位ISBN编号：9787115147356

10位ISBN编号：7115147353

出版时间：2006-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：马骏

页数：221

字数：345000

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#网络应用高级编程>>

### 内容概要

本书是《C#网络应用编程基础》的姊妹篇。  
是在《C#网络应用编程基础》介绍的基础知识之上，进一步讲解利用C#进行各种高级应用编程的方法和技巧。

全书语言简洁，重点突出，思路清晰，实用性强。

本书共分8章。

主要内容包括C#多线程处理、TCP、UDP、SMTP和POP3的高级应用以及P2P应用编程，网络数据加密与解密的方法，三维设计与多媒体编程方法，同时还有与本书配套的上机实验指导、电子教案、所有例题与习题的源程序和全部习题参考解答。

本书可作为高等院校计算机及相关专业高年级学生的教材，也适合有一定的C#语言编程基础，想利用VS2005和C#进行更复杂的高级应用编程的人员阅读。

## &lt;&lt;C#网络应用高级编程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 进程、线程与网络协议 1.1 进程和线程 1.1.1 Process类 1.1.2 Thread类 1.1.3 在一个线程中操作另一个线程的控件 1.2 IP地址与端口 1.2.1 TCP/IP 1.2.2 IPAddress类与Dns类 1.2.3 IPHostEntry类 1.2.4 IPEndPoint类 1.3 套接字 1.3.1 Socket类 1.3.2 面向连接的套接字 1.3.3 无连接的套接字 1.4 网络流 习题 第2章 TCP应用编程 2.1 同步TCP应用编程 2.1.1 使用套接字发送和接收数据 2.1.2 使用NetworkStream对象发送和接收数据 2.1.3 TcpClient与TcpListener类 2.1.4 解决TCP的无消息边界问题 2.2 利用同步TCP编写网络游戏 2.2.1 服务器端编程 2.2.2 客户端编程 2.3 异步TCP应用编程 2.3.1 EventWaitHandle类 2.3.2 AsyncCallback委托 2.3.3 BeginAcceptTcpClient方法和EndAcceptTcpClient方法 2.3.4 BeginConnect方法和EndConnect方法 2.3.5 发送数据 2.3.6 接收数据 2.4 异步TCP聊天程序 2.4.1 服务器端设计 2.4.2 客户端设计 习题 第3章 UDP应用编程 3.1 UDP基础知识 3.2 UDP应用编程技术 3.2.1 UdpClient类 3.2.2 发送和接收数据的方法 3.3 利用UDP进行广播和组播 3.3.1 通过Internet实现群发功能 3.3.2 在Internet上举行网络会议讨论 习题 第4章 P2P应用编程 4.1 P2P基础知识 4.2 P2P应用举例 习题 第5章 SMTP与POP3应用编程 5.1 通过应用程序发送电子邮件 5.1.1 SMTP 5.1.2 发送邮件 5.2 利用同步TCP接收电子邮件 5.2.1 POP3工作原理 5.2.2 邮件接收处理 习题 第6章 网络数据加密与解密 6.1 对称加密 6.2 不对称加密 6.3 通过网络传递加密数据 6.4 Hash算法与数字签名 习题 第7章 三维设计与多媒体编程 7.1 简单的3D设计入门 7.2 DirectX基础知识 7.2.1 左手坐标系与右手坐标系 7.2.2 设备 7.2.3 顶点与顶点缓冲 7.2.4 Mesh对象 7.2.5 法线 7.2.6 纹理与纹理映射 7.2.7 世界矩阵、投影矩阵与视图矩阵 7.2.8 背面剔除 7.3 Primitive 7.4 Mesh 7.5 灯光与材质 7.6 音频与视频 7.7 直接使用SoundPlayer类播放WAV音频文件 习题

## <<C#网络应用高级编程>>

### 编辑推荐

《C#网络应用高级编程》可作为高等院校计算机及相关专业高年级学生的教材，也适合有一定的C#语言编程基础，想利用VS2005和C#进行更复杂的高级应用编程的人员阅读。

<<C#网络应用高级编程>>

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>