

<<精通Silverlight>>

图书基本信息

书名：<<精通Silverlight>>

13位ISBN编号：9787115177001

10位ISBN编号：7115177007

出版时间：2008-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：丁士锋

页数：468

字数：733000

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>

## <<精通Silverlight>>

### 内容概要

Silverlight是微软公司开发的目前极为热门的一种RIA开发技术，本书以Silverlight的最新版本Silverlight 1.1为例，详细介绍了这门新技术的功能、特性。

全书共分为4篇25章，分别介绍了Silverlight的开发环境、Silverlight的设计元素、Silverlight开发的相关技术及方法等内容，最后通过7个极具代表性的示例深入分析了Silverlight的设计方式及编程方法。

本书适合想学习Silverlight的初学者阅读，也适合具有一定Silverlight经验，想深入、全面学习Silverlight的读者参考。

## 书籍目录

第1篇 Silverlight入门与开发环境	第1章 Silverlight基础	1.1 Silverlight概述	1.1.1 Silverlight是什么
	1.1.2 Silverlight能做什么	1.1.3 跨平台的用户体验	1.1.4 可扩展的编程模型和协作工具
	1.1.5 高质量、低成本的多媒体技术	1.1.6 结合数据、服务器和服务	
1.2 Silverlight实例概览	1.2.1 多媒体播放器	1.2.2 演示网站	1.3 下载和安装Silverlight
1.3.1 Silverlight版本介绍	1.3.2 Silverlight 1.0简介	1.3.3 Silverlight 1.1的新特性	
1.3.4 客户端Silverlight运行时	1.3.5 Silverlight开发工具和SDK	1.4 第一个Silverlight应用程序	
1.4.1 创建Silverlight项目	1.4.2 编写XAML代码	1.4.3 使用Blend 2设计动画	
1.4.4 编写后台代码控制动画	1.5 Silverlight项目文件结构	1.5.1 Web页面	
1.5.2 XAML与代码后置文件	1.5.3 CreateSilverlight.js创建Silverlight插件	1.5.4 Silverlight.js辅助文件	
1.5.5 项目文件的关系	1.6 小结	第2章 Silverlight技术概述	
2.1 位图和矢量图	2.1.1 位图	2.1.2 矢量图	2.2 什么是WPF
2.3.1 什么是语言集成查询 (LINQ)	2.3.2 LINQ示例	2.3.3 简单查询	2.3 LINQ简介
2.3.4 条件查询	2.3.5 联合查询	2.3.6 聚合查询	2.4 Silverlight架构总览
2.4.1 Silverlight平台	2.4.2 核心呈现框架	2.4.3 Silverlight的.NET框架特性	2.4.4 附加的Silverlight编程特性
2.4.2 核心呈现框架	2.5 小结	第3章 Silverlight工具集	3.1 Visual Studio 2008集成化开发环境
3.1.1 开发多个.NET框架版本应用程序	3.1.2 JavaScript的智能提示和调试功能	3.1.3 增强的Web设计时支持	3.1.4 对.NET Framework新项目的支持
3.1.3 增强的Web设计时支持	3.1.4 对.NET Framework新项目的支持	3.2 Microsoft Expression设计工具简介	
3.2.1 Microsoft Expression Blend 2交互式设计工具	3.2.2 Microsoft Expression Design图形设计工具	3.3 小结	第2篇 Silverlight设计元素
4.1 XAML基本语法	4.1.1 什么是XAML	4.1.2 定义XAML对象	4.1.3 XAML属性
4.1.4 特性 (Attribute) 语法	4.1.5 使用属性 (Property) 元素语法	4.1.6 使用内容元素语法定义属性	4.1.7 使用隐式集合语法设置属性
4.1.8 使用附加属性	4.1.9 XAML与代码后置文件	4.2 编写XAML	4.2.1 使用Visual Studio 2008开发XAML
4.2.2 使用Microsoft Express Blend可视化编写XAML	4.3 小结	第5章 Silverlight对象模型	
5.1 Silverlight模型分类	5.1.1 文档对象模型	5.1.2 Silverlight对象模型	5.1.3 对象模型的混合
5.2 Silverlight对象定位	5.2.1 画布对象	5.2.2 定位路径、几何图形和其他形状	5.2.3 变换
5.2.4 z轴顺序	5.3 小结	第6章 Silverlight图形元素	
6.1 Canvas对象	6.1.1 Canvas对象设置	6.1.2 x:Name属性	6.1.3 xmlns和xmlns:x属性
6.1.4 Loaded属性	6.1.5 x:Class属性	6.1.6 Width和Height属性	6.1.7 Background属性
6.1.8 Canvas.Left, Canvas.Top, Canvas.Zindex属性	6.1.9 Opacity属性	6.1.10 向Canvas中添加图形元素	6.1.11 嵌套Canvas
6.1.12 拖动画布示例	6.2 文本和字体	6.2.1 TextBlock元素	6.2.2 文本字体设置
6.2.3 格式化文本	6.2.4 文本前景填充	6.2.5 文本换行	6.2.6 文本修饰
6.2.7 文字变换效果	6.2.8 使用旋转变换	6.2.9 使用缩放变换	6.2.10 使用倾斜变换
6.2.11 使用移动变换	6.2.12 中文文本的显示	6.3 Brushes画刷	6.3.1 SolidColorBrush单色画刷
6.3.2 LinearGradientBrush线性渐变画刷	6.3.3 RadialGradientBrush放射渐变画刷	6.3.4 ImageBrush图像画刷	6.3.5 VideoBrush影像画刷
6.4 图像元素	6.4.1 Image元素介绍	6.4.2 透明和遮罩效果	6.4.3 图像的裁切
6.5 图形对象Shapes	6.5.1 图形对象简介	6.5.2 绘制直线	6.5.3 绘制矩形
6.5.4 绘制多边形	6.5.5 绘制椭圆	6.5.6 绘制多线形	6.5.7 使用路径工具
6.6 几何图形	6.6.1 几何图形简介	6.6.2 简单几何图形	6.6.3 路径几何图形
6.6.4 几何图形的组合	6.6.5 小型几何语言	6.7 Silverlight变换特性	6.7.1 图形变换简介
6.7.2 RotateTransform旋转变换	6.7.3 ScaleTransform缩放变换	6.7.4 SkewTransform扭曲渐变	6.7.5 TranslateTransform移动变换
6.7.6 MatrixTransform矩阵变换	6.7.7 TransformGroup变换组合	6.8 小结	第7章 多媒体
7.1 MediaElement对象			

## &lt;&lt;精通Silverlight&gt;&gt;

7.1.1 简单的多媒体播放	7.1.2 常用MediaElement属性介绍	7.1.3 交互式多媒体播
放	7.1.4 全屏模式	7.1.5 时间线标志
7.1.6 在Silverlight中使用播放列表	7.2	
Microsoft Expression Encoder简介	7.2.1 使用Microsoft Expression Encoder创建时间线标志	
7.2.2 使用Microsoft Expression Encoder创建脚本命令	7.3 小结	第8章 动画
8.1 动画特性	8.1.1 Silverlight动画简介	8.1.2 一个简单的动画示例
8.1.3 动画类型	8.1.4	
动画的基本属性	8.1.5 基本类型动画	8.1.6 DoubleAnimation动画
8.1.7	ColorAnimation动画	8.1.8 PointAnimation动画
8.1.9 添加多个动画	8.2 交互式动画	
8.2.1 Storyboard故事板对象	8.2.2 一个简单的交互式动画示例	8.2.3 将故事
板作为资源	8.3 关键帧动画制作	8.3.1 关键帧动画技术简介
8.3.2 关键帧动画类型	8.3.3 DoubleAnimationUsingKeyFrames关键帧动画	8.3.4 ColorAnimationUsingKeyFrames关
键帧动画	8.3.5 PointAnimationUsingKeyFrames关键帧动画	8.3.6 关键帧动画的基本属性
8.3.7 关键帧属性	8.3.8 内插方法简介	8.3.9 Linear线性内插方法
8.3.10	Discrete离散内插方法	8.3.11 Splined样条内插方法
8.4 小结	第9章 案例学习：电子时钟	
9.1 设计时钟	9.1.1 时钟结构	9.1.2 设计时钟外框
9.1.3 设计时钟斜面	9.1.4 设计时钟指针	9.1.5 添加时钟指针动画
9.1.6 编程控制指针	9.2 小结	
第10章 Microsoft Expression Blend 2设计工具	10.1 基本操作	10.1.1 用户界面介绍
10.1.2 绘制基本图形	10.2 添加动画	10.2.1 创建故事板
10.2.2 添加关键帧	10.2.3 添加动画控制代码	10.3 添加多媒体元素
10.3.1 添加MediaElement对象	10.3.2 添加多媒体裁切效果	10.4 小结
第3篇 Silverlight开发	第11章 使用.NET开发Silverlight应	
用程序	11.1 创建一个Silverlight项目	11.1.1 设计图形元素
11.1.2 添加提示文本	11.1.3 编写后台代码	11.1.4 Silverlight程序集介绍
11.2 如何调试Silverlight应用程序	11.3 处理异常和错误	11.3.1 添加应用程序异常
11.3.2 XAML代码的错误处理	11.4 小结	第12章 创建交互式应用程序
12.1 在x:Class中创建事件处理	12.2 处理键盘和	
鼠标事件	12.2.1 鼠标事件	12.2.2 MouseEventArgs参数
12.2.3 鼠标动画示例-简单	12.2.4 事件冒泡机制	12.2.5 鼠标托动编程
12.2.6 拖动编程示例	12.3	
处理键盘事件	12.3.1 添加键盘事件	12.3.2 KeyboardEventArgs参数
12.3.3 键盘事	件示例	12.4 使用Silverlight SDK中的控件
12.4.1 Button按钮控件	12.4.2 RepeatButton	
按钮控件	12.4.3 GripThumb按钮控件	12.4.4 Thumb按钮控件
12.4.5 按钮控件继	承层次结构	12.4.6 Slider拖动条控件
12.4.7 ScrollBar滚动条控件	12.4.8	
ScrollViewer滚动查看器控件	12.4.9 ListBox列表框控件	12.5 创建Silverlight用户控件
12.5.1 创建Silverlight类库项目	12.5.2 定义控件外观	12.5.3 定义控件属性
12.5.4	添加控件事件	12.5.5 测试自定义控件
12.6 动态创建控件	12.6.1 使用.NET代码创	
建控件	12.6.2 动态绘制矩形示例	12.6.3 从XAML代码中创建控件
12.6.4 鼠标跟	随示例	12.7 小结
第13章 使用Downloader对象	13.1 Downloader对象简介	13.1.1
13.1.2 创建和初始化Downloader对象	13.1.3 显示下载进度条	13.1.4 接
收Downloader对象内容	13.1.5 Downloader对象的属性和方法	13.2 使用Downloader对象下
载多个文件	13.3 自定义进度条示例	13.3.1 圆形进度显示
13.3.2 进度条代码实现	13.4 小结	第14章 XML文件处理
14.1 获取远程XML	14.2 使用XmlReader读取XML文	
件	14.2.1 XmlReader对象简介	14.2.2 读取XML元素
14.2.3 读取XML属性	14.3 使用XmlWriter写入XML文件	14.3.1 XmlWriter简介
14.3.2 写入元素	14.3.3	
写入属性	14.3.4 XmlWriter综合示例	14.4 用XamlReader类动态加载XAML代码
14.5	XML文件和XamlReader示例程序	14.5.1 获取XML文件内容
14.5.2 读取和写入XML	14.5.3 加载XAML文档	14.6 小结
第15章 客户端与服务器端通信	15.1 Silverlight中应	
用Web服务	15.1.1 创建Web服务	15.1.2 创建Silverlight应用程序
15.1.3 Silverlight	项目与Web服务的部署	15.2 实例体验：基于Web服务的RSS阅读器
15.2.1 创建Web服务	15.2.2 使用Xinq解析XML文件	15.2.3 创建Silverlight项目
15.3 小结	第16章	
Silverlight与HTML的交互	16.1 在托管代码中访问HTML DOM元素	16.1.1 获取浏览器信息

## &lt;&lt;精通Silverlight&gt;&gt;

- 16.1.2 使用HtmlPage类
- 16.1.3 使用HtmlDocument类访问DOM元素
- 16.1.4 使用HtmlElement类
- 16.1.5 为DOM元素绑定事件
- 16.2 Silverlight与HTML交互示例
- 16.2.1 XAML代码定义
- 16.2.2 定义DOM元素事件
- 16.2.3 编写托管代码绘制螺旋
- 16.3 JavaScript代码与C#托管代码的交互
- 16.3.1 使用托管代码调用JavaScript代码
- 16.3.2 使用JavaScript代码访问托管代码
- 16.4 自动调整画布尺寸的示例
- 16.4.1 处理浏览器的尺寸变化
- 16.4.2 调整Silverlight插件的尺寸
- 16.5 小结
- 第17章 Silverlight文件处理
- 17.1 使用隔离存储区
- 17.1.1 初始化隔离存储区
- 17.1.2 在隔离存储区中操作文件
- 17.2 使用Silverlight上传文件
- 17.2.1 OpenFileDialog对象简介
- 17.2.2 打开文本文件
- 17.2.3 选择多个文件
- 17.2.4 使用Web Services上传文件
- 17.2.5 获取服务器端文件列表
- 17.3 小结
- 第18章 Silverlight与ASP.NET的集成
- 18.1 Microsoft ASP.NET Futures简介
- 18.1.1 安装Microsoft ASP.NET Futures
- 18.1.2 使用ASP.NET中的XAML服务器端控件
- 18.1.3 使用Media服务器控件
- 18.2 在ASP.NET中动态创建XAML
- 18.2.1 使用内联XAML创建动态界面
- 18.2.2 在Server端处理Silverlight中的事件
- 18.2.3 在Server端动态创建XAML代码片断
- 18.3 小结
- 第4篇 Silverlight实战
- 第19章 相册系统实战
- 19.1 设计相册系统外观
- 19.1.1 设计图片的显示
- 19.1.2 设计图片的动画
- 19.1.3 添加相册标题
- 19.2 编写C#代码
- 19.2.1 加载图片
- 19.2.2 编写鼠标事件代码
- 19.3 小结
- 第20章 视频播放器
- 20.1 设计用户界面
- 20.1.1 设计播放器背景
- 20.1.2 设计播放列表窗口
- 20.1.3 设计播放窗体
- 20.1.4 定义播放列表折叠动画
- 20.2 编写控制代码
- 20.2.1 定义状态枚举
- 20.2.2 定义Page\_Loaded事件
- 20.2.3 使用SetupListbox方法关联播放列表事件
- 20.2.4 ListBoxItem类
- 20.2.5 播放列表滚动条
- 20.2.6 播放列表的折叠编程
- 20.2.7 加载多媒体文件
- 20.2.8 调整播放进度条
- 20.2.9 播放器控制按钮
- 20.3 小结
- 第21章 SilverlightSurface电子图片夹剖析
- 21.1 程序结构分析
- 21.2 图片夹用户控件
- 21.2.1 用户控件XAML设计
- 21.2.2 用户控件程序代码
- 21.3 Silverlight项目结构
- 21.4 小结
- 第22章 Silverlight统计图表
- 22.1 创建统计图表用户控件
- 22.1.1 在VS 2008中创建Silverlight用户控件
- 22.1.2 设计用户界面
- 22.1.3 定义图表属性
- 22.1.4 控件加载时初始化图表数据
- 22.1.5 布局图表
- 22.1.6 加载图表数据
- 22.1.7 绘制图表
- 22.2 使用图表控件
- 22.2.1 创建Silverlight项目
- 22.2.2 添加图表控件
- 22.2.3 将Silverlight项目添加到ASP.NET中
- 22.3 小结
- 第23章 Silverlight UI控件示例
- 23.1 UI控件基础
- 23.1.1 类层次结构
- 23.1.2 ControlBase基类
- 23.1.3 ButtonBase按钮控件基类
- 23.1.4 ScreenBase屏幕显示控件基类
- 23.2 实现UI控件
- 23.2.1 实现SimpleButton按钮控件
- 23.2.2 实现简单的模式对话框控件
- 23.2.3 实现向导控件
- 23.2.4 实现主屏幕控件
- 23.3 使用Silverlight UI控件
- 23.4 小结
- 第24章 基于TreeView控件的相册
- 24.1 项目基础结构
- 24.1.1 类层次结构
- 24.1.2 ControlBase控件基类
- 24.1.3 ButtonBase与PanelBase抽象基类
- 24.1.4 PanelChildrenCollection面板子元素集合类
- 24.2 实现TreeView控件
- 24.2.1 实现折叠按钮控件
- 24.2.2 实现TreeNode控件
- 24.2.3 TreeNodeCollection节点集合类
- 24.2.4 实现TreeView控件
- 24.3 实现AnimatedFlowPanel动画面板控件
- 24.3.1 AnimatedFlowPanel面板介绍
- 24.3.2 实现AnimatedFlowPanel控件
- 24.4 实现WallPaperViewer图片查看器
- 24.4.1 设计WallPaperViewer外观
- 24.4.2 实现缩略图按钮ThumbnailButton控件
- 24.4.3 管理和加载图片
- 24.4.4 编写WallPaperViewer后置代码
- 24.5 小结
- 第25章 打气球游戏
- 25.1 程序结构分析
- 25.2 Balloon用户控件实现
- 25.2.1 用户控件XAML设计
- 25.2.2 用户控件程序代码
- 25.3 Silverlight项目分析
- 25.3.1 用户界面设计
- 25.3.2 程序代码设计
- 25.4 小结

## 章节摘录

**第1章 Silverlight基础** Silverlight是微软公司在.NET Framework平台上实现的一个跨平台、跨浏览器的插件。

主要用于创建和分发用于Web和移动设备的下一代多媒体应用, 以及具有丰富交互式的应用程序。Silverlight是一种表现层技术, 通过结合音视频、动画、交互性以及眩目的用户界面, 为Web应用程序提供精彩的多媒体创意和丰富的交互式环境。

**1.1 Silverlight概述** Silverlight是与Flash类似的技术, Flash技术已经发展多年, 从简单的动画制作到交互式动画创建、可编程特性以及近来的视频音频Flash, 现在互联网上很多视频网站都利用Flash技术进行发布。

无数的广告, 个人网站都嵌入了Flash, Flash可谓无所不在。Silverlight曾被冠名为Flash杀手, 这两种技术有很多相似之处。

## <<精通Silverlight>>

### 编辑推荐

以最新的Visual Studio 2008作为开发工具进行讲解 全面介绍Silverlight技术的方方面面,重点讲解其主流应用 深入介绍XAML语言与Silverlight对象模型等热门技术 提供20余个技巧示例和7个热门Silverlight应用实例

#### 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>