第一图书网, tushu007.com

<<Microsoft C# Windows>>

图书基本信息

书名：<<Microsoft C# Windows 程序设计（上下，含光盘）>>

13位ISBN编号：9787301051405

10位ISBN编号：7301051409

出版时间：2002-9

出版时间：北京大学出版社

作者：（美）佩特佐德

页数：1196

译者：天宏工作室

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

内容概要

《Microsoft C# Windows程序设计(上下)》介绍了如何编写在Microsoft Windows环境下运行的程序。
存在许多方式编写这样的程序。
在这本《Microsoft C# Windows程序设计(上下)》中，使用了新的面向对象的程序设计语言C#和名为“Windows Forms”的新式类库，Windows Forms类库是Microsoft · NET Franework的一部分，后者在2000年夏季出现，大约一年半之后被引入。

作者简介

佩特佐德从1985年春天获得Windows1.0SDK的测试版开始Charles Perzold就一直从事Windows 程序设计。
他于1986年12月在杂志上发表了第一篇关于Windows 程序设计的文章，是《Windows程序设计》一书的作者，这是一本经久不衰的畅销书。
他还编著了《Coed：The Hidden Language of Computer Hardware and Software》等书。
他曾经荣获《Windows》杂志颁发的“ Windows Pioneer Award ”奖，并且是获此殊荣的7个人中唯一的一名作家。

书籍目录

简介第一章　控制台本身1.1　C#版本1.2　程序分析1.3　C#名称空间1.4　控制台I／O1.5　C#数据类型1.6　表达式和操作符1.7　条件和循环1.8　对象的跳跃1.9　使用C#的关键特性进行程序设计1.10　静态方法1.11　异常处理1.12　抛出异常1.13　获取和设置属性1.14　构造函数1.15　实例和继承1.16　更宏伟的蓝图1.17　命名约定1.18　几句题外话第二章　欢迎使用windoWs Forms2.1　消息框2.2　窗体2.3　显示窗体2.4　它是一个应用程序，我们想要运行它2.5　主题的多种形式2.6　窗体的属性2.7　事件驱动的输入2.8　处理Paint事件2.9　显示文本2.9.1　字体2.9.2　画刷2.9.3　坐标点2.10　Paint事件很特殊!2.11　多个窗体，多个处理程序2.12　继承窗体2.13　OnPaint方法2.14　Main属于这里吗?2.15　事件和On方法第三章　基本结构3.1　类和结构3.2　二维坐标点3.3　Point数组3.4 Size结构3.5　浮点版本3.6　矩形是一个Point和一个Size3.7　Rectangle属性和方法3.8　大小合适的窗体3.9　窗体和客户区3.10　坐标变换3.11　颜色结构3.12　141种颜色名称3.13　画笔和画刷3.14　系统颜色3.15　已知的颜色3.]6　使用什么?3.17　感受重画3.18　使Hello Word居中3.19　测量字符串3.20　矩形中的文本第四章　文本输出中的练习4.1　系统信息4.2　为文本之间添加间距4.3　属性值4.4　格式化为列4.5　每样东西都是一个对象4.6　列出系统信息4.7　Windows窗体和滚动条4.8　滚动面板控件4.9　sCrollableControl的继承关系4.10　没有控件的滚动4.11　实际数值4.12　保持最新4.13　不要成为一头猪4.14　展望未来第五章　直线、曲线和区域填充5.1　如何获得一个图形对象5.2　画笔简介5.3　直线5.4　打印5.5　属性和状态5.6　图形保真5.7　多重连接的直线5.8　曲线和参数方程5.9　普遍存在的矩形5.10　一般化的多边形5.11　更简单的椭圆5.12　弧线和饼图5.13　填充矩形、椭圆和饼图5.14　偏离1个像素5.15　多边形和填充模式第六章　接近键盘6.1　忽略键盘6.2　谁获得了焦点?6.3　键和字符6.4　键的按下和弹起6.5　Keys枚举6.6　测试修饰键6.7　实际检验6.8　Syslnfo的键盘接口6.9　字符的击键6.10　控制字符6.11　查看键码6.12　调用Win32 API6.13　处理来自外语键盘的输入6.14　输入焦点6.15　丢失的插入符号6.16　回显键字符6.17　从右到左的问题第七章　页面和变换7.1　文本的设备无关性7.2　实际数值是多少?7.3　每英寸的点数7.4　打印机的情况怎样?7.5　手工转换7.6　页单位和页缩放7.7　画笔的宽度7.8　页面变换7.9　保存图形状态7.10　可度量大小7.11　任意坐标7.12　哪些事情不能做7.13　世界坐标变换7.14　总结7.15　线性变换7.16　矩阵简介7.17 Matrix类7.18　切变之类的变形7.19　组合变换第八章　鼠标的历史8.1　鼠标的不利一面8.2　忽略鼠标8.3　一些核心定义8.4　关于鼠标的信息8.5　鼠标滚轮8.6　4种基本的鼠标事件8.7　转动滚轮8.8　鼠标移动8.9　跟踪和捕获鼠标8.10　跟踪的经历8.11　使用接口将代码一般化8.12　单击和双击8.13　与鼠标有关的属性8.14　进入、离开和停留8.15　鼠标光标8.16　点击测试8.17　添加键盘接口8.18　使子类工作8.19　点击测试文本8.20　使用鼠标随意画线第九章　文本和字体9.1　Windows中的字体9.2　字形9.3　字体高度和行距9.4　默认字体9.5　字体的变化形式9.6　使用名称创建字体9.7　磅值的其他名字9.8　度量单位之间的冲突9.9　Font的属性和方法9.10　FontFamily的新字体9.11　理解设计度量9.12　字体系列数组9.13　字体集合9.14　DrawStnng的变化形式9.15　消除文本的锯齿9.16　测量字符串9.17　StringFormat选项9.18　网格匹配和文本匹配9.19　水平和垂直对齐9.20　热键显示9.21　裁剪和删除首尾空白9。22　使用制表位第十章　定时器和时间10.1 Timer类10.2　DateTime结构10.3　本地时间和统一时间lO.4　滴答计数10.5　世界各地的日历10.6　可读的表达方式10.7　一个简单的文化所特有的时钟10.8　流行的外观10.9　模拟时钟10.10　拼图游戏第十一章　图像和位图11.1　位图支持概述11.2　位图文件格式11.3　加载和绘制11。4　图像信息11.5　绘制图像11.6　匹配矩形11.7　旋转和剪切11.8　显示部分图像11.9　在图像上绘制11.10　关于Image一类的更多内容11.11　Bitmap类11.12　使用位图的Hello world11.13　阴影位图11.14　二进制资源11.15　动画11.16　图像列表11.17　图片框第十二章　按钮、标签和滚动条12.1　按钮和单击12.2　键盘和鼠标12.3　控件问题12.4　深入讨论按钮12.5　外观和对齐方式12.6　带有位图的按钮12.7　多个事件处理程序还是一个事件处理程序?12.8　绘制自己的按钮12.9　设置锚点12.10　永久停靠12.11　窗体的子对象12.12　z层叠顺序12.13　复选框12.14　三状态复选框12.15　标签控件12.16　制表位和.Tab键控制顺序12.17　标识控件12.18　自动缩放选项12.18.1　Windows Forms Designer如何使用自动缩放?12.18.2　富有创造性的AutoScaleBaseSize设置12.18.3　深入研究自动缩放12.19　十六进制

计算器12.20　单选按钮和组框12.2l　滚动条12.22　跟踪栏的各种形式第十三章 贝寒尔曲线和其他样条曲线第十四章 菜单第十五章 路径、区域和裁剪第十六章 对话框第十七章 画刷和画笔第十八章 文本框、列表框和旋转框第十九章 字体第二十章 工具栏和状态栏第二十一章 打印第二十二章 树形视图和列表视图第二十三章 元文件第二十四章 剪切、拖动和放置附录A 文件和流附录B 数学类

编辑推荐

Petzold编著的书籍一直是Windows开发的权威。
在这本《Microsoft C# Windows程序设计(上下)》关于NET的WindoWs编程指导中，这位畅销书作者向您展示了如何充分利用 WindoWS Forms这个下一代的Windows编程类库。
您将了解如何使用C#为Windows应用程序创建动态的用户界面和图形输出。
《Microsoft C# Windows程序设计(上下)》使用了大量以C#编写的客户应用程序示例来展示常用技术，并且在最佳编程实践方面给出了大量的实际建议。
有了这《Microsoft C# Windows程序设计(上下)》您很快就会成为C#编程的顶尖高手！

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