

<<C#网络与通信程序设计案例精讲>>

图书基本信息

书名：<<C#网络与通信程序设计案例精讲>>

13位ISBN编号：9787302136736

10位ISBN编号：7302136734

出版时间：2006-10

出版时间：清华大学出版社

作者：吴晨

页数：395

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#网络与通信程序设计案例精讲>>

内容概要

《C#网络与通信程序设计案例精讲》通过经典案例详细讲解了用C#语言开发网络与通信程序的方法和技巧。

全书分为两个部分。

第1部分是C#网络编程基础，介绍了C#集成开发环境、网络编程基础知识、网络应用开发流程。

第2部分是C#案例应用部分，共开发了10个完整的网络与通信技术系统；包括FTP服务器和客户端、电子邮箱客户端、聊天室、多线程下载、电子书店、网络游戏、浏览器、通信系统、Telnet客户端等。

案例讲解详细，涵盖面广，并都有一定的工程背景，具有很强的实用性。

读者通过《C#网络与通信程序设计案例精讲》的学习，即可洞悉C#网络与通信编程的特色和优点，又可把这些技术应用到实际开发中。

书籍目录

- 第1章 C#网络编程基础 11.1 Visual C#集成开发环境 21.1.1 起始页 21.1.2 解决方案资源管理器 31.1.3 类视图 41.1.4 服务器资源管理器 41.1.5 属性窗口 51.1.6 工具箱窗口 51.2 Visual C#网络通信编程基础 61.2.1 网络体系结构与网络编程 61.2.2 .NET中的网络编程组件 71.2.3 .NET中的Socket编程 71.3 Visual C#网络应用开发流程 71.3.1 系统功能分析 81.3.2 系统设计 81.3.3 系统实现 81.3.4 程序的调试和运行 12
- 第2章 FTP服务器 162.1 FTP协议 172.1.1 FTP命令 172.1.2 FTP响应 182.2 必备知识 192.2.1 接收命令 192.2.2 发送响应和数据 202.2.3 如何获取本机IP地址 212.3 系统功能 232.3.1 主界面 232.3.2 登录管理 242.3.3 目录管理 242.3.4 文件传输 252.4 系统设计 252.5 系统实现 272.5.1 服务器主界面 272.5.2 封装客户信息 322.5.3 处理客户端的请求 392.6 程序的运行和测试 50
- 第3章 FTP客户端 523.1 FTP命令 533.1.1 连接操作 533.1.2 设置模式 553.1.3 目录操作 563.1.4 发送操作 583.1.5 获取操作 583.1.6 其他命令 593.2 必备知识 593.2.1 TreeView和ListView的使用 603.2.2 文件访问方法 633.3 系统功能 643.3.1 主界面 643.3.2 登录管理 653.3.3 目录管理 653.3.4 文件传输 663.4 系统设计 663.5 系统实现 683.5.1 主界面 683.5.2 登录和退出服务器 733.5.3 进入目录 763.5.4 显示当前目录 773.5.5 删除文件或者目录 783.5.6 创建子目录 783.5.7 目录或者文件改名 783.5.8 列目录 793.5.9 发送文件 833.5.10 接收文件 863.5.11 其他功能 873.6 程序的运行和测试 88
- 第4章 电子邮箱客户端 904.1 POP和SMTP协议 914.1.1 POP3协议 914.1.2 SMTP协议 944.2 必备知识 964.2.1 发送命令 964.2.2 解析邮件 974.3 系统功能 1014.3.1 主界面 1014.3.2 账户管理 1024.3.3 新建邮件 1034.3.4 接收/发送邮件 1044.4 系统设计 1044.4.1 数据库设计 1044.4.2 主要功能设计 1054.5 系统实现 1084.5.1 主程序框架 1084.5.2 封装邮件信息 1174.5.3 封装账号信息 1204.5.4 封装邮件操作功能 1244.5.5 基于POP3/SMTP的邮件接收和发送操作 1294.5.6 设置邮箱账号 1404.5.7 邮箱属性 1434.5.8 编辑邮件 1474.5.9 接收和发送进度显示 1494.6 程序的运行和测试 149
- 第5章 基于Socket的聊天室 1505.1 服务器/客户端聊天室模型 1515.2 必备知识 1525.2.1 聊天协议的应答 1525.2.2 聊天状态 1535.2.3 聊天命令 1535.3 系统功能 1545.3.1 聊天室服务器 1555.3.2 聊天室客户端 1555.4 系统设计 1565.4.1 聊天室服务器的协议解析流程 1565.4.2 聊天室客户端的协议解析流程 1585.5 系统实现 1595.5.1 服务器端设计 1595.5.2 客户端设计 1705.6 程序的运行和测试 177
- 第6章 多线程下载 1816.1 多线程概述 1826.2 必备知识 1826.2.1 Thread(线程)类 1826.2.2 WebClient类 1836.2.3 WebRequest类 1846.3 系统功能 1846.4 系统设计 1846.5 系统实现 1856.5.1 主程序架构 1856.5.2 线程的创建 1906.5.3 停止线程 1906.5.4 文件下载 1916.6 程序的运行和测试 194
- 第7章 基于Web的电子书店 1957.1 Web应用概述 1967.2 必备知识 1967.2.1 存储过程 1967.2.2 ASP.NET调用存储过程 1987.3 系统功能 1997.3.1 主界面 1997.3.2 用户登录管理 1997.3.3 图书查询 2007.3.4 浏览图书信息 2027.3.5 购物车 2027.4 系统设计 2037.4.1 数据库设计 2047.4.2 模块设计 2067.5 系统实现 2087.5.1 主程序架构 2097.5.2 用户注册 2257.5.3 用户登录 2287.5.4 用户信息修改 2307.5.5 按类型查询图书 2337.5.6 详细查询 2367.5.7 浏览图书信息 2397.5.8 购物车模块 2417.6 程序的运行和测试 251
- 第8章 网络游戏 2538.1 网络游戏概述 2548.2 必备知识 2548.3 系统功能 2558.3.1 登录界面 2558.3.2 游戏主界面 2558.3.3 连接服务器 2568.3.4 游戏 2568.3.5 判断胜负 2568.4 系统设计 2578.5 系统实现 2588.5.1 登录窗口的实现 2588.5.2 游戏功能的实现 2648.5.3 游戏服务器的实现 2708.5.4 游戏客户端实现 2768.6 程序的运行和测试 282
- 第9章 基于HTTP协议的浏览器 2839.1 HTTP协议概述 2849.2 必备知识 2849.2.1 Registry类 2859.2.2 RegistryKey类 2869.3 系统功能 2889.3.1 主界面 2889.3.2 浏览网页 2919.3.3 浏览设置 2919.3.4 浏览器设置 2929.3.5 历史记录 2929.4 系统设计 2939.5 系统实现 2939.5.1 主程序架构 2949.5.2 浏览功能实现 2989.5.3 浏览设置 2999.5.4 浏览器设置 3009.5.5 历史记录 3019.6 程序的运行和测试 302
- 第10章 基于Web Service技术的通信 30410.1 Web Service概述 30510.2 必备知识 30610.3 系统功能 30710.4 系统设计 30910.4.1 数据库的设计 30910.4.2 Web服务的设计 31110.4.3 客户端的设计 31210.5 系统实现 31410.5.1 数据库的实现 31410.5.2 Web服务的实现 32610.5.3 客户端的实现 34110.6 程序运行和测试 352
- 第11章 Telnet客户端实现 35311.1 Telnet协议 35411.1.1 Telnet选项协商 35411.1.2 协商子选项 35611.1.3 网络虚拟终端字符 35611.2 必备知识 35711.2.1 Telnet选项的定义 35711.2.2 Telnet命令模式 35811.3 系

统功能 35811.3.1 主界面 35811.3.2 连接设置 35911.4 系统设计 36011.5 系统实现 36111.5.1 主界面
36211.5.2 封装账户信息 38111.6 程序的运行和测试 383附录 .NET中的Socket编程 386A Socket简介
387B Socket构造函数 387C Socket属性 387D Socket方法 389

<<C#网络与通信程序设计案例精讲>>

编辑推荐

《C#网络与通信程序设计案例精讲》主要面向C#开发人员、IT各领域从业人员，也可以作为各高等院校师生的教学、自学丛书和社会相关领域培训班的首选教材。

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>