

## <<C#从入门到实践>>

### 图书基本信息

书名：<<C#从入门到实践>>

13位ISBN编号：9787302197485

10位ISBN编号：7302197482

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：郑耀东

页数：435

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#从入门到实践&gt;&gt;

## 前言

自Microsoft公司推出.NET Framework和C#（读做Csharp）语言以来，C#语言快速成为使用.NET Framework的Windows和Web开发人员无可争议的首选语言。

自2002年以来，本人就开始使用C#语言开发各种各样的应用程序，经历了C#从1.0到2.0，以及3.0的变化。

在这6年多的Visual Studio.NET平台的开发中，开发数以百计的C#的控制台应用、Windows窗体应用、Windows类库、ASP.NET网站等项目，如棋牌游戏系统、图书管理系统、P2P聊天工具、双色球中奖大将军、垃圾邮件过滤系统、数据流中的聚合函数的精确运算平台、房屋销售系统、新闻发布系统、电子商务平台、在线书店、中国科学院研究生教育信息化平台等。

通过这些项目，本人深感C#语言是一种简洁的、类型安全的、面向对象的、语法表现力强、简单易学、容易上手的功能强大的编程语言。

为了方便广大读者学习，笔者经过一年多的时间进行准备和写作这本书。

本书全面、系统地以数百个示例和实例介绍了C#3.0开发技术，并以实例介绍了设计、开发和发布C#应用程序所采用的技术和工具。

学完本书之后，力求让读者有项目实践的本领。

本书的特点

- 1.提供完善的售后服务 供读者讨论技术，笔者会及时回答提问，并提供各种技术文章，帮助你提供开发水平。
- 2.技术最新 本书使用Visual Studio 2008作为开发环境，详细介绍了C#3.0中的各项新技术，如隐型变量、工，amdba表达式、工，INQ、查询表达式、数据库实体类、扩展方法等。

## <<C#从入门到实践>>

### 内容概要

本书从易到难、由浅入深、循序渐进、系统地介绍了C# 3.0开发技术。

全书通俗易懂，大量的示例和实例供读者更加深刻巩固所学习的知识，使读者更好地进行开发实践。

本书共分为27章，从第一个C#应用程序开始，首先介绍搭建、配置开发环境等基础知识，然后介绍C# 3.0的基础语法知识，如类型、变量、表达式、语句、命名空间等。

再重点介绍C# 3.0中的面向对象编程技术和常用的扩展技术，如类、结构、数组、接口、委托、事件、异常处理、泛型、分部类型、可空类型、隐型变量、对象和集合初始化器、迭代器、匿名类型、扩展方法、Lambda表达式、LINQ等。

最后以常用实例和技术：字符串处理、时间处理、文件操作、Windows窗体编程、GDI+和.NET数据访问，以及3个大型实例：图书管理系统、P2P聊天工具和我的校内网结束全书。

本书适合广大C# 3.0开发人员、网站管理维护人员和大专院校学生阅读，尤其是适合C# 3.0入门人员。

。

## <<C#从入门到实践>>

### 书籍目录

第1篇 C#概述篇 第1章 C#入门基础 第2章 C#基本概念第2篇 C#基础语法篇 第3章 类型 第4章 变量 第5章 表达式和运算符 第6章 语句 第7章 命名空间第3篇 C#面向对象编程篇 第8章 类 第9章 结构 第10章 数组 第11章 接口 第12章 委托和事件 第13章 异常处理第4篇 C#语法扩展篇 第14章 泛型 第15章 分部类型和可空类型 第16章 隐型变量、初始化器、匿名类型和隐型数组 第17章 迭代器、匿名方法和扩展方法 第18章 Lambda表达式和查询表达式第5篇 应用篇 第19章 字符串处理 第20章 日期和时间处理 第21章 I/O流、目录和文件处理 第22章 Windows窗体编程 第23章 使用GDI+绘图 第24章 .NET数据访问第6篇 实践篇 第25章 图书管理系统 第26章 P2P聊天工具 第27章 我的校内网

## 章节摘录

第2篇 C++语法篇 第2章 C++语言基础 2.1 面向对象程序设计概述 对象是面向对象程序设计技术的核心，那么到底什么是对象？

世界上的一切事物都是对象，都是客观对象。

人类大脑中的认识和概念也是对象。

可见对象可以是有形的实体，也可以是无形的认识、知识、事件等。

概括地说对象就是一个实体，它具有一个名字标志，并且具有自身的状态和功能。

在软件设计和实现中，传统的被人们广泛使用的是面向过程的程序设计。

随着计算机技术的发展，面向对象的程序设计思想被越来越多的程序员所接受。

面向对象的程序设计是一种新型的程序设计方法。

这种程序设计方法的特征是：应用程序=对象+消息。

面向对象程序设计的基本元素是对象，而面向对象程序设计中把对象抽象成类，因此在程序设计中就主要包括类的定义和类的使用两部分。

在整个完整的软件中就是通过在对象之间进行消息传递从而联系全部的类。

面向对象程序设计的核心就是对象和类。

对象就是人们认识世界的基本单元，可以是人，可以是物，也可以是抽象的事件等。

当然对象可以有若干小的对象组成，例如某个学生可以看作一个对象，那么学生的生活方面，学习方面都可以看成小的对象。

而学生由生活方面和学习方面组成。

对象都具有区别于其他对象的静态属性和动态行为。

静态属性又称为对象的状态，动态属性又称为对象的功能。

类是现实世界中具有共同静态属性和动态属性的对象的抽象，类和对象之间的关系就是抽象和具体之间的关系。

类是多个对象进行综合抽象的结果，而对象则是类的实例化。

例如：某个学生张三是一个对象，一个个像张三的学生则可以抽象出一个学生类。

张三就是学生类的实例化。

## &lt;&lt;C#从入门到实践&gt;&gt;

## 编辑推荐

学编程从入门到实践：科学的讲解模式、先进的交互式视频教学，等等，一切尽在《C#从入门到实践》中！

来一次Visual C#编程的全新体验吧，这将是您轻松进入Visual C++殿堂的第一步！

《C#从入门到实践》特色：按照“基础—进阶—应用（综合案例）”的梯度安排内容 按照“概念 - 语法 - 示例讲解 - 注意事项 - 本章实例 - 上机实践 - 常见问题解答 - 习题”的模式讲解 贯穿156个示例、29个实例、3个典型案例、52个常见问题解答、92个习题 20小时高清晰、交互式多媒体语音教学视频 《C#从入门到实践》源代码+《Visual C++从入门到实践(配光盘1张)》源代码运行视频演示 20小时编程专题讲座视频（赠送）+11个典型应用系统（赠送） 1200余页编程专题讲座电子书（赠送） 引导读者快速入门，提高编程实践技能，体验实际开发的苦与乐！

《C#从入门到实践》读者对象： Visual C++入门人员 需要提高Visual C++编程技能的人员 需要提升Visual C++应用开发水平的人员 各大中专院校做课题设计和毕业设计的学生 各大中专院校作为教材的师生 相关社会培训班的学员 特别提示：《C#从入门到实践》编写时考虑了大中专院校和职业院校的教学特点，适合作为相关学校的教材使用。

为了方便教学，《C#从入门到实践》专门配备了教学PPT，需要的老师请发电子邮件进行索取，索取时请提供授课人的身份信息及授课信息。

《C#从入门到实践》是由清华大学出版社出版的。

和同类书相比，《C#从入门到实践》有何优势？

提供了12小时多媒体语音教学视频 《C#从入门到实践》视频是交互式视频，读者可以参与互相操作，学习效果好 《C#从入门到实践》视频是高清晰视频，视觉效果好 提供了源代码运行视频演示，方便读者使用源代码 免费赠送了大量的超值学习资料 定位明确，学习梯度科学 讲解模式科学，读者更容易掌握 大量的示例和实例贯穿始终 提供了3个典型案例，实践性强 需要读者注意的地方都给出了提示 对插图做了必要标注，比较直观 对代码做了丰富的注释，容易理解 提供了大量的上机实践内容，引导读者实践和提高 提供了大量的常见问题解答，让读者少走弯路 提供了大量的典型习题，方便读者练习和提高 提供了教学PPT(需索取)，方便教学

<<C#从入门到实践>>

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>