第一图书网, tushu007.com

<<C#基础与案例开发详解>>

图书基本信息

书名：<<C#基础与案例开发详解>>

13位ISBN编号：9787302205258

10位ISBN编号：7302205256

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：张孝祥，徐明华 丛书主编，王国胜，刘攀，尼春寸步不离 编著

页数：473

字数：740000

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

前言

C#是微软公司开发的一种面向对象的、运行于Microsoft.NET Framework之上的高级程序设计语言。
它是基于C++的一种语言，同时包含类似Java的很多特征。
因此，C#不仅拥有C++的执行效率和运算能力，还具备如VB一样的易用性。
本书详细讲述了C#的由来和发展，C#的数据类型、运算符与表达式，结构化程序设计，数组、结构和枚举，可视化程序设计，C#的文件操作，C#的数据库操作等内容，最后还给出了多个完整的系统开发案例。
本书具有以下鲜明特点：　　结构安排合理、内容全面系统。
既有最基本的概念又有实际操作，难度适中，使读者在阅读过程中很顺畅、自然地了解其基本知识。
　　语言通俗易懂、简洁明了，全书没有晦涩的字句。
不但适合课堂教学，也适合读者自学使用。
　　实例丰富、实用。
本书的实例步骤清晰、代码明确，案例章节涉及内容广泛，具有很强的实用价值。
　　专业教师视频讲解。
在附带光盘中，包含有书中典型实例的创作录像，读者可以通过此视频更加深入地学习书中的每一个细节。
本书共分为15章。
其中，前11章属于基础知识，后4章属于应用案例开发。
　　第1章介绍C#的产生、发展、运行环境及新功能等。
　　第2章介绍C#语言的特点、C#程序设计的组成等。
　　第3章介绍C#的基础知识，其中包括常量、变量、数据类型、运算符和表达式等。
　　第4章介绍C#中的类、对象、方法、属性及事件等。
　　第5章介绍继承和多态性，其中包括继承的应用、接口的创建等内容。
　　第6章介绍结构化程序设计，如顺序结构、选择结构、循环结构及异常处理等。
　　第7章介绍数组与集合，包括一维数组、二维数组、动态数组及集合类等。
　　第8章介绍结构类型和枚举类型。
　　第9章介绍控件的属性、事件、方法以及常用的窗体控件等。
　　第10章介绍文件的操作，包括文件的读写、复制、删除、移动等。
　　第11章介绍SQL数据库在程序中的使用。
　　第12～15章分别介绍基于Scoket的C／S模式的聊天室、屏幕锁定程序、学生学籍管理系统和图书管理系统的设计与开发。
　　全书基础知识介绍清晰，理论联系实际，具有很强的操作性。
实例介绍知识面广，不但复习了前面所学的内容，而且还增加了一定量的创作技巧。
从而保证读者能够更好地掌握C#程序设计语言。
因此，本书不仅可以作为大、中专院校以及培训班相关专业的教材。

内容概要

本书以C# 2008为平台，以“实用”为目标，结合具体的实例开发过程，全面、系统地介绍了C#语言的基础知识及应用方向。

本书由浅入深、循序渐进地介绍了C# 的产生与发展、C# 的特点、C#程序设计的组成、常量与变量、数据类型、运算符与表达式、结构化程序设计、数组与集合、结构与枚举、可视化程序设计、C#的文件操作和C# 的数据库操作等。

在讲解的过程中，引用了大量的实例，且每一部分内容都包含详细的操作步骤和技巧提示。

这一切将有助于初学者仿效理解、把握问题的精髓，从而能够在短时间内迅速掌握C# 程序设计的知识，并应用到实际的项目开发过程中。

书中理论知识讲解透彻，实例开发清晰有序，既适合初学者和具有一定C# 编程经验的用户使用，也适合作为广大软件开发者和编程爱好者的参考用书。

作者简介

张孝祥，北京传智播客教育科技有限公司教学总监。
著有《Java就业培训教程》《JavaScript网页开发》《深入体验Java Web开发内幕－核心基础》《深入体验Java Web开发内幕－高级特性》《Java邮件开发详解》等一系列Java畅销书籍，发布了中国第一套Java学习视频，被誉为”中国Java培训第一人”。
张孝祥老师精通C/C++/VC++、VB、Java、SQL Server、ORACLE、ASP、JSP、J2EE等编程语言和数据库系统，善于解剖和分析问题，善于使用生动形象的比喻，能将复杂的、难于理解的问题与知识简单化讲解。

书籍目录

第1章 C#概述 1.1 C#的产生与发展 1.2 C#的运行环境及安装 1.2.1 C#的安装与启动 1.2.2 C#集成开发环境 1.3 IIS的安装与配置 1.4 C# 3.0的新功能 1.5 Microsoft .NET Framework 3.5 1.5.1 Microsoft .NET Framework概述 1.5.2 Microsoft .NET Framework框架结构 1.5.3 公共语言运行库 1.6 上机练习第2章 C#应用程序设计 2.1 初识C#程序 2.1.1 C#语言的特点 2.1.2 C#程序结构分析 2.1.3 C#程序的编译与执行 2.1.4 标识符 2.2 C#应用程序的组成 2.2.1 应用程序中包含的文件 2.2.2 Web.config文件 2.2.3 Main方法和命令行参数 2.2.4 程序代码注释 2.3 创建第一个C#程序 2.3.1 新建项目 2.3.2 设计应用程序的用户界面 2.3.3 设置控件的属性 2.3.4 编写程序代码 2.3.5 运行程序 2.4 上机练习第3章 C#基础知识综述 3.1 常量与变量 3.1.1 常量 3.2 数据类型 3.2.1 值类型 3.2.2 引用类型 3.2.3 类型转换 3.2.4 装箱和拆箱 3.3 运算符和表达式 3.3.1 算术运算符 3.3.2 关系运算符 3.3.3 逻辑运算符 3.3.4 条件运算符 3.3.5 赋值运算符 3.3.6 位运算符 3.3.7 运算符的优先级 3.4 上机练习第4章 C#的面向对象 4.1 面向对象概述 4.2 类和对象 4.2.1 类的声明 4.2.2 类的成员 4.2.3 对象的声明 4.2.4 C#常用的基础类 4.3 方法 4.3.1 方法的定义及调用 4.3.2 方法的参数类型 4.3.3 静态方法与非静态方法 4.3.4 方法的重载 4.3.5 运算符的重载 4.3.6 递归 4.4 属性 4.4.1 属性的声明 4.4.2 属性的访问 4.5 事件 4.6 构造函数和析构函数 4.6.1 构造函数 4.6.2 析构函数 4.7 命名空间 4.7.1 命名空间的声明 4.7.2 命名空间的成员 4.7.3 命名空间的使用 4.8 上机练习第5章 继承与多态性 5.1 继承 5.2 继承的应用 5.2.1 基类和派生类 5.2.2 用Base方法调用基类构造函数 5.2.3 new方法 5.2.4 virtual方法 5.2.5 override方法 5.3 创建接口 5.3.1 接口语法 5.3.2 接口限制 5.3.3 接口的继承 5.3.4 ICloneable接口 5.4 抽象类 5.4.1 抽象类的定义 5.4.2 抽象类的实例 5.5 多态性 5.5.1 多态的定义 5.5.2 多态的实例 5.6 上机练习第6章 结构化程序设计 6.1 认识结构化程序设计 6.2 顺序结构 6.3 选择结构 6.3.1 if语句 6.3.2 switch语句 6.4 循环结构 6.4.1 while语句和do-while语句 6.4.2 for语句和foreach语句 6.4.3 跳转语句 6.5 异常处理 6.5.1 异常处理概述 6.5.2 异常处理语句 6.6 综合实例 6.6.1 月工资的计算 6.6.2 打印小写字母对应的ASCII码 6.7 上机练习第7章 数组与集合 7.1 数组概述 7.2 一维数组 7.2.1 一维数组的声明 7.2.2 一维数组的使用 7.2.3 综合实例(1) 7.3 二维数组 7.3.1 二维数组的声明 7.3.2 二维数组的使用 7.3.3 综合实例(2) 7.4 动态数组 7.5 数组的基本操作 7.5.1 数组的遍历 7.5.2 数组的排序 7.5.3 数组元素的添加与删除 7.6 集合类 7.6.1 集合类概述 7.6.2 Queue集合类 7.6.3 Stack集合类 7.6.4 Hashtable集合类 7.6.5 SortedList集合类 7.7 上机练习第8章 结构和枚举 8.1 结构类型 8.1.1 结构的声明 8.1.2 结构成员的访问 8.1.3 综合实例(1) 8.2 枚举 8.2.1 枚举类型的定义 8.2.2 枚举成员的赋值 8.2.3 枚举类型的转换 8.2.4 枚举成员的访问 8.2.5 综合实例(2) 8.3 上机练习第9章 可视化程序设计 9.1 Windows窗体 9.1.1 Windows窗体的基本属性 9.1.2 创建窗体 9.1.3 设置启动窗体属性 9.2 控件概述 9.2.1 控件的基本属性 9.2.2 控件共有的属性、事件和方法 9.3 常用的Windows窗体控件 9.3.1 标签控件 9.3.2 文本框控件 9.3.3 按钮控件 9.3.4 列表框控件 9.3.5 组合框控件 9.3.6 单选按钮与复选框控件 9.3.7 图片框控件 9.3.8 滚动条控件 9.3.9 日期/时间控件 9.3.10 进度条控件 9.4 高级控件的应用 9.4.1 ListView控件 9.4.2 TreeView控件 9.4.3 ImageList控件 9.5 综合实例 9.5.1 计算器的设计 9.5.2 图像浏览器的制作 9.6 上机练习第10章 C#的文件操作 10.1 C#文件简介 10.2 C#文件的读、写 10.2.1 读文件 10.2.2 写文件 10.3 文件操作 10.3.1 文件的复制 10.3.2 文件的删除 10.3.3 文件的移动 10.4 上机练习第11章 C#的数据库操作 11.1 数据库概念 11.2 SQL Server 2005数据库 11.2.1 SQL Server 2005的安装与启动 11.2.2 常用SQL命令 11.2.3 常见的数据库操作 11.3 ADO.NET概念 11.4 ADO.NET对象 11.4.1 Connection对象 11.4.2 Command对象 11.4.3 DataReader对象 11.4.4 DataAdapter对象 11.4.5 DataSet对象 11.4.6 数据绑定操作 11.5 上机练习第12章 基于Scoket的C/S模式的聊天室 12.1 关于Socket 12.2 C/S聊天室模型 12.3 聊天协议 12.3.1 关于聊天协议的应答 12.3.2 聊天状态处理 12.3.3 聊天命令介绍 12.4 系统

功能定义 12.4.1 服务器端 12.4.2 客户端 12.5 系统功能设计 12.5.1 聊天室服务器的协议解析流程 12.5.2 聊天室客户端的协议解析流程 12.6 系统功能实现 12.6.1 服务器端程序设计 12.6.2 客户端程序设计 12.6.3 聊天室程序的运行与测试 12.7 聊天室的安装与部署 12.8 小结 第13章 屏幕锁定程序 13.1 系统概述 13.2 系统功能定义及设计 13.3 系统开发必备知识 13.4 系统功能实现 13.4.1 Win32 API静态类 13.4.2 快捷菜单1 13.4.3 程序设置 13.4.4 屏幕锁定 13.5 系统预览 13.6 安装部署 13.7 程序测试 13.8 小结第14章 学生学籍管理系统 14.1 系统概述 14.2 系统预览 14.3 系统设计 14.3.1 系统结构设计 14.3.2 系统功能模块划分 14.4 数据库设计 14.4.1 数据库需求分析 14.4.2 数据库概念结构设计 14.4.3 数据库逻辑结构设计 14.4.4 设置表之间的依赖关系 14.5 专业信息管理 14.5.1 添加专业信息 14.5.2 浏览专业信息 14.5.3 修改专业信息 14.5.4 删除专业信息 14.6 学生信息管理 14.6.1 添加学生信息 14.6.2 浏览学生信息 14.6.3 修改学生信息 14.6.4 删除学生信息 14.7 班级信息管理 14.7.1 添加班级信息 14.7.2 浏览班级信息 14.7.3 修改班级信息 14.7.4 删除班级信息 14.8 课程信息管理 14.8.1 添加课程信息 14.8.2 浏览课程信息 14.8.3 修改课程信息 14.8.4 删除课程信息 14.9 成绩信息管理 14.9.1 录入成绩信息 14.9.2 浏览学生成绩 14.9.3 修改成绩信息 14.9.4 删除学生成绩 14.9.5 查询学生成绩 14.10 系统管理 14.10.1 添加用户角色 14.10.2 添加登录用户 14.11 小结第15章 图书管理系统 15.1 系统概述 15.2 系统设计 15.2.1 系统需求分析 15.2.2 系统结构设计 15.2.3 系统功能模块划分 15.3 数据库设计 15.3.1 数据库需求分析 15.3.2 数据库概念结构设计 15.3.3 数据库逻辑结构设计 15.3.4 设置表之间的依赖关系 15.4 3层架构概念及设计 15.4.1 3层架构及其设计 15.4.2 BookManageSystem.Model 15.4.3 BookManageSystem.Common 15.4.4 BookManageSystem.DAL1 15.4.5 BookManageSystem.BLL 15.4.6 BookManageSystem 15.5 主窗体、登录窗体及浮动快捷菜单 15.5.1 主窗体 15.5.2 登录窗体 15.5.3 浮动快捷菜单 15.6 用户权限管理 15.6.1 用户权限管理窗体 15.6.2 添加/修改用户信息窗体 15.7 图书卡片管理 15.7.1 图书卡片类别管理 15.7.2 图书卡片信息管理 15.8 读者信息维护 15.9 图书借阅管理 15.9.1 图书借阅 15.9.2 图书归还 15.10 系统信息查询 15.10.1 图书信息查询 15.10.2 读者信息查询 15.10.3 借阅信息查询 15.11 小结

章节摘录

第1章　C#概述　　1.1　C#的产生与发展　　C#是Microsoft公司在C++和Java两种编程语言的基础上针对Microsoft．NET框架开发的一种语言。
C#语言是一种简单、现代、优雅、面向对象、类型安全、平台独立的新型组建编程语言。
其语法风格源于C／C++家族，融合了Visual Basic的高效和C／C++的强大，是Microsoft为奠定互联网霸主地位而打造的Microsoft.NET平台的主流语言。
一经推出便以其强大的操作能力、优雅的语法风格、创新的语言特性、便捷的面向组件编程的支持而深受世界各地程序员的好评和喜爱。
Microsoft对C#的描述为：①C#是一种简单、现代化、面向对象并且类型安全的程序设计语言，它从C和C++衍生而来；②C#紧密地植根于C和C++的基础之上，因此C和C++程序员可以很快熟悉它；③C#的设计意图是要将Visual Basic的高生产率和C++直接访问机器的强大能力结合起来。
如果过去没有其他语言的编程经验，可以说用C#编程是一个良好的开端。
如果有过其他语言的基础，就会发现C#是除像VB一样简单易学外，还是一种拥有强大功能的语言。
就连ASP．NET平台也是完全通过C#语言开发的，这就决定了C#语言得天独厚的优势。
但是在任何情况下，C群语言都不可能孤立地使用，还必须和Microsoft. NET Framework一起使用，因为C#编写的所有代码总是在Microsoft. NET Framework中运行。

编辑推荐

零基础学习者入门必读，专家课堂式讲解开发知识，基础知识到开发案例融会贯通，知识点+应用示例＋技术难点剖析，体验4个项目案例开发全过程。

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