

<<C#程序设计实用教程>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787302209867

10位ISBN编号：7302209863

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：黄兴荣 等编著

页数：356

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#程序设计实用教程>>

前言

C#语言作为高效的.NET开发语言，已成为业界主流的程序设计语言之一，C#结合ASP.NET平台开发应用程序代表了当前的编程方向。

C#具有功能强大，编程过程简捷、明快，语言易学、易用，适合快速程序开发的特性。

目前，国内许多院校已将“C#程序设计”作为计算机专业的程序设计公共课来讲授。

但是，对于没有多少编程经验的读者而言，缺乏“以必需、实用为宗旨”的入门级的教程，引领他们进入C#的殿堂，领略.NET的美妙。

本教程旨在强化读者的实践环节，提高动手、分析、解决问题的能力，能够使读者在轻松愉快的环境下迅速入门，掌握使用C#语言进行程序设计所必需的、实用的方法和技巧。

本教程以“以必需、实用为宗旨”，着力打造一部与工程实践紧密结合的入门级的教程，提高读者的编程设计和应用能力。

其主要特点如下：（1）教学目标具体明确，重点突出。

本教材的重点分解为结构化程序设计、面向对象设计、可视化编程、C/S模式的数据库编程等能力模块进行论述。

（2）教程内容围绕以下三个方面重点论述：面向对象编程的基础及深入，可视化编程的基础及深入，数据库编程及应用。

以上三个方面，既是C#语言的精髓，也是读者入门时最为关键、最为关心的问题。

（3）在选材上，重在“以必需、实用为界”，不对理论进行过多论述，减少读者的负担，做到深入浅出。

对于重点的例子分别进行代码与设计分析，做到入情入理。

（4）强调与实践结合，突出实用的案例。

各章均有大量例子，并在第13章给出一个综合实例（使用C#、SQL Server等技术），从而指引读者进入工程实践中。

（5）语言生动流畅，没有晦涩的专业术语和案例，能够使读者在轻松愉快的环境下迅速掌握使用C#语言进行程序设计的方法和技巧。

<<C#程序设计实用教程>>

内容概要

C#是微软公司推出的新一代编程语言；C#借助NET框架的强大功能，非常适用于各种应用程序的开发。

C#结合ASP.NET平台开发应用程序代表了当前的编程方向。

本书以Visual Studio.NET 2005作为开发平台，从C#语言基础知识、面向对象编程、调试和异常处理技术、可视化编程、数据库编程及应用等方面，深入浅出地全面介绍了使用C#语言在NET框架下开发各种应用程序。

书中内容围绕面向对象编程的基础及深入、可视化编程的基础及深入、数据库编程及应用三个方面进行重点论述，以上三个方面，既是C#语言的精髓，也是读者入门时最为关键、最为关心的问题。书中含有大量精心设计的代码实例，通过研究这些代码，读者可以深刻地理解和掌握实用的、关键的C#语言程序设计方法和技巧。

在这些示例的基础上，读者可以快速而高效地开发出高质量的应用程序。

书中包含大量习题，可帮助读者进一步掌握基本编程和基本概念；书后还附有相关的实验指导，可锻炼编程和应用的实践能力。

本书内容丰富、实用、可操作性强、语言生动流畅，没有晦涩的专业术语，能够使读者在轻松愉快的环境下迅速掌握使用C#语言进行程序设计的方法和技巧。

本书特别适合于C#的初学者，也适合于有一定编程经验并想使用C#开发应用程序的专业人员。

本书可作为高等学校及软件学院的教材，也适合于从事软件开发和应用的人员参考。

<<C#程序设计实用教程>>

书籍目录

第1章 C#概述	1.1 Microsoft.NET概述	1.1.1 Microsoft.NET的目标	1.1.2 Microsoft.NET的组成	1.1.3 .NET Framework和C#	1.2 C#语言介绍	1.2.1 C#的语言特点	1.2.2 C#的运行环境	1.3 C#集成开发环境	1.3.1 C#的启动	1.3.2 C#集成开发环境	1.4 本章小结	习题								
第2章 C#程序设计入门	2.1 第一个控制台应用程序	2.1.1 创建程序	2.1.2 编译和执行程序	2.1.3 C#程序结构分析	2.2 输入/输出操作	2.2.1 Console.WriteLine () 方法	2.2.2 Console.Write () 方法	2.2.3 Console.ReadLine () 方法	2.2.4 Console.Read () 方法	2.3 第一个Windows应用程序	2.4 本章小结	习题								
第3章 C#程序设计基础	3.1 词法结构	3.1.1 标识符	3.1.2 关键字	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 装箱与拆箱	3.3 变量和常量	3.3.1 变量	3.3.2 常量	3.4 运算符和表达式	3.4.1 运算符	3.4.2 表达式	3.5 本章小结	习题				
第4章 结构化程序设计	4.1 结构化程序设计的概念	4.1.1 结构化程序设计的概念及算法的概念	4.1.2 流程图	4.2 顺序结构	4.2.1 空语句	4.2.2 复合语句	4.2.3 标签语句	4.2.4 顺序结构的实例	4.3 选择结构	4.3.1 条件语句	4.3.2 分支语句	4.3.3 选择结构的实例	4.4 循环结构	4.4.1 循环结构的概念	4.4.2 while语句与do while语句	4.4.3 for语句和foreach语句	4.4.4 跳转语句	4.4.5 循环结构的实例	4.5 本章小结	习题
第5章 面向对象程序设计基础	5.1 面向对象概述	5.1.1 面向对象的概念	第6章 抽象类、多态和接口	第7章 常用数据结构与算法	第8章 调试与异常处理	第9章 Windows应用程序设计基础	第10章 Windows应用程序进阶	第11章 C#的文件操作	第12章 数据库操作技术	第13章 员工信息管理系统	附录《C#程序设计》课程实验指导书	参考文献							

章节摘录

客户机实体内驻留用户界面层（也称为表示层）软件，负责用户与应用程序之间进行对话的任务。

应用服务器实体内存放有业务逻辑层（也称为功能层）软件，用来响应客户机的请求，完成相应的业务处理或复杂计算机任务。

如果有数据库访问任务时，则可进一步向数据库服务器发送相应的SQL语句。

数据库服务器实体内驻留有数据库服务层（也称为数据层）软件，用来执行功能层发送过来的SQL语句，负责管理对数据库数据的读写、数据库查询与更新等任务，任务完成后逐层地返回给客户机上的用户。

采用3层C / S模式的好处在于：（1）可以更方便、更清晰地对应用软件的设计任务进行分工。

（2）可以降低对客户机的要求，使客户机只需要处理人机界面为主的工作，适应日益扩展的应用需要。

（3）防止客户机上有权连接数据库的用户绕过系统中的客户端应用系统，利用自行安装在客户机上的数据库访问工具非法访问某些未授权的数据，从而保证了安全性（由应用服务器把关）。

（4）避免了客户机上分发应用程序与版本控制上的困难。

同样，C / S模式也有不足之处：（1）在集中的C / S环境下，如果应用逻辑的主要部分转移到服务器上，服务器就会像传统的主机一样成为系统的瓶颈，随着用户数的增加，资源有限的服务器可能不堪重负。

（2）多服务器应用系统的设计和实现比集中式系统复杂得多。

无论应用开发、运行环境维护，还是管理这些多服务器环境的工具都是如此。

总之，C / S模式有助于减少软件的维护费用，提高软件的可移植性和可伸缩性，提高网络性能，甚至有助于提高软件开发人员的生产力和缩短开发周期。

但是，这种模式仍然存在某些问题和缺陷，还需要进一步的研究和解决。

<<C#程序设计实用教程>>

编辑推荐

教学目标明确，注重理论与实践的结合；教学方法灵活，培养学生自主学习的能力；教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用；教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<C#程序设计实用教程>>

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>