

<<C#程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计>>

13位ISBN编号：9787302298632

10位ISBN编号：7302298637

出版时间：2012-10

出版时间：邵顺增、李琳 清华大学出版社 (2012-10出版)

作者：邵顺增，李琳 编

页数：268

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>>

内容概要

C#作为Microsoft公司的重要新产品，越来越受到软件开发人员的青睐，现在许多软件公司都把C#作为自己产品的开发平台。

《高职高专立体化教材计算机系列·C#程序设计：Windows项目开发（第2版）》共分8章，每章都是以项目引领，每一项目的展开都以项目实施为逻辑顺序，划分为若干个工作任务，把相关的理论知识以项目进行的顺序有机地融入阐述。

通过本书的学习，读者可以初步具备开发Windows应用程序的能力。

《高职高专立体化教材计算机系列·C#程序设计：Windows项目开发（第2版）》是在全国进行教育课程教学改革大环境下，为适应高等职业院校项目化教学改革编写的，宗旨是培养学习者的实际编程能力。

《高职高专立体化教材计算机系列·C#程序设计：Windows项目开发（第2版）》可以作为高等职业院校信息管理及相关专业的教材，也可以作为其他学习C#程序设计又想快速提升自己编程能力的学习者的参考用书。

<<C#程序设计>>

书籍目录

第1章 第一个应用程序 1.1 项目一：第一个控制台应用程序 1.1.1 工作目标 1.1.2 工作任务 1.1.3 工作任务一：创建第一个空控制台应用程序 1.1.4 工作任务二：编写程序代码运行调试程序 1.2 项目二：第一个Windows应用程序 1.2.1 工作目标 1.2.2 工作任务 1.2.3 工作任务一：创建第一个Windows应用程序 1.2.4 工作任务二：设计程序界面及控件属性设置 1.2.5 工作任务三：编写程序代码、运行调试程序 1.2.6 问题探究 1.2.7 项目实践 第2章 存款计算器 2.1 工作目标 2.2 工作任务 2.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 2.4 工作任务二：界面设计 2.5 工作任务三：代码编写 2.5.1 知识准备 2.5.2 代码编写与分析 2.6 工作任务四：系统运行与效果测试 2.7 问题探究 2.8 项目实践 第3章 门票销售计算器 3.1 工作目标 3.2 工作任务 3.3 知识准备 3.4 工作任务一：项目分析与算法流程设计 3.5 工作任务二：界面设计 3.6 工作任务三：代码编写 3.7 工作任务四：系统运行与效果测试 3.8 问题探究 3.9 项目实践 第4章 学生成绩统计器 4.1 工作目标 4.2 工作任务 4.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 4.4 工作任务二：代码编写 4.4.1 知识准备 4.4.2 代码编写与分析 4.5 工作任务三：系统运行与效果测试 4.6 问题探究 4.7 项目实践 第5章 成绩排序系统 5.1 工作目标 5.2 工作任务 5.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 5.4 工作任务二：界面设计 5.5 工作任务三：代码编写 5.5.1 知识准备 5.5.2 代码编写与分析 5.6 工作任务四：系统运行与效果测试 5.7 问题探究 5.8 项目实践 第6章 四则运算计算器 6.1 项目一：整数四则运算计算器设计 6.1.1 工作目标 6.1.2 工作任务 6.1.3 工作任务一：构建计算器的状态图 6.1.4 工作任务二：设计程序模块的流程图 6.1.5 工作任务三：设计界面，完成窗体及控件的属性设置 6.1.6 工作任务四：编写程序代码 6.1.7 工作任务五：测试软件，对错误进行调试修改 6.2 项目二：实数四则运算计算器设计 6.2.1 工作目标 6.2.2 工作任务 6.2.3 工作任务一：设计程序模块的流程图 6.2.4 工作任务二：编写程序代码 6.3 项目三：带记忆功能的计算器设计 6.4 问题探究 6.5 项目实践 第7章 贪吃蛇游戏 7.1 工作目标 7.2 工作任务 7.3 知识准备——类、对象、字段、属性和方法 7.3.1 类的基本概念 7.3.2 属性 7.3.3 实例构造函数 7.4 工作任务一：项目总体设计 7.4.1 项目功能描述 7.4.2 主窗体布局 7.4.3 项目的总体结构 7.5 工作任务：Bean类 7.5.1 豆（Bean）类分析 7.5.2 豆（Bean）类实现 7.5.3 豆（Bean）类代码 7.6 工作任务三：Block类 7.6.1 块（Block）类分析 7.6.2 块（Block）类实现 7.6.3 块（Block）类代码 7.7 工作任务四：Snake类 7.7.1 蛇（Snake）类分析 7.7.2 蛇（Snake）类实现 7.7.3 蛇（Snake）类代码 7.8 工作任务五：Floor类 7.8.1 场地（Floor）类分析 7.8.2 场地（Floor）类实现 7.8.3 场地（Floor）类代码 7.9 工作任务六：PubClass类 7.10 工作任务七：Speed类 7.10.1 自定义速度（Speed）类分析 7.10.2 自定义速度（Speed）类代码 7.11 工作任务八：主界面（Start类） 7.11.1 主界面（Start类）分析 7.11.2 主界面（Start类）实现 7.11.3 主界面（Start类）代码 7.12 知识扩展——派生类 7.13 问题探究 7.14 项目实践 第8章 通讯录管理系统 8.1 工作目标 8.2 工作任务 8.3 知识准备 8.3.1 管理信息系统 8.3.2 C/S结构 8.3.3 ADO.NET技术框架 8.4 工作任务一：系统概要设计 8.4.1 功能模块分析 8.4.2 数据库设计 8.5 工作任务二：设计“用户管理”窗体 8.6 工作任务三：设计“用户登录”窗体 8.6.1 知识准备 8.6.2 任务实现 8.7 工作任务四：设计“主操作”窗体 8.7.1 知识准备 8.7.2 任务实现 8.8 工作任务五：设计“新增联系人”窗体 8.8.1 知识准备 8.8.2 任务实现 8.9 工作任务六：设计“修改联系人”窗体 8.9.1 知识准备 8.9.2 任务实现 8.10 工作任务七：设计“查找联系人”窗体 8.10.1 知识准备 8.10.2 任务实现 8.11 问题探究 8.12 项目实践 参考文献

章节摘录

版权页：插图：5.2工作任务 工作任务一：项目分析与算法流程设计。

工作任务二：界面设计。

工作任务三：代码编写。

工作任务四：系统运行与效果测试。

5.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 项目要求将新的成绩插入结果显示区中，且保证插入后的数据序列仍按升序排列。

由此，不难看出，项目的实施可以分为两个阶段：输入待插入数据的校验：将待插入的数据插入有序的序列中，并显示在结果显示区中。

1. 校验输入的待插入数据 项目要求每次输入的数据应该是正整数，因此，输入区中的每一个字符必须为0~9之间的数字，如果其中出现负号、小数点等均认为是非法字符，必须给出相应的提示，并停止继续执行程序。

输入的数据是以字符串形式存在的，而字符串也是字符数组，因此，校验输入信息时，可针对数组中的每个元素进行判断，一旦发现有非数字的元素存在，则停止继续判断，直接终止程序。

2. 将数据插入有序序列 由于数据是单击“确定”按钮后才插入。

因此，排序结果显示区中的数据序列是从无到有的。

然而，具体针对某一次插入活动而言，之前可能已经做了n次插入活动，也就是说显示区中此时已经存在了n个数据，并且，这n个数据是排列的有序序列。

至此，得到了这样一个信息，当输入要排序的成绩后，插入活动有两种情况：一是结果显示区中无数据，即该种动作是首次发生，此时可以不考虑排序动作，直接将要插入并排序的数据插入结果显示区中；二是结果显示区中已经存在n个数据，此时，首先要确定要插入的数据在结果显示区中的位置，即插入点，然后才能针对具体的插入位置，实施插入操作。

对于第一种情况，插入点显然就是结果显示区第一个位置，因此，较易实现，后继内容将重点探讨第二种情况。

(1) 如果 $D_m < T$ ，则插入位置必在 m 之前，即有地址 $m-1, m-2, \dots, 1$ 的其中之一，因此，要考虑的插入序列就由 $D_1 \sim D_n$ 变为了 $D_1 \sim D_{(m-1)}$ 。

<<C#程序设计>>

编辑推荐

《高职高专立体化教材计算机系列:C#程序设计:Windows项目开发(第2版)》是在全国进行教育课程教学改革大环境下,为适应高等职业院校项目化教学改革编写的,宗旨是培养学习者的实际编程能力。《高职高专立体化教材计算机系列:C#程序设计:Windows项目开发(第2版)》可以作为高等职业院校信息管理及相关专业的教材,也可以作为其他学习C#程序设计又想快速提升自己编程能力的学习者的参考用书。

<<C#程序设计>>

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>