

## <<C#语言程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C#语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787302303565

10位ISBN编号：7302303568

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：魏金岭 等主编

页数：278

字数：462000

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#语言程序设计&gt;&gt;

## 前言

从机器语言到汇编语言再到高级语言，从面向过程到基于对象再到面向对象，程序设计语言和程序设计方法一直以来都在不断地演化。

相应地，在高校中开设的计算机语言课程也在不断地调整教学内容，从早期的FORTRAN和BASIC，到后来的Pascal和C，再到现在的C++和Java。

在Internet上，我们也可以经常看到到底应该学习何种编程语言更好一些的大讨论。

的确，各种编程语言的不断出现让我们学习时感到迷茫，也使得许多学生有了选择上的困惑。

但是，从程序设计语言的变化中，我们不难发现一个规律，那就是编程语言正在从早期的以机器为中心慢慢地过渡到以人为中心。

毕竟，程序设计语言只不过是一个人机交互的工具而已，它主要是为人们在计算机中建模现实世界、描述领域问题和解决方案提供一种必要的手段，由此看来，一种好的编程语言必将是一种高效的语言，语言的选择主要看注重的是机器的高效还是人的高效。

C#是微软公司为其新一代的.NET平台精心打造的一门程序设计语言，该语言在最初设计时便博采众长，引入了当今几种主流语言的特性和优点，以至于很多人将其看作是BASIC、C++和Java等程序语言的综合体。

应该说C#一经推出便得到了程序员们的广泛关注，其使用的高效性和便利性也获得了广泛认可。

如今，C#历经几次重大改版并引入了大量新的语言特性，使其在开发效率上更上层楼。

.....

## <<C#语言程序设计>>

### 内容概要

C#是微软公司推出的一种基于.NET框架的、面向对象的高级编程语言，由C和C++派生而来，继承了C和C++卓越的性能，同时又以.NET框架类库作为基础，拥有类似Visual Basic的快速开发能力。

刘云根等编著的《C#语言程序设计》全面讲解了C#4.0的基础知识和开发技巧。

《C#语言程序设计》结构清晰，叙述清楚，所述范例的源代码均在

Visual Studio

2010上运行通过。

本书适合作为高等院校学生的编程入门教材，也适合作为开发人员的查阅、参考资料，同时也可以作为培训机构的参考教材。

## &lt;&lt;C#语言程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 C#语言基础

## 1.1 C#语言特点

## 1.2 常量与变量

## 1.2.1 常量

## 1.2.2 变量

## 1.3 C#数据类型

## 1.3.1 引用类型

## 1.3.2 值类型

## 1.3.3 装箱与拆箱

## 1.4 类型转换

## 1.4.1 隐式类型转换

## 1.4.2 显式类型转换

## 1.5 运算符和表达式

## 1.5.1 运算符类型

## 1.5.2 运算符的优先级

## 1.5.3 赋值运算符与赋值表达式

## 1.5.4 算术运算符与算术表达式

## 1.5.5 关系运算符与关系表达式

## 1.5.6 逻辑运算符与逻辑表达式

## 1.5.7 位操作符与位操作表达式

## 1.5.8 条件运算符与条件表达式

## 1.6 程序流程控制

## 1.6.1 程序的顺序结构

## 1.6.2 程序的分支结构

## 1.6.3 程序的循环结构

## 1.7 本章小结

## 习题

## 第2章 C#面向对象程序设计基础

## 2.1 软件开发方法

## 2.1.1 结构化程序设计方法

## 2.1.2 面向对象的开发方法

## 2.2 面向对象程序设计概述

## 2.3 C#中的类类型及其实例

## 2.3.1 类的声明

## 2.3.2 创建对象

## 2.3.3 类的成员

## 2.3.4 一个简单的自定义类

## 2.4 控制台的输入和输出

## 2.4.1 控制台的输入

## 2.4.2 控制台的输出

## 2.5 类的成员

## 2.5.1 类的数据成员

## 2.5.2 类的方法成员

## 2.5.3 类的属性成员

## 2.5.4 索引指示器

## &lt;&lt;C#语言程序设计&gt;&gt;

2.5.5 构造函数

2.5.6 析构函数

2.5.7 事件

2.6 继承与派生

2.6.1 继承现象

2.6.2 隐藏基类成员

2.6.3 派生类的构造与析构

2.6.4 base关键字

2.7 多态性

2.7.1 多态性的重要性

2.7.2 虚方法

2.7.3 多态的实例

2.8 抽象类与抽象方法

2.8.1 抽象类

2.8.2 抽象方法

2.9 密封类和密封方法

2.9.1 密封类

2.9.2 密封方法

2.10 接口

2.10.1 接口的声明

2.10.2 接口成员的声明

2.10.3 接口成员的访问

2.10.4 接口的实现

2.11 本章小结

习题

第3章 数组、枚举及结构类型

3.1 数组

3.1.1 一维数组

3.1.2 多维数组

3.1.3 不规则数组

3.2 枚举类型

3.2.1 枚举类型的定义

3.2.2 枚举成员的赋值

3.2.3 枚举变量的访问

3.3 结构类型

3.3.1 结构类型的定义

3.3.2 结构成员的访问

3.3.3 结构与类的差别

3.4 本章小结

习题

第4章 委托与事件

4.1 委托

4.1.1 将方法作为参数

4.1.2 委托的声明

4.1.3 委托的实例化

4.1.4 将方法绑定到委托

4.1.5 取消绑定方法

## <<C#语言程序设计>>

### 4.2 事件

- 4.2.1 事件的由来
- 4.2.2 Observer设计模式
- 4.2.3 事件的实现

### 4.3 本章小结

#### 习题

## 第5章 基于Windows应用程序开发

### 5.1 Windows窗体应用程序概述

- 5.1.1 窗体
- 5.1.2 控件
- 5.1.3 事件
- 5.1.4 控件的生存周期

### 5.2 Windows窗体控件介绍

### 5.3 Windows窗体控件的特性

- 5.3.1 属性
- 5.3.2 方法
- 5.3.3 事件

### 5.4 常用Windows窗体控件介绍

- 5.4.1 创建窗体的主菜单
- 5.4.2 创建和使用工具栏
- 5.4.3 使用Label类
- 5.4.4 使用TextBox类
- 5.4.5 使用按钮类
- 5.4.6 使用ListBox类
- 5.4.7 使用ComboBox类
- 5.4.8 创建和使用状态栏
- 5.4.9 创建和使用通用对话框

### 5.5 本章小结

#### 习题

## 第6章 程序的生成、调试和异常处理

### 6.1 在Visual Studio 2010中生成程序

### 6.2 Visual Studio 2010的调试功能

- 6.2.1 Visual Studio 2010调试器
- 6.2.2 IntelliTrace——程序调试的鹰眼

### 6.3 异常处理

- 6.3.1 异常类
- 6.3.2 使用异常
- 6.3.3 System.Exception的常用属性
- 6.3.4 默认异常处理
- 6.3.5 嵌套的try块
- 6.3.6 用户定义的异常类

### 6.4 本章小结

#### 习题

## 第7章 流和文件

### 7.1 文件和文件夹的相关类

### 7.2 读写文件

- 7.2.1 读取文件

## &lt;&lt;C#语言程序设计&gt;&gt;

7.2.2 写入文件

7.3 流

7.3.1 缓存的流

7.3.2 使用FileStream类读写二进制文件

7.4 文件的安全性

7.4.1 从文件中读取ACL

7.4.2 从目录中读取ACL

7.5 本章小结

习题

第8章 C#4.0的新特性

8.1 隐式类型

8.1.1 隐式类型的使用

8.1.2 隐式类型的限制

8.1.3 隐式类型的作用

8.2 自动属性

8.3 扩展方法

8.3.1 扩展方法的定义

8.3.2 扩展方法的调用

8.4 分部方法

8.4.1 分部方法的声明

8.4.2 分部方法的使用

8.5 对象初始化器

8.5.1 对象初始化器的基本用法

8.5.2 对象初始化器的其他用法

8.5.3 集合类型的初始化语法

8.6 匿名类型

8.6.1 匿名类型的定义

8.6.2 匿名类型的应用

8.6.3 匿名类型的内部表示

8.7 本章小结

习题

第9章 LINQ技术基础

9.1 LINQ简介

9.1.1 LINQ的基本概念

9.1.2 一个简单实例

9.2 LINQ查询运算符

9.2.1 建立测试项目

9.2.2 from子句

9.2.3 where子句

9.2.4 select子句

9.2.5 join子句

9.2.6 orderby子句

9.2.7 group子句

9.3 LINQ to DataSet

9.3.1 DataSet操作简介

9.3.2 使用LINQ to DataSet查询数据

9.3.3 DataSet扩展的作用

## <<C#语言程序设计>>

9.3.4 LINQ查询的其他用法

9.4 LINQ to SQL

9.4.1 一个LINQ to SQL的简单实例

9.4.2 强类型的DataContext

9.4.3 自动生成实体类

9.4.4 使用自动生成的实体类编程

9.5 LINQ to XML

9.5.1 LINQ to XML框架

9.5.2 XElement类

9.5.3 XAttribute类

9.5.4 XDocument类

9.5.5 加载XML文档

9.5.6 遍历XML文档

9.5.7 操纵XML文档

9.6 本章小结

习题

## <<C#语言程序设计>>

### 编辑推荐

C#是微软公司为其新一代的.NET平台精心打造的一门程序设计语言，该语言在最初设计时便博采众长，引入了当今几种主流语言的特性和优点，以至于很多人将其看作是BASIC、C++和Java等程序语言的综合体。

刘云根等编著的《C#语言程序设计》在叙述上力求简洁明了，书中内容基本涵盖了C#编程语言的基础知识，适合用作C#语言的入门教材或教学参考书。

本书编写的指导思想是以实际操作为主、强调动手能力的培养，书中提供了大量的实例代码，每章结束都配有相应的习题。

内容安排上注重循序渐进，先易后难，先介绍基础知识后介绍高级特性，以利于学生自学。

<<C#语言程序设计>>

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>