

<<Visual C#.NET应用教程(附)>>

图书基本信息

书名：<<Visual C#.NET应用教程(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787810823913

10位ISBN编号：7810823914

出版时间：2004-11-1

出版时间：北京交通大学出版社

作者：童爱红

页数：327

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

“程序设计”是高等院校理工科各专业学生的一门重要基础课程，目前通常使用的面向对象的程序设计语言主要有Visual c++，Visual Basic，Delphi，Java，Visual c#等。

其中Visual c#.NET是在c和C++基础上发展起来的（有人称它为可视的Java），具有简单、现代和类型安全的特点。

由于Visual C#.NET语言版本较新，市场上可作为教材的书籍并不多，仅有的一些教材也在很多方面存在着不足。

在此背景下，我们组织编写了这本《Visual c#.NET应用教程》，目的是为了引导学生快速高效地进入Visual C#.NET编程世界。

本书的作者有多年从事程序设计教学的一线教学经验，对程序设计的教学把握较为独到，能够预料到学生在学习中可能遇到的困难并加以解决。

同时，本书的作者有教材编写的经验，具有很强的敬业精神，编写的教材有助于提高学生的学习效率。

本书的总体编写思路如下。

1.全书分15章，全面讲解了visual C#.NET程序设计语言的各个部分，特别加强了对数组、方法、高级事件、界面设计、面向对象的程序设计概念、多媒体和数据库等程序设计的重点、难点和具有较强实用价值的内容的讲解、引导和剖析。

2.每章均分4个部分进行编写：“理论知识”部分简明扼要地讲解本章的主要理论，并通过小的实例进行深化理解；“典型实例”部分通过分析一些精心挑选和编制的典型实例，强化学生的编程能力；“上机练习”部分挑选一些具有实用价值的上机练习题，加以剖析并给出部分程序代码，引导学生在上机练习中提高应用能力；“课后考场”部分设计了一套试题，方便学生进行自我测试。

3.实例引导。

本书的每一章都有着丰富的实例，有的实例具有较强的趣味性，易引起学生的兴趣，激发学生对程序设计的喜好。

<<Visual C#.NET应用教程(附)>>

内容概要

《Visual C#.NET应用教程》从教学实践的角度出发，立足于提高学生的程序设计应用能力，全书理论分析透彻严谨，实例丰富生动，内容由浅入深，能快速引导学生进入Visual C#编程世界。

《Visual C#.NET应用教程》可作为高等院校的程序设计课程教材，也可作为广大希望掌握Visual C#编程的程序设计人员的参考用书。

Visual C#.NET是一门完全面向对象和程序设计语言，具有简单、现代、类型安全、性能优良等特点，是面向对象程序设计教学的主干语言之一。

《Visual C#.NET应用教程》共分15章，全面讲解了面向对象的程序设计概念、Visual C#的数据类型和表达式、Visual C#的程序设计语句、数组、面向对象的程序设计的方法与原理、控件窗体与界面设计技术、文件程序设计、数据库程序设计和Web程序设计等内容。

书籍目录

第1章 VisualC#.NET编程简介1.1 理论知识1.1.1.NET简介1.1.2 ' VisualC#.NET简介1.1.3 VisualStudio.NET集成开发环境简介1.1.4 创建第一个C#Windows程序1.1.5 创建第一个#控制台(或称命令行)程序1.1.6 C#序结构介绍1.2 典型实例1.3 上机练习课后考场第2章 基本数据类型与表达式2.1 理论知识2.1.1 VisualC#.NET的标识符2.1.2 Visualc#.NET的数据类型2.1.3 简单数据类型2.1.4 常量与变量2.1.5 运算符与表达式2.1.6 常用方法2.2 典型实例2.3 上机练习课后考场第3章 结构化程序设计语句3.1 理论知识3.1.1 if语句3.1.2 switch语句3.1.3 while循环语句3.1.4 dowhile循环语句3.1.5 for循环语句3.1.6 break和continue语句3.1.7 随机数的产生方法3.2 典型实例3.2.1 典型实例一3.2.2 典型实例二3.3 上机练习3.3.1 上机练习3.3.2 上机练习二课后考场第4章 数组4.1 理论知识4.1.1 数组的概念4.1.2 一维数组的定义、分配与使用4.1.3 多维数组的定义、分配与使用4.1.4 foreach语句4.2 典型实例4.2.1 典型实例4.2.2 典型实例二4.3 上机练习4.3.1 上机练习4.3.2 上机练习二课后考场第5章 方法5.1 理论知识5.1.1 C#中的程序模块一方法5.1.2 方法的定义5.1.3 方法的调用5.1.4 参数传递中的类型转换5.1.5 参数的传递: 值传递、引用传递和输出参数5.1.6 变量的生命期和作用域5.1.7 方法的嵌套与递归调用5.2 典型实例5.2.1 典型实例一5.2.2 典型实例二5.3 上机练习5-3.1 上机练习一5.3.2 上机练习二课后考场第6章 其他常用数据类型6.1 理论知识6.1.1 字符串类型6.1.2 结构类型6.1.3 枚举类型6.1.4 委托类型6.1.5 装箱与拆箱6.2 典型实例6.3 上机练习课后考场第7章 面向对象的程序设计7.1 理论知识7.1.1 面向对象程序设计概述7.1.2 类和对象的声明7.1.3 类的构造函数和析构函数7.1.4 类的方法及方法的重载7.1.5 运算符重载7.1.6 域与属性7.1.7 this关键字7.1.8 类的继承7.1.9 多态性7.1.10密封类与抽象类7.2 典型实例7.2.1 典型实例一7.2.2 典型实例二7.3 上机练习7.3.1 上机练习一7.3.2 上机练习二课后考场第8章 异常处理8.1 理论知识8.1.1 异常处理概念8.1.2 捕获处理异常8.1.3 C#的异常类8.1.4 抛出和重发异常8.1.5 checked和unchecked运算符的用法8.2 典型实例8.3 上机练习课后考场第9章 Windows应用程序设计9.1 理论知识9.1.1 VisualC#开发Windows应用程序的方法9.1.2 窗体9.1.3 文本类控件的使用9.1.4 按钮类控件的使用9.1.5 列表类控件的使用9.1.6 PictureBox控件的使用9.1.7 Timer控件的使用9.1.8 ProgressBar控件和TrackBar控件的使用9.1.9 HScrollBar控件和VScroUBar控件的使用9.2 典型实例9.2.1 典型实例9.2.2 典型实例二9.3 上机练习9.3.1 上机练习9.3.2 上机练习二课后考场第10章 Windows高级界面设计10.1 理论知识10.1.1 对话框控件的应用10.1.2 菜单控件10.1.3 多窗体程序设计10.1.4 MDI应用程序设计10.1.5 工具栏设计10.1.6 状态栏设计10.1.7 键盘事件处理10.1.8 鼠标事件处理10.2 典型实例10.3 上机练习课后考场第11章 GDI+与图形编程11.1 理论知识11.1.1 GDI+与绘图命名空间11.1.2 Graphics对象11.1.3 Pen对象11.1.4 Font对象11.1.5 Brush对象11.1.6 常用图形的绘制方法11.2 典型实例11.2.1 典型实例11.2.2 典型实例二11.3 上机练习课后考场第12章 多媒体应用程序开发12.1 理论知识12.1.1 多媒体的概念12.1.2 图像的基本处理12.1.3 MediaHayer控件及其使用12.1.4 MMControl控件及其使用12.1.5 ShockwaveFlash控件及其使用12.2 典型实例12.3 上机练习课后考场第13章 文件13.1 理论知识13.1.1 文件的相关概念13.1.2 文件和流13.1.3 目录管理13.1.4 文件管理13.1.5 文本文件的读写13.1.6 二进制文件的读写13.2 典型实例13.3 上机练习课后考场第14章 简单数据库编程14.1 理论知识14.1.1 数据库的基本概念14.1.2 ADO.NET概述14.1.3 SQL语言14.1.4 ADO.NET对象及其编程14.1.5 利用ADO.NET控件编写数据库应用程序14.2 典型实例14.3 上机练习课后考场第15章 Web应用程序开发15.1 理论知识15.1.1 Web应用程序介绍15.1.2 Web窗体设计15.1.3 Web服务的创建和使用15.2 典型实例15.3 上机练习课后考场附录AC#关键字一览表参考文献

章节摘录

3.【解决方案资源管理器】窗口 首先应理解解决方案与项目的关系。

项目可以视为编译后的一个可执行单元，可以是应用程序、动态链接库等，而企业级的解决方案往往需要多个可执行程序的合作，为便于管理多个项目，在Visual Studio.NET集成环境中引入了解决方案资源管理器，用来对企业级解决方案涉及的多个项目进行管理。

【解决方案资源管理器】窗口如图1.6所示。

如果集成环境中没有出现该窗口，可通过执行【视图】 【解决方案资源管理器】命令来显示该窗口。

4.【类视图】窗口 【类视图】窗口如图1.7所示。

如果集成环境中没有出现该窗口，可通过执行【视图】 【类视图】命令来显示该窗口。

【类视图】窗口中以树形结构显示了当前项目中的所有类，并在每个类中列出了成员变量和成员函数，每一个类首先列出带有紫色图标的成员函数，然后是带有蓝绿色图标的成员变量。

每个成员的图标左边都有一个标志，以表示成员类型和存取类别的信息，保护型成员图标旁边的标志为一把钥匙，私有成员的标志是一把锁，而公有成员图标旁边没有标志。

在【类视图】窗口中双击类名，会在主工作区中打开这个类的头文件，显示出类的声明；而双击某个类的成员，则主工作区中会显示该成员的定义代码。

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>