

《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：9787302326724

10位ISBN编号：730232672X

出版时间：2013-7

出版社：清华大学出版社

作者：杨春元

页数：349

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

第1章 C#与.NET Framework	1.1 C#的起源	1.1.1 从C语言到C++	1.1.2 Java的出现	1.1.3 C#的诞生	1.1.4 C#的发展历程	1.2 .NET Framework	1.2.1 什么是.NET Framework	1.2.2 .NET Framework的工作原理	1.3 第一个C#程序	1.3.1 使用csc.exe	1.3.2 使用Visual Studio 2010	1.4 上机练习	1.5 习题															
第2章 C#程序设计基础	2.1 数据类型	2.1.1 数据类型的重要性	2.1.2 整数类型	2.1.3 浮点数类型	2.1.4 其他数据类型	2.1.5 转义字符	2.2 字面量和变量	2.2.1 字面量	2.2.2 变量	2.3 运算符与表达式	2.3.1 算术运算符	2.3.2 赋值运算符	2.3.3 关系运算符	2.3.4 逻辑运算符	2.3.5 位运算符	2.3.6 布尔(位)赋值运算符	2.3.7 运算符的优先级	2.4 数据类型转换	2.4.1 隐式转换	2.4.2 显式转换	2.4.3 使用Convert命令转换	2.5 程序控制语句	2.5.1 选择语句	2.5.2 循环语句	2.5.3 跳转语句	2.6 上机练习	2.7 习题	
第3章 C#高级程序设计	3.1 复杂的变量类型	3.1.1 枚举	3.1.2 结构	3.1.3 数组	3.1.4 使用字符串	3.2 函数	3.2.1 定义和使用函数	3.2.2 Main()函数	3.2.3 变量的作用域	3.2.4 为结构增加函数	3.2.5 递归函数	3.3 委托与事件	3.3.1 委托	3.3.2 事件	3.4 上机练习	3.5 习题												
第4章 面向对象编程基础	4.1 面向对象概述	4.1.1 一切都是对象	4.1.2 对象的生命周期	4.1.3 继承与多态	4.1.4 静态成员与静态类	4.2 定义C#类	4.2.1 类的声明	4.2.2 类基础规范	4.2.3 类的主体	4.3 添加类成员	4.3.1 构造函数和析构函数	4.3.2 定义字段	4.3.3 定义方法	4.3.4 定义属性	4.3.5 在VS中添加类成员	4.3.6 运算符重载	4.4 结构和类对比	4.4.1 结构和类的区别	4.4.2 在结构中添加属性	4.5 接口的定义与实现	4.5.1 接口概述	4.5.2 定义接口	4.5.3 接口的实现	4.6 部分类与部分方法	4.6.1 部分类的定义	4.6.2 部分方法	4.7 上机练习	4.8 习题
第5章 高级OOP技术	5.1 集合	5.1.1 对象之间的关系	5.1.2 提供集合功能的接口	5.1.3 使用集合	5.1.4 定义自己的集合	5.1.5 索引	5.1.6 迭代器	5.2 泛型	5.2.1 泛型概述	5.2.2 System.Collections.Generic命名空间	5.2.3 可空类型	5.3 定义泛型	5.3.1 定义泛型类	5.3.2 定义泛型方法	5.3.3 定义泛型接口	5.3.4 定义泛型委托	5.4 C#其他高级技术介绍	5.4.1 var变量	5.4.2 匿名类型	5.4.3 动态查找	5.4.4 扩展方法	5.4.5 Lambda表达式简介	5.4.6 使用反射	5.5 上机练习	5.6 习题			
第6章 程序调试和异常处理	6.1 调试C#程序	6.1.1 非中断模式下的调试	6.1.2 中断模式下的调试	6.2 C#的异常处理	6.2.1 通用异常类	6.2.2 未捕获异常的后果	6.2.3 C#异常处理机制	6.2.4 终止应用程序	6.3 上机练习	6.4 习题																		
第7章 Windows程序设计	7.1 Windows应用程序概述	7.1.1 窗体与控件	7.1.2 控件的属性与事件	7.2 简单控件介绍	7.2.1 按钮控件	7.2.2 Label和LinkLabel控件	7.2.3 文本框控件	7.2.4 列表框和组合框	7.2.5 视图控件	7.3 菜单和工具栏	7.3.1 创建菜单	7.3.2 菜单项	7.3.3 弹出式菜单	7.3.4 工具栏	7.3.5 状态栏	7.3.6 使用菜单和工具栏	7.4 上机练习	7.5 习题										
第8章 数据访问	8.1 读写文件	8.1.1 什么是流	8.1.2 读写文件相关的类	8.1.3 序列化对象	8.2 使用XML	8.2.1 用XML文档格式	8.2.2 在应用程序中使用XML	8.3 使用ADO.NET	8.3.1 ADO.NET概述	8.3.2 使用ADO.NET访问数据库	8.3.3 使用ADO.NET读写XML	8.4 LINQ简介	8.4.1 使用LINQ查询	8.4.2 LINQ查询语法	8.4.3 使用LINQ查询复杂对象	8.5 上机练习	8.6 习题											
第9章 Web程序设计	9.1 Web编程基础	9.1.1 ASP.NET概述	9.1.2 ASP.NET的工作原理	9.1.3 Web窗体页指令	9.1.4 ASP.NET内部对象	9.2 创建Web站点	9.2.1 新建网站	9.2.2 ASP.NET服务器控件	9.2.3 用户控件	9.2.4 ASP.NET AJAX回送	9.3 Web服务	9.3.1 什么是Web服务	9.3.2 Web服务体系结构	9.3.3 支持AJAX的WebID服务	9.3.4 创建Web服务	9.3.5 调用Web服务	9.4 上机练习	9.5 习题										
第10章 项目实践	10.1 系统设计	10.1.1 需求分析	10.1.2 数据库设计	10.2 系统实现	10.2.1 基础类库项目	10.2.2 Web网站	10.2.3 设置启动选项	10.3 系统运行效果参考文献																				

《C#程序设计实用教程》

编辑推荐

杨春元编著的《C#程序设计实用教程》从教学实际需求出发，合理安排知识结构，从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解C#的基本知识和使用方法。本书共分为10章。本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、内容丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示，让读者能够快速地提高操作技能。此外，本书配有大量综合实例和练习，能让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

《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:www.tushu000.com