

<<面向对象和组件的C#编程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象和组件的C#编程>>

13位ISBN编号：9787030364906

10位ISBN编号：7030364902

出版时间：2013-1

出版时间：李军 科学出版社 (2013-01出版)

作者：李军

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>

<<面向对象和组件的C#编程>>

内容概要

有关C程序设计方面的教材已有不少,但本书在以下几方面有些新思路和新方法:1) 现代的C程序设计应该以对象和组件技术为基础,本书围绕这二个基本点论述C的编程方法.而目前的教材基本上仅以对象技术为基础.2) 本书以编程思想为核心,深入论述对象领域和数据访问方面的编程?

<<面向对象和组件的C#编程>>

书籍目录

前言第1章 C#和.NET简介1.1 计算机语言1.2 为什么是C#.NET1.3 C#.NET的发展史1.3.1 .NET是什么1.3.2 .NET核心功能1.3.3 .NET的发布1.4 如何学好编程1.5 .NET Framework简介1.5.1 公共类型系统CTS1.5.2 公共语言规范CLS1.5.3 公共语言运行时CLR1.5.4 基类库BCL1.6 集成开发环境IDE1.6.1 集成开发环境界面1.6.2 用IDE创建Windows应用程序1.6.3 IDE的视图和管理器1.7 创建C#控制台程序的操作步骤1.7.1 从最简单的程序入手1.7.2 系统的“智能敏感”提示1.7.3 控制台应用程序创建的文件1.7.4 程序的Debug和Release版本*1.8 .NET程序集本章小结第2章 程序结构、变量、类型、运算符2.1 程序结构2.1.1 用类比理解程序结构2.1.2 命名空间2.1.3 引用using2.1.4 格式化输出2.2 变量、常量和字量2.2.1 变量的声明2.2.2 变量的命名2.2.3 变量的种类和赋值2.2.4 常量和字量2.3 类型2.3.1 类型的分类2.3.2 简单类型(系统定义的值类型)2.3.3 枚举类型(自定义的值类型)*2.3.4 结构类型(自定义的值类型)2.3.5 字符串(系统定义的引用类型)2.3.6 数组(自定义的引用类型)2.3.7 object类型(系统定义的引用类型)2.3.8 变量类型之间的转换2.4 运算符2.4.1 算术运算符和自增自减运算符2.4.2 位运算符2.4.3 逻辑运算符2.4.4 关系运算符2.4.5 条件运算符2.4.6 赋值运算符2.4.7 特殊运算符2.5 运算符的优先级和结合性2.5.1 运算符的优先级2.5.2 运算符的结合性2.6 编程练习第3章 表达式、语句、程序调试3.1 表达式3.1.1 表达式的求值和放置3.1.2 表达式的类别3.1.3 算术表达式3.1.4 关系表达式3.1.5 逻辑表达式3.1.6 布尔表达式3.2 C#语句3.2.1 C#语句与自然语言的语句3.2.2 C#语句与C语句3.2.3 C#语句的分类3.3 选择语句3.3.1 if语句3.3.2 switch语句3.4 迭代语句3.4.1 while语句3.4.2 do语句3.4.3 for语句3.4.4 foreach语句3.5 跳转语句3.5.1 break语句3.5.2 continue语句3.5.3 return语句3.6 程序调试3.6.1 程序错误分类3.6.2 发现语法错误3.6.3 逻辑错误与程序调试3.7 编程练习第4章 类与对象4.1 什么是类和对象4.1.1 类的声明4.1.2 类的用途4.1.3 面向对象的思想方法4.2 数据成员4.3 函数成员4.3.1 方法4.3.2 属性*4.3.3 索引器4.3.4 运算符重载4.3.5 构造函数*4.3.6 析构函数4.4 编程练习第5章 继承、多态与接口5.1 继承5.1.1 什么是继承5.1.2 继承的特点5.1.3 与继承有关的修饰符5.1.4 继承的规则5.2 多态5.2.1 编译时的多态性5.2.2 运行时的多态性5.2.3 通过抽象类实现多态性5.3 接口5.3.1 什么是C#接口5.3.2 通过接口实现多态性5.3.3 抽象类和接口的相同点和不同点*5.3.4 接口的特点5.4 编程练习第6章 组件与控件6.1 组件6.1.1 什么是组件6.1.2 创建.NET基本组件6.1.3 引用.NET基本组件6.1.4 为什么要用组件6.2 组件模型6.2.1 组件模型的发展现状6.2.2 .NET组件模型的特点6.2.3 .NET组件的创建6.2.4 .NET组件的引用*6.2.5 IComponent接口6.3 控件6.3.1 Windows Form窗体6.3.2 公共控件6.3.3 容器控件6.3.4 菜单和工具栏控件6.4 对话框6.4.1 标准对话框6.4.2 用户自定义对话框6.4.3 模式和非模式对话框*6.5 用户定制控件6.5.1 从标准控件继承6.5.2 从UserControl类继承6.5.3 从Control类继承6.6 控件的属性和方法6.6.1 Control控件的属性6.6.2 Control控件的方法*6.7 接口与组件的关系6.7.1 接口描述了组件对外提供的服务6.7.2 接口设计6.8 编程练习第7章 委托与事件7.1 委托7.1.1 领导的委托7.1.2 多个方法赋给同一个委托7.2 事件7.2.1 事件的概念7.2.2 C#事件7.2.3 Button控件的Click事件7.2.4 事件的发布者与订阅者7.3 控件的事件7.3.1 窗体控件的事件7.3.2 Control类的事件7.3.3 鼠标事件处理*7.3.4 键盘事件处理7.4 匿名方法7.5 编程练习第8章 图形与图像8.1 GDI+介绍8.1.1 坐标系8.1.2 像素8.1.3 图像8.1.4 颜色8.2 常用绘图类型和对象8.2.1 Color结构8.2.2 图形数据结构8.2.3 Graphics类型和对象8.2.4 Pen类型和对象8.2.5 Brush类型和对象8.3 矢量图形8.3.1 基本矢量图形的绘制8.3.2 字符串的绘制8.3.3 交互式绘图8.4 图像8.4.1 图像文件8.4.2 图像处理8.5 编程练习第9章 异常处理9.1 运行错误与异常9.1.1 最坏的情况9.1.2 异常类9.2 异常处理语句9.2.1 抛出异常9.2.2 try-catch-finally模块9.2.3 try-catch模块9.2.4 try-finally模块9.2.5 try-finally的简化形式9.3 编程练习第10章 流、文件、目录和对象序列化10.1 流10.1.1 与流相关的类10.1.2 流的属性和方法10.2 文件10.2.1 读写文本文件10.2.2 读写二进制文件10.2.3 File类10.2.4 FileInfo类10.3 目录10.3.1 DirectoryInfo类10.3.2 Directory类10.4 对象序列化与特性10.4.1 持久存储*10.4.2 特性(Attributes)10.5 编程练习*第11章 ADO.NET11.1 ADO.NET数据对象模型11.2 数据提供者11.2.1 数据提供者的一些核心类和对象11.2.2 连接式编程11.2.3 操作SQL Server数据源11.3 数据集DataSet11.3.1 数据表DataTable11.3.2 DataSet的特点11.4 非连接式和数据适配器11.4.1 非连接式编程11.4.2 数据适配器的更新属性11.4.3 两种数据连接模式的比较11.5 编程练习*第12章 泛型12.1 为什么要用泛型12.1.1 从交换两个参数谈起12.1.2 泛型的优点12.2 泛型方法12.2.1 泛型方法的定义12.2.2 default运算符与泛型变量初始化12.2.3 泛型方法的调用12.2.4 限制12.3 泛型类12.3.1 自定义泛型类12.3.2 泛型参数的约束12.3.3 泛型类的继承12.3.4 泛型类设计原

<<面向对象和组件的C#编程>>

则12.4 泛型接口12.5 泛型委托12.6 编程练习*第13章 集合13.1 集合的分类13.1.1 数据结构13.1.2 线性和非线性结构13.1.3 数据结构与类型的关系13.1.4 按数据结构划分集合13.2 顺序存储的线性集合13.2.1 顺序表List13.2.2 排序表SortedList13.2.3 非泛型顺序表ArrayList13.2.4 队列Queue13.2.5 栈Stack13.3 链式存储的线性集合13.3.1 单链表13.3.2 双向链表LinkedList13.4 索引存储13.4.1 索引表的用途13.4.2 索引表的存储13.5 散列存储13.5.1 散列存储的思想方法13.5.2 哈希表HashTable13.5.3 字典Dictionary13.5.4 哈希集HashSet13.6 与集合有关的接口13.6.1 枚举接口13.6.2 集合接口13.6.3 列表接口13.7 编程练习*第14章 语言集成查询LINQ14.1 LINQ 的用途与种类14.1.1 LINQ的用途14.1.2 LINQ的种类14.2 C# 3.0的语言功能14.2.1 隐式类型局部变量14.2.2 匿名类型14.2.3 扩展方法14.2.4 表达式14.3 LINQ查询语法14.3.1 方法语法14.3.2 查询表达式14.4 LINQ to Objects14.4.1 投影14.4.2 排序14.4.3 过滤14.4.4 分组14.4.5 元素运算符14.4.6 标量运算符14.4.7 量词运算符14.4.8 延迟执行与转换运算符14.4.9 集合运算符14.5 LINQ to SQL14.5.1 LINQ to SQL实体类14.5.2 查询与更新14.5.3 连接查询14.6 编程练习参考文献附录A 编程练习代码和讨论附录B SQL Server 2008数据库系统介绍附录C 延伸阅读物

<<面向对象和组件的C#编程>>

编辑推荐

《面向对象和组件的C#编程》编著者李军。

内容简介本书介绍了C#和。

NET的主要知识点，以及C#编程的思想方法和技巧，并提供了丰富的实例和练习。

本书共14章，前9章主要讨论C#基本的语法和语义，以及面向对象和组件的编程思想，后5章主要介绍c#数据访问技术以及泛型。

作为C#编程教材，本书适合信息技术专业的学生阅读，也可供初中级程序员参考阅读。

读者可在“我成长”网站（www.wochengzhang.com）的课件栏目中下载本教材的课件ppt文件；在博客栏目中，有更多C#知识点和练习的讨论。

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>