

图书基本信息

书名：<<Visual C# 2005智能设备程序设计>>

13位ISBN编号：9787111200826

10位ISBN编号：7111200829

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社发行室

作者：宁峰

页数：274

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>

内容概要

本书是智能设备（Smart Device）及Visual C#2005开发和学习的指南。

全书共3个部分。

第1部分介绍了C#语言的基本语法、Visual Studio2005的平台特性及以及面向对象程序设计的特点。

第2部分讲解了如何利用面向对象的程序设计方式，使用Visual C#2005进行智能设备程序开发的过程。

还介绍了如何通过循序渐进的开发方法，逐步实现“连连看”游戏程序功能。

第3部分是在“连连看”游戏的基础上，介绍了如何利用面向对象程序设计的思想，进行Zookeeper（动物管理员）游戏程序实例的开发。

本书适合C#及Smart Device的初、中级程序员学习，也可作为各高校或培训机构的授课教材。

书籍目录

出版说明前言第1章 Visual Studio2005简介 1。

1 微软NET战略的提出 1。

2 Visual Studio版本的演化及其特点第2章 智能设备程序设计简介 2。

1 智能设备简介 2。

2 智能设备程序的特点 2。

3 智能设备版“Hello World”第3章 C#语法简介 3。

1 Visual C#2005简介 3。

2 数据类型 3。

3 变量 3。

4 变量的范围 3。

5 变量修饰符 3。

6 变量与参数 3。

7 常量 3。

8 运算符 3。

9 程序控制语句 3。

10 程序的结构第4章 面向对象程序设计简介 4。

1 面向对象概述 4。

2 对象和类 4。

3 面向对象中的继承第5章 游戏实例——“连连看” 5。

1 游戏介绍 5。

2 “连连看”游戏程序的设计步骤 5。

3 基类源代码详解 5。

4 卡类源代码详解 5。

5 卡片集合类源代码详解 5。

6 游戏类源代码详解第6章 游戏设计中游戏状态的添加 6。

1 游戏状态概述 6。

2 “连连看”游戏程序状态的介绍 6。

3 程序状态的添加所引起的代码变化 6。

4 变化部分代码详解第7章 在“连连看”中添加卡片选中标示 7。

1 新添加的选中标示 7。

2 选中标示类的添加所引起的代码变化 7。

3 新添加的代码模块 7。

4 代码变化的类及新添加的模块第8章 在“连连看”中添加计时功能 8。

1 程序计时功能简介 8。

2 计时器类的添加 8。

3 代码变化的类及新添加的模块代码详解 8。

4 计时功能中时间显示方式改变第9章 卡片闪烁、飞散及旋转标示的实现 9。

1 游戏特效概述第10章 连接类的抽象第11章 “梦幻闪电”特效的实现第12章 “飞舞碰撞”特效的实现第13章 游戏实例——Zookeeper

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>