

<<C#程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787111391258

10位ISBN编号：711139125X

出版时间：2012-8

出版时间：机械工业出版社

作者：伍星，熊壮 编著

页数：253

字数：401000

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>

<<C#程序设计基础>>

内容概要

《普通高等教育“十二五”计算机类规划教材：C#程序设计基础》针对初次学习程序设计语言的读者，以C#语言为载体，以微软Visual Studio

2010为开发环境，通过讨论C#程序设计的一般过程和方法，重点介绍程序设计的基本思想和实现方法。

《普通高等教育“十二五”计算机类规划教材：C#程序设计基础》通过数据组织、控制结构、文件处理等程序设计基础知识的讨论，向读者介绍使用C#语言进行程序设计的基本方法，通过类的设计、对象定义、重载、派生等知识的讨论向读者介绍面向对象程序设计的基本思想，通过对GUI程序设计、图形和图像处理、数据库访问及Web程序开发等知识的讨论，使读者能够循序渐进地掌握使用C#语言开发各类常见应用程序的基本技能。

《普通高等教育“十二五”计算机类规划教材：C#程序设计基础》覆盖了C#语言的应用基础，内容深入浅出、语言流畅、例题丰富，可作为非计算机专业第一门程序设计语言课程的教材，也可作为计算机类专业程序设计基础课程的教材，对于程序设计爱好者也是极佳的入门教材或参考书。

<<C#程序设计基础>>

书籍目录

前言

第1章 C#及VisualStudio2010开发环境简介

1.1 NET平台简介

1.2 VisualStudio2010平台简介

1.2.1 VisualStudio平台的发展过程

1.2.2 VisualStudio2010中的组件

1.2.3 VisualStudio2010版本特点

1.3 C#开发应用程序

1.3.1 VisualStudio2010环境介绍

1.3.2 控制台应用程序开发

1.3.3 Windows窗体应用程序开发

1.3.4 Web程序开发

习题

第2章 C#程序设计基础

2.1 C#基础语法

2.1.1 C#的字符集

2.1.2 C#的词汇集

2.2 C#的基本数据类型

2.2.1 C#中的常量与变量

2.2.2 整型数据类型

2.2.3 实型数据类型

2.2.4 字符类型

2.2.5 布尔类型

2.3 基本运算符

2.3.1 赋值运算符

2.3.2 算术运算符

2.3.3 复合赋值运算符

2.3.4 自增 / 自减运算符

2.3.5 sizeof运算符

2.4 C#中的数据类型转换

2.4.1 数据的隐式类型转换

2.4.2 数据的显式类型转换

2.5 数据的基本输入 / 输出方法

2.5.1 控制台应用程序中数据输入 / 输出方法

2.5.2 Windows窗体应用程序中数据

常用的输入 / 输出方法

习题

第3章 流程控制

3.1 关系运算和逻辑运算

3.1.1 关系运算

3.1.2 逻辑运算

3.2 选择结构

3.2.1 if语句与程序的单分支结构

3.2.2 if-else语句与程序的双分支结构

3.2.3 条件运算符与条件表达式

<<C#程序设计基础>>

3.2.4 if语句的嵌套与程序的多分支结构

3.2.5 switch语句与程序的多分支结构

3.3 循环结构

3.3.1 while型循环结构

3.3.2 do-while型循环结构

3.3.3 for型循环结构

3.3.4 循环的嵌套

3.4 C#的其他简单控制结构

3.4.1 break语句

3.4.2 continue语句

3.5 C#控制结构的简单应用

3.5.1 穷举思想及其程序实现

3.5.2 迭代方法及其程序实现

习题

第4章 面向对象程序设计基础

4.1 类的概念和对象的定义

4.1.1 字段

4.1.2 方法

4.1.3 对象的定义和访问

4.2 方法调用过程中的参数传递

4.2.1 值参数

4.2.2 引用参数

4.3 方法的嵌套调用和递归调用

4.3.1 方法的嵌套调用

4.3.2 方法的递归调用

4.4 作用域和方法的重载

4.4.1 定义局部作用域

4.4.2 定义类属作用域

4.4.3 方法的重载

4.5 static关键字的使用

4.5.1 静态字段

4.5.2 静态方法

4.6 构造函数

4.6.1 默认构造函数

4.6.2 构造函数的重载

4.7 继承

4.7.1 基类和派生类

4.7.2 调用基类构造函数

4.7.3 在基类中使用protected关键字

4.8 常用系统定义类

4.8.1 数学类 (System.Math类)

4.8.2 字符串类 (System.String类)

4.8.3 日期时间类 (System.Date

Time类)

4.8.4 随机数类 (SystemRandom类)

习题

第5章 数组

<<C#程序设计基础>>

5.1 数组的定义和使用

5.1.1 数组的定义和初始化

5.1.2 数组元素值的引用

5.1.3 用foreach语句遍历数组

5.1.4 数组元素值的随机生成

5.2 数组的常用属性和方法

5.2.1 数组的Length属性和Rank属性

5.2.2 数组的Clone方法

5.2.3 数组的CopyTo方法

5.2.4 数组的Reverse方法

5.2.5 数组的Sort方法

5.2.6 数组的BinarySearch方法

5.3 数组参数和参数数组

5.3.1 数组参数

5.3.2 参数数组

习题

第6章 Windows程序设计基础

6.1 Windows系统的消息机制

6.1.1 Windows系统的工作方式

6.1.2 事件与消息

6.2 Windows窗体应用程序常用控件和组件

6.2.1 按钮控件

6.2.2 文本控件

6.2.3 选择控件和分组控件

6.2.4 列表选择控件

6.2.5 图片列表组件

6.2.6 定时器组件

6.3 菜单

6.3.1 菜单的创建

6.3.2 菜单事件处理

6.3.3 快捷菜单

6.4 工具栏和状态栏

6.4.1 工具栏控件

6.4.2 状态栏控件

6.5 对话框

6.5.1 打开文件对话框

6.5.2 保存文件对话框

6.5.3 颜色对话框

6.5.4 字体对话框

习题

.....

第7章 文件读写

第8章 Web程序开发基础

第9章 图形和图像处理

第10章 数据库访问基础

参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.2选择结构 选择结构也称为分支结构，在程序设计中与其相对应的应用问题可以分为3个方面，这3方面的问题如下：1) 确定某件事情做还是不做。

对某个问题的处理往往需要根据某个条件或者条件的组合情况进行判断。

如果条件满足某种要求，则处理对应的问题，否则什么都不做。

2) 确定在两件相关事情中选择哪一件来做。

在这类问题中，需要处理的两件事情往往是条件相关的。

在这两件事情中应该做哪一件需要根据对与两件事情都相关的条件进行判断，当条件成立（为真）时做其中的某一件事情，当条件不成立（为假）时做另外一件事情。

3) 确定在若干件相关事情中选择哪一件来做。

与前面两个方面相比，这类问题要复杂得多。

对于这类问题的处理方法一般是通过将问题进行分解使之成为前面两类问题所对应的结构，然后用前面两类问题解决方法的组合对其进行处理。

当然，随着问题的分解必然伴随着对应条件的分解或组合，经过反复的分解，最终将一个复杂的多分支问题拆分成若干个二分支或单分支的问题，对每一个二分支或单分支的问题采用第一类或第二类问题的解决方法即可得到整个问题的解。

C#语言中，为解决上述3类问题提供了相应的语句或者语句结构：if语句、if—else语句、switch语句。通过使用这3种语句或语句的组合即可解决上述的3类与选择结构对应的应用问题。

<<C#程序设计基础>>

编辑推荐

《普通高等教育"十二五"计算机类规划教材:C#程序设计基础》覆盖了C#语言的应用基础,内容深入浅出、语言流畅、例题丰富,可作为非计算机专业第一门程序设计语言课程的教材,也可作为计算机类专业程序设计基础课程的教材,对于程序设计爱好者也是极佳的入门教材或参考书。

<<C#程序设计基础>>

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>