第一图书网, tushu007.com

<<C#程序设计案例教程>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787113117184

10位ISBN编号：711311718X

出版时间：2010-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：于训全 著

页数：248

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

国家社会科学基金（教育学科）“十一五”规划课题“以就业为导向的职业教育教学理论与实践研究”（课题批准号BJA060049）在取得理论研究成果的基础上，选取了高等职业教育十个专业类开展实践研究，高职高专计算机类专业是其中之一。
本课题研究发现，高等职业教育在专业教育上承担着帮助学生构建起专业理论知识体系、专业技术框架体系和相应职业活动逻辑体系的任务，而这三个体系的构建需要通过专业教材体系和专业教材内部结构得以实现，即学生的心理结构来自于教材的体系和结构。
为此，这套高职高专计算机类专业系列教材的设计，依据不同教材在其构建知识、技术、活动三个体系中的作用，采用了不同的教材内部结构设计和编写体例。
承担专业理论知识体系构建任务的教材，强调了专业理论知识体系的完整与系统，不强调专业理论知识的深度和难度；追求的是学生对专业理论知识整体框架的把握，不追求学生只掌握某些局部内容，而求其深度和难度。
承担专业技术框架体系构建任务的教材.注重让学生了解这种技术的产生与演变过程，培养学生的技术创新意识；注重让学生把握这种技术的整体框架，培养学生对新技术的学习能力；注重让学生在技术应用过程中掌握这种技术的操作，培养学生的技术应用能力；注重让学生区别同种用途的其他技术的特点，培养学生职业活动过程中的技术比较与选择能力。
承担职业活动体系构建任务的教材，依据不同职业活动对所从事人特质的要求，分别采用了过程驱动、情景驱动、效果驱动的方式，形成了“做学”合一的各种的教材结构与体例，诸如：项目结构、案例结构等。
过程驱动培养所从事人的程序逻辑思维；情景驱动培养所从事人的情景敏感特质；效果驱动培养所从事人的发散思维。
本套教材从课程标准的开发、教材体系的建立、教材内容的筛选、教材结构的设计，到教材素材的选择，均得到了信息技术产业专家的大力支持，他们根据信息技术行业职业资格标准和各类技术在我国应用的广泛程度，提出了十分有益的建议；国内知名职业教育专家和一百多所高职高专院校参与本课题研究，他们对高职高专信息技术类人才培养提出了可贵意见，对高职高专计算机类专业教学提供了丰富的素材和鲜活的教学经验。

内容概要

《C#程序设计案例教程》是适合“理论实践一体化”教学模式的教材，它结合已开发的完整项目实例——学生成绩管理系统，介绍了程序逻辑、C#程序设计基础、面向对象的编程。
全书以项目为引导、以任务为驱动，由浅入深、循序渐进地展示了学生成绩管理系统项目开发的完整思路。
重要知识点穿插在项目实现过程中，包括C#语言基础、程序控制结构、数组、函数、类、对象、继承、多态、委托与事件、异常处理、文件的输入与输出等。
《C#程序设计案例教程》结构新颖，层次分明，内容丰富，充分考虑了高职高专学生的特点，具体案例与C#语言的功能紧密结合。
书中所有案例及课堂实训都选自作者多年积累的教学素材，具有很强的代表性和实用性。
使用本教材，读者可在轻松的氛围中掌握项目开发的基本知识、技巧和方法。
《C#程序设计案例教程》适合作为高职高专院校学生学习C#程序设计的教材，也可作为C#程序设计自学人员的参考书。

<<C#程序设计案例教程>>

书籍目录

第1章 编程逻辑1.1 什么是程序1.2 I-P-O周期1.3 绘制一个简单的程序流程图1.3.1 初步认识绘制程序流程图的符号1.3.2 绘制程序流程图的工具1.3.3 绘制程序流程图1.4 绘制顺序结构流程图1.4.1 初步认识变量和常量1.4.2 初步认识数据类型1.4.3 声明变量1.4.4 初步认识运算符与表达式1.4.5 绘制顺序结构流程图1.5 绘制简单的选择结构流程图1.5.1 选择结构1.5.2 构造条件表达式1.5.3 绘制程序流程图1.6 绘制嵌套的选择结构流程图1.6.1 嵌套的选择结构1.6.2 绘制程序流程图1.7 绘制复杂的选择结构流程图1.7.1 复杂的选择结构1.7.2 绘制程序流程图1.8 绘制次数固定的循环结构流程图1.8.1 初步认识循环结构1.8.2 构造循环结构条件表达式1.8.3 绘制次数固定的循环结构流程图1.9 绘制次数可变的循环结构流程图1.9.1 初步认识次数可变的循环结构1.9.2 绘制次数可变的循环结构流程图1.10 绘制内嵌的循环结构流程图1.10.1 初步认识内嵌的循环结构1.10.2 绘制内嵌的循环结构流程图1.11 绘制使用模块的流程图1.11.1 初步认识模块1.11.2 绘制使用模块的流程图思考与练习第2章 VisualC#概述2.1 Visualstudio.NET和C#简介2.2 创建一个简单的C#I立用程序2.2.1 编辑C#应用程序2.2.2 编译C#应用程序2.2.3 运行C#应用程序思考与练习第3章 变量和常量3.1 数据类型3.1.1 初步认识C#中的数据类型3.1.2 确定需要使用的数据类型3.2 变量3.2.1 如何使用变量3.2.2 确定需要使用的变量3.3 使用控制台的输入／输出3.3.1 初步认识控制台的输入／输出3.3.2 实现应用程序3.4 变量的作用域和生存周期3.4.1 确定变量的作用域3.4.2 修改程序3.4.3 预测程序的输出结果3.5 常量3.5.1 了解常量的类型3.5.2 输出程序的结果3.6 实现数据类型转换3.6.1 初步认识类型转换3.6.2 实现应用程序3.7 装箱与拆箱3.7.1 初步认识装箱与拆箱3.7.2 预测程序的输出结果思考与练习第4章 运算符与表达式4.1 C#运算符简介4.2 算术运算符4.2.1 初步认识算术运算符4.2.2 预测程序的输出结果4.3 自增／自减运算符4.3.1 初步认识自增，自减运算符4.3.2 预测程序的输出结果4.4 关系运算符4.4.1 初步认识关系运算符4.4.2 预测程序的输出结果4.5 逻辑运算符4.5.1 初步认识逻辑运算符4.5.2 预测程序的输出结果4.6 位运算符4.6.1 初步认识位运算符4.6.2 预测程序的输出结果4.7 条件运算符4.7.1 初步认识条件运算符4.7.2 预测程序的输出结果4.8 复合赋值运算符4.8.1 初步认识复合赋值运算符4.8.2 预测程序的输出结果4.9 其他运算符4.9.1 is运算符4.9.2 as运算符4.9.3 typeof运算符4.9.4 sizeof运算符4.10 运算符的优先级和结合性4.10.1 初步认识运算符的优先级和结合性4.10.2 预测程序的输出结果思考与练习第5章 程序控制语句5.1 顺序结构5.1.1 初步认识顺序结构5.1.2 实现应用程序5.2 简单的选择结构5.2.1 初步认识选择结构5.2.2 实现应用程序5.3 嵌套的选择结构5.3.1 初步认识嵌套的选择结构5.3.2 实现应用程序5.4 复杂的选择结构5.4.1 初步认识复杂的选择结构5.4.2 实现应用程序5.5 switch语句5.5.1 初步认识switch语句5.5.2 实现应用程序5.6 while语句5.6.1 初步认识while语句5.6.2 实现应用程序5.7 do…while语句5.7.1 初步认识do…while语句5.7.2 实现应用程序5.8 for语句5.8.1 初步认识for语句5.8.2 实现应用程序5.9 使用break语句终止循环5.9.1 初步认识break语句5.9.2 实现应用程序5.10 使用continue语句结束本次循环5.10.1 初步认识continue语句5.10.2 实现应用程序5.11 内嵌的循环结构5.11.1 初步认识内嵌的循环结构5.11.2 实现应用程序思考与练习第6章 数组6.1 数组概述6.2 一维数组6.2.1 定义一维数组6.2.2 初始化一维数组6.2.3 引用一维数组6.2.4 理解“ 冒泡 ”排序法的思路6.2.5 实现应用程序6.3 二维数组……第7章 函数第8章 面向对象程序设计基础第9章 继承第10章 多态第11章 推托与事件第12章 异常处理第13章 文件的输入和输出第14章 学生成绩管理系统的设计和实现参考文献

章节摘录

插图：

编辑推荐

《C#程序设计案例教程》：面向应用，问题牵引：《C#程序设计案例教程》在编写的过程中采用应用型教材的编写方法，按照“提出问题-分析问题-解决问题”的思路编写，合理设置了课程学习链路，针对这门课程的教学特点和授课方法，在教材中合理设计了理论教学和技能训练的环节，方便教师教学和学生的学习。
围绕案例，任务驱动：作者设计了一系列的案例，将知识点的学习融合到其中，案例都选自作者多年积累的教学素材，具有很强的代表性和实用性，作者还将教师的知识讲解和操作示范与学生的技能训练设计在同一教学单元和教学地点完成，融“教、学、练”于一体，体现“在做中学、学以致用”的教学理念。
编码规范，习惯良好：《C#程序设计案例教程》在对类、对象、方法、属性、文件等命名时，遵守了统一的命名规则，使初学者一开始就养成良好的编程习惯。

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