

<<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：9787115301048

10位ISBN编号：7115301042

出版时间：2013-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：谷涛 编

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#程序设计实用教程>>

内容概要

《21世纪高等教育计算机规划教材:C#程序设计实用教程(第2版)》循序渐进地介绍了C#的基础知识和基本应用。

全书分为14章,内容包括C#与.NET框架、C#语法基础、面向对象设计、数组和集合、字符串和正则表达式、文件操作、数据库开发技术、Windows窗体应用、Web网络应用、LINQ技术、WPF智能客户端、Silverlight交互式开发技术等。

书中涉及的每一个知识要点都通过具体的实例加以阐述,使读者更容易理解。

<<C#程序设计实用教程>>

书籍目录

第1章 C#与.NET框架 1 1.1 .NET框架简介 1 1.2 C#与.NET的关系 2 1.3 C#的特点 2 1.4 VisualStudio2010 3
 1.5 第一个C#程序：HelloWorld 4 1.5.1 第一个Windows控制台应用程序 4 1.5.2 第一个Windows窗体应用程序 6 1.5.3 第一个ASP.NET应用程序 8 小结 9 习题 9 上机指导 10 实验一 Windows控制台应用程序 10 实验二 Windows窗体应用程序 10 实验三 ASP.NET应用程序 11 第2章 C#语法基础 12 2.1 数据类型 12 2.1.1 值类型 12 2.1.2 引用类型 14 2.2 变量和常量 15 2.2.1 变量 16 2.2.2 常量 16 2.3 类型转换 17 2.3.1 隐式转换 17 2.3.2 显式转换 17 2.3.3 装箱和拆箱 18 2.4 运算符 18 2.4.1 算术运算符 18 2.4.2 字符串运算符 18 2.4.3 赋值运算符 19 2.4.4 逻辑运算符 19 2.4.5 位运算符 19 2.4.6 其他运算符 20 2.4.7 运算符的优先级 20 小结 20 习题 21 上机指导 21 实验 类型转换 21 第3章 C#中的条件结构 22 3.1 bool类型 22 3.1.1 bool类型概述 22 3.1.2 使用bool类型来表示真假 23 3.2 if条件结构 24 3.2.1 C#中的“如果” 24 3.2.2 if条件结构概述 24 3.2.3 使用基本的if条件结构 25 3.2.4 复杂条件下的if条件结构 26 3.2.5 多重if结构和嵌套if结构的使用 27 3.3 switch结构 30 3.3.1 C#中的等值判断 30 3.3.2 switch结构概述 30 3.3.3 使用switch结构进行等值判断 31 3.4 综合运用：模拟会员幸运抽奖 32 3.5 常见错误 34 小结 36 习题 36 上机指导 36 实验一 if—else结构 36 实验二 选择判断 37 实验三 switch结构 38 第4章 C#中的循环 40 4.1 基本循环 40 4.1.1 while循环 40 4.1.2 while的使用 42 4.1.3 while循环常见错误 43 4.1.4 do—while循环 45 4.1.5 do—while循环的使用 45 4.1.6 while循环和do—while循环的区别 46 4.1.7 for循环 47 4.1.8 for循环的使用 48 4.1.9 for循环常见错误 50 4.2 C#中特有的foreach循环 51 4.2.1 foreach循环 52 4.2.2 foreach循环的使用 53 4.2.3 死循环 54 4.3 循环结构总结 55 4.4 多重循环 56 4.5 跳转语句 58 4.5.1 使用break语句 58 4.5.2 使用continue语句 59 小结 60 习题 60 上机指导 61 实验一 while循环 61 实验二 for循环 62 实验三 使用循环打印特殊形状 62 第5章 面向对象设计 64 5.1 面向对象概述 64 5.1.1 对象的概念 64 5.1.2 面向对象的设计方法 64 5.2 命名空间 65 5.2.1 命名空间的概念 65 5.2.2 命名空间的定义和引用 65 5.3 类 67 5.3.1 类的概念 67 5.3.2 类的声明 67 5.3.3 类的成员和访问控制 68 5.3.4 构造函数和析构函数 68 5.4 字段和属性 70 5.4.1 字段 70 5.4.2 属性 70 5.5 方法 71 5.5.1 方法的声明 71 5.5.2 参数 71 5.5.3 静态方法 73 5.5.4 方法的重载 74 5.5.5 操作符的重载 75 5.6 抽象类 76 5.6.1 抽象类的概念 76 5.6.2 抽象类的声明 77 5.6.3 抽象方法 77 5.7 接口 78 5.7.1 接口的概念 78 5.7.2 接口的声明 78 5.7.3 接口的实现 79 5.7.4 接口与抽象类 80 5.8 继承和多态 80 5.8.1 继承 80 5.8.2 多态 81 小结 81 习题 81 上机指导 82 实验一 设计一个老师类 82 实验二 使用接口求圆的面积 82 实验三 教师类方法的重载 83 第6章 数组和集合 84 6.1 数组 84 6.1.1 数组简介 84 6.1.2 创建数组 85 6.1.3 访问数组 86 6.1.4 数组排序 87 6.1.5 数组应用的实例 88 6.2 集合 92 6.2.1 集合的概念 92 6.2.2 集合类 92 6.2.3 ArrayList动态数组类 93 6.2.4 遍历列表 95 6.3 哈希表 96 6.3.1 Hashtable类 96 6.3.2 构造普通哈希表 97 6.3.3 SortedList类 98 6.3.4 搜索排序哈希表 99 6.4 队列 101 6.4.1 创建队列 101 6.4.2 元素入队 102 6.4.3 元素出队 102 6.5 堆栈 103 6.5.1 创建堆栈 103 6.5.2 元素入栈 103 6.5.3 元素出栈 104 小结 104 习题 104 上机指导 104 实验一 使用数组 105 实验二 使用队列 105 实验三 使用堆栈 105 第7章 字符串处理和正则表达式 106 7.1 字符串 106 7.1.1 简介 106 7.1.2 比较字符串 107 7.1.3 格式化字符串 108 7.1.4 连接字符串 109 7.1.5 分割字符串 109 7.1.6 插入字符串 110 7.1.7 删除字符串 111 7.1.8 遍历字符串 111 7.1.9 复制字符串 113 7.1.10 大小写转换 113 7.2 StringBuilder类 113 7.2.1 创建StringBuilder对象 114 7.2.2 追加字符串 114 7.2.3 插入字符串 115 7.2.4 删除字符串 115 7.3 正则表达式 115 7.3.1 正则表达式简介 116 7.3.2 正则表达式 (Regex) 类 116 7.3.3 构造正则表达式 117 7.3.4 示例：验证URL 119 小结 119 习题 119 上机指导 120 实验一 字符串的操作 120 实验二 使用StringBuilder类 120 第8章 Windows窗体应用 121 8.1 Windows窗体简介 121 8.1.1 认识窗体设计器 121 8.1.2 使用窗体设计器 123 8.2 Windows窗体控件 125 8.2.1 按钮控件 126 8.2.2 标签控件 128 8.2.3 文本框控件 129 8.2.4 单选按钮控件 132 8.2.5 复选框控件 135 8.2.6 列表框控件 139 8.2.7 可选列表框控件 141 8.3 菜单 143 8.3.1 创建菜单 144 8.3.2 相应菜单事件 144 8.4 单文档和多文档应用程序 146 8.4.1 基于对话框的应用程序 146 8.4.2 单文档应用程序 146 8.4.3 多文档应用程序 146 8.5 GDI+绘制图形 151 8.5.1 Graphics对象 151 8.5.2 画笔类 152 8.5.3 字体类 154 8.5.4 位图Bitmap类 155 小结 156 习题 156 上机指导 157 实验一 创建菜单 157 实验二 创建多文档应用程序 157 实验三 创建一个用户登录的界面 158 第9章 文件操作 160 9.1 文件和文件夹 160 9.1.1 System.IO类介绍 160 9.1.2 文件类 161 9.1.3 文件夹类 162 9.1.4 文件信息类 163 9.1.5 文件夹信息类 164 9.1.6 文件信息类与文件夹信息类的用法 165 9.2 流 165 9.2.1 流操作类介绍 165 9.2.2 文件流类 165 9.2.3 流写入

<<C#程序设计实用教程>>

类 169 9.2.4 流读取类 170 9.2.5 二进制流写入类 171 9.2.6 二进制流读取类 173 9.3 文件操作实例 173 9.3.1 窗体布局 174 9.3.2 代码实现 175 9.3.3 实例进阶 178 小结 179 习题 179 上机指导 179 实验一 创建文件 179 实验二 创建文件夹 180 第10章 数据库开发技术 181 10.1 ADO.NET简介 181 10.1.1 数据访问技术 181 10.1.2 System.Data命名空间 182 10.2 连接数据库 183 10.2.1 SqlConnection类 183 10.2.2 设置连接参数 184 10.2.3 创建SQLServer连接 184 10.2.4 断开SQLServer连接 185 10.2.5 其他数据库连接 185 10.3 与数据库交互 185 10.3.1 使用SqlCommand提交增删改命令 185 10.3.2 使用SqlCommand获取查询命令 187 10.3.3 使用DataAdapter提交查询命令 187 10.4 管理内存数据 188 10.4.1 数据集简介 189 10.4.2 使用DataTable实现内存表 189 10.4.3 使用DataSet管理数据 192 10.4.4 使用DataReader获取只读数据 194 10.4.5 比较DataSet和DataReader 196 10.5 XML应用 196 10.5.1 理解XML 196 10.5.2 XML相关类 197 10.5.3 XML数据的访问 198 10.5.4 创建XML节点 203 10.5.5 修改XML节点 204 10.5.6 删除XML节点 205 10.5.7 使用DataSet加载XML数据 206 小结 207 习题 207 上机指导 208 实验一 数据库的连接 208 实验二 访问XML数据 208 实验三 与Access数据库交互 208 第11章 LINQ简介 210 11.1 LINQ基础 210 11.1.1 为什么要使用LINQ 210 11.1.2 LINQ的语法 211 11.2 LINQ对数据集 (Dataset) 的操作 212 11.3 LINQ与SQL的交互 215 11.3.1 数据的查询和删除 215 11.3.2 数据的插入 218 11.3.3 数据的修改 221 11.4 LinqDataSource控件实现数据的增、删、改 224 小结 227 习题 227 上机指导 227 实验一 复习SQL数据库的执行语句 227 实验二 LINQ与SQL之间的交互 227 实验三 LinqDataSource控件的使用 228 第12章 Web网络应用 229 12.1 ASP.NET简介 229 12.1.1 ASP.NET概述 229 12.1.2 IIS管理ASPX页面 230 12.2 ASP.NET语法 232 12.2.1 剖析ASPX页面 232 12.2.2 使用嵌入代码 233 12.2.3 使用...嵌入代码 234 12.2.4 使用Server控件 236 12.2.5 使用 237 12.2.6 用设置页面属性 237 12.2.7 使用引入类库 237 12.3 ASP.NET内置对象 238 12.3.1 使用Application对象保存数据 238 12.3.2 使用Session对象保存数据 238 12.3.3 访问Server对象 238 12.3.4 访问Request对象 239 12.3.5 访问Response对象 240 12.4 代码绑定技术 241 12.4.1 分离显示功能和逻辑功能 241 12.4.2 使用绑定代码 241 12.4.3 控件事件接收用户输入 243 12.5 Web服务 244 12.5.1 Web服务简介 244 12.5.2 创建Web服务 245 12.5.3 创建Web服务类 246 12.5.4 创建Web服务方法 247 12.5.5 使用Web服务 248 12.5.6 示例：天气预报Web服务 249 小结 250 习题 250 上机指导 251 实验一 使用Session对象保存数据 251 实验二 访问Application对象 251 实验三 创建Web服务 252 实验四 使用ASP.NET创建一个用户登录界面 252 第13章 WPF智能客户端 253 13.1 认识WPF 253 13.1.1 WPF概述 253 13.1.2 WPF框架体系 254 13.1.3 WPF特性 254 13.2 手把手教你第一个WPF应用 255 13.2.1 创建一个WPF客户端应用 255 13.2.2 解析WPF应用程序的文件目录结构 256 13.3 使用常见控件 257 13.3.1 按钮控件 257 13.3.2 文本框控件 258 13.3.3 下拉列表框控件 259 13.3.4 图像控件 261 13.3.5 控件模板 261 13.4 布局版式 262 13.4.1 使用StackPanel面板 262 13.4.2 WrapPanel面板 263 13.4.3 DockPanel面板 263 13.4.4 Grid方式布局 264 13.4.5 UniformGrid面板 265 13.5 创建窗口 266 13.5.1 创建对话框 266 13.5.2 创建不规则窗体 267 小结 268 习题 268 上机指导 268 实验一 创建WPF客户端应用 268 实验二 登录 269 实验三 面板布局 269 第14章 Silverlight交互式开发技术 270 14.1 Silverlight简介 270 14.1.1 Silverlight技术概述 270 14.1.2 Silverlight运行原理 271 14.1.3 Silverlight结构体系 272 14.2 Silverlight与XAML语言 273 14.2.1 XAML语言 273 14.2.2 XAML与Silverlight关系 273 14.3 创建Silverlight应用 274 14.3.1 安装Silverlight4扩展升级 274 14.3.2 创建一个Silverlight应用 275 14.4 使用基础控件 278 14.4.1 日期 (DatePicker) 控件 278 14.4.2 自动完成 (AutoCompleteBox) 控件 279 14.4.3 图像 (Image) 控件 281 14.4.4 网页浏览器 (WebBrowser) 控件 281 14.4.5 富文本编辑 (RichTextBox) 控件 283 14.5 Silverlight多媒体应用 285 14.5.1 播放多媒体 285 14.5.2 捕获本地设备资源 286 14.6 Silverlight中的几何绘图 289 14.6.1 使用Shape对象绘制图形 289 14.6.2 使用Geometry对象定义形状 290 14.6.3 图形变换 291 14.6.4 创建三维透视转换 292 小结 293 习题 293 上机指导 293 实验一 创建一个Silverlight应用 294 实验二 添加项目数据 294 实验三 绘制图形 294

<<C#程序设计实用教程>>

章节摘录

版权页：插图：8.4单文档和多文档应用程序 通常将Windows窗体应用程序分为三类：基于对话框的应用程序、单一文档界面（SDI）应用程序和多文档界面应用程序。

本部分内容将会对这三种应用程序的形式分别进行介绍。

8.4.1基于对话框的应用程序 基于对话框的应用程序往往功能比较简单，用途比较单一。

在一个对话框形式的界面中可以完成绝大部分的操作，常见的如Windows中自带的计算器实用程序，本书前面章节中的Windows窗体应用程序实例都属于这一类型。

基于对话框的应用程序之前已介绍较多，在此不作详述。

8.4.2单文档应用程序 单文档应用程序（SDI）顾名思义就是处理单一文档的应用程序。

通常SDI应用程序只用于完成单一的任务，涉及单一的文档。

相比基于对话框的应用程序，SDI应用程序比较复杂，涉及的操作比较多。

典型的SDI应用程序如Windows写字板。

SDI应用程序每次只能处理一个文档。

当用户打开第二个文档时，将会打开写字板的第二个实例，与之前打开的写字板应用程序没有任何关系。

建立SDI应用程序的过程比较简单，下面简要说明这个过程。

（1）创建一个Windows应用程序。

（2）为创建的窗体添加主菜单，依次添加“文件”、“编辑”、“查看”、“插入”、“格式”和“帮助”等菜单。

（3）为窗体添加工具栏，依次添加“新建”、“最小化”、“最大化”和“关闭”工具栏按钮，选择相应的图片。

（4）为窗体添加状态栏。

与状态栏对应的控件为StatusStrip，在“工具箱”面板的“菜单和工具栏”组中。

此处未对状态栏做特殊设置，读者只需添加即可。

（5）为窗体添加RichTextBox控件，RichTextBox是一种复杂的文本框。

该控件用于显示、输入和操作带有格式的文本。

RichTextBox控件除了执行TextBox控件的所有功能之外，它还可以显示字体、颜色和链接，从文件加载文本和嵌入的图像，撤销和重复编辑操作以及查找指定的字符。

与字处理应用程序（如Microsoft Word）类似，RichTextBox通常用于提供文本操作和显示功能。

与TextBox控件一样，RichTextBox控件也可以显示滚动条；但与TextBox控件不同的是在默认情况下，该控件将同时显示水平滚动条和垂直滚动条，并具有更多的滚动条设置。

（6）修改窗体标题为“我的写字板”，运行程序，在“RichTextBox”文本框中输入部分字符。

这是一个足以以假乱真的记事本程序，但是此处并没有实现对菜单项以及工具栏按钮的代码。

读者可以通过现有的知识，模拟Windows自带写字板的功能，逐步地完善这个“我的写字板”应用程序。

<<C#程序设计实用教程>>

编辑推荐

《21世纪高等教育计算机规划教材:C#程序设计实用教程(第2版)》可作为普通高等院校计算机科学与技术、网络工程、软件工程等专业C#相关课程的教材, 也适合C#初学者及相关培训机构使用。

<<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:<http://www.tushu007.com>