

<<C#深入详解>>

图书基本信息

书名：<<C#深入详解>>

13位ISBN编号：9787121063190

10位ISBN编号：7121063190

出版时间：2008-4

出版时间：电子工业出版社

作者：王寅永，李降宇，李广歌 编著

页数：508

字数：659000

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#深入详解>>

内容概要

本书全面系统地介绍了 C# 这门编程语言，所涉及的内容涵盖了 C# 语言的各个领域。

第1章，介绍 .NET 的基础体系结构，让读者了解相关的基础知识。

第2章，介绍 C# 语言开发环境的搭建和使用。

第3章，教读者开发第一个 C# 程序，亲身体会 C# 语言的开发、运行过程。

第4章，介绍 C# 语言的基本知识，包括数据结构、运算符、基本语法等内容。

第5章，介绍面向对象的基本理论和思想。

第6章，介绍 C# 语言的类、方法、属性、事件等相关内容。

第7章，深入学习 C# 语言，掌握接口、委托、索引器、线程等内容。

第8章，学习 C# 语言对于文件的操作、数据库的相关操作、XML 文件的操作。

第9章，通过 2 个大型实例项目中数据结构的设计、系统结构的设计，以及源码内容的介绍，让读者全面深入了解 C# 语言。

本书结合了作者多年的开发和教学经验，从最基本的理论概念到实践样例，从最简单的 C# 编程知识到最复杂的技术领域，都对 C# 编程语言进行了介绍和分析。

本书内容丰富，结构清晰，通过 300 多个独家精彩实例和 2 个大型真实项目示例，帮助开发人员从实践中成长。

本书是 C# 初学者的入门指导书，同样适合具备一定编程经验的开发人员。

<<C#深入详解>>

作者简介

具有十多年的各类软件开发及应用集成的项目经验和管理经验。

曾主持或参与了数十项大中型信息工程项目，对软件工程有独到的理解和体验，参加了工程中的各种实践工作，对软件编码、系统分析、总体设计，项目实施过程等方面都有清晰的了解与认识，积累了丰富的工程经验。

同

<<C#深入详解>>

书籍目录

第1章 .NET基础体系结构	1.1 什么是.NET	1.2 我们为什么需要.NET技术	1.3 什么是.NET Framework
1.4 .NET和J2EE的相同点和不同点	1.5 .NET和C# 之间的关系	1.6 C#语言的特点	1.7 C#程序的编译运行
1.7.1 什么是CLI	1.7.2 什么是CLR	1.7.3 什么是IL	1.7.4 C#程序是如何编译运行的
第2章 C#开发环境	2.1 C#语言需要的开发工具	2.2 软件的安装、卸载	2.2.1 安装Visual Studio 2005需要的软、硬件配置
2.2.2 安装Visual Studio 2005需要的权限设置	2.2.3 并行安装Visual Studio版本	2.2.4 进行.NET Framework版本的并行安装	2.2.5 安装IIS
2.2.6 安装Visual Studio 2005	2.2.7 卸载	2.3 Visual Studio 2005开发环境实际应用	2.3.1 管理解决方案、项目和文件
2.3.1.1 创建解决方案	2.3.1.2 创建解决方案的目录	2.3.1.3 更改或添加默认编辑器	2.3.1.4 升级使用Visual Studio .NET2002或Visual Studio .NET2003创建的项目
2.3.1.5 设置启动项目	2.3.1.6 修改项目属性和配置设置	2.3.1.7 添加新项目项	2.3.1.8 复制项目
2.3.1.9 删除或移除项目	2.3.1.10 卸载和重新加载项目	2.3.1.11 移动项	2.3.1.12 刷新解决方案资源管理器中的项
2.3.1.13 如何重命名解决方案、项目和项	2.3.2 项目属性	2.3.2.1 指定程序集信息	2.3.2.2 更改程序集名称
2.3.2.3 更改应用程序的命名空间	2.3.2.4 启用或禁用编译器警告	2.3.2.5 更改应用程序的生成位置	2.3.2.6 为项目生成XML文档
2.3.2.7 设置编译常量	2.3.2.8 针对特定的CPU类型优化应用程序	2.3.2.9 在Visual Studio中添加或移除引用	2.3.2.10 设置引用的Copy Local属性
2.3.2.11 添加或移除字符串资源	2.3.2.12 访问设置事件	2.3.2.13 对应用程序和部署清单进行签名	2.3.2.14 对程序集进行签名
2.3.2.15 设置引用路径	2.3.2.16 设置生成属性	2.3.2.17 指定生成事件	2.3.3 编辑代码和资源文件
2.3.3.1 选择和更改文本	2.3.3.2 显示代码大纲和隐藏代码	2.3.3.3 在编辑器中管理自动换行	2.3.3.4 在编辑器中显示行号
2.3.3.5 在编辑器中将URL显示为链接	2.3.3.6 以递增方式搜索文档	2.3.3.7 交互式搜索	2.3.4 生成、调试和测试
2.3.4.1 启用/禁用实时调试	2.3.4.2 设置简单断点	2.3.4.3 启用SQL Server 2005调试	2.3.4.4 更改应用程序调试的启动操作
2.3.4.5 设置应用程序调试的启动选项	2.3.4.6 启用远程调试	第3章 编写第一个C#程序	3.1 C#程序的常规结构
3.2 Main()和命令行参数	3.2.1 运用命令行参数	3.2.2 使用foreach访问命令行参数	3.2.3 Main()返回值标识
3.3 学习第一个C#程序	3.3.1 编写第一个C#代码	3.3.2 程序添加注释	3.3.3 编译程序
第4章 C#程序设计之基础知识	4.1 数据类型	4.1.1 C#的数据类型	4.1.2 C#值类型
4.1.2.1 C#值类型介绍——bool类型	4.1.2.2 值类型介绍——byte类型	4.1.2.3 值类型介绍——char类型	4.1.2.4 值类型介绍——decimal类型
4.1.2.5 值类型介绍——double类型	4.1.2.6 值类型介绍——enum类型	4.1.2.7 值类型介绍——float类型	4.1.2.8 值类型介绍——int类型
4.1.2.9 值类型介绍——long类型	4.1.2.10 值类型介绍——sbyte类型	4.1.2.11 值类型介绍——short类型	4.1.2.12 值类型介绍——struct类型
4.1.2.13 值类型介绍——uint类型	4.1.2.14 值类型介绍——ulong类型	4.1.2.15 值类型介绍——ushort类型	4.1.3 引用类型包括的内容
4.2 语句	4.2.1 C#语言的语句类型	4.2.1.1 选择语句——if-else定义及使用	4.2.1.2 选择语句——switch定义及使用
4.2.1.3 迭代语句——do定义及使用	4.2.1.4 迭代语句——for定义及使用	4.2.1.5 迭代语句——foreach定义及使用	4.2.1.6 迭代语句——while定义及使用
4.2.1.7 跳转语句——break定义及使用	4.2.1.8 跳转语句——continue定义及使用	4.2.1.9 跳转语句——goto定义及使用	4.2.1.10 跳转语句——return定义及使用
4.2.1.11 异常处理语句——throw定义及使用	4.2.1.12 异常处理语句——try-catch定义及使用	4.2.1.13 异常处理语句——try-finally定义及使用	4.2.1.14 异常处理语句——try-catch -finally定义及使用
4.2.1.15 检查处理语句——Checked定义及使用	4.2.1.16 检查处理语句——unchecked定义及使用	4.2.1.17 Fixed语句定义及使用	4.2.1.18 lock语句定义及使用
4.3 运算符	4.3.1 C#运算符定义	4.3.1.1 []运算符定义和应用	4.3.1.2 ()运算符定义和应用
4.3.1.3 (.)运算符定义和应用	4.3.1.4 (::)运算符定义和应用	4.3.1.5 +运算符定义和应用	4.3.1.6 
4.3.1.7 *运算符定义和应用	4.3.1.8 /运算符定义和应用	4.3.1.9 %	

<<C#深入详解>>

运算符定义和应用	4.3.1.10 &运算符定义和应用	4.3.1.11 运算符定义和应用	4.3.1.12
^运算符定义和应用	4.3.1.13 !运算符定义和应用	4.3.1.14 ~运算符定义和应用	4.3.1.15
=运算符定义和应用	4.3.1.16 运算符定义和应用	4.3.1.18 ?运算符定义和应用	4.3.1.19
++运算符定义和应用	4.3.1.20 运算符定义和应用	4.3.1.21 &&运算符定义和应用	
4.3.1.22 运算符定义和应用	4.3.1.23 运算符定义和应用	4.3.1.25 ==运算符定义和应用	
4.3.1.26 !=运算符定义和应用	4.3.1.27 =运算符定义和应用	4.3.1.29 +=运算符定义和应用	
用	4.3.1.30 =运算符定义和应用	4.3.1.31 *=运算符定义和应用	4.3.1.32 /=运
算符定义和应用	4.3.1.33 %=运算符定义和应用	4.3.1.34 &=运算符定义和应用	
4.3.1.35 =运算符定义和应用	4.3.1.36 ^=运算符定义和应用	4.3.1.37 =运算符定义和应用	
4.3.1.39 ->运算符定义和应用	4.3.1.40 ??运算符定义和应用	4.4 数组	4.4.1 数组的定义
和标识	4.4.2 一维数组的定义标识	4.4.3 一维数组初始化	4.4.4 多维数组的定义和标识
4.4.5 多维数组的初始化	4.4.6 交叉数组的定义和标识	4.4.7 在数组使用foreach	4.4.8 将一
维数组作为参数传递	4.4.9 将多维数组作为参数传递	4.4.10 使用ref和out传递数组	4.5 字符串
4.5.1 字符串的定义和标识	4.5.2 访问字符串的字符	4.5.3 连接字符串	4.5.4 字符串进行
比较	4.5.5 使用Split方法分析字符串	4.5.6 使用字符串方法搜索字符串	4.5.7 修改字符串内
容	4.6 命名空间	4.6.1 命名空间的定义和标识	4.6.2 访问命名空间
4.6.4 使用命名空间来控制范围	4.7 C#预处理器指令	4.7.1 C#预处理的指令种类	4.7.2 预
定义指令——#if的定义和应用	4.7.3 预定义指令——#else的定义和应用	4.7.4 预定义指令—	
—#elif的定义和应用	4.7.5 预定义指令——#endif的定义和应用	4.7.6 预定义指令——#define的	
的定义和应用	4.7.7 预定义指令——#undef的定义和应用	4.7.8 预定义指令——#warning的定义和	
应用	4.7.9 预定义指令——#error的定义和应用	4.7.10 预定义指令——#line的定义和应用	
4.7.11 预定义指令——#region的定义和应用	4.7.12 预定义指令——#endregion的定义和应用		
4.7.13 预定义指令——#pragma的定义和应用	4.7.14 预定义指令——#pragmewarning的定义和应		
用	4.7.15 预定义指令——#pragma checksum的定义和应用	第5章 面向对象的程序设计思想	5.1 面
向对象的基本概念	5.1.1 对象的概念	5.1.2 面向对象技术的由来	5.2 面向对象的模型技术
5.2.1 对象模型技术	5.3 面向对象的分析	5.3.1 面向对象分析的概念	5.3.2 面向对象分析的任
务	5.3.3 面向对象分析的层次	5.3.4 面向对象分析的步骤	5.4 面向对象的设计
象设计的概念	5.4.2 面向对象设计阶段	5.4.3 面向对象设计的几个步骤	第6章 面向对象的C#语
言	6.1 类 (class)	6.1.1 类的概念	6.1.2 类的标识
象	6.1.5 类的继承	6.1.6 类的修饰符	6.1.7 静态类
静态类的特点	6.1.7.3 使用静态类	6.1.8 类的成员	6.1.8.1 类成员的概念
的成员——this保留字的运用	6.1.8.3 类的成员——静态成员的标识	6.1.8.4 类的成员——静	
态成员和非静态成员的区分	6.1.8.5 类的成员——成员常量	6.1.9 构造函数	6.1.9.1 构造
函数的使用	6.1.9.2 实例构造函数	6.1.9.3 私有构造函数	6.1.9.4 静态构造函数
6.1.9.5 复制构造函数	6.1.10 析构函数	6.2 方法	6.2.1 方法的标识
6.2.3 方法中的参数类型	6.2.4 静态和非静态的方法	6.3 结构	6.3.1 结构的标识
构的特点	6.3.3 使用结构	6.3.4 传递结构与传递类实例	6.4 继承
继承的标识	6.4.3 base保留字的使用	6.4.4 抽象类和密封类	6.4.5 多态
属性的概念	6.5.2 接口属性的使用	6.5.3 非对称访问器的使用	6.6 事件
6.6.2 使用事件	6.6.3 创建响应事件的控件	6.6.4 接口中声明一个事件并类中实现该事件	6.6.1 事件的概念
6.6.5 在Visual C#代码编辑器中创建事件处理程序	第7章 深入了解C#	7.1 接口	7.1.1 接口的概念
7.1.2 接口的标识	7.1.3 显式接口的实现	7.1.4 显式实现接口成员	7.2 委托
的概念	7.2.2 委托的应用	7.2.3 委托中命名方法的应用	7.2.4 委托中匿名方法的应用
7.2.5 使用委托而不使用接口	7.2.6 合并委托	7.3 索引器	7.3.1 索引器的概念
器的应用	7.3.3 接口中使用索引器	7.3.4 属性和索引器之间的不同点和相同点	7.4 迭代器
7.4.1 迭代器的概念	7.4.2 迭代器的标识	7.4.3 为整数列表创建迭代器块	7.4.4 为泛型列表
创建迭代器块	7.5 线程	7.5.1 线程的概念	7.5.2 线程的应用
			7.5.3 应用线程进行同步

<<C#深入详解>>

7.5.4 创建和终止线程 7.5.5 针对制造者线程和使用者线程进行同步 7.5.6 使用线程池 7.6 反
射 7.6.1 反射的概念 7.6.2 反射的应用 7.6.3 使用反射访问属性 7.7 DLLS 7.8 程序集和
局程序集缓存 7.8.1 程序集的概念 7.8.2 友元程序集的概念 7.8.3 如何确定文件是否为程序
集 7.8.4 加载和卸载程序集 7.8.5 与其他应用程序共享程序集 7.9 互操作性 7.9.1 互操作
的概念 7.9.2 使用COM Interop创建Excel电子表格 7.9.3 使用平台调用播放波形文件 7.9.4
使用COM Interop进行Word拼写检查 7.9.5 COM类的应用 7.10 泛型 7.10.1 泛型的概念
7.10.2 泛型的优点 7.10.3 泛型类型参数标识 7.10.4 泛型类的定义 7.10.5 泛型接口的标识
7.10.6 泛型方法的标识 7.10.7 泛型和数组的标识 7.10.8 泛型委托的标识 7.10.9 泛型代
码中的默认关键字 7.10.10 C++模板和C#泛型之间的区别 7.10.11 运行库的泛型的标识
7.10.12 .NET Framework类库中的 7.10.12 泛型的标识 7.10.13 泛型和属性的定义 第8章 C#对
于文件、数据库、XML的基本应用 8.1 文件操作 8.1.1 基本的文件I/O 8.1.2 构成流 8.1.
异步文件I/O 8.1.4 独立存储 8.2 数据库 8.2.1 数据访问入门 8.2.2 TableAdapter 8.2.
连接到Visual Studio中的数据 8.2.4 将数据获取到应用程序 8.2.5 ADO.NET 8.2.6 事务处理
8.3 XML技术 8.3.1 XML技术概述 8.3.2 XML技术产生的背景 8.3.3 XML的优缺点
8.3.4 XML的作用及应用前景 8.3.5 XML的语法结构 8.3.6 设计“格式良好的”XML文档
8.3.7 设计“有效的”XML文档——DTD和XML Schema 8.3.8 进行XML数据的显示控制 8.3.9
进行XML与HTML的绑定与操作 8.3.10 进行基于DOM的数据操作 第9章 项目实践 9.1 中小型企
业税收申报管理系统 9.1.1 系统平台 9.1.2 系统分析 9.1.3 项目规划 9.1.4 总体规则
9.1.5 数据库设计 9.1.6 配置文件代码分析 9.1.7 数据库操作类代码分析 9.1.8 业务功能
模块代码分析 9.1.9 系统安装 9.2 企业进销存管理系统 9.2.1 系统平台 9.2.2 系统分析
9.2.3 项目规划 9.2.4 总体规则 9.2.5 编码规则 9.2.6 数据库设计 9.2.7 数据库操作类
码分析 9.2.8 业务功能模块代码分析 附录A C#关键字 附录B C#的错误码 参考文献

<<C#深入详解>>

媒体关注与评论

编程是一个创造性的活动，无论你是初学者还是编程高手都会遇到问题，只要在遇到问题的时候，多问自己几个为什么，然后自己动手、动脑去解决这些问题，并且很好地积累这些经验教训，你的技术能力就会越来越强。

——王寅永、李降宇

<<C#深入详解>>

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>