

<<Visual C# 2010大学教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C# 2010大学教程>>

13位ISBN编号：9787121144202

10位ISBN编号：7121144204

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业出版社

作者：（美）戴特尔 著，张思宇 等译

页数：680

译者：张思宇

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>

<<Visual C# 2010大学教程>>

内容概要

本书是一本c#编程方面的优秀教材，以c# 4规范为标准，全面介绍了c#编程的原理和方法。

本书前两章简要介绍了visual

c#的特性、发展历史以及使用方法，随后以一个简单的c#程序带领读者涉足编程。

接着，给出了c#中的类、对象、方法等概念。

后续内容主要涉及c#中的几种控制语句、方法的使用、数组、linq、类与对象、继承、多态、接口、运算符重载、异常处理、gui、字符串和字符处理、文件和流操作、数据库、asp.net、搜索与排序、数据结构、泛型、集合等。

全书以几个大型的编程案例贯穿各章，保持了知识点的连贯性。

本书适合作为高等院校相关专业的编程语言教材，也适合软件设计人员学习c#编程。

作者简介

作者：(美国)哈维 M.戴特尔 (Harvey M. Deitel) (美国)保罗J.戴特尔 (Paul J. Deitel) 译者：张思宇 等

<<Visual C# 2010大学教程>>

书籍目录

第1章 计算机,internet 和visual c#简介

- 1.1 简介
- 1.2 计算机的结构
- 1.3 个人计算,分布式计算和客户/服务器计算
- 1.4 硬件趋势
- 1.5 windows 操作系统
- 1.6 机器语言,汇编语言和高级语言
- 1.7 visual basic
- 1.8 c,c++ ,objective c 和java
- 1.9 c#
- 1.10 internet 与万维网
- 1.11 可扩展标记语言(xml)
- 1.12 microsoft .net 简介
- 1.13 .net 框架和公共语言运行时
- 1.14 编写并测试advanced painter 程序
- 1.15 对象技术介绍
- 1.16 小结
- 1.17 web 资源

第2章 深入探究visual c# express

- 2.1 简介
- 2.2 visual studio ide 概述
- 2.3 菜单栏和工具栏
- 2.4 visual studio ide 导航
- 2.5 使用帮助
- 2.6 用可视化编程创建简单的程序,显示文本和图像
- 2.7 小结
- 2.8 web 资源

第3章 c#程序入门

- 3.1 简介
- 3.2 一个简单的c#程序:显示一行文本
- 3.3 在visual c# express 中创建简单的程序
- 3.4 修改简单的c#程序
- 3.5 用console.write 和console.writeline 格式化文本
- 3.6 另一个c#程序:整数相加
- 3.7 内存概念
- 3.8 算术运算
- 3.9 判断:相等运算符和关系运算符
- 3.10 小结

第4章 类,对象,方法和string 简介

- 4.1 简介
- 4.2 类,对象,方法,属性和实例变量
- 4.3 声明带方法的类并实例化类的对象
- 4.4 声明带参数的方法
- 4.5 实例变量和属性
- 4.6 带属性的uml 类框图

<<Visual C# 2010大学教程>>

4.7 带属性和set与get访问方法的软件工程

4.8 自实现属性

4.9 值类型与引用类型的比较

4.10 用构造函数初始化对象

4.11 浮点数与decimal类型

4.12 小结

第5章 控制语句(1)

5.1 简介

5.2 算法

5.3 伪代码

5.4 控制结构

5.5 if 单选择语句

5.6 ifelse 双选择语句

5.7 while 循环语句

5.8 制订算法:计数器控制循环

5.9 制订算法:标记控制循环

5.10 制订算法:嵌套控制语句

5.11 复合赋值运算符

5.12 递增和递减运算符

5.13 简单类型

5.14 小结

第6章 控制语句(2)

6.1 简介

6.2 计数器控制循环的实质

6.3 for 循环语句

6.4 使用for语句的例子

6.5 dowhile 循环语句

6.6 switch 多选择语句

6.7 break 和continue 语句

6.8 逻辑运算符

6.9 结构化编程小结

6.10 小结

第7章 方法:深入探究

7.1 简介

7.2 c#的代码包装

7.3 静态方法,静态变量和math类

7.4 声明多参数方法

7.5 关于方法声明与使用

7.6 方法调用栈与活动记录

7.7 实参提升与强制转换

7.8 .net 框架类库

7.9 案例研究:随机数生成方法

7.10 案例研究:机会游戏(引入枚举)

7.11 声明的作用域

7.12 方法重载

7.13 可选参数

7.14 命名参数

<<Visual C# 2010大学教程>>

7.15 递归

7.16 传递实参:按值传递与按引用传递

7.17 小结

第8章 数组

8.1 简介

8.2 数组

8.3 声明和创建数组

8.4 数组使用举例

8.5 案例研究:洗牌与发牌模拟

8.6 foreach 语句

8.7 将数组和数组元素传入方法

8.8 按值与按引用传递数组

8.9 案例研究:gradebook 类用数组保存成绩

8.10 多维数组

8.11 案例研究:使用矩形数组的gradebook 类

8.12 变长实参表

8.13 使用命令行实参

8.14 小结

第9章 linq 和list 集合简介

9.1 简介

9.2 用linq 查询int 数组

9.3 用linq 查询employee 对象数组

9.4 集合介绍

9.5 用linq 查询泛型集合

9.6 小结

9.7 deitel 的linq 资源中心

第10章 类与对象:深入探究

10.1 简介

10.2 time 类案例研究

10.3 控制对成员的访问

10.4 用this 引用访问当前对象的成员

10.5 time 类案例研究:重载构造函数

10.6 默认构造函数和无参数构造函数

10.7 合成

10.8 内存回收与析构函数

10.9 静态类成员

10.10 readonly 实例变量

10.11 数据抽象与封装

10.12 class view 与object browser

10.13 对象初始化器

10.14 小结

第11章 面向对象编程:继承

11.1 简介

11.2 基类与派生类

11.3 protected 成员

11.4 基类与派生类的关系

11.5 派生类的构造函数

<<Visual C# 2010大学教程>>

- 11.6 继承与软件工程
- 11.7 object 类
- 11.8 小结
- 第12章 面向对象编程:多态,接口和运算符重载
 - 12.1 简介
 - 12.2 多态举例
 - 12.3 演示多态行为
 - 12.4 抽象类和方法
 - 12.5 案例研究:使用多态的工资系统
 - 12.6 sealed 方法和类
 - 12.7 案例研究:创建和使用接口
 - 12.8 运算符重载
 - 12.9 小结
- 第13章 异常处理:深入探究
 - 13.1 简介
 - 13.2 例子:除数为0 不用异常处理
 - 13.3 例子:处理dividebyzeroexception 异常和formatexception 异常
 - 13.4 .net 的exception 层次
 - 13.5 finally 语句块
 - 13.6 using 语句
 - 13.7 exception 属性
 - 13.8 用户定义异常类
 - 13.9 小结
- 第14章 图形用户界面与windows 窗体(1)
 - 14.1 简介
 - 14.2 windows 窗体
 - 14.3 事件处理
 - 14.4 控件的属性和布局
 - 14.5 卷标,文本框和按钮
 - 14.6 组框和面板
 - 14.7 复选框和单选钮
 - 14.8 图形框
 - 14.9 工具提示
 - 14.10 数字上下控件
 - 14.11 鼠标事件处理
 - 14.12 键盘事件处理
 - 14.13 小结
- 第15章 图形用户界面与windows 窗体(2)
 - 15.1 简介
 - 15.2 菜单
 - 15.3 monthcalendar 控件
 - 15.4 datetimestepicker 控件
 - 15.5 linklabel 控件
 - 15.6 listbox 控件
 - 15.7 checkedlistbox 控件
 - 15.8 combobox 控件
 - 15.9 treeview 控件

<<Visual C# 2010大学教程>>

- 15.10 listview 控件
- 15.11 tabcontrol 控件
- 15.12 多文档界面(mdi)窗口
- 15.13 可视化继承
- 15.14 用户定义的控件
- 15.15 小结
- 第16章 字符串和字符
 - 16.1 简介
 - 16.2 字符和字符串基础
 - 16.3 string 构造函数
 - 16.4 string 索引器、length 属性和copyto 方法
 - 16.5 字符串比较
 - 16.6 定位字符串中的字符和子串
 - 16.7 抽取字符串中的子串
 - 16.8 拼接字符串
 - 16.9 其他的string 方法
 - 16.10 stringbuilder 类
 - 16.11 stringbuilder 类的length 属性、capacity 属性、ensurecapacity 方法以及索引器
 - 16.12 stringbuilder 类的append 方法和appendformat 方法
 - 16.13 stringbuilder 类的insert、remove 和replace 方法
 - 16.14 几个char 方法
 - 16.15 (在线)正则表达式处理简介
 - 16.16 小结
- 第17章 文件和流
 - 17.1 简介
 - 17.2 数据层次
 - 17.3 文件和流
 - 17.4 file 类和directory 类
 - 17.5 创建顺序访问文本文件
 - 17.6 从顺序访问文本文件读取数据
 - 17.7 案例研究:信用查询程序
 - 17.8 序列化
 - 17.9 用对象序列化创建顺序访问文件
 - 17.10 从二进制文件读取和去序列化数据
 - 17.11 小结
- 第18章 数据库和linq
 - 18.1 简介
 - 18.2 关系数据库
 - 18.3 books 数据库
 - 18.4 linq to sql
 - 18.5 用linq 查询数据库
 - 18.6 动态绑定查询结果
 - 18.7 用linq 取得来自于多个表的数据
 - 18.8 创建主/ 细视图程序
 - 18.9 地址簿案例研究
 - 18.10 工具和web 资源

<<Visual C# 2010大学教程>>

18.11 小结

第19章 web 程序开发与asp.net

19.1 简介

19.2 web 基础

19.3 多层程序体系结构

19.4 第一个web 程序

19.5 标准的web 控件:设计web 窗体

19.6 验证控件

19.7 会话跟踪

19.8 案例研究:数据库驱动的asp.net 来宾簿程序

19.9 在线案例研究:asp.net ajax

19.10 在线案例研究:受口令保护的图书数据库程序

19.11 小结

第20章 搜索与排序

20.1 简介

20.2 搜索算法

20.3 排序算法

20.4 搜索算法和排序算法的效率小结

20.5 小结

第21章 数据结构

21.1 简介

21.2 简单类型struct,装箱和拆箱

21.3 自引用类

21.4 链表

21.5 栈

21.6 队列

21.7 树

21.8 小结

第22章 泛型

22.1 简介

22.2 泛型方法的由来

22.3 泛型方法的实现

22.4 类型约束

22.5 重载泛型方法

22.6 泛型类

22.7 小结

第23章 集合

23.1 简介

23.2 集合概述

23.3 array 类和枚举器

23.4 非泛型集合

23.5 泛型集合

23.6 泛型类型的协变和逆变

23.7 小结

在线章节

附录a 运算符优先级表

附录b 简单类型

附录c ascii 字符集
在线附录
索引

章节摘录

版权页：插图：类是一组相关对象的集合。

例如，所有的汽车都属于“汽车”类，虽然每辆汽车有不同的厂家、型号、颜色和选装包。

类指定对象的一般格式，而对象的属性和行为取决于它的类。

对象和类的关系，与建筑物和蓝图的关系非常类似。

建筑师可以用同一张图纸搭建许多建筑物，而程序员可以从同一个类实例化（创建）许多对象。

利用对象技术，进行过适当设计的类，可在以后的项目中重复使用。

有些机构称，它们从面向对象编程获得的另一个好处是：与采用早先的技术相比，所得到的软件产品具有更好的组织，更不需要维护。

面向对象使程序员可将工作重点放在大处，而不必考虑如何实现可复用对象的细节，只需关心对象的行为和交互。

如果交通图上显示每棵树、每栋房子和每条公路，则可读性会很差。

如果删除这些细节，只保留关键信息（道路），也就能更容易看懂它了。

同样，将程序划分成对象，可使它更容易理解、修改和更新，因为它隐藏了大部分细节。

显然，面向对象编程是今后几十年的主要编程方法学。

c#就是当今世界上最广泛使用的面向对象编程语言之一，尤其是在Microsoft软件的开发环境下。

基本的对象技术概念面向对象设计以与人们描述现实世界对象类似的方法来建模软件。

它利用类关系，即属于某一特定类的对象（例如交通工具类）都具有相同的特性——无论是小汽车、卡车、红色小货车还是溜冰鞋，都具有某些共同的特征。

OOD利用了继承（inheritance）关系，即新创建的对象的类是由现有的类派生而来的，它一方面吸收了现有类的一些特征，另一方面又增加了一些自己独有的属性。

“敞篷车”类的对象，当然具有比其更一般化的“汽车”类的特征，但它还具有更特殊的特征：车篷可以展开和放下。

面向对象设计提供了一种更自然而直观的方式来看待软件设计过程——通过对象的属性、行为和相互间的关系建模对象，就好像人们描述现实世界中的对象那样。

OOD还对对象间的通信建模。

与人们传递消息的过程类似（例如，军官通过口令命令士兵立正），对象间也是通过消息沟通的。

例如，当客户已经提取一定数额的现金时，银行账户对象会接收到一条消息，让它从该账户中减去特定数额的现金。

OOD将对象的属性和操作（行为）封装（即打包）进对象中，使对象的属性和操作紧密捆绑在一起。

对象具有信息隐藏（information hiding）的特性。

这意味着通过定义良好的接口（.interface），对象可以知道如何与另一个对象通信，但通常不允许它获知另一个对象是如何实现的——实现细节被隐藏在对象的内部。

例如，我们能熟练驾驶汽车，但并不清楚引擎、传动设备、刹车和排气系统在内部是如何工作的——我们只需知道如何使用加速踏板、刹车和方向盘等。

后面将看到，信息隐藏对良好的软件工程而言是至关重要的。

<<Visual C# 2010大学教程>>

编辑推荐

《Visual C# 2010大学教程(第4版)》特点:大量涵盖基础知识,包括讲解控制语句的两章关注真实世界的例子新增了“挑战练习”部分尽早介绍LINQ和集合讲解了文件,数据库和ASP.NET4将异常处理的讲解集中在一章对于大多数入门性的Visual C#课程而言,印刷版包含了充足的核心内容。对于高级课程和专业人士,可以阅读《Visual C# 2010大学教程(第4版)》包含的几章网上内容。网上章节包括:WPF GUI、图形与多媒体,XML, Silverlight, Web与ATMOOD案例研究。

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>