

## <<ASP.NET程序设计项目式教程>>

### 图书基本信息

书名：<<ASP.NET程序设计项目式教程>>

13位ISBN编号：9787121175077

10位ISBN编号：712117507X

出版时间：2012-9

出版时间：电子工业出版社

作者：孟宗洁

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>

## <<ASP.NET程序设计项目式教程>>

### 内容概要

本书以.NET Framework 4.0为基础，以Visual Studio

2010为开发环境，全面介绍使用C#语言开发Windows应用程序和Web应用程序的方法。

全书共分4篇，第一篇介绍C#语言设计基础和.NET框架类库。

第二篇介绍使用ADO.NET开发数据库应用程序技术。

第三篇介绍开发基于三层架构的数据库应用程序。

第四篇介绍开发ASP.NET应用程序的相关技术。

本书采用基于工作过程、项目驱动的方式组织内容，本着实用的原则，重点讲解企业进行软件开发过程中经常使用的核心技术和方法，对不常用的技术进行弱化；同时将作者多年从事软件项目开发的经验融入各个章节的讲解中，在介绍相关知识的同时，突出程序实现的思路、过程和技巧，强调实践性和动手能力，读者可以按照书中介绍的步骤，完整地实现项目程序。

第二、三、四篇的结尾还提供了相应的实训项目。

本书可以作为高职高专层次的软件技术、计算机应用、信息管理、电子商务等相关专业教材，还可作为中等职业学校计算机专业的教材和广大计算机爱好者自学的教材。

## <<ASP.NET程序设计项目式教程>>

### 书籍目录

#### 第一篇 C#程序设计基础

##### 第1章 Microsoft.NET与C#2

###### 任务1.1 了解NET框架和C#2

###### 1.1.1 Microsoft.NET和.NET 4.0框架2

###### 1.1.2 .NET框架构成2

###### 1.1.3 C#语言4

###### 任务1.2 使用Visual Studio 2010集成开发环境5

###### 本章总结7

###### 习题8

##### 第2章 C#初步 电子时钟程序9

###### 任务2.1 了解电子时钟程序的效果9

###### 任务2.2 学习类和对象9

###### 2.2.1 类和对象的概念9

###### 2.2.2 属性、方法和事件10

###### 任务2.3 编写电子时钟程序11

###### 2.3.1 创建新的Windows应用程序12

###### 2.3.2 Windows应用程序结构13

###### 2.3.3 编写电子时钟应用程序15

###### 2.3.4 运行程序17

###### 2.3.5 保存和打开“电子时钟”程序17

###### 任务2.4 学习窗体对象19

###### 2.4.1 常用属性19

###### 2.4.2 常用方法20

###### 2.4.3 常用事件20

###### 任务2.5 学习注释21

###### 任务2.6 学习MessageBox对象22

###### 任务2.7 学习DateTime类型23

###### 本章总结24

###### 习题24

##### 第3章 猜数游戏25

###### 任务3.1 了解猜数游戏运行效果25

###### 任务3.2 学习控件26

###### 3.2.1 Label控件26

###### 3.2.2 TextBox控件26

###### 3.2.3 Button按钮27

###### 任务3.3 C#程序设计基础28

###### 3.3.1 语法基础28

###### 3.3.2 数据类型29

###### 3.3.3 变量29

###### 3.3.4 常量30

###### 3.3.5 运算符31

###### 3.3.6 类型转换33

###### 3.3.7 分支结构34

###### 3.3.8 循环结构38

###### 任务3.4 学习自定义方法42

## &lt;&lt;ASP.NET程序设计项目式教程&gt;&gt;

- 3.4.1 定义方法42
- 3.4.2 方法的调用43
- 3.4.3 向方法中传递参数43
- 任务3.5 学习Random类46
- 任务3.6 编写猜数游戏程序47
- 3.6.1 建立用户界面47
- 3.6.2 编写程序代码48
- 本章总结49
- 习题50
- 第4章 抽奖程序51
- 任务4.1 了解抽奖程序运行效果51
- 任务4.2 学习控件51
- 4.2.1 Timer ( 计时器 ) 组件51
- 4.2.2 PictureBox ( 图片框 ) 控件52
- 4.2.3 Dock ( 停靠 ) 和Anchor ( 锚定 ) 54
- 任务4.3 学习数组55
- 4.3.1 数组的声明56
- 4.3.2 数组的初始化56
- 4.3.3 使用数组56
- 4.3.4 获取数组长度56
- 4.3.5 数组常用方法57
- 任务4.4 学习ArrayList集合57
- 任务4.5 学习泛型和泛型集合59
- 任务4.6 学习文件操作61
- 4.6.1 File类61
- 4.6.2 文件读写操作62
- 任务4.7 学习Math类63
- 任务4.8 学习String类64
- 4.8.1 String类的常用属性——Length属性64
- 4.8.2 String类的常用方法64
- 任务4.9 编写抽奖程序67
- 4.9.1 设计用户界面67
- 4.9.2 编写程序代码67
- 本章总结69
- 习题69
- 第二篇 开发C#数据库应用程序
- 第5章 项目准备72
- 任务5.1 了解宿舍管理系统项目72
- 5.1.1 了解项目背景72
- 5.1.2 了解项目功能结构72
- 任务5.2 了解项目使用的数据库73
- 5.2.1 数据库结构73
- 5.2.2 数据内容74
- 本章总结74
- 第6章 构建项目主窗体75
- 任务6.1 建立Windows应用程序75
- 任务6.2 建立MDI窗体76

<<ASP.NET程序设计项目式教程>>

- 6.2.1 什么是MDI窗体76
- 6.2.2 创建MDI窗体76
- 任务6.3 使用窗体控件77
- 6.3.1 建立菜单条77
- 6.3.2 使用工具栏控件79
- 任务6.4 为父窗体添加子窗体列表82
- 任务6.5 实现系统退出功能82
- 6.5.1 编写菜单和工具栏的事件82
- 6.5.2 编写窗体的FormClosing事件83
- 本章总结83
- 习题84
- 第7章 实现系统登录85
- 任务7.1 建立登录窗口85
- 任务7.2 启动登录窗口86
- 7.2.1 修改Program.cs文件87
- 7.2.2 设置登录窗体的返回值88
- 任务7.3 连接数据库，验证登录信息89
- 7.3.1 ADO.NET概述89
- 7.3.2 ADO.NET的主要组件89
- 7.3.3 使用Connection对象91
- 7.3.4 使用Command对象93
- 7.3.5 实现登录验证95
- 7.3.6 连接异常处理97
- 本章总结99
- 习题100
- 第8章 查看用户信息101
- 任务8.1 建立用户列表窗口101
- 任务8.2 查询用户数据102
- 8.2.1 了解DataReader对象102
- 8.2.2 使用DataReader对象102
- 8.2.3 获取用户信息105
- 任务8.3 在ListView控件中显示用户信息106
- 8.3.1 ListView控件106
- 8.3.2 ImageList控件109
- 8.3.3 显示用户信息109
- 本章总结111
- 习题111
- 第9章 编辑用户信息112
- 任务9.1 建立添加用户窗口112
- 任务9.2 校验输入信息113
- 任务9.3 向数据库中插入用户信息115
- 任务9.4 为用户列表窗口添加编辑功能117
- 9.4.1 ContextMenuStrip控件117
- 9.4.2 为ListView控件添加快捷菜单118
- 任务9.5 实现删除用户功能119
- 任务9.6 实现修改用户状态功能122
- 任务9.7 实现修改用户密码功能123

## &lt;&lt;ASP.NET程序设计项目式教程&gt;&gt;

- 9.7.1 建立修改密码窗体123
- 9.7.2 向窗体中传入数据124
- 9.7.3 改密码125
- 本章总结126
- 习题126
- 第10章 简化数据库操作127
- 任务10.1 代码分析127
- 10.1.1 代码对比127
- 10.1.2 操作数据库小结128
- 任务10.2 建立数据库操作公共类129
- 10.2.1 建立DB类129
- 10.2.2 建立GetConnection方法130
- 10.2.3 建立ExecuteSQL方法131
- 10.2.4 建立GetDataReader方法131
- 10.2.5 建立GetScalar方法132
- 任务10.3 使用DB类简化用户操作代码132
- 10.3.1 简化登录的代码132
- 10.3.2 简化添加用户的代码133
- 10.3.3 简化查看用户信息的代码134
- 本章总结134
- 习题135
- 第11章 添加学生信息136
- 任务11.1 建立添加学生窗体136
- 11.1.1 TabControl控件136
- 11.1.2 建立添加学生窗体137
- 任务11.2 使用DataSet对象138
- 11.2.1 认识DataSet138
- 11.2.2 认识DataAdapter对象139
- 11.2.3 认识DataTable对象140
- 11.2.4 填充数据集140
- 任务11.3 在ComboBox控件绑定数据142
- 11.3.1 什么是数据绑定142
- 11.3.2 使用数据绑定显示数据143
- 任务11.4 向数据库中添加学生信息144
- 本章总结146
- 习题146
- 第12章 查看学生列表147
- 任务12.1 建立学生列表窗口147
- 任务12.2 显示所有学生信息148
- 12.2.1 使用DataGridView控件显示数据148
- 12.2.2 使用内连接150
- 12.2.3 使用视图简化代码151
- 12.2.4 DataGridView控件的编辑列152
- 任务12.3 按姓名查询学生信息155
- 12.3.1 DataView对象155
- 12.3.2 完成按姓名查询156
- 任务12.4 按宿舍筛选学生信息157

<<ASP.NET程序设计项目式教程>>

本章总结158

习题159

第13章 更新学生信息160

任务13.1 将学生信息更新到数据库160

13.1.1 DataAdapter对象更新原理160

13.1.2 CommandBuilder对象161

13.1.3 更新学生信息163

任务13.2 修改学生性别164

任务13.3 修改住宿房间166

13.3.1 动态生成菜单166

13.3.2 在DataView中查询数据169

本章总结170

习题171

实训项目 通讯录管理系统172

项目功能需求172

项目功能分析172

数据库175

参考实现步骤175

第三篇 开发三层架构数据库应用程序

第14章 封装和继承178

任务14.1 创建类178

14.1.1 定义类和类的成员178

14.1.2 方法的重载183

14.1.3 构造函数和析构函数184

14.1.4 静态方法185

任务14.2 实现类的继承186

14.2.1 继承的意义186

14.2.2 继承的实现188

14.2.3 protected关键字191

14.2.4 base关键字192

14.2.5 sealed关键字194

本章总结194

习题195

第15章 使用OOP搭建三层架构196

任务15.1 了解三层架构的组成196

15

#### 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>