

<<C#程序设计题解与实验指导>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计题解与实验指导>>

13位ISBN编号：9787300104997

10位ISBN编号：7300104991

出版时间：2009-5

出版时间：中国人民大学出版社

作者：朱秀英，朱爱彬 主编

页数：229

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#程序设计题解与实验指导>>

前言

微软公司于2002年宣告了C#的诞生，它和C++、Java类似，但又有所改进。C#语言是一门简单、现代、优雅、面向对象、类型安全、平台独立的新型编程语言。C#是惟一为.NET Framework而设计的语言，是在移植到其他操作系统上的.NET版本中使用的主要语言。

C#几乎集中了所有关于软件开发和软件工程研究的最新成果，它将不可避免地崛起。

为帮助读者学习C#程序设计的相关知识，使读者深入理解并掌握C#程序设计所涉及的概念、内涵、方法与技巧，提高程序设计的能力，我们编写了本书。

本书包含两部分内容。

第一部分是《C#程序设计》的章节要点与习题解答。

其中，章节要点介绍了课本各章的主要内容，并对各章的要点进行了总结；习题解答对各章课后练习题进行了详细的讲解，并提供了补充练习题，给出了答案和解释。

给出的源程序只供读者参考使用，期待读者能举一反三，给出更好的解答。

本书第二部分是C#语言实验指导，它提供了学习本课程应当进行的实验。

众所周知，上机实验是学习任何程序设计语言必不可少的实践环节，可以提高学生分析问题、解决问题的能力。

通过学习该部分内容，可以加深对C#的基本结构和程序设计方法的理解，熟悉程序开发的基本环境，学会编写和调试程序的基本方法，培养和提高动手能力。

本书条理清晰，题目覆盖面广，实用性强。它不仅可以作为《C#程序设计》的配套用书，而且可以作为其他C#语言学习者的参考书；既适合于高等院校、高职高专师生和计算机培训机构使用，也可供报考计算机等级考试的读者使用。

由于作者水平有限，不当之处在所难免，恳请读者批评指正。

<<C#程序设计题解与实验指导>>

内容概要

本书是和《C#程序设计》配合使用的参考书，由两部分内容组成：一是章节要点与习题解答，包括课本各章内容的要点总结、课后练习题答案、补充练习题及其解答；二是实验指导，结合课本内容与上机要求，对C#程序设计上机实验的目的、步骤和方法进行介绍，提供了学习本课程应当进行的实验。

本书条理清晰，题目覆盖面广，实用性强。

它不仅可以作为《C#程序设计》的配套用书，而且可以作为其他C#语言学习者的参考书；既适合于高等院校、高职高专师生和计算机培训机构使用，也可供报考计算机等级考试的读者使用。

<<C#程序设计题解与实验指导>>

书籍目录

第一部分 章节要点与习题解答	第1章 概述	1.1 本章要点	1.1.1 程序设计语言发展史与C#特性和前景	1.1.2 程序设计方法与软件开发流程	1.2 课后练习题解答	1.3 补充练习题	1.4 补充练习题解答
	第2章 .NET与C#集成开发环境	2.1 本章要点	2.1.1 .NETFramework组件	2.1.2 C#集成开发环境	2.2 课后练习题解答	2.3 补充练习题	2.4 补充练习题解答
	第3章 C#语言基础	3.1 本章要点	3.1.1 简单数据类型	3.1.2 变量和常量	3.1.3 运算符与表达式	3.1.4 语句	3.1.5 数组
			3.1.6 命名空间	3.2 课后练习题解答	3.3 补充练习题	3.4 补充练习题解答	
	第4章 C#面向对象编程基础	4.1 本章要点	4.1.1 面向对象的基本概念	4.1.2 类	4.1.3 对象	4.1.4 构造函数和析构函数	4.1.5 方法
			4.1.6 域和属性	4.2 课后练习题解答	4.3 补充练习题	4.4 补充练习题解答	
	第5章 C#面向对象编程进阶	5.1 本章要点	5.1.1 OOP技术特性	5.1.2 类型转换	5.1.3 结构和接口	5.1.4 集合和索引器	5.1.5 委托和事件
			5.1.6 异常处理	5.1.7 预处理指令	5.1.8 组件与程序集	5.1.9 this关键字	5.2 课后练习题解答
			5.3 补充练习题	5.4 补充练习题解答			
	第6章 文件和DirectoryInfo类	6.1 本章要点	6.1.1 用于文件操作的类	6.1.2 File类和Directory类	6.1.3 FileInfo类	6.1.4 FileStream类、StreamWriter类和StreamReader类	6.2 课后练习题解答
			6.3 补充练习题			
	第7章 Windows环境下应用程序开发	第8章 数据访问	第9章 Windows Service设计	第10章 Web应用设计	第11章 在C#中使用XML	第二部分 C#语言实验指导	

<<C#程序设计题解与实验指导>>

章节摘录

一个方法的名称和形参列表定义了该方法的签名。

具体地讲，一个方法的签名由它的名称及它的形参的个数、修饰符和类型组成。

返回类型不是方法签名的组成部分，形参的名称也不是方法签名的组成部分。

一个方法的返回类型和它的形参列表中所引用的各个类型必须至少具有与该方法本身相同的可访问性。

对于abstract和extern方法，方法主体只包含一个分号。

对于其他方法，方法主体由一个块组成，该块指定了在调用方法时要执行的语句。

方法的名称必须与在同一个类中声明的所有其他非方法成员的名称都不相同。此外，一个方法的签名必须与在同一个类中声明的所有其他方法的签名都不相同，并且在同一类中声明的两个方法的签名不能只有ref和out不同。

2.方法的参数 如果方法进行处理和更改数值等操作，有时需要传递参数值给方法并从方法获得返回值。

下面是参数值的4种常用情况。

(1) 值参数：声明时不带修饰符的参数是值参数，一个值参数相当于一个局部变量，初始值来自该方法调用时提供的相应参数。

在方法内对值参数的操作不会改变传给方法时变量的值。

(2) 引用参数：如果要传递原值并修改它，使用引用参数就非常方便。

因为引用参数传递了一个变量给方法而不仅仅是它的值，所以对参数的操作会影响原值。

在传递时变量必须被初始化。

(3) 输出参数：在传递的参数前加out关键字，即可将该传递参数设置为一个输出参数。

输出参数用来返回一个结果，它和引用参数的区别是不必先初始化变量。

(4) 参数数组：参数数组必须用params修饰符明确指定。

在方法的参数列表中只允许出现一个参数数组，而且在方法同时具有固定参数和参数数组的情况下，参数数组必须放在整个参数列表的最后，并且参数数组只允许是一维数组。

3.静态和非静态方法 方法分为静态方法和非静态方法。

若一个方法声明中含有static修饰符，则称该方法为静态方法。

若没有static修饰符，则称该方法为非静态方法。

4.方法的重载 方法重载是指调用同一方法名，但各方法中参数的数据类型、个数或顺序不同。

只要类中有两个以上的同名方法，但是使用的参数类型、个数或顺序不同，调用时，编译器就可以判断在哪种情况下调用哪种方法。相同名称的方法所包含的代码是不同的，由参数个数和类型决定调用哪个方法。

参数的个数和类型的组合称为签名 (sign)。

如果方法返回一个结果，返回结果的类型不参与重载，也就是说，一定不同的是方法的参数类型。

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>