

<<Visual Basic.NET和Vis>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET和Visual C#.NET面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787302056409

10位ISBN编号：7302056404

出版时间：2002-7

出版时间：清华大学出版社

作者：？

页数：331

字数：492000

译者：孙瑛霖

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 Basic.NET和Vis>>

内容概要

本书是《微软.NET程序设计系列》丛书之一，主要介绍用Microsoft .NET框架中功能最为强大的两种开发语言：Visual Basic.NET和 Visual C # .NET进行面向对象编程。

本书共分14章，分别介绍了面向对象中常用的基本概念、类方法的使用、继承的使用、事件和异常对更改的响应、接口的创建和实现、多态的用法等。

本书语言简洁、易懂，结构清晰，非常便于读者理解和学习面向对家编程语言。

本书运用于Visual Basic.NET和Visual C # .NET初学者。

作者简介

Robin A.Reynolds-Haertle , 美国西雅图大学软件工程专业硕士 , 执教于华盛顿大学 , 教授Visual Basic编程。

她是Microsoft Visual Studio .NET文档小组的程序员兼作者 , 主要负责服务器组件 , 可扩展性以及示例代码的质量等。

书籍目录

前言第1章 编写第一个面向对象程序 1.1 阅读器：您的第一个面向对象程序 1.2 使用类视图 1.3 创建ReadBooks程序 1.4 本章小结第2章 用构造函数创建类实例 2.1 构造函数 2.2 阅读器的另一种实现方案 2.3 引用类型和值类型 2.4 了解数组的声明 2.5 本章小结第3章 创建字段和属性 3.1 属性设计考虑事项 3.2 代码分析器 3.3 代码分析器的另一种实现 3.4 本章小结第4章 使用方法 4.1 纸牌 4.2 本章小结第5章 用继承来创建专用类 5.1 继承简介 5.2 BankAccount示例 5.3 从控件继承：RoundButton类 5.4 本章小结第6章 将基类设计为抽象类 6.1 抽象类 6.2 重新创建BankAccount类 6.3 类型化集合类 6.4 本章小结第7章 用事件和异常响应更改 7.1 事件驱动应用程序示例：火轨游戏 7.2 不用设计器设置事件方法 7.3 异常 7.4 本章小结第8章 用组件构造程序 8.1 Memory游戏 8.2 游戏类库 8.3 Memory游戏应用程序 8.4 本章小结第9章 通过接口提供服务 9.1 IMoveable接口 9.2 .NET框架中的接口 9.3 接口的另外两个用途 9.4 本章小结第10章 通过多态实现类的互换 10.1 图案制作程序 10.2 图案制作程序的设计 10.3 基类 10.4 派生类 10.5 用户界面 10.6 本章小结第11章 使用共享成员和静态成员 11.1 共享成员和静态成员 11.2 SortablePoint类 11.3 用共享或静态成员代化 Card类 11.4 单件模式 11.5 设计注意事项 11.6 本章小结第12章 Visual C# 运算符重载 12.1 向量简介 12.2 向量代数应用程序 12.3 本章小结第13章 保存实例数据 13.1 序列化 13.2 数据集 13.3 本章小结第14章 通过设计降低开发的复杂度 14.1 .NET设计准则 14.2 重构 14.3 设计模式 14.4 本章小结

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>