

## <<C#和.NET 3.0第一步>>

### 图书基本信息

书名：<<C#和.NET 3.0第一步>>

13位ISBN编号：9787302171904

10位ISBN编号：7302171904

出版时间：2008-5

出版时间：清华大学出版社

作者：周礼

页数：856

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#和.NET 3.0第一步>>

### 内容概要

本书共分三篇，每篇十章，共三十章，兼顾理论和实际应用。

三篇承上启下地讲解了VC#的开发技术和应用技巧。

第一篇介绍.NET Framework 3.0开发框架和C#语言的基础知识，透彻地讲解了面向对象开发思想在C#中的贯彻、基本的WinForm窗体编程模型、文件读写技术和注册表操作，使读者在学习完本篇之后能够使用WinForm进行小型的应用开发。

第二篇包含了C#语言相关的高级概念，如集合对象、泛型、程序集、多线程等等，重点讲述了VC#中数据处理的相关技术，如ADO.NET编程、数据集、数据绑定、DataGridView控件、打印和报表等，同时，对面向对象的分析与设计、组件技术、三层架构，以及最新的WWF（工作流）都作了深入浅出的讲解和应用示范。

第三篇主要关注网络方面的知识，介绍了C#点对点通讯编程、Internet访问，重点讲述了Web开发的相关模型，包括ASP.NET Web开发、ASP.NET Ajax、Web服务等，并引入最新的面向服务编程模型WCF和面向描述编程模型WPF，讲解了它们的概念和实际运用，同时，对与实际项目开发密切相关的安装与部署技术、单元测试和重构技术，以及代码的加密和混淆技术都作了讲解，使读者能够了解企业级网络应用的设计与开发。

本书在讲解具体的知识点时均采用直观短小的实例进行讲述，对书中的难点和疑点均采用相关的生活案例或图形图像来描述，使读者更容易掌握其技术的本质。在讲透具体的技术点后，则会给出项目级的实例来展示这些技术在实际中的运用，使读者能够对相关的企业级开发做到融会贯通。

本书适用于C#和.NET初学者、开发者和讲授C#和.NET的教师，也可作为大学及计算机培训班的C#和.NET课程教材。

## 作者简介

周礼中，山东大学计算机应用专业硕士；拥有高级程序员证书；文学作品多次获奖。

具有丰富的软件设计开发经验。

曾任香港理工大学深圳研究院多媒体创新中心项目负责人（系统分析师）、台湾亚米多游戏科技有限公司开发工程师（高级软件工程师）、晨星资讯（深圳）有限公司项目负责人（系统工程师、分析师）、北大青鸟深圳鲲鹏培训中心.NET高级讲师。

先后负责及参与的项目包括：语音卡驱动、游戏引擎、流媒体传输播放项目、远程教育平台、分布式金融数据采集等系统。

目前从事IT教育培训工作，主要负责JaVa及.NET平台的课程培训。

## &lt;&lt;C#和.NET 3.0第一步&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 门	第1章 进入Microsoft.NET世界	1.1 Microsoft.NET的理念	1.1.1 Visual Studio.NET的历史和延承	1.1.2 初识.NET Framework	1.2 NET Framework的架构	1.2.1 什么是公共语言运行时(CLR)	1.2.2 微软中间语言——MSIL	1.2.3 NET框架中的编程语言	1.2.4 多语言支持和语言互操作的基础——CTS和CLS	1.2.5 了解.NET类库	1.3 开发环境的安装	1.3.1 Visual Studio的安装	1.3.2 安装.NET Framework 3.0环境	1.3.3 关于Visual Studio 2007及Visual Studio 2008	1.4 开始我们的应用程序	1.4.1 你的第一个C程序	1.4.2 Visual Studio 2005介绍	1.4.3 帮助文档的使用	1.5 小结	第2章 C#语言基础	2.1 学习数据类型	2.1.1 变量的概念	2.1.2 值类型	2.1.3 引用类型	2.2 运算符和表达式	2.2.1 算术运算符	2.2.2 关系运算符	2.2.3 逻辑运算符	2.2.4 赋值运算符	2.2.5 移位运算符	2.2.6 运算符的优先级	2.3 掌握语句	2.3.1 分支结构语句	2.3.2 循环语句	2.3.3 跳转语句	2.4 你必须了解的细节	2.4.1 数组	2.4.2 变量的作用域	2.4.3 类型转换	2.4.4 代码注释和#region指令	2.5 小结	第3章 C#中的面向对象	3.1 类的定义	3.1.1 什么叫字段	3.1.2 方法又是什么	3.2 类的使用——以鸭子为例	3.2.1 类成员的访问	3.2.2 类和对象的关系	3.3 类的数据成员的存放问题	3.3.1 类成员的存放	3.3.2 有点特别的静态数据成员	3.4 关于方法成员的更多研究	3.4.1 静态方法	3.4.2 方法重载及其意义所在	3.4.3 构造方法——初始化类中的数据成员	3.4.4 析构方法——销毁对象回收资源	3.5 属性和索引器的作用	3.5.1 属性	3.5.2 索引器	3.6 小结	第4章 面向对象的高级概念	4.1 继承	4.1.1 创建和使用继承	4.1.2 基对象引用子类实例——父母可以代表孩子做很多事情	4.1.3 base关键字	4.1.4 this关键字——用来调用本类成员	4.2 抽象类	4.2.1 何谓抽象和抽象类	.....	第5章 高级类型	第6章 Windows窗体编程	第7章 窗体控件编程	第8章 处理异常	第9章 操作文件和注册表	第10章 案例——书籍收藏系统	第二篇 质	第三篇 道	附录
-------	-----------------------	----------------------	-------------------------------	------------------------	----------------------	-----------------------	--------------------	-------------------	-------------------------------	----------------	-------------	------------------------	------------------------------	---	---------------	----------------	----------------------------	---------------	--------	------------	------------	-------------	-----------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	---------------	----------	--------------	------------	------------	--------------	----------	--------------	------------	----------------------	--------	--------------	----------	-------------	--------------	-----------------	--------------	---------------	-----------------	--------------	-------------------	-----------------	------------	------------------	------------------------	----------------------	---------------	----------	-----------	--------	---------------	--------	---------------	--------------------------------	---------------	-------------------------	---------	----------------	-------	----------	-----------------	------------	----------	--------------	-----------------	-------	-------	----

## 章节摘录

第1章 进入Microsoft.NET世界 从1946年德国工程师楚则（KollradZuse）第一次使用程序语言，到现在大约刚好一甲子（60年）的时间。

在此期间，程序语言经历了从无到有，发展到了现在百家争鸣的历史新阶段。

如果我们把这六十年放到一天里，那么一小时就有2.5年。

照此推算，德国的楚则在午夜零点躲藏在巴伐利亚的阿尔皮斯山脉（BavarianAlps），开始使用程序语言开发一些在他看来很有意义的东西，比如象棋等，到凌晨一点十分左右ShortCode开始将程序语言用于电子计算装置，那还是一个靠手工编译的语言，到凌晨两点，工作在雷明顿街的GraceHopper改善了编译方法，发明了一种叫“MATH-MATIC”系统，这是最早的比较成熟的程序语言编写器，它大大方便了程序的编写工作。

直到凌晨四点二十分左右，我们的主角开始登场了，这就是第一个面向科学计算的高级计算机语言——Fonran语言，它是由JohnBackus领导的小组完成的，后来他们将这个语言提交给了ALGOL公司组织。

到凌晨五点的时候LISP语言和面向数据系统的COBOL语言相继诞生，随后的几小时编程语言基本上停留在科学等专业领域。

直到凌晨10点钟C语言产生，作为程序语言的里程碑，C语言有着划时代的意义，此后大部分复杂低级的程序语言逐渐被C语言取代。

又过了几小时，大约在中午1点半时SmallTalk80出现了，它也带来了变革，它将程序语言引入面向对象领域。

大约下午4点的时候划时代的c++登场了，随后的很长一段时间它都统治着程序界，到晚上8点左右Java的出现似乎更进一步体现了自己的个性——面向对象，此时程序界开始分化，抽象语言和底层语言（c语言等）开始平分江山互不相干，Java也开始在自己的领域称霸。

C#大约出现在晚上10点左右，起初它似乎并没有引起人们的注意，因为人们还在为C++的深沉和Java的博学争吵着。

这个结合了C++的深沉和Java的博学的混血儿能否带领人们迎接即将到来的新的黎明似乎还有待考验。

。

## <<C#和.NET 3.0第一步>>

### 编辑推荐

《C#和.net3.0第一步》在讲解具体的知识点时均采用直观短小的实例进行讲述，对书中的难点和疑点均采用相关的生活案例或图形图像来描述，使读者更容易掌握其技术的本质。在讲透具体的技术点后，则会给出项目级的实例来展示这些技术在实际中的运用，使读者能够对相关的企业级开发做到融会贯通。

《C#和.net3.0第一步》适用于C#和.NET初学者、开发者和讲授C#和.NET的教师，也可作为大学及计算机培训班的C#和.NET课程教材。

#### 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>