

## <<C#课程设计案例精编>>

### 图书基本信息

书名：<<C#课程设计案例精编>>

13位ISBN编号：9787302176923

10位ISBN编号：7302176922

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：段德亮，余健，张仁才 编著

页数：359

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#课程设计案例精编>>

### 内容概要

C# 是一种先进的、面向对象的语言，使用C# 语言可以让开发人员快速地建立大范围的基于MS网络平台的应用，并且提供大量的开发工具和服务，帮助开发人员开发基于计算和通信的各种应用。

本书精选了10个C# 开发案例，分别是员工管理信息系统、房屋出租管理系统、仓库管理信息系统、研究生管理信息系统、图书馆管理信息系统、宿舍管理信息系统、理财管理信息系统、IT设备资产管理系统、俄罗斯方块游戏的编制和贪吃蛇游戏的编制。

本书内容详实、语言简练、思路清晰、图文并茂、理论与实际设计相结合，适合作为高等院校计算机、自动化、机械、电子等相关专业学生课程设计的指导书，也适合作为开发人员的参考用书。

## &lt;&lt;C#课程设计案例精编&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 C#基础知识 1.1 Visual Studio.NET 1.1.1 什么是.NET 1.1.2 .NET结构 1.2 基本C#  
 1.2.1 什么是C# 1.2.2 C#?代码结构 1.2.3 C#注释 1.2.4 标识符与关键字 1.3 C# 基本类型  
 1.3.1 值类型 1.3.2 引用类型 1.3.3 类型转换 1.4 变量和常量 1.4.1 变量的定义  
 1.4.2 变量的命名 1.4.3 变量的类型 1.4.4 常量 1.5 运算符与表达式 1.5.1 运算符分类  
 1.5.2 算术运算符 1.5.3 关系运算符 1.5.4 赋值运算符 1.5.5 逻辑运算符 1.5.6 位运算符  
 1.5.7 其他运算符 1.5.8 运算符优先级和结合性第2章 C#?程序设计 2.1 C#?控制台应用程序  
 2.1.1 创建工程 2.1.2 修改代码 2.1.3 运行程序 2.2 C# Windows应用程序 2.2.1 新建工程  
 2.2.2 添加新的窗口 2.2.3 添加菜单 2.3 SQL入门 2.3.1 SQL简介 2.3.2 SQL的优点  
 2.3.3 从服务器资源管理器连接数据库 2.4 连接数据库 2.4.1 .NET中的Connection对象 2.4.2  
 C#?连接Access 2.4.3 C#?连接SQL Server 2.4.4 C#?连接Oracle 2.4.5 C#?连接MySQL第3章 俄  
 罗斯方块游戏的编制 3.1 程序概述 3.1.1 游戏的功能 3.1.2 游戏的预览 3.2 游戏的概要设计  
 3.2.1 游戏实现方案 3.2.2 游戏逻辑设计 3.3 游戏的详细设计及编码 3.3.1 主界面设计编码  
 3.3.2 游戏控制设置设计编码 3.3.3 游戏方块设计编码 3.3.4 游戏声音设计编码 3.4 本章小  
 结第4章 贪吃蛇游戏的编制 4.1 程序概述 4.1.1 游戏的功能 4.1.2 游戏的预览 4.2 游戏的概  
 要设计 4.2.1 游戏实现方案 4.2.2 游戏逻辑设计 4.3 游戏的详细设计及编码 4.3.1 主界面设  
 计编码 4.3.2 游戏颜色设置设计编码 4.3.3 游戏蛇设计编码 4.4 本章小结第5章 员工管理信息  
 系统 5.1 系统概述 5.1.1 系统功能与应用背景 5.1.2 系统预览 5.2 系统设计 5.2.1 系统设  
 计思想 5.2.2 系统结构设计 5.2.3 系统功能模块划分 5.3 数据库设计 5.3.1 数据库需求分析  
 5.3.2 数据库概念结构设计 5.3.3 数据库逻辑结构设计 5.3.4 设置表与表之间的关系 5.4 工  
 种种类设置 5.4.1 添加工种种类 5.4.2 浏览工种种类 5.4.3 修改工种种类 5.4.4 删除工种  
 种类 5.5 员工个人信息管理 5.5.1 添加员工信息 5.5.2 浏览员工信息 5.5.3 修改员工信息  
 5.5.4 删除员工信息 5.6 员工所属部门信息管理 5.6.1 添加部门信息 5.6.2 浏览部门信息  
 5.6.3 修改部门信息 5.6.4 删除部门信息 5.7 员工月收入信息管理 5.7.1 添加员工月收入信息  
 5.7.2 浏览员工月收入信息 5.7.3 修改员工月收入信息 5.7.4 删除员工月收入信息 5.8 本章  
 小结第6章 房屋出租管理系统 6.1 系统概述 6.1.1 系统的应用背景 6.1.2 系统的功能 6.1.3  
 系统的预览 6.2 系统概要设计 6.2.1 系统实现方案和系统模块划分 6.2.2 数据库逻辑设计 6.3  
 系统详细设计 6.3.1 数据库连接 6.3.2 出租人信息管理 6.3.3 房屋信息管理 6.3.4 房屋查  
 询 6.3.5 承租者入住管理 6.3.6 承租者查询 6.3.7 利润信息 6.4 系统编制 6.4.1 主界面  
 编码 6.4.2 出租人信息管理部分编码 6.4.3 房屋信息管理部分编码 6.4.4 房屋查询部分编码  
 6.4.5 承租者入住部分编码 6.4.6 承租者查询部分编码 6.4.7 利润信息部分编码 6.5 本章小  
 结第7章 仓库管理信息系统 7.1 系统概述 7.1.1 系统功能与应用背景 7.1.2 系统预览 7.2  
 系统设计 7.2.1 系统设计思想 7.2.2 系统功能模块设计 7.2.3 数据库设计 7.3 登录界面与用  
 户模块设计 7.3.1 登录界面设计 7.3.2 用户模块设计 7.3.3 系统模块设计 7.4 物资信息管理  
 7.4.1 添加物资信息 7.4.2 浏览物资信息 7.4.3 修改物资信息 7.4.4 查询物资信息 7.5  
 入库信息管理 7.5.1 添加入库信息 7.5.2 浏览入库信息 7.5.3 修改入库信息 7.5.4 查询入  
 库信息 7.6 出库信息管理 7.6.1 添加出库信息 7.6.2 浏览出库信息 7.6.3 修改出库信息  
 7.6.4 查询出库信息 7.7 库存信息管理 7.7.1 浏览库存信息 7.7.2 查询库存信息 7.8 本章小  
 结第8章 研究生管理信息系统 8.1 系统概述 8.1.1 系统功能 8.1.2 系统预览 8.2 系统概要  
 设计 8.2.1 功能模块设计 8.2.2 文件架构设计 8.2.3 数据库设计 8.3 系统详细设计 8.3.1  
 数据库连接 8.3.2 主界面 8.3.3 系统管理 8.3.4 专业管理 8.3.5 课程管理 8.3.6 研究  
 生管理 8.3.7 成绩管理 8.3.8 用户管理 8.4 系统程序设计 8.4.1 登录界面编码 8.4.2 主  
 界面编码 8.4.3 系统管理编码 8.4.4 专业管理编码 8.4.5 课程管理编码 8.4.6 研究生管理  
 编码 8.4.7 成绩管理编码 8.4.8 用户管理编码 8.5 本章小结第9章 图书馆管理信息系统 9.1  
 系统概述 9.1.1 系统功能 9.1.2 系统预览 9.2 系统概要设计 9.2.1 系统设计思想 9.2.2  
 功能模块设计 9.3 数据库设计 9.3.1 数据库概念设计 9.3.2 数据库逻辑设计 9.3.3 数据库表

## &lt;&lt;C#课程设计案例精编&gt;&gt;

之间的关系 9.4 系统详细设计 9.4.1 数据库连接 9.4.2 系统管理设计 9.4.3 图书管理设计  
 9.4.4 读者管理设计 9.4.5 借还管理设计 9.4.6 查询管理设计 9.4.7 用户管理设计 9.5 系  
 统程序设计 9.5.1 登录界面编码 9.5.2 主界面编码 9.5.3 系统管理编码 9.5.4 图书管理编  
 码 9.5.5 读者管理编码 9.5.6 借还管理编码 9.5.7 查询管理编码 9.5.8 用户管理编码 9.6  
 本章小结第10章 宿舍管理信息系统 10.1 系统概述 10.1.1 系统功能 10.1.2 系统预览 10.2 系  
 统概要设计 10.2.1 系统设计思想 10.2.2 功能模块设计 10.2.3 数据库设计 10.3 系统详细设  
 计 10.3.1 数据库连接 10.3.2 系统管理设计 10.3.3 宿舍管理设计 10.3.4 学生管理设计  
 10.3.5 卫生检查设计 10.3.6 水电收费设计 10.3.7 房屋报修设计 10.3.8 外来人员登记设计  
 10.4 系统程序设计 10.4.1 登录界面编码 10.4.2 主界面编码 10.4.3 系统管理编码  
 10.4.4 宿舍管理编码 10.4.5 学生管理编码 10.4.6 卫生检查编码 10.4.7 水电收费编码  
 10.4.8 房屋报修编码 10.4.9 外来人员登记编码 10.5 本章小结第11章 理财管理信息系统 11.1  
 系统概述 11.1.1 系统功能 11.1.2 系统预览 11.2 系统概要设计 11.2.1 系统设计思想  
 11.2.2 功能模块设计 11.2.3 数据库设计 11.3 系统详细设计 11.3.1 数据库连接 11.3.2 系  
 统管理设计 11.3.3 基础数据管理设计 11.3.4 收支管理设计 11.3.5 储蓄管理设计 11.3.6  
 借还钱管理设计 11.3.7 理财分析设计 11.4 系统程序设计 11.4.1 登录界面编码 11.4.2 主界  
 面编码 11.4.3 系统管理编码 11.4.4 基础数据管理编码 11.4.5 收支管理编码 11.4.6 储蓄  
 管理编码 11.4.7 借还钱管理编码 11.4.8 理财分析编码 11.5 本章小结第12章 IT设备资产管理  
 系统 12.1 系统概述 12.1.1 系统功能 12.1.2 系统预览 12.2 系统概要设计 12.2.1 系统设计  
 思想 12.2.2 系统功能模块设计 12.2.3 数据库设计 12.3 系统详细设计 12.3.1 数据库连接  
 12.3.2 资产管理设计 12.3.3 软件管理设计 12.3.4 服务管理设计 12.3.5 报表设计 12.3.6  
 系统管理设计 12.4 系统程序设计 12.4.1 数据操作编码 12.4.2 登录界面编码 12.4.3 主界  
 面编码 12.4.4 资产管理编码 12.4.5 软件管理编码 12.4.6 服务管理编码 12.4.7 报表编码  
 12.4.8 系统管理编码 12.5 本章小结

## 章节摘录

第1章 C#基础知识 1.2 基本C# 1.2.1 什么是C# C#语言是一种简单、现代、优雅、面向对象、类型安全、平台独立的新型组件编程语言，是微软公司为了能够完全利用.NET平台优势而开发的一种新型编程语言。

其语法风格源自C / C++家族，融合了Visual Basic的高效和C / C++的强大，是微软为奠定其下一互联网霸主地位而打造的Microsoft.Net平台的主流语言。

其一经推出便因其强大的操作能力，优雅的语法风格，创新的语言特性，第一等的面向组件编程的支持而深受世界各地程序员的好评和喜爱。

尽管它借鉴了C和C++的许多特性，但是在一些诸如名字空间、类、方法和异常处理等特定领域，它们之间还存在着巨大的差异。

1.2.2 C#代码结构 C#代码的外观和操作方式与C++和Java非常类似，在#编程中，使用的样式是比较清晰的，不用花太多的力气就可以编写出可读性很强的代码。

与其他语言盼编译器不同，无论代码中是否有空格、回车符或Tab字符（这些字符统称为空白字符），C#编译器都不考虑这些字符。

这样格式化代码时就有很大的自由度，但遵循某些规则将有助于使代码易于阅读。

C#代码由一系列语句组成，每个语句都用一个分号来结束。

因为空格被忽略，所以一行可以有多个语句，但从可读性的角度来看，通常在分号的后面加上回车符，这样就不能在一行上放置多个语句了。

但一句代码放在多个行上是可以的（也比较常见）。

C#是一个块结构的语言，所有的语句都是代码块的一部分。

这些块用花括号来界定（{和}），代码块可以包含任意行语句，或者根本不包含语句。

注意花括号字符不需要附带分号。

## <<C#课程设计案例精编>>

### 编辑推荐

《高等院校课程设计案例精编?C#课程设计案例精编》赠送光盘中附有完整的案例源代码。

俄罗斯方块游戏, 贪吃蛇游戏, 员工管理信息系统, 房屋出租管理系统, 仓库管理系统, 研究生管理信息系统, 图书馆管理信息系统, 宿舍管理信息系统, 理财管理信息系统, IT设备资产管理系统

。丛书特色：以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，使读者可举一反三，案例典型，切合实际应用，使读者身临其境，有助于快速进入开发状态。

案例功能完善，配书盘中附有完整的案例源代码。

<<C#课程设计案例精编>>

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>