

<<C#程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计>>

13位ISBN编号：9787302181248

10位ISBN编号：7302181241

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学

作者：邵顺增//李琳

页数：252

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>>

前言

传统课程的教学组织方式主要是班级授课制，以课堂教学的形式来开展，学生学习的主要方式以听讲、讨论、阅读、背诵、理解、书面练习为主。

班级授课方式符合传统职业教育课程重理论知识传授的需求，是一种在“去情景化”课堂中，传授给学生所需的理论知识的教学方法。

它认为学生通过一定的实训就可以将知识运用于实践，是一种“从理论到实践”的线性演绎过程。这种学校本位的课堂教学模式，造成职业教育实训课与理论课的划分，同时也将理论与实践割裂开来。

职业教育作为不同于普通教育的另一种类型的教育，是一种研究通过什么样的教育途径来获取合适的职业从业资格的科学。

目前，我国职业教育项目课程改革的高潮已经形成，项目课程是高职课程未来的发展方向。

高职项目课程的提出，正是以工作结构为主线整合了理论与实践。

相对应的项目课程应该注重理论、实践的一体化，以学生活动为主建立适合学生生活的教学组织方式。

遵循项目课程改革的思路，笔者及同事们在过去一年的时间里对高职《C#程序设计》这一门课程的项目教学进行了深入的探讨和研究，并进行了一段时间的实践，目前尚不能说我们的项目化教学取得了成功，但至少可以说我们有了一些认识，取得了一些经验。

我们的目的在于，探索项目化课程实施的一般性步骤与方法，使得学习主体在学习中有意识地掌握3个相互依存、有机联系的本领：一要学会独立地制定计划，这是一种预测性、诊断性的工作训练；二要学会独立地实施计划，这是一种过程性、形成性的工作训练；三要学会独立地评估计划，这是一种总结性、反馈性的工作训练。

本书就是以项目课程的思路编写的。

C#程序设计分为上、下两册，上册为Windows项目开发，下册为Web项目开发。

本书是上册，上册共选取了7个项目，除第1章外，每章一个项目，每一项目的展开都以项目实施为逻辑顺序，划分为若干个工作任务，把相关的理论知识以项目进行的顺序有机地融入阐述，而7个项目基本覆盖了大纲要求的能力目标，通过本书的学习，读者可以初步具备开发Windows应用程序的能力。

本书的第1章通过创建一个控制台应用程序、一个Windows应用程序，帮助读者了解Visual Studio。

NET 2005的开发环境，学会创建一个Windows应用程序应该如何迈出第一步；第2章是一个复利计算器小项目，主要帮助读者掌握基本的C#语法、基本数据类型、变量、表达式计算等基本的编程知识；

第3章是一个门票销售计算器，主要的教学目标是分支控制结构的运用；第4章和第5章的项目选取的是一个学生成绩统计和排序，也是比较小的项目，意在帮助读者掌握循环控制结构以及基本的排序算法；

第6章的项目是一个标准的四则运算计算器，加入此项目主要是学习C#中的方法，并训练编程的逻辑思维；第7章的贪吃蛇游戏则是一个比较复杂的项目。

<<C#程序设计>>

内容概要

C#作为Microsoft公司的重要新产品，越来越受到软件开发人员的青睐，现在许多软件公司都C#作为自己产品的开发平台。

本书共分8章，每章都是以项目引领，每一项目的展开都以项目实施为逻辑顺序，划分为若干个工作任务，把相关的理论知识以项目进行的顺序有机地融入阐述。

通过本书的学习，读者可以初步具备开发Windows应用程序的能力。

本书是在全国进行教育课程教学改革大环境下，为适应高等职业院校项目化教学改革编写的，宗旨是培养学习者的实际编程能力。

本书可以作为高等职业院校信息管理及相关专业的教材，也可以作为其他学习C#程序设计又想快速提高自己编程能力的学习者的参考用书。

<<C#程序设计>>

书籍目录

第1章 第一个应用程序 1.1 项目一：第一个控制台应用程序 1.1.1 工作目标 1.1.2 工作任务 1.1.3 工作任务一：创建第一个空控制台应用程序 1.1.4 工作任务二：编写程序代码 1.2 项目二：第一个Windows应用程序 1.2.1 工作目标 1.2.2 工作任务 1.2.3 工作任务一：创建第一个Windows应用程序 1.2.4 工作任务二：设计程序界面及控件属性设置 1.2.5 工作任务三：编写程序代码、运行调试程序 1.2.6 问题探究 1.2.7 项目实践第2章 存款计算器 2.1 工作目标 2.2 工作任务 2.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 2.4 工作任务二：界面设计 2.5 工作任务三：代码编写 2.5.1 知识准备 2.5.2 代码编写与分析 2.6 工作任务四：系统运行与效果测试 2.7 问题探究 2.8 项目实践第3章 门票销售计算器 3.1 工作目标 3.2 工作任务 3.3 知识准备 3.4 工作任务一：项目分析与算法设计 3.5 工作任务二：界面设计 3.6 工作任务三：代码编写 3.7 工作任务四：系统运行与效果测试 3.8 问题探究 3.9 项目实践第4章 学生成绩统计器 4.1 工作目标 4.2 工作任务 4.3 工作任务一：项目分析与算法设计 4.4 工作任务二：代码编写 4.4.1 知识准备 4.4.2 代码编写与分析 4.5 工作任务三：系统运行与效果测试 4.6 问题探究 4.7 项目实践第5章 成绩排序系统 5.1 工作目标 5.2 工作任务 5.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 5.4 工作任务二：界面设计 5.5 工作任务三：代码编写 5.5.1 知识准备 5.5.2 代码编写与分析 5.6 工作任务四：系统运行与效果测试 5.7 问题探究 5.8 项目实践第6章 四则运算计算器 6.1 项目一：整数四则运算计算器设计 6.1.1 工作目标 6.1.2 工作任务 6.1.3 工作任务一：构建计算器的状态图 6.1.4 工作任务二：设计程序模块的流程图 6.1.5 工作任务三：设计界面完成窗体及控件的属性设置 6.1.6 工作任务四：编写程序代码 6.1.7 工作任务五：测试软件，对错误进行调试修改 6.2 项目二：实数四则运算计算器设计 6.2.1 工作目标 6.2.2 工作任务 6.2.3 工作任务一：设计程序模块的流程图 6.2.4 工作任务二：编写程序代码 6.3 项目三：带记忆功能的计算器设计 6.4 问题探究 6.5 项目实践第7章 贪吃蛇游戏 7.1 工作目标 7.2 工作任务 7.3 知识准备——类、对象、字段、属性和方法 7.3.1 类的基本概念 7.3.2 属性 7.3.3 实例构造函数 7.4 工作任务一：总体设计 7.4.1 项目功能描述 7.4.2 主窗体布局 7.4.3 项目的总体结构 7.5 工作任务二：Bean类 7.5.1 豆（Bean）类分析 7.5.2 豆（Bean）类实现 7.5.3 豆rBean）类代码 7.6 工作任务三：Block类 7.6.1 块（Block）类分析 7.6.2 块fBlock）类实现 7.6.3 块（Block）类代码 7.7 工作任务四：Snake类 7.7.1 蛇（Snake）类分析 7.7.2 蛇fsnake）类实现 7.7.3 蛇fSnake）类代码 7.8 工作任务五：Floor类 7.8.1 场地fFloorl类分析 7.8.2 场地（Floor）类实现 7.8.3 场地（Floor）类代码 7.9 工作任务六：PubClass类 7.10 工作任务七：Speed类 7.10.1 自定义速度（Speed）类分析 7.10.2 自定义速度（Speed）类代码 7.11 工作任务八：主界面（Stan类） 7.11.1 主界面（Stan类）分析 7.11.2 主界面（Start类）实现 7.11.3 主界面（Start类）代码 7.12 问题探究 7.13 项目实践第8章 通讯录管理系统 8.1 工作目标 8.2 工作任务 8.3 知识准备 8.3.1 管理信息系统 8.3.2 C / S结构 8.3.3 ADO.NET技术框架 8.4 工作任务一：系统概要设计 8.4.1 功能模块分析 8.4.2 数据库设计 8.5 工作任务二：制作“用户管理”窗体 8.6 工作任务三：制作“用户登录”窗体 8.6.1 知识准备 8.6.2 任务实现 8.7 工作任务四：制作“主操作”窗体 8.7.1 知识准备 8.7.2 任务实现 8.8 工作任务五：制作“新增联系人”窗体 8.8.1 知识准备 8.8.2 任务实现 8.9 工作任务六：制作“修改联系人”窗体 8.9.1 知识准备 8.9.2 任务实现 8.10 工作任务七：制作“查找联系人”窗体 8.10.1 知识准备 8.10.2 任务实现 8.11 问题探究 8.12 项目实践参考文献

<<C#程序设计>>

章节摘录

插图：第2章 存款计算器本项目是实现一个存款的相关数据计算，通过该项目的实现，读者将主要学习C#语法中的一些基础知识，比如简单数据类型、变量与常量、运算符与表达式等，为编写比较复杂的应用项目奠定基础。

2.1 工作目标1. 终极目标实现如图2.1所示的存款计算器。

存贷款的利息计算有两种方式——复利和单利。

所谓的单利是指每次获利不滚入本金，计息时仅以原有的本金为基础。

而复利则是将获利直接追加到本金，作为下次计息时的新的本金。

举例来说，假定某存款每年有10%的获利（年利率），最初的存款总额为100万。

当以单利计算时，每年可获10万利息，因此10年后可以获得100万利息。

然而以复利计算时，虽然年利率仍然是10%，但是每年获得的利息却是不断增加的。

仍以上述存款信息为例，第一年利息为100万的10%，即是10万，但是第二年却是 $(100+10) \times 10\%$ ，即是11万，如此类推，等到10年后，所获的利息近160万。

本项目则是按照复利计算的方式，要求编写一个如图2.1所示的程序，能依据输入的存款信息（本金、年利率与存款年限），计算出存款到期时所得的利息及其账户内金额（不考虑利息税情况）。

在图2.1中，左半部分为存款情况设置区，当输入欲存入的金额后，给定一个具体的存款时间（以年为单位），单击“计算”按钮，则能在右侧显示区中显示出相应的存款期限、存款期初的本金、利息及其账户内金额（不考虑利息税影响）。

2. 促成目标（1）完成项目分析与算法流程设计。

（2）完成界面设制。

（3）完成代码编制。

<<C#程序设计>>

编辑推荐

<<C#程序设计>>

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>