

## <<C#程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302236825

10位ISBN编号：7302236828

出版时间：2010-10

出版时间：清华大学出版社

作者：蒙祖强

页数：346

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>

## &lt;&lt;C#程序设计教程&gt;&gt;

## 前言

C#（读做C Sharp）是微软公司基于.NET平台推出的一种全新的、面向对象的高级程序设计语言。它充分吸收了C/C++的优点，继承了Visual Basic的高效和C++的强大功能，基于.NET Framework的有力支撑提供了实现跨平台应用开发的强有力的集成开发工具和方法。用微软公司的话来说，“C#是从C和C++派生出来的一种简单、现代、面向对象和类型安全的编程语言”。

C#看起来与Java有着惊人的相似，几乎与Java有相同的语法，也是先编译成中间代码，然后再加载到内存运行，但在底层实现中却有着本质的区别。

Java程序编译后形成字节代码需要在Java虚拟机（JVM）上运行；C#程序编译成中间代码后则是通过.NET Framework中的公共语言运行时（Common Language Runtime，CLR）来执行。

它借鉴了Delphi的一些特点，与COM（组件对象模型）是直接集成的，同时，.NET Framework还提供了内容丰富、功能强大的类库供C#调用，这使得C#变成一种功能十分强大的开发工具，可以实现几乎所有类型应用程序的开发。

如今，C#已经成为微软.NET平台的主角，C#程序员队伍也日益庞大。

相信，凭借着微软雄厚的技术实力和不容动摇的软件霸主地位，在今后可预见的未来，C#必将得到进一步的加强和完善，受到更多程序员的青睐。

可以说，要掌握软件开发的未来，就要先掌握基于.NET平台的C#开发方法。

本书主要是面向应用型本科院校、大专院校计算机专业及相近专业的学生，也适用于C#爱好者、初学者，还可以作为有关培训机构的培训教材。

针对上述的读者定位，本书采用目标驱动和内容驱动相结合的行文方式，其中以内容驱动为主、目标驱动为辅。

具体来讲，总体上是按照C#语言教学内容逐层深入统稿全书，先讲解容易的、基础的内容，然后讲解复杂的、深入的内容，这与目前大多教材的行文方式相同；但在局部上则采用目标驱动的方法，即针对一个较大的知识点，一般都先设定一个具体的目标（要解决的具体问题），然后编写一个简要的、容易实现的、能达到该目标（解决问题）的应用程序，该程序涉及的知识尽可能覆盖该知识点的所有内容。

这样，即使读者不知道“为什么”，但他知道“怎么做”，由此可以快速获得对该知识点的感性认识，实现对知识点学习的快速入门，这对理解和掌握接着要讲解的内容大有裨益。

本书的行文方式有效吸收了内容驱动和目标驱动的优点，遗弃了它们的缺点，能让读者以最快的速度掌握C#语言的核心内容。

## <<C#程序设计教程>>

### 内容概要

本书将目标驱动和内容驱动相结合，深入浅出地介绍了C#语言的基础知识和多种应用程序的开发方法。

内容包括程序设计语言和程序设计方法的相关概念、Visual Studio 2008集成开发环境、C#语言的基本数据类型、语法基础、面向对象的编程方法、异常处理技术、窗体应用程序设计和开发方法、目录和文件的读写操作、ActiveX控件和自定义组件的开发、多线程技术、数据库开发技术、Web应用开发方法、各类应用程序的部署和发布方法等。

每章均配有有一定数量的习题，并提供了全部的参考答案(包括上机题的实例程序)，以方便学生练习和辅助教学。

本书所有实例(包括习题中的上机题程序)100%的源代码，以及教学用的全部PPT课件可在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>)下载。

本书主要面向应用型本科院校、大专院校计算机专业及相近专业的学生，也适用于C#爱好者、初学者，还可以作为有关培训机构的培训教材。

## <<C#程序设计教程>>

### 书籍目录

第1章 C#程序设计基础 1.1 程序设计语言 1.1.1 程序设计语言的定义 1.1.2 程序设计语言的分类 1.2 程序设计方法 1.2.1 结构化程序设计方法 1.2.2 面向对象程序设计方法 1.3 C#程序设计语言概述 1.3.1 C#语言的起源与发展 1.3.2 C#语言的特点 1.4 C#集成开发环境 1.4.1 Visual Studio的发展历史 1.4.2 Visual Studio 2008集成开发环境 1.4.3 控制台应用程序的开发步骤 1.4.4 窗体 ( Windows ) 应用程序的开发步骤 1.5 习题第2章 基本数据类型第3章 选择结构和循环结构第4章 面向对象编程方法第5章 异常处理第6章 窗体应用程序设计第7章 目录和文件操作第8章 ActiveX控件和自定义组件开发第9章 多线程第10章 数据库开发技术第11章 Web应用开发第12章 应用程序的发布附录参考答案参考文献

## 章节摘录

2.对象的属性和方法 每个对象都是对问题中实际对象抽象表示的结果，这种表示则通过对实际对象特征的封装及对每个特征赋予相应特征值来实现。

在程序设计中，这种特征及特征值分别体现为对象中的变量及变量值，这种变量就是对象的属性。例如，在C#中，按钮、文本等控件都是对象，其文本（Text）、背景颜色（BackColor）、字体大小（FontSize）等都是这些对象的属性。

每个对象都能完成一定的功能，这种功能是通过调用对象的方法来实现的。对象的方法可以分为对象的一般方法和对象的事件方法。

一般方法是指由用户显式调用的方法。这种方法多是由用户根据问题求解的需要，在类中预先定义的，也有的是系统预先提供的，如控件的Show方法、Hide方法（这种方法的实现代码对用户是不可见的）等。

对于事件方法，首先要明确事件的概念。所谓事件，是系统预先定义好的、能为对象识别的行为。例如，单击按钮、文本框、窗体等控件时都会产生单击（click）事件，鼠标移过这些控件上方时都会产生鼠标移动（MouseMove）事件等。

但同一动作（由用户或系统引发的）对不同类型的对象所产生的事件并不完全相同；而对同一对象，其事件是固定的，这种固定由系统预先定义，程序员不能更改。

事件方法是为响应事件并进行相应处理的一种对象方法。在.NET环境下，当在设计界面中双击对象（控件）或在属性框中双击对象事件名时会自动生成事件方法的框架，根据需要在事件方法中编写代码来完成相应的处理任务。当事件由用户或系统触发时，其对应的事件方法会自动被调用（当然，用户也可以显式调用事件方法，但这样做的可能性比较小）。

## <<C#程序设计教程>>

### 编辑推荐

《C#程序设计教程》教学目标明确，注重理论与实践的结合，教学方法灵活，培养学生自主学习的能力，教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用，教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<C#程序设计教程>>

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>