

<<C#开发入门及项目实战>>

图书基本信息

书名：<<C#开发入门及项目实战>>

13位ISBN编号：9787302276630

10位ISBN编号：7302276633

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：明日科技

页数：538

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#开发入门及项目实战>>

### 内容概要

本书全面介绍了使用c#语言进行编程的各种技术，是学习c#编程技术的完美教程。

全书以visual studio

2010开发环境为基础，分3篇21章讲解了c#编程中的各种技术。

其中，第1篇为入门篇，主要包括c#语言及其开发环境、掌握c#语言基础、流程控制语句、字符与字符串、数组和集合、c#面向对象程序设计、异常处理和程序调试、windows窗体、windows应用程序常用控件；第2篇为提高篇，主要包括windows应用程序高级控件、c#面向对象高级技术、ado.net数据访问技术、水晶报表与打印、文件及数据流技术、gdi+绘图、线程的使用、网络编程技术、注册表技术、c#语言新技术、windows应用程序打包部署；第3篇为应用篇，主要通过开发一个企业进销存管理系统，让读者学习如何进行软件开发。

本书提供了大量的自学视频、源程序、素材，提供了相关的模块库、案例库、素材库、题库等多种形式的辅助学习资料，还提供迅速及时的微博、qq、论坛等技术支持。

本书内容详尽，实例丰富，非常适合作为零基础学习人员的学习用书和大中专院校师生的学习教材，也可作为相关培训机构的师生和软件开发人员的参考资料。

## &lt;&lt;C#开发入门及项目实战&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1篇 入门篇

## 第1章 c#语言及其开发环境

( 自学视频、源程序：配套资源\mr\01\)

## 1.1 c#语言简介

- 1.1.1 什么是c#语言
- 1.1.2 c#的应用领域
- 1.1.3 认识.netframework
- 1.1.4 c#与.net的关系
- 1.1.5 如何学好c#

## 1.2 安装与卸载visualstudio2010

- 1.2.1 安装visualstudio2010系统的必备条件
- 1.2.2 安装visualstudio2010
- 1.2.3 卸载visualstudio2010

## 1.3 熟悉visualstudio2010开发环境

- 1.3.1 创建项目
- 1.3.2 菜单栏
- 1.3.3 工具栏
- 1.3.4 “工具箱”面板
- 1.3.5 “属性”面板
- 1.3.6 “错误列表”面板
- 1.3.7 “输出”面板

## 1.4 visualstudio2010帮助系统

- 1.4.1 安装helplibary管理器
- 1.4.2 使用helplibary

## 1.5 本章小结

## 1.6 技能专项测试

## 1.7 实战模拟

## 第2章 掌握c#语言基础

( 自学视频、源程序：配套资源\mr\02\)

## 2.1 编写第一个c#程序

## 2.2 初识c#程序结构

- 2.2.1 注释
- 2.2.2 命名空间
- 2.2.3 类
- 2.2.4 main方法
- 2.2.5 标识符及关键字
- 2.2.6 c#语句

## 2.3 数据类型

- 2.3.1 值类型
- 2.3.2 引用类型
- 2.3.3 值类型与引用类型的区别
- 2.3.4 枚举类型
- 2.3.5 类型转换

## 2.4 变量

- 2.4.1 变量的基本概念

## &lt;&lt;C#开发入门及项目实战&gt;&gt;

- 2.4.2 声明变量
- 2.4.3 变量的作用域
- 2.4.4 变量赋值
- 2.5 常量
- 2.6 表达式
- 2.7 运算符
  - 2.7.1 算术运算符
  - 2.7.2 赋值运算符
  - 2.7.3 关系运算符
  - 2.7.4 逻辑运算符
  - 2.7.5 移位运算符
  - 2.7.6 其他特殊运算符
- 2.8 运算符优先级
- 2.9 本章小结
- 2.10 技能专项测试
- 2.11 实战模拟
- 第3章 流程控制语句  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\03\ )
  - 3.1 选择语句
    - 3.1.1 if语句
    - 3.1.2 if...else语句
    - 3.1.3 使用switch语句实现多分支选择
  - 3.2 迭代语句
    - 3.2.1 while语句
    - 3.2.2 do...while语句
    - 3.2.3 for语句
    - 3.2.4 foreach语句
  - 3.3 跳转语句
    - 3.3.1 break语句
    - 3.3.2 continue语句
    - 3.3.3 goto语句
    - 3.3.4 return语句
  - 3.4 本章小结
  - 3.5 技能专项测试
  - 3.6 实战模拟
- 第4章 字符与字符串  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\04\ )
  - 4.1 字符类char的使用
    - 4.1.1 char类概述
    - 4.1.2 char类的使用
    - 4.1.3 转义字符
  - 4.2 字符串类string的使用
    - 4.2.1 string类概述
    - 4.2.2 string类的使用
    - 4.2.3 比较字符串
    - 4.2.4 格式化字符串
    - 4.2.5 截取字符串

## &lt;&lt;C#开发入门及项目实战&gt;&gt;

- 4.2.6 分割字符串
- 4.2.7 插入和填充字符串
- 4.2.8 删除字符串
- 4.2.9 复制字符串
- 4.2.10 替换字符串
- 4.3 可变字符串类stringbuilder的定义
  - 4.3.1 stringbuilder类的定义
  - 4.3.2 stringbuilder类的使用
  - 4.3.3 stringbuilder类与string类的区别
- 4.4 本章小结
- 4.5 技能专项测试
- 4.6 实战模拟
- 第5章 数组和集合  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\05\ )
  - 5.1 数组概述
  - 5.2 一维数组的声明和使用
    - 5.2.1 一维数组的声明
    - 5.2.2 一维数组的使用
  - 5.3 二维数组的声明和使用
    - 5.3.1 二维数组的声明
    - 5.3.2 二维数组的使用
    - 5.3.3 动态二维数组的声明及使用
  - 5.4 数组的基本操作
    - 5.4.1 如何遍历数组
    - 5.4.2 添加/删除数组元素
    - 5.4.3 对数组进行排序
  - 5.5 arraylist类
    - 5.5.1 arraylist类
    - 5.5.2 arraylist元素的添加
    - 5.5.3 arraylist元素的删除
    - 5.5.4 arraylist的遍历
  - 5.6 本章小结
  - 5.7 技能专项测试
  - 5.8 实战模拟
- 第6章 c#面向对象程序设计  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\06\ )
  - 6.1 类与对象
    - 6.1.1 面向对象概述
    - 6.1.2 类的概念
    - 6.1.3 类的声明
    - 6.1.4 构造函数和析构函数
    - 6.1.5 对象的声明和实例化
    - 6.1.6 类与对象的关系
  - 6.2 方法
    - 6.2.1 方法的声明
    - 6.2.2 方法的分类
    - 6.2.3 方法的重载

## &lt;&lt;C#开发入门及项目实战&gt;&gt;

- 6.3 字段、属性和索引器
  - 6.3.1 使用字段存储数据
  - 6.3.2 使用属性存储数据
  - 6.3.3 使用索引器存储数据
- 6.4 类的面向对象特性
  - 6.4.1 类的封装
  - 6.4.2 类的继承
  - 6.4.3 类的多态
- 6.5 结构
  - 6.5.1 结构概述
  - 6.5.2 结构的使用
- 6.6 本章小结
- 6.7 技能专项测试
- 6.8 实战模拟
- 第7章 异常处理和程序调试  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\07\ )
  - 7.1 异常处理概述
  - 7.2 异常处理语句
    - 7.2.1 try...catch语句
    - 7.2.2 throw语句
    - 7.2.3 try...catch...finally语句
  - 7.3 程序调试概述
    - 7.4 常用的程序调试操作
      - 7.4.1 断点操作
      - 7.4.2 开始、中断和停止程序的执行
      - 7.4.3 单步执行
      - 7.4.4 运行到指定位置
  - 7.5 本章小结
  - 7.6 技能专项测试
  - 7.7 实战模拟
- 第8章 windows窗体  
( 自学视频、源程序：配套资源\mr\08\ )
  - 8.1 form窗体
    - 8.1.1 form窗体的概念
    - 8.1.2 添加和删除窗体
    - 8.1.3 多窗体的使用
    - 8.1.4 窗体的属性
    - 8.1.5 窗体的显示与隐藏
    - 8.1.6 窗体的事件
  - 8.2 mdi窗体
    - 8.2.1 mdi窗体的概念
    - 8.2.2 如何设置mdi窗体
    - 8.2.3 排列mdi子窗体
  - 8.3 继承窗体
    - 8.3.1 继承窗体的概念
    - 8.3.2 创建继承窗体
    - 8.3.3 在继承窗体中修改继承的控件属性

## <<C#开发入门及项目实战>>

8.4 本章小结

8.5 技能专项测试

8.6 实战模拟

第9章 windows应用程序常用控件

( 自学视频、源程序：配套资源\mr\09\ )

9.1 控件概述

9.2 控件的相关操作

9.2.1 添加控件

9.2.2 对齐控件

9.2.3 锁定控件

9.2.4 删除控件

第2篇 提高篇

第3篇 应用篇

## 章节摘录

版权页：插图：C#是一种面向对象的编程语言，主要用于开发可以在.NET平台上运行的应用程序。C#的语言体系都构建在.NET框架上，近几年C#的发展呈现逐年上升的趋势，这也正说明了C#语言的简单、现代、面向对象和类型安全等特点正在被更多人所认同。

1998年，（Delphi和Turbo Pascal语言的设计者）以及他的微软开发团队开始设计C#语言（C#英文读作C Sharp）。

2000年7月微软公司发布了C#语言的第一个版本，它是一种全新且简单、安全、完全面向对象的程序设计语言，是专门为.NET的应用而开发的语言，它吸收了C++、Visual Basic、Delphi、C#等语言的优点，提供了一种语法优雅、功能完善而又容易使用的外在表现形式。

## <<C#开发入门及项目实战>>

### 编辑推荐

《C#学习路线图:C#开发入门及项目实战》编辑推荐：快速服务：微博、QQ在线服务，自学视频：72集大型多媒体自学视频，海量资源：模块库、案例库、素材库、题库。

《C#学习路线图:C#开发入门及项目实战》提供了内容丰富的配套资源，可以登录提示网址，找到《C#学习路线图:C#开发入门及项目实战》后，在该页面的“网络资源”超链接处下载，也可以访问《C#学习路线图:C#开发入门及项目实战》的新浪微博，根据提示链接下载。

C#学习路线图，为读者朋友提供了从入门到实际项目开发所需要的各方面必备知识，提供了较为完善的学习整体解决方案，搭起了从学校走向社会的桥梁，各个品种既有前后关联，也可以独立使用。从而避免了像以前那样，学完一本书之后，仍然无所适从，既不会做项目也不知道接下来该学什么，以至于半途而废的困惑。

#### 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>