

图书基本信息

书名：<<Visual C#2010程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787302286059

10位ISBN编号：7302286051

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：芦扬

页数：322

字数：558000

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>

## 内容概要

《计算机基础与实训教材系列：Visual C#2010程序设计实用教程》由浅入深、循序渐进地介绍了使用visual c# 2010的编程技巧和面向对象编程的精髓。全书共分10章，分别介绍了.net framework的工作原理、c#的基本语法、程序调试和异常处理、面向对象编程、windows应用程序设计、数据访问、web应用程序及web服务等。最后一章还安排了项目实践，综合运用所学知识创建一个简单的图书馆管理系统，该系统包含3个不同的项目：类库项目、web站点和windows窗体应用程序。通过这个综合实例，可以提高和拓宽读者的实际技能。

《计算机基础与实训教材系列：Visual C#2010程序设计实用教程》内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，可作为大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教材，也可作为广大初、中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 C#与.NET概述

1.1.NET概述

1.1.1 什么是.NET

1.1.2.NETFramework的内容

1.1.3.NETFramework的工作原理

1.2 C#简介

1.2.1 C#与C++

1.2.2 C#与Java

1.2.3 C#的发展史

1.2.4 使用C#编程

1.3 使用VisualStudio2010

1.3.1 VS2010概述

1.3.2 VS解决方案

1.3.3 使用VS开发C#应用程序

1.4 上机练习

1.5 习题

第2章 C#程序设计基础

2.1 数据类型与变量

2.1.1 简单数据类型

2.1.2 变量

2.2 运算符与表达式

2.2.1 算术运算符

2.2.2 赋值运算符

2.2.3 关系运算符

2.2.4 逻辑运算符

2.2.5 位运算符

2.2.6 布尔（位）赋值运算符

2.2.7 运算符的优先级

2.2.8 运算符使用示例

2.3 数据类型转换

2.3.1 隐式转换

2.3.2 显示转换

2.3.3 使用Convert命令转换

2.4 流程控制

2.4.1 条件分支

2.4.2 循环

2.4.3 跳转语句

2.5 上机练习

2.6 习题

第3章 C#高级程序设计

3.1 复杂的变量类型

3.1.1 枚举

3.1.2 结构

3.1.3 数组

3.1.4 使用字符串

## 3.2 函数

### 3.2.1 定义和使用函数

### 3.2.2 Main ( ) 函数

### 3.2.3 变量的作用域

### 3.2.4 为结构增加函数

### 3.2.5 函数重载

## 3.3 上机练习

## 3.4 习题

## 第4章 程序调试和异常处理

### 4.1 调试C#程序

#### 4.1.1 非中断模式下的调试

#### 4.1.2 中断模式下的调试

### 4.2 C#的异常处理

#### 4.2.1 通用异常类

#### 4.2.2 C#异常处理机制

## 4.3 上机练习

## 4.4 习题

## 第5章 面向对象编程基础

### 5.1 面向对象概述

### 5.2 OOP相关的概念

#### 5.2.1 类和对象

#### 5.2.2 静态成员与静态类

#### 5.2.3 对象的生命周期

#### 5.2.4 继承与多态

#### 5.2.5 接口

#### 5.2.6 对象之间的关系

#### 5.2.7 运算符重载

### 5.3 定义C#类

#### 5.3.1 类的声明

#### 5.3.2 在VS中添加新类

#### 5.3.3 类基础规范

#### 5.3.4 类的主体

### 5.4 添加类成员

#### 5.4.1 构造函数和析构函数

#### 5.4.2 定义字段

#### 5.4.3 定义方法

#### 5.4.4 定义属性

#### 5.4.5 使用类图添加类成员

### 5.5 接口的定义与实现

#### 5.5.1 定义接口

#### 5.5.2 接口的实现

### 5.6 部分类与部分方法

#### 5.6.1 部分类的定义

#### 5.6.2 部分方法

### 5.7 结构和类对比

#### 5.7.1 结构和类的区别

#### 5.7.2 在结构中添加属性

5.8 上机练习

5.8.1 方法覆盖与隐藏

5.8.2 类的继承应用实例

5.9 习题

第6章 高级OOP技术

6.1 委托与事件

6.1.1 委托

6.1.2 事件

6.2 集合与索引

6.2.1 提供集合功能的接口

6.2.2 使用集合

6.2.3 定义自己的集合

6.2.4 索引

6.2.5 关键字索引

6.2.6 迭代器

6.3 泛型

6.3.1 泛型概述

6.3.2 System.Collections.Generic命名空间

6.3.3 可空类型

6.4 定义泛型

6.4.1 定义泛型类

6.4.2 定义泛型方法

6.4.3 定义泛型接口

6.4.4 定义泛型委托

6.5 C# 其他高级技术介绍

6.5.1 var变量

6.5.2 匿名类型

6.5.3 动态查找

6.5.4 扩展方法

6.5.5 Lambda表达式简介

6.6 上机练习

6.6.1 使用迭代器获取素数

6.6.2 对集合排序

6.7 习题

第7章 Windows编程

7.1 Windows应用程序概述

7.1.1 窗体与控件

7.1.2 控件的属性与事件

7.1.3 添加事件处理程序

.....

第8章 数据访问

第9章 web程序设计

第10章 项目实践

参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：在代码窗口中右击跟踪点，或者利用（断点）窗口，即可删除或临时禁用跟踪点。在（断点）窗口中，跟踪点左边的复选框用于确定是否激活跟踪点：取消选中复选框即为禁用跟踪点，在代码窗口中，禁用的跟踪点显示为空心的菱形框，而不是实心菱形。

使Trace命令和跟踪点都可以输出调试信息，但两者也有区别：首先，跟踪点与Trace命令并不等价，也就是说，跟踪点不能在发布版本中使用。

这是因为跟踪点由VS处理，在应用程序的已编译版本中，跟踪点是不存在的。

只有应用程序运行在VS调试器中，跟踪点才起作用。

也正由于跟踪点存储在VS中，所以可以在需要时快速、方便地添加或者删除跟踪点。

跟踪点的另一个优点是，容易添加额外信息，如上一节提到的SFUNCTION，这个信息如果要用Debug和Trace命令来编写将比较困难。

4.1.2 中断模式下的调试 中断模式下的调试技术，需要先中断程序的执行，然后再进行调试。

进入中断模式的最简单方式就是在运行应用程序时，单击（调试）工具栏上的暂停按钮，暂停应用程序的执行。

但这并不能很好地控制程序停止的位置。

通常，程序可能会很自然地停止运行应用程序，例如要求用户输入信息时，或者在长时间的操作或循环过程中单击暂停按钮，但这样停止的位置可能相当随意。

一般情况下，中断程序最好的方式是使用断点。

1. 设置断点 断点是源代码中自动进入中断模式的一个标记。

添加断点的方式与添加跟踪点类似：只需右击要添加断点的代码行，从弹出的快捷菜单中选择（断点）|（插入断点）命令即可。

也可以选择（调试）|（切换断点）命令或者按F9键添加一个断点。

添加断点的代码行的旁边显示为一个红色的圆，同时，该行代码也突出显示。

使用断点进入中断模式，可以配置为以下几种情况：在遇到断点时，立即进入中断模式；在遇到断点时，如果布尔表达式的值为true，就进入中断模式；遇到某断点一定的次数后，才进入中断模式；在遇到断点时，与从上次遇到断点时相比变量的值发生了变化，就进入中断模式；把文本输出到调试窗口中，或者执行一个宏。

要详细设置断点的中断模式，可以在（断点）窗口中右击断点，从弹出的快捷菜单中选择相应的命令即可，其中（命中条件）选项是针对“跟踪点”的。

在（断点）窗口中可以看出，断点一共有3个属性：名称、条件和命中此时次数。

其中，名称指出了断点的位置，对于调试程序来说意义不大，另外两个属性则是比较有用的。

从断点的快捷菜单中选择（条件）命令，即可打开（断点条件）对话框。

断言通常在应用程序的早期使用比较有效。

在发布程序中可以包含Trace.Assert（）函数，以便程序发生错误时，可以把这些信息传递给开发人员。

例如上面的例子，开发人员根据断言失败对话框中的信息就可以很快定位出现问题的位置。

3. 监视变量的值 监视变量的内容是VS帮助用户使工作变得简单的一个方面。

查看变量值的最简单方式是在中断模式下，将鼠标指针指向源代码中的变量名，此时就会出现一个工具提示，显示该变量的信息。

对于比较复杂的值，例如数组，甚至可以扩展工具提示中的值，查看各个数组元素。

在运行应用程序时，IDE中各个窗口的布局也会发生变化，在默认情况下，运行期间（属性）窗口和（解决方案资源管理器）窗口将消失，（错误列表）窗口会被监视变量的3个窗口取代：自动窗口、局部变量和监视n（其中n从1~4），这几个窗口都只有在调试状态下才可见。

其中，自动窗口显示了当前使用的变量和前面的语句；局部变量窗口显示了作用域内的所有变量；监视n窗口则显示的是用户定制的变量和表达式。

这几个窗口的工作方式有些类似，一般情况下，每个窗口都包含一个变量列表，有变量的名称、值和

类型等信息。

更复杂的变量可以使用变量名左边的+和-扩展 / 收缩符号进一步查看，变量的内容可以用树状视图的方式显示。

局部变量窗口就显示了一个数组变量的展开视图。

编辑推荐

《计算机基础与实训教材系列:Visual C# 2010程序设计实用教程》内容丰富, 结构清晰, 语言简练, 图文并茂, 具有很强的实用性和可操作性, 可作为大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教材, 也可作为广大初、中级电脑用户的自学参考书。



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>