

<<.NET、C#与Silverlight>>

图书基本信息

书名：<<.NET、C#与Silverlight开发圣典>>

13位ISBN编号：9787302299950

10位ISBN编号：7302299951

出版时间：2012-10

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Dominick Baier,[美] Bill Evjen,[美] Gyorgy Balassy

页数：568

字数：820000

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>

<<.NET、C#与Silverlight>>

内容概要

《.NET、C#与Silverlight开发圣典——分享15位MVP的最佳实践经验》由15位经验丰富且学识渊博的MVP合著而成，深入探讨.NET 4世界，提供了关于如何使用.NET Framework、C#、Silverlight以及Visual Studio建立广泛的解决方案或增强现有解决方案的无价信息。

作者简介

Bill Evjen，是深受大家喜爱的作家和演讲家。
他是St.Louis.NET User Gvroup的创始人，International.NET Association的创始人和前执行董事。
他撰著和合著了20多本技术书籍。
他是微软技术代言人，MVP。
他还是Swank Motion Piclures的CIO。

书籍目录

第1章 asp.net和jquery

1.1 了解web forms

1.1.1 视图状态

1.1.2 web.config转换

1.1.3 简化web.config

1.1.4 新的asp.net web forms模板

1.2 asp.net mvc

1.2.1 mvc的版本

1.2.2 mvc的组成部分

1.2.3 mvc工具

1.2.4 示例应用程序

1.2.5 asp.net mvc框架小结

1.3 jquery

1.3.1 使用jquery操纵dom元素

1.3.2 使用jquery调用服务器端代码

1.3.3 jquery

1.4 小结

1.5 作者简介

第2章 asp.net性能

2.1 了解asp.net如何处理页面请求

2.2 状态管理和缓存

2.2.1 了解.net中的状态

2.2.2 使用会话

2.2.3 使用输出缓存

2.2.4 部分页面缓存

2.2.5 查看.net 4中新的对象缓存选项

2.3 缓存web服务

2.4 硬件注意事项

2.5 使用性能计数器

2.6 提示和技巧

2.6.1 将请求减少到最小值

2.6.2 使用内容传递网络

2.6.3 使浏览器可以长时间缓存项

2.6.4 启用内容压缩

2.6.5 页面中内容的位置

2.6.6 将javascript和css外部化

2.7 小结

2.8 作者简介

第3章 asp.net的道德黑客攻击

3.1 道德黑客攻击——这是矛盾修饰法吗

3.2 填充工具箱

3.2.1 fiddler

3.2.2 firebug

3.2.3 internet explorer 9开发人员工具栏

3.2.4 lens

3.3 了解会话管理

3.3.1 http中的会话管理

3.3.2 asp.net中的会话管理

3.4 攻击asp.net身份验证

3.4.1 深入研究asp.net身份验证

3.4.2 窃取票证

3.4.3 篡改票证

3.4.4 劫持登录会话

3.4.5 跨站请求伪造

3.5 攻击asp.net会话

3.5.1 幕后的asp.net会话

3.5.2 猜测会话id

3.5.3 窃取会话cookie

3.5.4 会话固定

3.6 黑客攻击视图状态

3.6.1 窥视视图状态

3.6.2 篡改视图状态

3.6.3 转载视图状态

3.7 欺骗事件处理程序

3.7.1 事件验证内部

3.7.2 黑客攻击事件验证

3.7.3 保护网站免受post攻击

3.8 小结

3.9 作者简介

第4章 如何构建真实世界的silverlight 5应用程序

4.1 为应用程序设置场景

4.2 先原型后代码——使用sketchflow

4.2.1 sketchflow简介

4.2.2 熟悉sketchflow

4.2.3 创建应用程序原型

4.3 数据绑定入门

4.3.1 hello, 数据绑定

4.3.2 创建数据绑定屏幕

4.4 wcf ria服务的应用

4.4.1 选择服务层技术

4.4.2 hello, wcf ria服务

4.4.3 创建服务器端代码

4.4.4 silverlight项目

4.5 应用mvvm模式

4.5.1 不同部分, 不同角色

4.5.2 选择mvvm方法

4.5.3 挑选小助手——mvvm light

4.5.4 重构为mvvm模式

4.5.5 听你指挥

4.5.6 消息传递

4.6 创建自定义控件

4.7 小结

<<.NET、C#与Silverlight>>

4.8 作者简介

第5章 silverlight——业务应用程序的一线希望

5.1 入门

5.1.1 hello , business world

5.1.2 项目模板

5.1.3 xaml是对象xml

5.1.4 托管silverlight应用程序

5.1.5 提供卓越的iapplication service

5.2 选择合适的silverlight框架

5.2.1 获取solid : mvc、mvp和mvvm

5.2.2 依赖注入和控制反转

5.2.3 托管扩展框架

5.2.4 mvvm框架

5.3 使silverlight即插即用

5.3.1 动态加载

5.3.2 脱离浏览器的应用程序

5.3.3 独立存储

5.3.4 通信

5.4 silverlight的未来

5.5 小结

5.6 作者简介

第6章 针对设计者和开发者的提示和技巧

6.1 了解silverlight和wpf之间的区别

6.1.1 优先选择xaml

6.1.2 理解关注点分离

6.2 针对设计者的提示和技巧

6.2.1 命名对象

6.2.2 在photoshop中设计

6.2.3 从photoshop中导入资产

6.2.4 为了更好的设计体验而使用示例数据

6.3 针对开发者的提示和技巧

6.3.1 在design模式中显示示例数据

6.3.2 使用行为以使事情更简单

6.4 小结

6.5 作者简介

第7章 silverlight 4中的mvvm模式

7.1 开发自己的框架

7.2 了解mvvm

7.3 创建mvvm框架

7.3.1 框架目标

7.3.2 框架技术

7.3.3 入门

7.3.4 定义viewmodel

7.3.5 创建新view和viewmodel

7.3.6 注册view和viewmodel

7.3.7 显示view

7.3.8 构建复合屏幕

<<.NET、C#与Silverlight>>

- 7.3.9 显示对话框
- 7.3.10 view之间的通信
- 7.3.11 使用mvvm框架
- 7.4 现有mvvm框架
 - 7.4.1 prism
 - 7.4.2 mvvm light
 - 7.4.3 caliburn.micro
 - 7.4.4 其他框架
- 7.5 其他注意事项
 - 7.5.1 数据绑定
 - 7.5.2 命令
 - 7.5.3 数据访问
- 7.6 小结
- 7.7 作者简介
- 第8章 针对silverlight开发人员的windows phone “ mango ”
 - 8.1 硬件基础
 - 8.1.1 camera api
 - 8.1.2 sensors api
 - 8.2 软件基础
 - 8.2.1 运行库的改进
 - 8.2.2 网络套接字
 - 8.2.3 silverlight/xna混合应用程序
 - 8.2.4 本地数据库
 - 8.3 应用程序模型
 - 8.3.1 应用程序的快速切换
 - 8.3.2 多任务处理
 - 8.3.3 通知
 - 8.3.4 后台传输服务
 - 8.4 集成服务
 - 8.4.1 次要tile
 - 8.4.2 推送通知
 - 8.4.3 联系人/约会数据访问
 - 8.5 小结
 - 8.6 作者简介
- 第9章 与wcf的实用服务通信
 - 9.1 示例项目
 - 9.2 再论面向服务
 - 9.2.1 分布意味着通信
 - 9.2.2 面向服务
 - 9.3 wcf basics 1
 - 9.3.1 基本工具箱
 - 9.3.2 b的能力
 - 9.3.3 少即是多
 - 9.4 应用程序方案
 - 9.4.1 需求
 - 9.4.2 应用程序体系结构
 - 9.4.3 应用程序结构

- 9.5 建模服务
- 9.6 元数据
 - 9.6.1 flat wsdl
 - 9.6.2 元数据url
- 9.7 实现服务
 - 9.7.1 验证
 - 9.7.2 映射
 - 9.7.3 跟踪
- 9.8 托管服务
 - 9.8.1 自定义托管
 - 9.8.2 使用控制台主机进行测试
 - 9.8.3 带有windows service的自托管
 - 9.8.4 带有was的web托管
 - 9.8.5 引导
- 9.9 消费服务
 - 9.9.1 共享契约
 - 9.9.2 异步调用
 - 9.9.3 服务代理模式
- 9.10 对服务方法的补充
 - 9.10.1 web编程模型
 - 9.10.2 托管与消费
- 9.11 优化策略
 - 9.11.1 调整
 - 9.11.2 流模式
- 9.12 小结
- 9.13 作者简介
- 第10章 使用wif保护wcf服务
 - 10.1 .net应用程序中的身份标识
 - 10.1.1 基类库中的身份验证
 - 10.1.2 wcf中的身份验证
 - 10.1.3 windows标识基础
 - 10.1.4 重述构建基块
 - 10.2 wcf和wif
 - 10.2.1 先决条件
 - 10.2.2 配置和启用wif
 - 10.2.3 转换和访问声明
 - 10.2.4 授权
 - 10.2.5 跟踪
 - 10.3 保护电影数据库soap服务的可能解决方案
 - 10.3.1 内部用户
 - 10.3.2 添加外部内容提供商
 - 10.3.3 访问解决方案
 - 10.4 保护电影数据库rest服务的可能解决方案
 - 10.4.1 内部用户
 - 10.4.2 基于令牌的身份验证
 - 10.5 小结
 - 10.6 作者简介

<<.NET、C#与Silverlight>>

第11章 实用的.net任务并行库

11.1 问题和解决方案

11.2 使用任务

11.2.1 task类

11.2.2 闭包

11.2.3 应用任务

11.3 了解tpl样式的异常处理

11.3.1 了解aggregateexception

11.3.2 实现异常处理

11.4 了解取消

11.4.1 应用取消——基础知识

11.4.2 应用取消——注册操作、互锁

11.5 使用并发集合——concurrentqueue

11.6 了解延续

11.6.1 taskcompletionsource

11.6.2 实现延续

11.6.3 asyncstate

11.7 使用blockingcollection类

11.7.1 使用blockingcollection

11.7.2 了解spinwait.spinuntil

11.8 小结

11.9 作者简介

第12章 wf编程语言

12.1 入门

12.1.1 声明性 workflow 语法

12.1.2 变量和参数

12.1.3 表达式

12.1.4 属性

12.1.5 “动态”属性

12.2 控制执行流

12.2.1 程序性样式

12.2.2 流程图样式

12.3 构建自定义活动

12.3.1 activity

12.3.2 codeactivity

12.3.3 asynccodeactivity

12.3.4 nativeactivity

12.3.5 了解何时使用自定义活动

12.3.6 复合活动

12.3.7 活动的生命周期

12.4 使用持久性

12.5 在windows appfabric中托管 workflow

12.6 进一步阅读

12.7 小结

12.8 作者简介

第13章 实用的wpf数据绑定

13.1 示例应用程序

<<.NET、C#与Silverlight>>

- 13.1.1 使用mvvm
- 13.1.2 了解示例应用程序的结构
- 13.1.3 了解model
- 13.1.4 了解viewmodel
- 13.1.5 了解view
- 13.1.6 使用定位器类
- 13.2 数据绑定概述
 - 13.2.1 了解数据上下文
 - 13.2.2 了解元素到元素的绑定
 - 13.2.3 了解绑定模式
 - 13.2.4 基于接口的绑定
- 13.3 使用绑定命令
 - 13.3.1 使用mvvm和delegate command
 - 13.3.2 创建viewmodel
 - 13.3.3 定义viewmodels的命令
 - 13.3.4 通过xaml代码绑定命令
- 13.4 使用简单的数据绑定
- 13.5 值的转换
- 13.6 绑定多个属性
- 13.7 绑定到列表
 - 13.7.1 使用collectionviewsource进行过滤
 - 13.7.2 显示列表项的详细信息
 - 13.7.3 使用数据模板
 - 13.7.4 分组
 - 13.7.5 使用分层数据绑定
 - 13.7.6 绑定长列表
- 13.8 编辑数据
 - 13.8.1 更新数据
 - 13.8.2 验证
 - 13.8.3 显示错误
 - 13.8.4 编辑grid
- 13.9 小结
- 13.10 作者简介
- 第14章 通过用户故事和bdd驱动开发
 - 14.1 通过用户故事将需求捕捉为功能
 - 14.1.1 正式需求文档所存在的问题
 - 14.1.2 使用用户故事来专注业务价值并促进沟通
 - 14.1.3 功能方案和故事验收标准
 - 14.2 tdd的不足之处
 - 14.3 关注带有bdd的行为
 - 14.3.1 由外向内开发
 - 14.3.2 使用bdd框架将功能转化为代码
 - 14.3.3 tic-tac-toe bdd kata
 - 14.4 通过用户故事来获取游戏tic-tac-toe的功能
 - 14.5 项目入门
 - 14.5.1 方案：开始编写游戏
 - 14.5.2 整合starting a game方案

<<.NET、C#与Silverlight>>

- 14.5.3 方案：交替游戏者
- 14.5.4 整合交替游戏者方案
- 14.5.5 方案：显示游戏
- 14.5.6 整合显示游戏方案
- 14.5.7 方案：获得游戏胜利的条件：一排上有三个相同的标记
- 14.5.8 整合一排成三取得游戏胜利的方案
- 14.5.9 完成游戏
- 14.6 更进一步
- 14.7 小结
- 14.8 作者简介
- 第15章 自动化单元测试
- 15.1 了解单元测试
 - 15.1.1 作用域、lego和连接部件
 - 15.1.2 了解测试驱动开发
- 15.2 了解测试先行方法的好处
 - 15.2.1 可测试代码
 - 15.2.2 自文档化代码
 - 15.2.3 防御性代码
 - 15.2.4 可维护代码
 - 15.2.5 代码味道探测器
- 15.3 面向一个基本示例
- 15.4 分配、行为、断言
 - 15.4.1 分配
 - 15.4.2 行为
 - 15.4.3 断言
- 15.5 代码、测试、框架和运行程序
 - 15.5.1 代码
 - 15.5.2 测试
 - 15.5.3 测试框架
 - 15.5.4 测试运行程序
 - 15.5.5 使用ci服务器和源代码管理
- 15.6 解决方案/项目的结构
- 15.7 使用nuget来混合nunit和vs 20
- 15.8 带有虚假和仿造的方法
 - 15.8.1 虚假依赖注入
 - 15.8.2 mocking框架
- 15.9 类特性、测试特性和特殊方法
- 15.10 测试较难测试的部分——推动边缘
 - 15.10.1 mvc
 - 15.10.2 mvp
 - 15.10.3 mvvm
- 15.11 使用传感变量来重构非测试性代码
- 15.12 在其他实践中使用自动化测试
- 15.13 小结
- 15.14 作者简介

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>