

## <<C#程序设计语言>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计语言>>

13位ISBN编号：9787563525706

10位ISBN编号：756352570X

出版时间：2011-4

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：杜松江

页数：274

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#程序设计语言>>

### 内容概要

由杜松江、卢东方和张佳编写的《C#程序设计语言》，其编写目的在于培养学生C#语言编程的基本能力，主要内容包括Visual Studio 2008开发环境的介绍、C#语言基础、程序控制语句、类和类成员的设计、继承与多态、异常处理、字符串、数组与集合、泛型、委托与事件、文件和流等。

《C#程序设计语言》注重C#语言基本语法的讲解，内容深入浅出，通俗易懂，可操作性强。  
《C#程序设计语言》的全部代码均运行通过，代码可从北京邮电大学出版社网站下载。  
《C#程序设计语言》可作为高等院校、独立院校及高职高专计算机、信息类专业和其他相关专业的教材，也可供广大程序设计爱好者参考。

## &lt;&lt;C#程序设计语言&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 C#程序设计初步

- 1.1 .NET平台与.NET框架简介
  - 1.1.1 .NET平台
  - 1.1.2 .NET框架
  - 1.1.3 编译.NET程序
- 1.2 面向对象的理解
  - 1.2.1 传统的面向过程
  - 1.2.2 什么是面向对象
  - 1.2.3 类和对象
  - 1.2.4 面向对象的三大特性
- 1.3 C#语言的特点
- 1.4 Visual Studio 2008
  - 1.4.1 安装Visual Studio 2008
  - 1.4.2 介绍Visual Studio 2008界面
- 1.5 应用程序开发
  - 1.5.1 开发和运行控制台应用程序
  - 1.5.2 C#程序的基本结构
  - 1.5.3 控制台输入 / 输出
- 1.6 获取帮助
- 习题

## 第2章 C#语言基础

- 2.1 关键字、标识符和编码规则
  - 2.1.1 关键字
  - 2.1.2 标识符
  - 2.1.3 编码规则与约定
- 2.2 值类型与引用类型的区别
- 2.3 值类型分类
  - 2.3.1 简单类型
  - 2.3.2 枚举类型
  - 2.3.3 结构类型
- 2.4 变量
- 2.5 常量
- 2.6 运算符与表达式
  - 2.6.1 赋值和相等运算符
  - 2.6.2 算术运算符
  - 2.6.3 自增和自减运算符
  - 2.6.4 关系运算符
  - 2.6.5 逻辑运算符
  - 2.6.6 复合赋值运算符
  - 2.6.7 条件运算符
- 2.7 数据类型转换
  - 2.7.1 隐式转换
  - 2.7.2 显式转换
- 2.8 装箱与拆箱
- 习题

## &lt;&lt;C#程序设计语言&gt;&gt;

## 第3章 C#控制语句

## 3.1 选择语句

## 3.1.1 汀语句

## 3.1.2 switch语句

## 3.2 循环语句

## 3.2.1 while语句

## 3.2.2 do—while语句

## 3.2.3 for语句

## 3.2.4 循环的嵌套

## 3.3 跳转语句

## 3.3.1 break语句

## 3.3.2 continue语句

## 3.3.3 return语句

## 3.3.4 goto语句

## 习题

## 第4章 类与类成员

## 4.1 类和对象

## 4.1.1 类的声明

## 4.1.2 对象

## 4.1.3 类的成员

## 4.2 字段

## 4.2.1 实例字段

## 4.2.2 静态字段

## 4.2.3 只读字段

## 4.3 常量

## 4.4 方法

## 4.4.1 方法声明

## 4.4.2 方法体

## 4.4.3 实例方法与静态方法

## 4.4.4 方法调用

## 4.4.5 参数传递

## 4.4.6 方法重载

## 4.4.7 方法递归

## 4.5 构造函数与析构函数

## 4.5.1 实例构造函数

## 4.5.2 this关键字

## 4.5.3 默认构造函数

## 4.5.4 静态构造函数

## 4.5.5 析构函数

## 4.6 属性

## 4.6.1 常规属性

## 4.6.2 自动属性

## 4.6.3 只读与只写属性

## 4.7 索引器

## 4.8 命名空间

## 4.8.1 为什么要使用命名空间

## 4.8.2 创建和使用命名空间

## &lt;&lt;C#程序设计语言&gt;&gt;

4.8.3 using指令

4.9 分部类

习题

## 第5章 继承与多态

5.1 继承

5.1.1 类继承

5.1.2 访问继承的成员

5.1.3 Object类

5.1.4 派生类的构造函数

5.2 隐藏与重写

5.2.1 隐藏基类的成员

5.2.2 访问基类的成员

5.2.3 重写基类的成员

5.3 引用类型转换

5.3.1 派生类与基类

5.3.2 is运算符

5.3.3 as运算符

5.4 多态

5.4.1 方法绑定

5.4.2 多态的实现

5.5 抽象类

5.5.1 抽象类

5.5.2 抽象方法

5.6 接口

5.6.1 声明接口

5.6.2 实现接口

5.6.3 实现多个接口

5.6.4 接口实现多态

5.6.5 显示实现接口

5.7 密封类和静态类

5.7.1 密封类

5.7.2 静态类

5.8 访问修饰符进阶

5.9 方法进阶

5.9.1 扩展方法

5.9.2 外部方法

习题

## 第6章 异常处理

6.1 异常介绍

6.2 引发异常

6.3 异常的捕捉和处理

6.3.1 try语句结构

6.3.2 多个catch语句块

6.4 整型溢出检查

习题

## 第7章 字符串

7.1 String类

## &lt;&lt;C#程序设计语言&gt;&gt;

7.1.1 创建字符串

7.1.2 String类的属性

7.1.3 String类的方法

7.2 StringBuilder类

7.2.1 创建字符串变量

7.2.2 StringBuilder类的属性

7.2.3 StringBuilder类的方法

7.3 正则表达式

习题

## 第8章 数组与集合

8.1 声明和创建数组

8.1.1 声明和创建一维数组

8.1.2 创建数组

8.1.3 数组初始化

8.1.4 多维数组

8.1.5 交错数组

8.2 数组与方法

8.2.1 将数组传递给方法

8.2.2 参数数组

8.2.3 返回数组

8.3 Array类

8.3.1 数组的复制

8.3.2 数组排序

8.3.3 在数组中查找

8.4 Foreach语句

8.5 常用集合类

8.5.1 ArrayList类

8.5.2 Queue类

8.5.3 Stack类

8.5.4 Hashtable类

习题

## 第9章 泛型

9.1 泛型简介

9.2 泛型集合

9.3 泛型类和接口

9.3.1 泛型类

9.3.2 泛型接口

9.4 泛型方法

习题

## 第10章 委托与事件

10.1 委托

10.1.1 定义和使用委托

10.1.2 组合委托

10.1.3 匿名方法

10.1.4 泛型委托

10.2 事件

10.2.1 委托的发布和订阅

## <<C#程序设计语言>>

10.2.2 事件的发布和订阅

10.2.3 使用Eventhandler类

习题

### 第11章 文件和流

11.1 文件和流简介

11.2 I / O枚举

11.2.1 Fileaccess枚举

11.2.2 Fileattributes枚举

11.2.3 Filemode枚举

11.3 文件存储管理

11.3.1 Directory和DirecotoryInfo类

11.3.2 File和FileInfo类

11.3.3 字节流

11.3.4 Stream抽象类

11.3.5 Bufferedstream类

11.3.6 Filestream类

11.3.7 Memorystream类

习题

参考文献

<<C#程序设计语言>>

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>