

## <<C#程序设计项目化教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计项目化教程>>

13位ISBN编号：9787811255348

10位ISBN编号：7811255340

出版时间：2010-12-01

出版时间：中国海洋大学出版社

作者：杜江 编

页数：217

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#程序设计项目化教程>>

### 内容概要

《高职高专“十二五”规划教材·计算机类：C#程序设计项目化教程》

以Microsoft Visual Studio 2008为开发环境，结合已开发的完整项目实例--通讯录管理系统，介绍了面向对象的C#控制台应用程序的编程。

全书以项目为引导、多个任务为驱动，由浅入深、循序渐进地展示了通讯录管理系统项目开发的过程。

重要知识点贯穿在项目的实现过程中，包括初识C#语言、数据类型和表达式、控制流程、初识面向对象程序设计、继承与多态、接口、数据的存储容器、数据永久保存、委托与事件、异常处理、跟踪与调试、通讯录系统的设计与实现。

《高职高专“十二五”规划教材·计算机类：C#程序设计项目化教程》结构新颖，层次分明，内容丰富，充分考虑了高职高专学生的特点，具体案例与C#语言的知识点紧密结合，是适合“理论实践一体化”教学模式的教材。

书中所有案例及任务都选自作者多年积累的教学素材，具有很强的代表性和实用性。

使用本教材，读者可在轻松的氛围中掌握项目开发的基本知识、技巧和方法。

本书可作为高职高专计算机专业项目导向性教材，也可作为C#培训班或认证培训班教材，还可供自学者参考使用。

## &lt;&lt;C#程序设计项目化教程&gt;&gt;

## 书籍目录

情境1 初识C#语言任务1.1 熟悉C#的编程环境1.1.1 VisualStudio2008集成开发环境1.1.2 认识.NETFramework1.1.3 公共语言运行时任务1.2 第一个控制台程序1.2.1 命名空间1.2.2 Main函数1.2.3 注释1.2.4 控制台的输出1.2.5 运行与调试问题与思考情境2 数据类型和表达式任务2.1 程序中的数据2.1.1 变量和常量2.1.2 控制台的输入和输出2.1.3 简单数据类型2.1.4 结构类型2.1.5 枚举类型任务2.2 程序中数据的类型转换2.2.1 引用类型之字符串类型2.2.2 类型转换任务2.3 程序中数据的装箱和拆箱2.3.1 引用类型之object类型2.3.2 装箱和拆箱任务2.4 程序中数据的运算2.4.1 运算符2.4.2 表达式问题与思考情境3 控制流任务3.1 查找电话簿信息3.1.1 if语句3.1.2 switch语句任务3.2 猜数游戏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3.2.5 跳转语句问题与思考情境4 初识面向对象程序设计任务4.1 编写Person类4.1.1 类和对象4.1.2 类的执行工具--方法4.1.3 字段和属性4.1.4 封装任务4.2 Person类进阶设计4.2.1 构造函数4.2.2 this关键字4.2.3 静态构造函数4.2.4 析构函数问题与思考情境5 继承与多态任务5.1 复用现有的代码5.1.1 继承的实现5.1.2 派生类的构造5.1.3 抽象类和抽象方法任务5.2 改写对象的行为5.2.1 多态的类型5.2.2 虚方法与重载方法5.2.3 密封类和密封方法问题与思考情境6 接口任务6.1 软件模块之间的协定6.1.1 接口定义6.1.2 接口成员任务6.2 接口的应用6.2.1 接口的继承与实现6.2.2 接口成员显隐式访问6.2.3 抽象类与接口问题与思考情境7 数据的存储容器任务7.1 随机电话号码存储7.1.1 一维数组7.1.2 多维数组7.1.3 锯齿数组任务7.2 通讯录记录的存储7.2.1 集合的概述7.2.2 常用集合类7.2.3 集合与数组的区别任务7.3 电话簿的万能模板7.3.1 如果没有泛型7.3.2 泛型集合类7.3.3 泛型方法7.3.4 泛型接口问题与思考情境8 数据永久保存任务8.1 通讯录数据永久存储8.1.1 文件和流8.1.2 文件和目录类8.1.3 数据流任务8.2 通讯录数据序列化8.2.1 序列化与反序列化8.2.2 使用Binary Formatter进行序列化问题与思考情境9 委托与事件任务9.1 出国留学的语言培训9.1.1 委托9.1.2 多播委托9.1.3 匿名方法\_任务9.2 信用卡消费提示9.2.1 事件9.2.2 引入事件机制9.2.3 事件处理9.2.4 传递事件的参数问题与思考情境10 异常处理任务10.1 捕获程序的异常10.1.1 错误与异常10.1.2 异常类10.1.3 异常处理机制任务10.2 异常类属性的应用10.2.1 Exception的属性10.2.2 用户定义的异常类10.2.3 处理异常的正确观念问题与思考情境11 跟踪与调试任务11.1 代码的跟踪11.1.1 应用程序的版本11.1.2 Debug类和Trace类任务11.2 代码的调试11.2.1 执行控制11.2.2 断点11.2.3 监视窗口11.2.4 即时窗口问题与思考情境12 通讯录系统的设计与实现任务12.1 问题描述任务12.2 功能分析任务12.3 系统总体框架设计任务12.4 系统实现参考文献

<<C#程序设计项目化教程>>

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>