第一图书网, tushu007.com

<<C#4.0从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<C#4.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787111324713

10位ISBN编号：7111324714

出版时间：1970-1

出版时间：机械工业

作者：黄胜忠

页数：527

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

前言

伴随着.NET平台的不断完善和升级，越来越多的企业、单位和个人开始关注并采用基于该平台的软件开发。
虽然VisualStudio开发工具不断更新，但C#语言到2.0，到3.0，再到4.0，都离不开底层框架（.NETFramework）的支持，而这些框架中所包含的类库，其成员和使用方法都基本没有变化，所变化的只是增加了一些新的特性。
微软公司刚刚推出的VisualStudio2010支持所有版本的C#，其中最新的版本是c孝4.0。
本书对C#的知识点进行了详细而完善的介绍。
笔者精心编写了本书，目的是让程序人员对C#语法有更进一步的了解，尤其是为新手进入编程行业提供一个全面学习的阶梯。
笔者结合自己多年的学习经验和编程经验，为广大程序人员介绍了C#4.0的全部语法，是C#程序人员提高自己的基础知识、完善自己的知识结构、扩展自己的测试知识面的最好参考。
本书的特点　　本书详尽地介绍了C#4.0语法的特点和VisualStudio20lO的编程环境，在组织与取材上尽量让读者能够正确地全面掌握该技术的优势，建立牢固的知识体系。
通过对本书的学习，任何想要使用VisualStudio2010开发工具以C#语言做项目的开发人员都能有所获益。
本书言词简练，循序渐进，示例简洁明了，易于学习。
本书的特点主要体现在以下几个方面。
本书的编排采用循序渐进的方式，适合初级、中级学习者逐步掌握C#4.0编程语言的使用。
本书对VisualStudio2010编程环境的各种应用程序都做了详细介绍，适合帮助初级、中级学习者快速熟悉并使用该编程环境。
本书结合实际编程经验，在每一章节中为每个新的知识点都列举了针对性的实例，能够让读者很快地上手，并且对新知识点有一个深入的了解。
本书的所有例子和源代码都附在随书光盘中，方　　便读者使用。
范围广泛，除包括原C#语言具备的各项功能外，还详细介绍了LINQ、WPF和WCF等，读者可以学习到更快捷方便的开发方法。
本书的内容安排　　本书共分为5篇，共22章，结合目前最新软件编程环境VisualStudio2010，全方位介绍了C#4.0的编程思想及特色。
从C#4.0语法的基本概念讲起，再进一步介绍该语言的高级语法、新特性和新的应用程序，最后结合笔者的经验详细讲解了两个具体实例。

内容概要

本书在Visual Studio 2010开发环境中，全面而细致地介绍了C#的语法和编程技术。
书中每个知识和技术要点都给予了详实的实例。
本书一共分为六篇，循序渐进地讲述了C# 4.0的语法和Visual Studio 2010的使用，从基本概念到具体实践、从语法讲解到数据的操作、从软件环境讲解到具体的项目开发都进行了详细的阐述，并对具体知识点进行了详细的实例讲解。

书籍目录

丛书序
前言
第一篇　基础语法篇
第1章　C# 4.0初步体验 1
1.1　初步了解C# 1
1.1.1　C#的发展历程 1
1.1.2　C#能做什么 2
1.2　.NET 框架和C# 2
1.2.1　什么是.NET框架 2
1.2.2　.NET的编译技术 3
1.3　.NET集成开发环境Visual Studio 2010 3
1.3.1　Visual Studio 2010简介 4
1.3.2　安装Visual Studio 2010 4
1.3.3　Visual Studio 2010的功能 5
1.4　用Visual Studio 2010创建和编译C#程序 8
1.4.1　创建一个控制台应用程序 8
1.4.2　编译和执行 9
1.4.3　认识控制台应用程序的基本结构 9
1.5　认识C#程序 10
1.5.1　命名空间的定义和使用 10
1.5.2　using关键字 11
1.5.3　class关键字 11
1.5.4　Main方法 11
1.5.5　给C#程序添加说明——注释 11
1.6　小结 13
1.7　常见面试题分析 13
1.8　本章习题 14
第2章　C#编程基础 15
2.1　变量和常量 15
2.1.1　变量的声明 15
2.1.2　变量的命名规范 16
2.1.3　变量的赋值 16
2.1.4　常量的定义和使用 16
2.1.5　var类型的变量 17
2.2　运算符和表达式 19
2.2.1　二元运算符 19
2.2.2　一元运算符 21
2.2.3　三元运算符 23
2.2.4　简化运算符的表达 23
2.2.5　运算符优先级 23
2.3　值类型和引用类型 24
2.4　数组—同类的组织 24
2.4.1　什么是数组 25
2.4.2　数组的初始化 26
2.4.3　使用数组的索引 26

2.5 枚举—避免不合理赋值 27
2.5.1 什么是枚举 27
2.5.2 如何使用枚举 28
2.6 C#中实现数据转换 29
2.6.1 隐式数据类型转换 29
2.6.2 显式数据类型转换 30
2.6.3 字符串与数值之间的转换 31
2.6.4 用Convert类实现数据类型转换 31
2.7 控制台的输入和输出—Console类 33
2.7.1 输出到控制台 33
2.7.2 从控制台输入 33
2.8 小结 35
2.9 常见面试题分析 35
2.10 本章习题 36
第3章 C#语句结构 37
3.1 C#中的条件判断 37
3.1.1 根据条件判断要走的路—if 结构 37
3.1.2 在多种情况下选择自己的路—switch结构 43
3.1.3 常见错误 45
3.2 C#中的循环结构 47
3.2.1 先判断后执行—while循环 47
3.2.2 先执行后判断—do…while循环 47
3.2.3 先判断后执行的另一种方式—for循环 48
3.2.4 简单利索的foreach循环 49
3.2.5 continue和break语句 50
3.2.6 嵌套循环 51
3.3 字符串应用—String类 52
3.3.1 常用的字符串处理方法 52
3.3.2 格式化数据的输出方法 54
3.4 简单应用—冒泡排序 56
3.5 小结 59
3.6 常见面试题分析 60
3.7 本章习题 60
第二篇 高级语法篇
第4章 面向对象 63
4.1 类 63
4.1.1 面向对象的概念 63
4.1.2 定义一个类 65
4.1.3 类成员的修饰符 67
4.1.4 类的构造函数 69
4.1.5 类的析构函数 71
4.1.6 结构与类的区别 72
4.1.7 类的继承 74
4.2 接口 77
4.2.1 接口的基本概念 78
4.2.2 接口的继承 79
4.2.3 接口的特点 85

4.3 域和属性 85
4.3.1 域 85
4.3.2 静态域和非静态域 87
4.3.3 只读域 88
4.3.4 域的初始化 89
4.3.5 属性 90
4.3.6 访问属性值 92
4.4 索引器 94
4.4.1 索引器的基本概念 94
4.4.2 索引器的使用 96
4.4.3 索引器与属性的区别 97
4.5 迭代器 97
4.5.1 foreach语句 98
4.5.2 迭代器的使用 100
4.6 小结 103
4.7 常见面试题分析 103
4.8 本章习题 105
第5章 继承性、多态性和命名空间 106
5.1 继承 106
5.1.1 继承的概念 106
5.1.2 继承的机制 109
5.2 多态性 109
5.2.1 虚方法 110
5.2.2 抽象类 112
5.2.3 抽象方法 113
5.2.4 密封类和密封方法 117
5.2.5 方法的隐藏 118
5.3 类型的转换 119
5.3.1 is关键字 120
5.3.2 转换机制 122
5.3.3 as关键字 124
5.3.4 封箱和拆箱 125
5.4 异常处理 126
5.4.1 异常处理基础 127
5.4.2 异常的捕获 127
5.4.3 throws关键字 130
5.4.4 finally关键字 132
5.4.5 异常的使用注意事项 133
5.5 命名空间 133
5.5.1 声明命名空间 133
5.5.2 导入命名空间 135
5.5.3 使用指示符 136
5.6 小结 137
5.7 常见面试题分析 137
5.8 本章习题 137
第6章 继续学习面向对象 138
6.1 委托 138

6.1.1 委托的基本概念 138
6.1.2 委托的综合应用 139
6.1.3 多播委托 141
6.2 事件 142
6.2.1 事件的模型 143
6.2.2 事件声明 143
6.2.3 事件委托 143
6.2.4 事件处理程序 144
6.2.5 触发事件 144
6.2.6 事件存取器 144
6.2.7 事件的综合应用 145
6.3 C#预处理器指令 147
6.3.1 预处理命令 147
6.3.2 预处理命令的运用 148
6.4 小结 149
6.5 常见面试题分析 149
6.6 本章习题 150
第7章 C#语言的一些特性 151
7.1 扩展方法 151
7.2 C#的复杂特性 155
7.2.1 自动属性 156
7.2.2 对象初始化器 157
7.2.3 匿名类型 158
7.2.4 Lambda表达式 159
7.2.5 代码片段 159
7.2.6 智能感应 160
7.3 小结 162
7.4 常见面试题分析 162
7.5 本章习题 162
第三篇 C#数据操作篇
第8章 操作字符和字符串 163
8.1 字符 163
8.1.1 Char的使用 163
8.1.2 字符的比较 165
8.2 字符串 167
8.2.1 字符串的基本概念 167
8.2.2 字符串的查找 169
8.2.3 字符串的比较 171
8.2.4 字符串的插入 172
8.2.5 字符串的删除 173
8.2.6 子字符串的获得 174
8.2.7 字符串的替换 175
8.2.8 字符串的其他方法 176
8.3 可变字符串 176
8.3.1 StringBuilder的简单介绍 176
8.3.2 StringBuilder的作用 177
8.4 理解编码 178

8.4.1 字符集的编码问题 179
8.4.2 C#对字符集的支持 179
8.4.3 ASCIIEncoding类实现转换 181
8.4.4 UnicodeEncoding类实现转换 182
8.4.5 UTF7Encoding类实现转换 183
8.4.6 UTF8Encoding类实现转换 184
8.5 小结 185
8.6 常见面试题分析 185
8.7 本章习题 186
第9章 数组和集合 187
9.1 数组 187
9.1.1 应用一维数组 187
9.1.2 应用二维数组和多维数组 188
9.1.3 应用交错数组 190
9.2 数组的使用 191
9.2.1 数组的简单应用 191
9.2.2 数组元素的清空 194
9.2.3 数组元素的查找 195
9.2.4 数组元素的排序 196
9.3 集合 199
9.3.1 ICollection接口的基本知识 199
9.3.2 IEnumerable接口和IEnumerator接口的基本知识 200
9.4 动态数组类 200
9.4.1 ArrayList的简单使用 200
9.4.2 ArrayList元素的添加 201
9.4.3 ArrayList元素的插入 202
9.4.4 ArrayList元素的删除 204
9.4.5 ArrayList元素的查找 207
9.4.6 ArrayList元素的遍历 208
9.4.7 ArrayList容量的缩减 209
9.4.8 ArrayList向Array的转换 210
9.5 队列 211
9.5.1 简单介绍Queue 212
9.5.2 Queue类元素的添加和输出 212
9.6 堆栈类 214
9.6.1 简单介绍Stack 214
9.6.2 Stack类元素的添加和输出 214
9.7 哈希表 216
9.7.1 Hashtable的简单使用 216
9.7.2 Hashtable元素的添加 216
9.7.3 Hashtable元素的获取 217
9.7.4 Hashtable元素的遍历 219
9.7.5 Hashtable元素的删除 219
9.7.6 Hashtable元素的查找 221
9.7.7 简单介绍SortedList 223
9.8 小结 224
9.9 常见面试题分析 224

9.10 本章习题 224
第10章 注册表编程与正则表达式 225
10.1 COM组件和.NET组件互操作 225
10.1.1 COM组件和.NET组件的基本概念 225
10.1.2 在.NET中使用COM组件 226
10.1.3 在COM中使用.NET组件 229
10.2 注册表操作 229
10.2.1 注册表概述 229
10.2.2 C#对注册表编程的支持 230
10.2.3 修改注册表 232
10.3 正则表达式 233
10.3.1 正则表达式概述 233
10.3.2 简单介绍正则表达式类 233
10.3.3 Regex类实现字符代替 236
10.3.4 Match类实现查找 238
10.3.5 MatchCollection类实现查找 239
10.3.6 GroupCollection类输出查找元素的数目 240
10.3.7 CaptureCollection类实现字符的匹配 241
10.3.8 Group类定位查找元素的位置 242
10.3.9 应用Capture类实现字符的定位 243
10.3.10 常用正则表达式 244
10.4 小结 245
10.5 常见面试题分析 245
10.6 本章习题 245
第11章 文件操作 246
11.1 文件管理 246
11.1.1 文件系统的概念 246
11.1.2 文件类File创建文件 247
11.1.3 文件信息类FileInfo查找文件 248
11.1.4 文件系统类FileSystemInfo 249
11.1.5 文件夹类Directory创建目录 250
11.1.6 文件夹信息类DirectoryInfo检查文件 250
11.2 文件读写 251
11.2.1 流的基本概念 251
11.2.2 字节流基类Stream 253
11.2.3 缓冲类BufferedStream读取文件 254
11.2.4 文件流类FileStream读取和写入文件 255
11.2.5 内存流类MemoryStream读取字符 258
11.2.6 二进制读取类BinaryReader读取文件 259
11.2.7 二进制写入类BinaryWriter写入文件 260
11.3 字符流 261
11.3.1 字符流类简介 261
11.3.2 流写入类StreamWriter写入文件 262
11.3.3 流读取类StreamReader读取文件 264
11.3.4 流读取类StringReader和流写入类StreamWriter 265
11.3.5 FileAttributes枚举和FileShare枚举 266
11.4 小结 267

11.5 常见面试题分析 267
11.6 本章习题 267
第12章 与XML结合 269
12.1 XML介绍 269
12.1.1 XML的由来 269
12.1.2 XML的特点 270
12.2 XML语法 270
12.2.1 简单介绍XML的语法 270
12.2.2 XML语法的基本元素 272
12.2.3 用CSS显示XML文档 273
12.2.4 XML文档的验证 275
12.3 应用XML 276
12.3.1 Visual Studio 2010中的XML文档 276
12.3.2 XML文件的读取 278
12.3.3 XML文件元素值的读取 280
12.3.4 XML文件元素属性的读取 283
12.3.5 XML文件的写入 285
12.3.6 XML文件元素属性的写入 286
12.3.7 XML文件元素值的写入 288
12.3.8 关于XML的其他类 289
12.4 小结 290
12.5 常见面试题分析 291
12.6 本章习题 291
第13章 面向查询编程 292
13.1 LINQ概述 292
13.1.1 LINQ的概念 292
13.1.2 关于LINQ的一个简单实例 293
13.2 关于LINQ的语法 294
13.2.1 局部变量类型 295
13.2.2 扩展方法 295
13.2.3 Lambda表达式 296
13.2.4 匿名类型 296
13.2.5 查询表达式的转换 296
13.3 LINQ的具体应用 297
13.3.1 基于对象的集成查询LINQ To Objects应用 297
13.3.2 基于ADO.NET的集成查询LINQ To ADO.NET应用 299
13.3.3 基于关系数据的集成查询LINQ To SQL数据上下文 303
13.3.4 基于XML的集成查询LINQ To XML应用 305
13.4 小结 307
13.5 常见面试题分析 307
13.6 本章习题 308
第四篇 Visual Studio 2010高级应用篇
第14章 Windows窗体应用程序开发 309
14.1 多线程编程 309
14.1.1 线程的基本概念 309
14.1.2 线程的优先级和执行状态 313
14.1.3 线程同步 314

14.2 SDI窗体应用程序和MDI窗体应用程序 316
14.2.1 SDI窗体应用程序 316
14.2.2 MDI窗体应用程序 318
14.3 各种对话框的应用 321
14.3.1 打开文件对话框OpenFileDialog 321
14.3.2 保存文件对话框SaveFileDialog 323
14.3.3 打印 324
14.3.4 其他对话框 326
14.4 GDI+ 326
14.4.1 使用GDI+ 326
14.4.2 坐标系统和颜色 328
14.4.3 绘制线条 328
14.4.4 绘制图形 330
14.4.5 绘制文本 331
14.4.6 使用图像进行绘制 332
14.5 小结 334
14.6 常见面试题分析 334
14.7 本章习题 335
第15章 WPF开发 336
15.1 WPF概述 336
15.1.1 WPF的概念 336
15.1.2 WPF的组件及功能 336
15.2 XAML语言 337
15.2.1 XAML语言介绍 337
15.2.2 XAML语言的语法 339
15.2.3 XAML语言命名空间 340
15.3 开发WPF应用程序 341
15.3.1 WPF窗体应用程序开发 341
15.3.2 WPF浏览器应用程序开发 343
15.4 WPF控件的使用 344
15.4.1 DockPanel控件的应用 345
15.4.2 StackPanel控件的应用 346
15.4.3 Canvas控件的应用 348
15.5 小结 350
15.6 常见面试题分析 350
15.7 本章习题 350
第16章 Web开发 351
16.1 HTML概述 351
16.1.1 HTML的基本概念 351
16.1.2 HTML语言的基本元素 352
16.1.3 格式设置 352
16.1.4 超级链接 354
16.1.5 图像 355
16.1.6 表格 356
16.1.7 框架 358
16.1.8 表单 360
16.2 ASP.NET Web Forms的组织 362

16.2.1 认识ASP.NET 362
16.2.2 Web Forms的组织 362
16.3 Web服务器控件 364
16.3.1 使用Label和TextBox控件 364
16.3.2 使用Button控件 364
16.3.3 其他控件介绍 366
16.4 数据验证控件 367
16.4.1 数据验证机制介绍 367
16.4.2 验证输入控件RequiredFieldValidator 367
16.4.3 比较验证控件CompareValidator 368
16.4.4 范围验证控件RangeValidator 368
16.4.5 正则表达式验证控件RegularExpressionValidator 369
16.4.6 用户自定义验证控件CustomValidator 369
16.4.7 汇总显示验证控件ValidationSummary 370
16.4.8 数据验证控件综合使用 370
16.5 小结 374
16.6 常见面试题分析 374
16.7 本章习题 375
第17章 数据访问技术 376
17.1 数据库技术的基本知识 376
17.1.1 数据库技术简介 376
17.1.2 SQL语言简介 377
17.1.3 VS 2010对数据库的支持 378
17.2 SQL语言 378
17.2.1 定义、删除与修改数据表 378
17.2.2 显示数据 380
17.2.3 查询 381
17.2.4 存储过程 381
17.3 连接和操作数据库 382
17.3.1 ADO.NET概述 383
17.3.2 链接数据对象Connection 384
17.3.3 操作数据对象Command和读取数据对象DataReader 386
17.3.4 数据集对象DataSet 388
17.4 数据绑定技术 389
17.4.1 有关数据绑定的概念 389
17.4.2 实现绑定数据源 390
17.5 数据源控件 391
17.5.1 SQL数据源控件SqlDataSource 391
17.5.2 Access数据源控件AccessDataSource 394
17.5.3 对象数据源控件ObjectDataSource 396
17.5.4 XML数据源控件XmlDataSource 398
17.6 数据访问控件 401
17.6.1 重复控件Repeater 401
17.6.2 数据列表控件DataList 402
17.6.3 网格视图控件GirdView 404
17.6.4 其他控件 406
17.7 其他数据库介绍 407

17.7.1 MySQL数据库 407
17.7.2 Oracle数据库 407
17.8 小结 408
17.9 常见面试题分析 409
17.10 本章习题 409
第18章 Web Service应用与开发 410
18.1 Web Service的基本概念 410
18.1.1 为什么需要Web Service 410
18.1.2 什么是Web Service 410
18.1.3 什么时候需要Web Service 412
18.2 Web Service的体系结构和关键技术 412
18.2.1 Web Service的设计理念 412
18.2.2 Web Service的体系结构 413
18.3 Web Service的开发和使用 414
18.3.1 创建并测试Web Service 414
18.3.2 公布Web Service 418
18.4 小结 418
18.5 常见面试题分析 418
18.6 本章习题 419
第19章 WCF开发 420
19.1 关于WCF的一些概念 420
19.1.1 分布式应用 420
19.1.2 什么是WCF 420
19.2 WCF的开发 421
19.2.1 WCF的技术要素和类的支持 421
19.2.2 Visual Studio 2010对WCF应用程序工具的支持 423
19.2.3 WCF应用程序的具体实现 424
19.2.4 编写客户端的其他方法 426
19.3 小结 429
19.4 常见面试题分析 429
19.5 本章习题 430
第20章 应用程序的部署 431
20.1 部署工程 431
20.1.1 Windows Installer（Windows安装）介绍 431
20.1.2 Visual Studio 2010支持的安装类型 432
20.2 制作安装程序 434
20.2.1 用户界面编辑器 434
20.2.2 欢迎界面 435
20.2.3 安装目录、确认安装、安装进度和完成界面 436
20.2.4 添加快捷方式 438
20.2.5 注册表编辑器 438
20.2.6 文件系统编辑器 439
20.3 小结 439
第五篇 Visual Studio 2010项目实战篇
第21章 图书馆管理系统 441
21.1 实现功能介绍 441
21.2 数据库设计 442

21.2.1 数据库设计分析 442
21.2.2 创建数据库和表 443
21.3 界面设计 444
21.3.1 主界面 444
21.3.2 用户登录界面 445
21.3.3 图书查询界面 445
21.3.4 图书入库界面 445
21.3.5 图书更新界面 446
21.3.6 图书借阅界面 446
21.4 通用类的生成 447
21.4.1 连接数据库 447
21.4.2 操作数据库中的数据 447
21.5 代码实现和分析 450
21.5.1 主窗口代码实现和分析 450
21.5.2 用户登录代码实现和分析 453
21.5.3 图书查询代码实现和分析 455
21.5.4 图书入库代码实现和分析 456
21.5.5 图书更新代码实现和分析 458
21.5.6 图书借阅代码实现和分析 462
21.6 小结 464
第22章 酒店管理系统 465
22.1 系统分析 465
22.1.1 需求分析 465
22.1.2 系统设计 466
22.1.3 数据库设计 466
22.2 实体类的实现 469
22.2.1 HotelUser实体类 469
22.2.2 Guest实体类 470
22.2.3 GuestCategory实体类 472
22.2.4 Room实体类 472
22.2.5 RoomType实体类 474
22.3 界面设计 476
22.3.1 用户登录界面 476
22.3.2 主界面 476
22.3.3 客房类型设置界面 478
22.3.4 客房信息界面 479
22.3.5 客人管理界面 479
22.3.6 用户管理界面 480
22.4 实现数据访问层 480
22.4.1 数据库通用操作类 480
22.4.2 用户管理数据访问 483
22.4.3 客房信息数据访问 487
22.4.4 客房类型数据访问 490
22.4.5 客人管理数据访问 494
22.4.6 客人类型数据访问 498
22.5 实现业务逻辑层 500
22.5.1 用户管理业务逻辑类 500

22.5.2 客房信息管理业务逻辑类 501
22.5.3 客房类型业务逻辑类 503
22.5.4 客人管理业务逻辑类 505
22.5.5 客人类型业务逻辑类 507
22.6 实现表示层数据绑定 508
22.6.1 用户登录 508
22.6.2 主界面 509
22.6.3 客房类型设置 511
22.6.4 客房信息设置 515
22.6.5 用户管理 520
22.6.6 客人管理 523
22.7 小结 527

章节摘录

第4章 面向对象　　前面章节中主要介绍了C#的基本语法，包括如何声明变量、如何控制流程等。
C#是一个完全面向对象的编程语言，要写出语法正确、设计合理的好代码，必须掌握面向对象的特性。
从本章开始，我们将迈进面向对象的大门，即用面向对象的思想取代面向过程的思想。
本章的主要内容如下：口类的组成。
口接口的定义和特点。
口属性和域的概念。
口索引器的概念与使用。
口迭代器的概念与使用。
4.1 类　　C#秉承了C++面向对象的所有关键概念，包括封装、继承和多态性，其类型模型是建立在.NET虚拟对象系统之上的。
类是面向对象的程序设计的基本构成模块。
从定义上讲，类是一种数据结构，这种数据结构可以包含数据成员、函数成员等类型。
其中，数据成员类型有常量和事件，函数成员类型有方法、属性和索引器等。

编辑推荐

《程序员书库·C#4.0从入门到精通（视频实战版）》特色：基本概念-+语法讲解-+示例讲解-+实践练习-+项目实战200个实例、2个项目案例、190个技巧、72个练习题、47个面试题超值DVD-ROM：14小时多媒体语音教学视频超值赠送C#语言学习视频《程序员书库·C#4.0从入门到精通（视频实战版)·14小时多媒体教学视频》源文件、《程序员书库·C#4.0从入门到精通（视频实战版)·14小时多媒体教学视频》教学PPT。
《程序员书库·C#4.0从入门到精通（视频实战版）》涵盖内容：C#4. O初步体验，C#编程基础，C#语句结构；面向对象，继承性、多态性和命名空间，深入学习面向对象，C#语言的一些特性，操作字符和字符串，数组和集合，注册表编程与正则表达式，文件操作，与XML结合，面向查询编程；Windows应用程序开发，WPF开发，Web开发数据访问技术，Web Service应用与开发，WCF开发应用程序部署图书馆管理系统酒店管理系统，14小时多媒体教学视频。

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