

<<Visual C# 2005入门经典>>

图书基本信息

书名：<<Visual C# 2005入门经典>>

13位ISBN编号：9787115155504

10位ISBN编号：711515550X

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：福克塞尔

页数：374

译者：陈秋萍

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>

<<Visual C# 2005入门经典>>

内容概要

Visual C#已成为在.NET平台上进行开发的首选语言，微软甚至用Visual C#编写了.NET框架的大部分。

Visual C# 2005将C++的灵活性和强大功能与Visual Basic的简单性融于一体。

本书通过开发一个图片查看程序，全面阐述了使用Visual C# 2005开发应用程序的基本知识。

本书分五部分，总共24章。

第一部分介绍了Visual C# 2005速成版开发环境，引导读者熟练使用该IDE的功能；第二部分探讨如何创建应用程序界面，包含窗体和各种控件的用法；第三部分介绍了编程技术，包括编写和调用方法、处理数值、字符串和日期、决策和循环结构、代码调试、类和对象的创建以及图形绘制等；第四部分阐述了文件和注册表的处理、数据库的使用和自动化控制其他应用程序等；第五部分介绍了应用程序部署并概述了.NET框架。

本书通过简明的语言和详细的步骤，帮助读者迅速掌握使用Visual C# 2005开发应用程序所需的基本知识，适合甚至没有任何编程经验的读者和Visual C#新手阅读，也可供大中院校的学生学习Visual C#编程时参考。

作者简介： James Foxall是Tigerpaw软件公司(www.tigerpawsoftware.com)的副总裁。

Tigerpaw公司位于内布拉斯加州Bellevue，是一家致力于商业数据库应用的微软认证合作伙伴。

James负责Tigerpaw的CRM+，该产品将合同管理、市场、服务和维修、建议生成、库存控制和采购等自动化，曾获得CRM产品奖。

James在创建认证的Office兼容软件方面有丰富的经验，这使其成为Microsoft Windows和Microsoft Office环境的应用程序接口和行为标准的权威。

James在单程序员和多程序员环境下编写30多万行Visual C#商业产品代码。

他编写过很多图书，还为杂志Access-Office-VBA Advisor和Visual C# Programmers Journal撰写文章。

James拥有信息管理系统(MIS)学士学位，是微软认证解决方案开发人员，还是Microsoft Visual C#的国际演讲员，可通过www.jamesfoxall.com/forums联系到James。

书籍目录

~第一部分 Visual C#环境第1章 全身心投入：Visual C# 2005编程之旅1.1 开始使用Visual C# 20051.2 创建新项目1.3 理解Visual Studio.NET环境1.4 修改对象的属性1.4.1 对象的命名1.4.2 设置窗体的Text属性1.4.3 保存项目1.4.4 为窗体添加图标1.4.5 改变窗体的大小1.5 为窗体增加控件1.6 设计界面1.6.1 在窗体中增加可见控件1.6.2 在窗体中添加不可见控件1.7 编写界面后的代码1.7.1 让用户浏览文件1.7.2 使用代码终止程序1.8 运行项目1.9 小结1.10 问与答1.11 作业1.11.1 测验1.11.2 答案1.11.3 练习第2章 Visual C# 2005导航2.1 使用Visual C# 2005起始页2.1.1 创建新项目2.1.2 打开已有的项目2.2 导航和定制Visual C# 环境2.2.1 使用设计窗口2.2.2 显示和隐藏设计窗口2.2.3 浮动设计窗口2.2.4 停靠设计窗口2.2.5 自动隐藏设计窗口2.3 使用工具栏2.3.1 显示和隐藏工具栏2.3.2 停靠工具栏和调整大小2.4 使用工具箱添加控件到窗体中2.5 使用“属性”窗口设置对象属性2.5.1 选择对象并查看它的属性2.5.2 查看和修改属性2.5.3 使用颜色属性2.5.4 查看属性说明2.6 管理项目2.6.1 使用“解决方案资源管理器”管理项目文件2.6.2 使用解决方案2.6.3 理解项目组件2.6.4 设置项目属性2.6.5 添加和删除项目文件2.7 快速而简单的编程入门指南2.7.1 用变量存储值2.7.2 使用过程来编写代码功能单元2.8 获得帮助2.9 小结2.10 问与答2.11 作业2.11.1 测验2.11.2 答案2.11.3 练习第3章 理解对象和集合3.1 理解对象3.2 理解属性3.2.1 获取和设置属性3.2.2 使用对象及其属性3.3 理解方法3.3.1 触发方法3.3.2 理解方法的动态性3.4 创建简单的对象示例项目3.4.1 为绘图项目创建界面3.4.2 编写基于对象的代码3.4.3 测试对象示例项目3.5 理解集合3.6 使用对象浏览器3.7 小结3.8 问与答3.9 作业3.9.1 测验3.9.2 答案3.9.3 练习第4章 理解事件4.1 理解事件驱动的编程4.1.1 触发事件4.1.2 由用户交互触发的事件4.1.3 由对象触发的事件4.1.4 由操作系统触发的事件4.1.5 避免递归事件4.1.6 访问对象的事件4.1.7 使用事件参数4.1.8 删除事件处理程序4.2 创建事件示例项目4.2.1 创建用户界面4.2.2 创建事件处理程序4.3 小结4.4 问与答4.5 作业4.5.1 测验4.5.2 答案4.5.3 练习第二部分 创建用户界面第5章 创建窗体：基础知识5.1 修改窗体的名称5.2 改变窗体的外观5.2.1 在窗体的标题栏中显示文字5.2.2 改变窗体的背景色5.2.3 将图像添加到窗体背景中5.2.4 为窗体添加图标5.2.5 为窗体添加最小化、最大化和控件框按钮5.2.6 修改窗体边框的外观和行为5.2.7 控制窗体最小化和最大化时的大小5.3 显示和隐藏窗体5.3.1 显示窗体5.3.2 理解窗体的模式5.3.3 指定窗体的初始显示位置5.3.4 在正常、最大化或最小化的状态下显示窗体5.3.5 防止窗体在任务栏中出现5.3.6 卸载窗体5.4 小结5.5 问与答5.6 作业5.6.1 测验5.6.2 答案5.6.3 练习第6章 创建窗体：高级技能6.1 使用控件6.2 在工具箱中双击来添加控件6.3 通过从工具箱中拖曳来添加控件6.4 通过绘制来添加控件6.4.1 对控件进行操作6.4.2 使用网格(大小和位置)6.4.3 使用视图轮廓线(snap line)6.4.4 选择一组控件6.4.5 对齐控件6.4.6 使控件的大小相同6.4.7 使一组控件的间距相等6.4.8 为一组控件设置属性值6.4.9 锚定控件和自动调整控件的大小6.4.10 创建Tab顺序6.4.11 层次控制(Z顺序)6.5 创建最顶层的无模式窗口6.6 创建透明的窗体6.7 创建可滚动的窗体6.8 创建多文档的界面6.9 小结6.10 问与答6.11 作业6.11.1 测验6.11.2 答案6.11.3 练习第7章 使用传统控件7.1 使用Label控件显示静态的文本7.2 允许用户使用文本框输入文本7.2.1 指定文本对齐方式7.2.2 创建多行的文本框7.2.3 添加滚动条7.2.4 限制用户可以输入的字符数7.2.5 创建密码字段7.2.6 理解文本框的常用事件7.3 创建按钮7.4 使用复选框表示是/否选项7.5 创建容器和单选按钮组7.5.1 使用面板(Panel)和分组框(Group Box)7.5.2 使用单选按钮7.6 使用列表框显示列表7.6.1 在设计时操作元素7.6.2 在运行时操作元素7.6.3 添加元素到列表中7.6.4 将元素从列表中删除7.6.5 清除列表7.6.6 在列表中查询指定元素的信息7.6.7 对列表进行排序7.7 使用组合框创建下拉列表7.8 小结7.9 问与答7.10 作业7.10.1 测验7.10.2 答案7.10.3 练习第8章 使用高级控件8.1 创建计时器8.2 创建带标签页的对话框8.3 在图像列表(Image List)中保存图片8.4 使用“列表视图”控件创建增强的列表8.4.1 创建列8.4.2 添加列项8.4.3 使用代码对List View进行操作8.4.4 使用代码添加列表元素8.4.5 在代码中判断选中的元素8.4.6 使用代码删除列表元素8.4.7 删除所有列表元素8.5 使用“树视图”(Tree View)创建层次列表8.5.1 添加节点到Tree View中8.5.2 删除节点8.5.3 清除所有节点8.6 小结8.7 问与答8.8 作业8.8.1 测验8.8.2 答案8.8.3 练习第9章 为窗体添加菜单和工具栏9.1 创建菜单9.1.1 创建顶级的菜单项9.1.2 创建顶级

菜单的菜单项9.1.3 移动和删除菜单项9.1.4 创建复选菜单项(checked menu item)9.1.5 对菜单进行编程9.1.6 实现上下文菜单9.1.7 为菜单项分配快捷键9.2 使用Toolbar(工具栏)控件9.2.1 使用按钮集合添加工具栏按钮9.2.2 对工具栏进行编程9.2.3 为工具栏按钮创建下拉菜单9.3 创建状态栏9.4 小结9.5 问与答9.6 作业9.6.1 测验9.6.2 答案9.6.3 练习第三部分 编程第10章 创建和调用方法10.1 理解类成员10.2 定义和编写方法10.2.1 声明不返回值的方法10.2.2 声明返回值的过程10.3 调用方法10.4 退出方法10.5 创建静态的方法10.6 避免无限递归10.7 小结10.8 问与答10.9 作业10.9.1 测验10.9.2 答案10.9.3 练习第11章 使用常量、数据类型、变量和数组11.1 理解数据类型11.1.1 确定数据类型11.1.2 将数据从一种数据类型转换为另一种数据类型11.2 定义和使用常量11.3 声明和引用变量11.3.1 声明变量11.3.2 传递值给变量11.3.3 在表示式中使用变量11.4 使用数组11.4.1 声明数组11.4.2 引用数组变量11.4.3 创建多维数组11.5 确定作用域11.5.1 理解块作用域11.5.2 理解方法级(局部)作用域11.5.3 理解私有级作用域11.6 命名规范11.6.1 使用前缀表示数据类型11.6.2 使用变量前缀表示作用域11.7 在Picture Viewer项目中使用变量11.7.1 为选项创建变量11.7.2 初始化和使用选项变量11.8 小结11.9 问与答11.10 作业11.10.1 测验11.10.2 答案11.10.3 练习第12章 执行算术运算、字符串操作和日期/时间调整12.1 使用Visual C# 执行基本的算术运算12.1.1 执行加法运算12.1.2 执行减法和求负运算12.1.3 执行乘法运算12.1.4 执行除法运算12.1.5 执行取模算术运算12.1.6 判断运算符优先级顺序12.2 比较12.3 理解布尔逻辑12.3.1 使用与运算符(&)12.3.2 使用非运算符(!)12.3.3 使用或运算符(|)12.3.4 使用异或运算符(^)12.3.5 对字符串进行操作12.3.6 连接字符串12.3.7 使用字符串的基本方法和属性12.4 使用日期和时间12.4.1 理解DateTime数据类型12.4.2 增加或减少日期或时间12.4.3 获取日期的组成部分12.4.4 格式化日期和时间12.4.5 获取当前的系统日期和时间12.5 小结12.6 问与答12.7 作业12.7.1 测验12.7.2 答案12.7.3 练习第13章 使用Visual C# 代码做出决策13.1 使用if...else进行决策13.1.1 当表达式为False时执行代码13.1.2 嵌套的if...else结构13.2 使用switch语句对表达式进行多值判断13.3 小结13.4 问与答13.5 作业13.5.1 测验13.5.2 答案13.5.3 练习第14章 使用循环提高效率14.1 使用for语句执行确定次数的循环14.1.1 使用for初始化循环14.1.2 创建for示例14.2 使用while和do...while语句执行次数不确定的循环14.2.1 创建do...while语句14.2.2 终止do...while循环14.2.3 创建do...while示例14.3 小结14.4 问与答14.5 作业14.5.1 测验14.5.2 答案14.5.3 练习第15章 调试代码15.1 在代码中添加注释15.2 识别两种基本的错误15.3 使用Visual C# 调试工具15.3.1 使用断点15.3.2 使用“即时”窗口15.3.3 使用“输出”窗口15.4 使用try...catch...finally创建结构化的错误处理程序15.4.1 处理异常15.4.2 处理预期的异常15.5 小结15.6 问与答15.7 作业15.7.1 测验15.7.2 答案15.7.3 练习第16章 使用类设计对象16.1 理解类16.1.1 使用类来封装数据和代码16.1.2 比较实例成员和静态成员16.1.3 理解构造函数和析构函数16.1.4 创建对象接口16.1.5 将对象的性质暴露为属性16.1.6 使用get结构创建可读的属性16.1.7 使用set结构创建可写的属性16.1.8 创建只读或只写的属性16.1.9 将函数暴露为方法16.2 根据类实例化对象16.2.1 为变量绑定到对象引用16.2.2 后期联编对象变量16.2.3 前期联编对象变量16.2.4 在声明变量时创建新的对象16.2.5 解除对象引用16.2.6 理解对象生命周期16.3 小结16.4 问与答16.5 作业16.5.1 测验16.5.2 答案16.5.3 练习第17章 与用户交互17.1 使用MessageBox.Show()方法来显示消息17.1.1 指定按钮和图标17.1.2 判断单击的是哪个按钮17.1.3 创建好的消息17.2 创建自定义的对话框17.3 和键盘交互17.4 使用常见的鼠标事件17.5 小结17.6 问与答17.7 作业17.7.1 测验17.7.2 答案17.7.3 练习第18章 使用图形18.1 理解Graphics对象18.1.1 为窗体或控件创建Graphics对象18.1.2 为新的位图创建Graphics对象18.1.3 不需要对象时释放对象18.2 使用画笔18.3 使用系统颜色18.4 使用矩形18.5 绘制图形18.5.1 绘制线条18.5.2 绘制矩形18.5.3 绘制圆形和椭圆18.5.4 清除绘图表面18.6 绘制文字18.7 保持窗体上的图像18.8 创建一个图形项目示例18.9 小结18.10 问与答18.11 作业18.11.1 测验18.11.2 答案18.11.3 练习第四部分 使用数据第19章 执行文件操作19.1 使用“打开文件对话框”控件和“保存文件对话框”控件19.1.1 使用“打开文件对话框”控件19.1.2 创建文件过滤器19.1.3 显示“打开文件对话框”19.1.4 使用“保存文件对话框”控件19.2 使用File对象对文件进行操作19.2.1 判断文件是否存在19.2.2 复制文件19.2.3 移动文件19.2.4 重命名文件19.2.5 删除文件19.2.6 获取文件的属性19.2.7 获取文件的日期和时间信息19.2.8 获取文件的属性(attribute)19.2.9 编写获取文件属性的代码19.3 使

<<Visual C# 2005入门经典>>

用Directory对象对目录进行操作19.4 小结19.5 问与答19.6 作业19.6.1 测验19.6.2 答案19.6.3 练习第20章 使用文本文件和注册表20.1 使用注册表20.1.1 理解Windows注册表的结构20.1.2 使用Registry和RegistryKey访问注册表20.1.3 创建注册表键20.1.4 删除注册表的键20.1.5 获取和设置键值20.1.6 修改Picture Viewer项目以使用文本文件和注册表20.1.7 根据注册表显示选项20.1.8 将选项保存到注册表中20.1.9 使用保存在注册表中的选项20.1.10 测试和调试Picture Viewer项目20.2 读写文本文件20.2.1 对文本文件进行写操作20.2.2 读取文本文件20.2.3 修改Picture Viewer项目以使用文本文件20.2.4 创建Picture Viewer日志文件20.2.5 显示Picture Viewer日志文件20.2.6 测试你的Picture Viewer日志20.3 小结20.4 问与答20.5 作业20.5.1 测验20.5.2 答案20.5.3 练习第21章 使用数据库21.1 ADO.NET简介21.1.1 连接数据库21.1.2 关闭与数据库的连接21.2 操作数据21.2.1 理解DataTable21.2.2 创建DataAdapter21.2.3 创建和填充DataTables21.2.4 引用DataRow中的域21.2.5 导航记录21.2.6 编辑记录21.2.7 创建新的记录21.2.8 删除记录21.2.9 运行数据库示例21.3 小结21.4 问与答21.5 作业21.5.1 测验21.5.2 答案21.5.3 练习第22章 使用自动化控制其他应用程序22.1 创建对自动化库的引用22.2 创建一个自动化服务器实例22.3 对服务器进行操作22.3.1 显示Excel22.3.2 创建Excel工作簿22.3.3 使用Excel工作簿中的数据22.3.4 测试客户端应用程序22.4 自动化Microsoft Word 200322.4.1 创建对自动化库的引用22.4.2 创建自动化服务器示例22.5 小结22.6 问与答22.7 作业22.7.1 测验22.7.2 答案22.7.3 练习第五部分 部署解决方案及其他第23章 部署应用23.1 理解ClickOnce技术23.2 使用发布向导来创建ClickOnce程序23.3 测试Picture Viewer ClickOnce应用程序23.4 卸载已经发布的应用程序23.5 在创建ClickOnce程序时设置高级选项23.6 小结23.7 问与答23.8 作业23.8.1 测验23.8.2 答案23.8.3 练习第24章 广阔视野24.1 .NET框架24.2 通用语言运行环境24.3 微软中间语言24.4 名称空间24.5 通用类型系统24.6 垃圾回收24.7 进一步的阅读24.8 小结~

<<Visual C# 2005入门经典>>

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>