第一图书网, tushu007.com

<<亮剑.NET>>

图书基本信息

书名：<<亮剑.NET>>

13位ISBN编号：9787121087738

10位ISBN编号：7121087731

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：李新峰，付志涛，缪勇　编著

页数：572

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书采用全新的图解思路，分3篇介绍使用微软C#语言开发实际应用程序的基本知识。
第1篇包括10章，介绍了C#语言的基础知识，主要讲解C#的框架结构、使用方法、基础语法和基本开发过程；第2篇包括7章，介绍了7种通用实例的开发过程，主要有视频播放器、画图板、邮件小助手、简易银行系统、学生管理系统、电子印章、新闻发布系统等；第3篇包括3章，介绍了C#项目开发规范和三层架构，主要讲解了C#项目开发规范和三层架构的基础知识，并演示了2个综合实例的开发过程。
全书结构严谨，内容全面深入，难易程度循序渐进，符合一般读者学习知识的进程。
为提高读者的学习效果，本书对截图和程序采用了全新的图注方式，图上和程序上的注解主要说明知识要点、对应关系和层次顺序，使读者一眼就能直击“要害”，把握知识脉络。
此外，配套的DVD光盘中包含多媒体教学，为帮助读者学习提供了第一手的场景再现。
本书内容全面、由浅入深，采用层层分解方式讲解知识和实例，非常适合于具有一定程序开发基础、准备学习C#编程或希望提高C#编程技巧的读者，也可作为高等院校相关专业师生的参考书。

书籍目录

第1篇 基础知识篇 第1章 C#概述 1.2 C#语言轶事 1.2.1 出身有点无奈 1.2.2 源头在C和C++ 1.2.3 C#与Java的区别 1.3 C#开发环境 1.3.1 Visual Studio C＃的安装 1.3.2 MSDN的安装 1.3.3 Visual Studio C＃的使用 1.4 简单的C＃程序示例 1.4.1 控制台应用程序示例 1.4.2 WinForm程序示例 1.4.3 Web站点程序示例 1.4.4 类库程序示例 1.5 本章小结 第2章 C#语言基础 2.1 话说C# 2.2 数据类型的继承与发展 2.2.1 值类型 2.2.2 引用类型 2.3 单个的元素——变量和常量 2.3.1 变量的命名 2.3.2 变量的声明 2.3.3 变量的范围 2.3.4 变量的修饰符 2.3.5 常量 2.4 元素的连接——运算符 2.4.1 算术运算符 2.4.2 赋值运算符 2.4.3 其他运算符 2.4.4 运算符的优先级关系 2.5 语句可以这样执行——流程控制 2.5.1 条件语句 2.5.2 循环语句 2.5.3 跳转语句 2.6 元素的扩展——复杂类型 2.6.1 枚举类型 2.6.2 数组类型 2.7 编程注释 2.8 很有用的预处理 2.8.1 #define和#undef 2.8.2 #if、#else、#elif和#endif 2.8.3 #warning和#error 2.8.4 #region和#endregion 2.9 本章小结 第3章 调试与异常处理 3.1 调试 3.1.1 程序中的错误 3.1.2 如何找到程序中的错误 3.2 异常处理 3.2.1 为什么要使用异常处理 3.2.2 throw语句 3.2.3 try…catch…finally语句 3.3 本章小结 第4章 C#中的面向对象设计 4.1 面向对象设计简介 4.2 面向对象的基础——类 4.2.1 类的声明 4.2.2 类的变量 4.2.3 构造函数 4.2.4 析构函数 4.3 类的活动——方法 4.3.1 方法的定义 4.3.2 方法调用 4.3.3 方法重载 4.3.4 静态方法 4.4 面向对象的精髓——继承与多态 4.4.1 继承 4.4.2 多态 4.5 抽象类与接口 4.5.1 抽象类和抽象方法 4.5.2 接口 4.6 本章小结 第5章 C# .NET命名空间和类库 5.1 C# .NET命名空间概述 5.2 C# .NET命名空间的使用 5.2.1 创建命名空间 5.2.2 使用命名空间 5.3 程序集概述 5.3.1 什么是程序集 5.3.2 为什么使用程序集 5.3.3 程序集的功能 5.4 .NET框架类库 5.4.1 .NET框架类库概述 5.4.2 ADO.NET组件 5.4.3 XML数据组件 5.4.4 Windows Forms组件 5.4.5 Web Forms组件 5.5 本章小结 第6章 需要掌握的类对象和方法 6.1 属性 6.1.1 属性的定义 6.1.2 属性的使用 6.2 数组 6.2.1 数组及其声明 6.2.2 数组的应用 6.3 集合类 6.3.1 什么是集合类 6.3.2 使用集合类 6.4 结构 6.4.1 结构的声明 6.4.2 结构的使用 6.4.3 结构和类的区别 6.5 接口 6.5.1 接口的声明与实现 6.5.2 通过接口实现多重继承 6.5.3 显式接口实现 6.6 枚举 6.6.1 枚举类型的声明 6.6.2 枚举的使用 6.7 索引器 6.7.1 什么是索引器 6.7.2 使用索引器 6.7.3 比较索引器与属性 6.8 委托和事件 6.8.1 委托 6.8.2 多重传送委托 6.8.3 事件 6.8.4 多重传送事件 6.9 泛型 6.9.1 泛型概述 6.9.2 使用泛型 6.9.3 泛型集合List和Directory 6.10 字符串类 6.10.1 了解字符串 6.10.2 操作字符串 6.10.3 字符串的格式化 6.11 本章小结 第7章 线程的应用和I/O读写操作 7.1 线程——现代操作系统的基础 7.2 C#与线程 7.2.1 创建线程 7.2.2 线程的生命周期 7.2.3 线程同步技术 7.3 I/O读写操作 7.3.1 System.IO命名空间 7.3.2 File类和Directory类 7.3.3 FileStream类 7.3.4 缓冲区的读写 7.4 本章小结 第8章 Windows应用程序设计 8.1 窗体及窗体的属性和方法 8.2 窗体常用事件 8.2.1 Load事件 8.2.2 窗体间的调用 8.3 Windows窗体中常用控件 8.3.1 标签控件（Label） 8.3.2 文本框控件（TextBox） 8.3.3 按钮控件（Button） 8.4 菜单的使用 8.4.1 创建主菜单 8.4.2 创建快捷菜单 8.5 很有用的对话框 8.5.1 消息框 8.5.2 "打开"对话框 8.5.3 "保存"对话框 8.5.4 "字体"对话框 8.5.5 "颜色"对话框 8.6 本章小结 第9章 ASP.NET开发 9.1 ASP.NET简介 9.1.1 ASP.NET优势 9.1.2 ASP.NET开发环境搭建 9.2 认识ASP.NET内置对象 9.2.1 Page对象 9.2.2 Request对象 9.2.3 Response对象 9.2.4 Server对象 9.2.5 Application对象 9.2.6 Session对象 9.2.7 Cookie对象 9.3 Web页面数据显示技术 9.3.1 GridView控件 9.3.2 DataList控件 9.3.3 DetailsView控件 9.4 数据验证控件 9.5 ASP.NET网站设计新技术 9.5.1

如何绘制站点地图 9.5.2 创建母版页和内容页 9.6 本章小结 第10章 数据库与网络应用 10.1 数据库访问 10.1.1 了解ADO.NET基本概念 10.1.2 如何使用ADO.NET访问数据库 10.2 Windows窗体中数据绑定控件 10.2.1 DataGrid控件 10.2.2 DataGridView控件 10.2.3 ComboBox控件 10.2.4 ListBox控件 10.3 网络应用 10.3.1 一个标准的Socket网络通信模型 10.3.2 System.Net、System.Net.Socket命名空间 10.3.3 TcpClient、TcpListener和NetworkStream 10.4 本章小结 第2篇 通用实例篇 第11章 窗体应用程序——视频播放器 11.1 实例说明 11.2 需要掌握的开发技术 11.2.1 理解和使用COM组件 11.2.2 Windows Media Player的使用 11.2.3 C＃对注册表的访问 11.3 编程实现 11.3.1 COM组件引入和窗体设计 11.3.2 为窗体编写程序 11.3.3 运行效果 11.4 本章小结 第12章 GDI＋程序——画图板 12.1 实例说明 12.2 实例用到的开发技术 12.2.1 GDI+显示技术 12.2.2 控件及对话框的使用 12.2.3 看看鼠标怎么操作 12.2.4 图形的读取和保存 12.3 编程实现 12.3.1 设计一个绘图类 12.3.2 窗体编程 12.3.3 绘图是怎么实现的 12.4 本章小结 第13章 网络访问实例——邮件小助手 13.1 实例说明 13.2 实例用到的开发技术 13.2.1 其实邮件很简单 13.2.2 再谈Socket编程 13.2.3 创建一个托盘图标程序 13.2.4 文件的读写 13.3 编程实现 13.3.1 窗体及控件设计 13.3.2 为窗体和控件编写程序 13.3.3 运行效果 13.4 本章小结 第14章 数据库访问程序——简易银行系统 14.1 实例说明 14.2 实例用到的开发技术 14.2.1 什么叫ADO.NET 14.2.2 ADO.NET中的类 14.2.3 如何使用ADO.NET 14.3 编程实现 14.3.1 公用模块设计 14.3.2 窗体设计 14.3.3 程序设计 14.3.4 运行效果 14.4 本章小结 第15章 XML读写程序——学生管理系统 15.1 实例说明 15.2 实例用到的开发技术 15.2.1 了解一下XML 15.2.2 C＃中XML文件操作方法 15.2.3 XML与DataSet的转换 15.2.4 TreeView控件操作 15.3 编程实现 15.3.1 窗体设计和XML文件 15.3.2 程序设计 15.3.3 运行效果 15.4 本章小结 第16章 组件开发程序——电子印章 16.1 实例说明 16.2 实例用到的开发技术 16.2.1 深入了解组件开发技术 16.2.2 在C#中处理Word文档 16.2.3 C#中Word文档转PDF文档的 16.2.3 方法 16.2.4 如何在窗体间数据传递 16.3 编程实现 16.3.1 窗体设计 16.3.2 程序设计 16.3.3 运行效果 16.4 本章小结 第17章 ASP.NET程序——新闻发布系统 17.1 实例说明 17.2 实例用到的开发技术 17.2.1 使用模型设计 17.2.2 如何使用Request对象 17.2.3 如何使用Session对象 17.2.4 数据绑定深入——复杂数据绑定 17.3 编程实现 17.3.1 配置web.config 17.3.2 创建Web用户控件和母版页 17.3.3 Index.asp页 17.3.4 classnews.aspx页 17.3.5 newscontent.aspx页 17.3.6 manager.aspx页 17.3.7 writer.aspx页 17.3.8 运行效果 17.4 本章小结 第3篇 三层架构与综合实例篇 第18章 C#项目开发规范与三层架构 18.1 认识C#编程规范 18.1.1 如何规范化命名 18.1.2 代码格式 18.1.3 如何规范化注释 18.1.4 管理文档 18.1.5 实施标准 18.2 三层结构开发模式 18.2.1 三层结构概念 18.2.2 如何搭建三层结构 18.3 本章小结 第19章 酒店管理系统 19.1 系统概述及需求分析 19.2 如何设计系统数据库 19.3 学会三层结构设计 19.4 设计模型层（实体类） 19.5 搭建数据访问层 19.5.1 RoomService类 19.5.2 RoomStateService类 19.5.3 RoomTypeService类 19.6 搭建业务逻辑层 19.6.1 RoomManager类 19.6.2 RoomStateManager类 19.6.3 RoomTypeManager类 19.7 实现表示层 19.7.1 母版页（common.master） 19.7.2 查看客房信息（ViewRoom.aspx） 19.7.3 查看房间类型（ViewRoomType.aspx） 19.7.4 编辑房间类型（EditRoomType.aspx） 19.7.5 添加客房类型（AddRoomType.aspx） 19.7.6 查看房间状态（ViewRoomState.aspx） 19.7.7 编辑房间信息（EditRoom.aspx） 19.8 本章小结 第20章 培训网 20.1 系统概述及需求分析 20.2 如何设计系统数据库 20.3 学会三层结构设计 20.4 模型层（实体类） 20.5 搭建数据访问层 20.5.1 KindService类 20.5.2 KeyWordContentService类 20.5.3 CommonService类 20.5.4 PersonalInfoService类 20.5.5 ReleaseNeedUserService类 20.5.6 ReleaseNeedService类 20.5.7 AgentService类 20.5.8 CourseService类 20.6 搭建业务逻辑层 20.6.1 KindManage类 20.6.2

KeyWordContentManage类 20.6.3 CommonManage类 20.6.4 PersonalInfoManage类
20.6.5 ReleaseNeedUserManage类 20.6.6 ReleaseNeedManage类 20.6.7 AgentManage类
20.6.8 CourseManage类 20.7 实现表示层 20.7.1 安装ASP.NET AJAX及其扩展控件工具包
20.7.2 主页（index.aspx） 20.7.3 登录（com_login.aspx） 20.7.4 培训用户相关功能
20.7.5 培训机构相关功能 20.7.6 管理员相关功能 20.8 本章小结

编辑推荐

《亮剑.NET：图解C#开发实战》从基础的语言、语法讲起，以基本语句为出发点。
结合具体的实例，综合了作者的开发经验，全面系统地介绍了C#开发中的种种问题，详细介绍了C#语言的基本知识和开发方法。
通过7个典型基础实例，培养工程实践能力，使没有开发经验或者仅有少量程序设计基础的读者迅速掌握使用C#语言开发的技巧。
通过2个综合实例深入讲解基于C#的.NET开发新技术——三层结构开发技术。
《亮剑.NET：图解C#开发实战》内容全面、由浅入深，采用层层分解方式讲解知识和实例，非常适合于具有一定程序开发基础、准备学习C#编程或希望提高C#编程技巧的读者，也可作为高等院校相关专业师生的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<亮剑.NET>>

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