

<<C#程序设计简明教程>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计简明教程>>

13位ISBN编号：9787121140112

10位ISBN编号：712114011X

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业出版社

作者：陈佳雯，胡声丹 编

页数：328

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#程序设计简明教程>>

前言

随着计算机技术和网络技术的发展，Microsoft公司于2002年推出了Visual Studio.NET集成开发环境。从这个版本的Visual Studio开始，微软引入了建立在.NET框架上的一种新的编程语言C#（读做C Sharp，意为C++++），它基于C++和Java语言，是用来编写.NET框架的语言。

从20世纪90年代开始，我国的众多高校针对各专业大学生开设了程序设计公共课程，其目的是为了培养学生的程序设计思路与编程能力，教学上以C/C++语言或可视化的Visual Basic语言为主。随着近年来.NET框架技术的不断进步，我们发现：C#语言，因其兼具C/C++的强大功能及Visual Basic的易于使用等特点，越来越适合取代C/C++和Visual Basic，而成为一种新型的适用于教学的编程语言。

本书不仅适用于应用型高校计算机专业学生的专业课程教学，还适用于其他各专业学生的公共课程教学。

考虑到读者大多为程序设计的初学者，在教材体系上采用由浅入深、循序渐进的方式。

遵从突出面向应用型高校学生的宗旨，以应用为主，力图帮助学习者不断巩固和检验所学知识，提高程序设计思路和编程能力。

本书力图将C#可视化程序设计的方法、面向对象的编程思路、绘图、数据库及文件等高级技术有机结合，使读者通过学习本书，掌握基础知识、开阔视野、培养能力，为后续学习打下坚实的基础。

本书在内容上由教学篇和实验篇两部分构成。

其中教学篇共7章：C#编程概述、C#语言基础、面向对象的程序设计、Windows窗体应用程序开发、图形图像编程、数据库访问技术和文件操作。

每章后面有若干上机实验，针对本章教学内容供读者检验和巩固所学知识。

实验篇内容在章节安排上始终与教学篇保持一致，每章由“知识要点”和“实验题解”两部分构成；其中，“知识要点”部分归纳并总结了在教学篇的每章中必须掌握的内容，而“实验题解”部分则与教学篇中每章后的上机实验保持同步。

关于本书的教学学时，建议课堂教学36~54学时，实验教学36~54学时。

教学中应以实验为驱动，引出语言基础、语法规则、语句结构，并强调编程思路及能力的培养。

为实现课堂讲解与实验结合的教学方法，培养学生的独立思考及编程能力，本书实验篇采用1:1的形式对教学篇中的上机实验进行解答。

其中，有50%的习题在“编程提示”中给出了设计思路，要求读者独立完成程序的设计与编写工作；另有50%的习题则给出了“实验步骤”，提供程序源码并做了详尽的分析。

为C#语言的初学者考虑，在所有上课实例和上机实验的分析、解题过程中，我们尽量采用多种方法，兼顾界面丰富、知识广泛等特点，从而启发学生开拓思维，提高分析问题、解决问题的能力。

参加本套教材编写的人员有陈佳雯、胡声丹、时书剑和朱怀中。

同济大学的陆慰民教授审阅了本书，电子工业出版社的领导和编辑对本书的出版给予了很大的支持和帮助，在此表示衷心感谢。

作者 2011年8月

<<C#程序设计简明教程>>

内容概要

《面向应用型高校“十二五”规划教材：C#程序设计简明教程》遵从突出面向应用型高校学生的宗旨，以应用为主，力图将C#可视化程序设计的方法、面向对象的编程思路、绘图、数据库及文件等高级技术有机结合，帮助学习者不断巩固和检验所学知识，提高程序设计思路和编程能力，使读者通过学习本书，掌握基础知识、开阔视野、培养能力，为后续学习打下坚实的基础。

《面向应用型高校“十二五”规划教材：C#程序设计简明教程》在内容上由教学篇和实验篇两部分构成。

其中的教学篇共7章，每章后面有若干上机实验，针对本章教学内容供读者检验和巩固所学知识。实验篇内容在章节安排上始终与教学篇保持一致，每章由“知识要点”和“实验题解”两部分构成。

<<C#程序设计简明教程>>

书籍目录

- 第1篇 教学篇第1章 C#编程概述1.1 第一个C#应用程序1.1.1 引例--Hello World !
1.1.2 代码分析1.2 开发环境介绍1.2.1 启动Visual Studio开发环境1.2.2 Windows窗体应用程序1.2.3
控制台应用程序1.3 窗体和基本控件1.3.1 控件的基本属性1.3.2 窗体1.3.3 标签1.3.4 图像
框1.3.5 文本框1.3.6 命令按钮1.4 标识符和关键字1.4.1 命名约定1.4.2 关键字1.4.3 语句1.5 从
程序中输出文本1.5.1 一个简单的控制台应用程序1.5.2 Write ()和WriteLine ()方法1.5.3 格式字
符串1.5.4 多重标记和值1.5.5 注释1.6 综合应用上机实验第2章 C#语言基础2.1 数据类型和变
量2.1.1 引例2.1.2 值类型2.1.3 引用类型2.1.4 变量和常量2.1.5 类型转换2.2 运算符2.2.1 基本运
算符2.2.2 条件运算符2.2.3 is运算符2.2.4 sizeof运算符2.2.5 typeof运算符2.2.6 checked和unchecked
运算符2.2.7 new运算符2.2.8 运算符优先级2.3 分支结构2.3.1 if语句2.3.2 if语句的嵌套2.3.3
switch语句2.4 循环结构2.4.1 for语句2.4.2 while语句2.4.3 do/while语句2.4.4 foreach语句2.4.5
跳转语句2.5 字符串、数组和集合2.5.1 字符串2.5.2 数组2.5.3 集合2.6 运行和调试2.6.1 运
行2.6.2 调试2.7 异常处理2.7.1 异常处理类2.7.2 try和catch的用法2.7.3 finally的用法2.7.4 抛出异
常2.8 综合应用上机实验第3章 面向对象的程序设计3.1 面向对象的程序设计基础3.1.1 什么是面
向对象的程序设计3.1.2 类和对象的概念3.2 封装和隐藏3.2.1 定义类3.2.2 定义类成员3.2.3 对象
及其成员的访问3.2.4 构造函数和析构函数3.3 继承和派生3.3.1 基类和派生类3.3.2 定义派生类3.4
重载和重写3.4.1 重载3.4.2 重写3.5 综合应用上机实验第4章 Windows窗体应用程序开发4.1 常
用控件4.1.1 单选按钮、复选框和框架4.1.2 列表框和组合框4.1.3 日历和时钟4.2 菜单和工具
栏4.2.1 引例--记事本程序4.2.2 菜单设计4.2.3 工具栏设计4.3 通用对话框4.3.1 建立通用对话
框4.3.2 “打开文件”对话框4.3.3 “保存文件”对话框4.3.4 “字体”对话框4.3.5 “颜色”对话框4.4
多重窗体应用程序开发4.4.1 添加窗体4.4.2 窗体的实例化和显示4.4.3 窗体的隐藏和关闭4.4.4 不
同窗体间的数据访问4.5 综合应用上机实验第5章 图形图像编程5.1 GDI+绘图基础5.1.1 GDI+概
述5.1.2 坐标系5.1.3 Graphics类5.1.4 GDI+中常用结构5.2 图形绘制5.2.1 线条与形状5.2.2 图形填
充5.2.3 文本输出5.3 图像处理5.3.1 加载和显示图片5.3.2 裁切和缩放图像5.3.3 旋转、反射和扭
曲图像5.3.4 非规则窗体5.4 综合应用上机实验第6章 数据库访问技术6.1 数据库概述6.1.1 关系
型数据库模型6.1.2 关系数据库标准语言SQL6.1.3 创建数据库与数据表6.2 ADO.NET数据访问对
象6.2.1 ADO.NET简介6.2.2 连接数据库：Connection对象6.2.3 执行SQL语句：Command对象6.2.4
读取数据：DataReader对象6.2.5 数据适配器：DataAdapter对象6.2.6 数据集：DataSet对象6.3 数
据绑定技术6.3.1 数据绑定6.3.2 简单数据绑定6.3.3 复杂数据绑定6.3.4 用代码实现绑定6.4 数据
库操作6.4.1 数据库操作步骤6.4.2 数据库查询6.4.3 数据库编辑6.4.4 BLOB数据处理6.5 综合应用
上机实验第7章 文件操作7.1 文件与文件夹7.1.1 System.IO类7.1.2 文件夹管理7.1.3 文件管理7.1.4
文件操作控件7.2 用流读写文件7.2.1 流7.2.2 FileStream类7.2.3 文本文件的读写7.2.4 二进制文
件的读写7.3 综合应用上机实验第2篇 实验篇实验1 C#编程环境和程序设计初步1.1 知识要点1.2
实验题解实验2 C#语言基础和语句结构2.1 知识要点2.2 实验题解实验3 面向对象的程序设计
初步3.1 知识要点3.2 实验题解实验4 用户界面设计和窗体应用程序开发4.1 知识要点4.2 实验题
解实验5 图形应用程序开发5.1 知识要点5.2 实验题解实验6 数据库应用程序开发6.1 知识要
点6.2 实验题解实验7 文件的访问与读写7.1 知识要点7.2 实验题解参考文献

<<C#程序设计简明教程>>

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>