

## <<C#程序设计基础教程与实训>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计基础教程与实训>>

13位ISBN编号：9787301133194

10位ISBN编号：7301133197

出版时间：2008-2

出版时间：北京大学

作者：陈广主编

页数：299

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

看过大卫神奇魔术的表演吗？

把大卫·科波菲尔誉为我们这个时代最了不起的魔术师一点也不为过。

他可以让美国的自由女神像不翼而飞；他能够从中国的长城“穿”墙而过；他曾试着“飘浮”在科罗拉多大峡谷的上空；他还当众从百慕大三角海域“捞”上来一艘沉船……这些令人叹为观止、神乎其技的演出，是不是让你感到神奇、神秘，百思不得其解呢？

其实，很多我们见到的“不可思议的事情”都是有其科学根据的。

无论是利用现成的魔术道具玩魔术，还是利用人的心理作出伪装，无非都是物理、化学、生物等各种科学原理的应用。

只要掌握了其中的玄机并勤加练习，魔术就不再是遥不可及的舞台艺术，而是我们调剂生活、取悦爱人、向朋友传递快乐的业余消遣。

当然，我们并不期望有一天东方明珠可以像自由女神那样凭空消失，一张小小纸牌、几根绳子就能给我们带来极大的惊喜。

那么这些奇妙的小魔术到底是怎么玩的呢？

本书将从日常生活最常见的小魔术出发，为你揭开魔术的谜底，看清楚神奇现象下的庐山真面目。

只要你从今天开始，善用身边随手可得的小东西，并稍加练习，就可以成为神奇魔术师…用鸡蛋变丝巾、背后认牌、把一百元变成两百元、隔空取物……是不是很有趣？

经过一段时间的学习与练习以后，你一定会感慨：原来看似了不起的游戏，玩起来竟然出奇的简单。

本书遵循循序渐进的教学方法，利用最易学的案例、最直观的图解和最易懂的语言，一看就懂。一学就会，让你迅速成为魔术高手，成为朋友中最受欢迎的开心果。

在朋友聚会、家人团聚、爱人约会的场合SHOW出来，用你灵巧的双手给他们带来更多快乐。

甚至，在各种节日晚会、表演专场中你也可以登台露一手，说不定哪一天，你就成为“魔术师”这个高雅、高薪职业中的一员了。

不用担心玩魔术会影响学业或工作。

美国一个专业机构研究表明，学习魔术的人脑中勺灰色体会增加，人会变得更加聪明。

对于学生来说，痴迷于魔术的时候，恰恰是他们利用对新奇事物的兴趣实践数理化知识的时候，这对学习起到有益的促进作用。

另外，学习魔术，还能全面锻炼人的表演能力、沟通能力、组织能力，提高思维能力和快速反应能力，养成发现问题、探究奥秘、解决问题的习惯，使人增强信心，增长见识。

男人选择魔术，因为他们喜欢变幻莫测后的冷静与理性；女人选择魔术，因为她们喜：神奇效果的魅力和瞬间惊叹的刺激。

但无论是男人还是女人，我们选择魔术，都是因为有一个理由——我们懂得快乐地生活！

## <<C#程序设计基础教程与实训>>

### 内容概要

本书主要介绍了使用Visual Studio 2005进行Windows应用程序开发所需要的基础知识。本书讲述了C#语言的特点；阐述了数据类型、运算符和表达式、判断循环语句、数组、方法等程序设计语言中最基础的内容；介绍了Windows应用程序开发的必备知识：窗体与控件、界面设计。为了使程序开发变得更有乐趣，书中穿插介绍了GDI+图形编程及简单的动画制作。本书最后为一个综合性的应用程序，以达到巩固前面所学知识的目的。

本书针对的是毫无编程经验的初学者以及从其他语言转入C#语言学习的人员。即使是有一定经验的开发人员，一样也可以在本书配套光盘的视频教程中找到所需的知识。

## <<C#程序设计基础教程与实训>>

### 书籍目录

第1章 C#语言概述 1.1 C#语言简介 1.1.1 C#的由来 1.1.2 C#的特点 1.1.3 C#的开发前景 1.2 .NET开发平台 1.2.1 .NET概述 1.2.2 Visual Studio.NET 2005的安装 1.2.3 Visual Studio.NET 2005的集成开发环境 (IDE) 1.3 开发环境的初步实践 1.3.1 创建项目 1.3.2 创建控制台应用程序 1.3.3 创建Windows应用程序 实训指导 本章小结 习题第2章 常用标准控件 2.1 生成和调整控件 2.2 控件的使用 2.2.1 标签控件 2.2.2 按钮控件 2.2.3 文本框控件 2.2.4 列表框控件 2.2.5 消息框 2.2.6 计时器 实训指导 本章小结 习题第3章 数据类型 3.1 关键字和标识符 3.2 常量与变量 3.2.1 变量 3.2.2 常量 3.3 整型数据 3.3.1 整型常量 3.3.2 整型变量 3.4 实型数据 3.4.1 实型常量 3.4.2 实型变量 3.5 字符型数据 3.5.1 字符常量 3.5.2 字符变量 3.6 字符串型数据 3.6.1 字符串常量 3.6.2 字符串变量 3.7 隐式数值转换 3.8 显式数值转换 实训指导 本章小结 习题第4章 运算符和表达式 4.1 算术运算符 4.1.1 基本算术运算符 4.1.2 递增、递减运算符 4.1.3 位移运算符 4.2 逻辑运算符 4.3 赋值运算符和表达式 4.3.1 复合赋值运算符 4.3.2 赋值表达式 .....第5章 条件判断语句第6章 循环控制语句第7章 数组第8章 GDI+图形第9章 方法第10章 窗体与控件第11章 界面设计第12章 异常处理第13章 综合实训附录A ASCII码表附录B C#主要控件名简写对照表参考文献

#### 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>