

<<新手学C# 3.0>>

图书基本信息

书名：<<新手学C# 3.0>>

13位ISBN编号：9787302214335

10位ISBN编号：7302214336

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学

作者：希尔特

页数：586

译者：付勇

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>

<<新手学C# 3.0>>

前言

在“网络就是计算机”的时代，.NET Framework成为人们首选的编程环境。

用于.NET开发的主要语言是C#。

因此，如果您将来打算进行.NET编程，那么C#是您最佳的选择。

除了用于.NET编程外，C#的重要性还在于另一个原因。

C#的创新功能开创了编程领域的新局面，改变了编写代码的方式，并且允许按照新的方式设计解决方案。

因此，C#有助于定义未来的编程方向。

于是，熟练掌握C#不再只是高级程序员的一种选择，而已经成为一种必需的技能。

本书的目的是介绍C#编程的基础。

本书按照具体步骤来完成大量示例和自测题。

本书不要求读者事先具有编程经验。

本书从基础内容开始介绍，比如如何编译和运行C#程序。

然后讨论组成C#语言的关键字、功能和结构。

当学习完本书后，读者将牢固地掌握C#编程的基础知识。

所有程序员都知道，在编程领域中不存在固定不变的编程语言，C#也不例外。

自从2000年创建以来，C#经历了两次重大修订，每次修订都增加了重要的新功能。

在编写本书时，C#的当前版本是3.0，这是本书所采用的C#的版本。

因此，本书全面介绍了C#的最新功能，包括语言集成查询（Language Integrated Query，LINQ）和拉姆达（lambda）表达式。

<<新手学C# 3.0>>

内容概要

由世界顶级程序设计大师和畅销书作者Herbert Schildt带领您掌握C#的用法——微软.NET Framework最重要的编程语言。

本书首先介绍了如何创建、编译和运行C#程序，然后介绍了数据类型、运算符、控制语句、方法、类和对象，接着介绍了继承、接口、属性、索引器、异常、事件、名称空间、泛型等。

此外，本书还包括了C# 3.0新增的功能，如LINQ、拉姆达表达式和匿名类型等。

在本书的帮助下，读者可以快速地掌握C# 3.0的编程方法。

本书特色 关键技能与概念——每一章包括的具体技能 专家解答——通过“问”和“答”提供更多的信息和提示 试一试——提供用于应用技能的实践练习 注意——与正在介绍的主题相关的经验信息 自测题——每章末尾通过测试题来检验本章所学知识 带注释的语法——示例代码中的注释说明了当前代码体现的编程技术

<<新手学C# 3.0>>

作者简介

Herbert Schildt是世界顶级程序设计大师和全球顶尖编程图书作者之一。
他擅长Windows编程，是C、C++、Java和C#编程语言的权威。
他著作的编程书籍全球销量已经超过350万册，并被翻译成所有主流的其他语言版本。
要了解他撰写的书籍的更多信息，请登录网站www.HerbSchildt.com。

<<新手学C# 3.0>>

书籍目录

第1章 C#基础 1.1 C#家族树 1.1.1 C语言：现代编程的开端 1.1.2 OOP与C++的产生 1.1.3 Internet与Java的出现 1.1.4 C#的产生 1.2 C#的发展 1.3 C#与.NETcFramework的关系 1.3.1 .NETcFramework的定义 1.3.2 公共语言运行库的工作方式 1.3.3 托管与非托管代码 1.3.4 公共语言规范 1.4 面向对象编程 1.4.1 封装 1.4.2 多态性 1.4.3 继承 1.5 创建、编译和运行第一个程序 1.5.1 获得C#3.0编译器 1.5.2 使用VisualcStudiocIDE 1.5.3 使用C#命令行编译器csc.exe 1.6 逐行分析第一个样本程序 1.7 处理语法错误 1.8 程序变体 1.9 使用变量 1.10 double数据类型 1.11 两种控制语句 1.11.1 if语句 1.11.2 for循环 1.12 使用代码块 1.13 分号和定位 1.14 C#关键字 1.15 标识符 1.16 C#类库 第2章 数据类型与运算符简介 2.1 数据类型重要的原因 2.2 C#的值类型 2.3 浮点类型 2.4 decimal类型 2.5 字符 2.6 bool类型 2.7 一些输出选项 2.8 字面值 2.8.1 十六进制字面值 2.8.2 字符转义序列 2.8.3 字符串字面值 2.9 详细介绍变量 2.9.1 初始化变量 2.9.2 动态初始化 2.9.3 隐式类型变量 2.10 变量的作用域和生命周期 2.11 运算符 2.12 算术运算符 2.13 关系与逻辑运算符 2.14 赋值运算符 2.14.1 复合赋值 2.14.2 赋值中的类型转换 2.15 强制转换不兼容的类型 2.16 运算符优先级 2.17 表达式中的类型转换 第3章 程序控制语句 第4章 类、对象及方法 第5章 更多数据类型与运算符 第6章 详细介绍方法与类 第7章 运算符重载、索引器及属性 第8章 继承 第9章 接口、结构与枚举 第10章 异常处理 第11章 使用I/O 第12章 委托、事件与名称空间 第13章 泛型 第14章 LINQ简介 第15章 预处理程序、RTTI、可空类型和其他高级主题 附录A 自测题答案

<<新手学C# 3.0>>

章节摘录

插图：C++由Bjarne Stroustrup于1979年在新泽西州默里山的贝尔实验室发明，他最初将这种新语言称为“带类的C语言”，然而在1983年将其更名为“C++”。

C++包含了整个C语言。

因此，c语言是构建c++的基础。

Stroustrup在C语言基础上增加的大多数内容都是支持面向对象编程的。

在本质上，C++就是C语言的面向对象版本。

Stroustrup通过在C语言的基础上构建C++，提供了一种向OOP平滑过渡的途径。

C语言程序员无需学习全新的语言，只要学习新增功能就能获得面向对象编程方法的好处。

这样，程序员就可以轻松地结构化编程转向面向对象编程。

因此，到20世纪90年代后半期，C++成为了开发高性能代码的卓越语言。

关键是要了解，C++的发明并不是试图创建一种新的编程语言。

相反，它是对已经非常成功的语言的增强。

这种语言开发方法（从现有语言出发，并向前发展）建立了一种延续至今的编程语言发展趋势。

1.1.3 Internet与Java的出现编程语言的下一个重要进步是Java。

Java（最初名为Oak）由Sun Microsystems公司在1991年发明。

Java的主要设计人员是James Gosling。

Patrick Naughton、Chris Warth、Ed Frank和Mike Sheridan也起了重要作用。

Java是一种结构化的面向对象编程语言，其语法和思想来自c++。

Java的创新主要不在于编程艺术方面（虽然在这些方面肯定有创新），而在于计算环境方面的改变。在。

Internet成为主流之前，大多数程序都是针对特定CPU和特定操作系统编写和编译的。

虽然程序员总是喜欢重用他们的代码，但是方便地将程序从一种环境移植到另一种环境的能力仅次于更紧迫的问题。

然而，随着Internet的出现，不同类型的CPU和操作系统连接了起来，可移植性的老问题变得更加重要。

为了解决这个问题，需要一种新的语言，这种新语言就是Java。

<<新手学C# 3.0>>

编辑推荐

《新手学C# 3.0(第3版)》：数据类型、运算符和控制语句类、对象和方法属性、索引器和事件LINQ、拉姆达表达式和泛型等

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>