

## <<C#程序设计与开发>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计与开发>>

13位ISBN编号：9787302219583

10位ISBN编号：7302219583

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：谭恒松 编

页数：245

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#程序设计与开发>>

### 内容概要

本书以Microsoft Visual Studio 2005为集成开发环境，通过多个学习任务，引导读者完成C#程序设计的基础学习。

本书主要内容包括C#语言概述、常用标准控件的使用、C#程序设计基础、面向对象程序设计、高级控件的使用，以及两个阶段项目和课程设计。

本书采用任务驱动模式编写，每一章都由几个学习任务组成，每个学习任务都将相关的理论知识融入其中。

在每一章后面都有配套的实训指导，方便读者巩固已学知识。

本书还设计了两个大的阶段项目，给出了基本的项目代码，预留出许多需要改进的地方，具体的项目完善工作读者可以通过相关实训来完成。

本书适合大专(高职)学生使用，也可以作为其他C#程序设计初学者的参考书。

## &lt;&lt;C#程序设计与开发&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C#语言概述 1.1 C#语言简介 1.1.1 .NET框架概述 1.1.2 C#简介 1.1.3 安装Visual Studio 2005  
1.2 Visual Studio.NET 2005的集成开发环境 1.2.1 启动Visual Studio 2005 1.2.2 Visual Studio 2005的集成  
环境 1.2.3 【工具箱】窗口 1.2.4 设计器 1.2.5 解决方案资源管理器 1.2.6 【属性】窗口 1.3 创建控  
制台应用程序的步骤 1.3.1 启动Visual Studio 2005 1.3.2 创建控制台应用程序 1.3.3 编写代码 1.3.4  
编译并运行程序 学习任务1.1 第一个控制台应用程序 1.4 创建Windows应用程序的步骤 学习任务1.2  
第一个Windows应用程序 本章小结 实训指导 习题第2章 常用标准控件的使用 2.1 标签控件 2.1.1 标  
签控件的常用属性 2.1.2 标签控件的常用事件 2.2 按钮控件 2.2.1 按钮控件的常用属性 2.2.2 按钮控  
件的常用事件 2.3 文本框控件 2.3.1 文本框控件的常用属性 2.3.2 文本框控件的常用事件 2.3.3 文  
本框控件的常用方法 学习任务2.1 登录界面设计 2.4 列表框控件 2.4.1 列表框控件的常用属性 2.4.2 列  
表框控件的常用事件 2.4.3 列表框控件的常用方法 2.5 消息框 学习任务2.2 学生信息登记界面设计  
本章小结 实训指导 习题第3章 C#程序设计基础 3.1 常量和变量 3.2 数据类型及转换 学习任务3.1 路  
程计算器设计 3.3 运算符与表达式 学习任务3.2 时间转换器设计 3.4 条件判断语句 3.4.1 if语句 3.4.2  
if...else语句 学习任务3.3 数字大小比较器设计 3.4.3 if...else if...语句 3.4.4 if语句的嵌套 学习任务3.4  
数字排序器设计 3.4.5 switch语句 学习任务3.5 学生成绩评定器设计 3.5 循环语句 3.5.1 while语句  
3.5.2 do while语句 3.5.3 for语句 3.5.4 foreach语句 3.5.5 break语句与continue语句 学习任务3.6 自然  
数加法计算器设计 3.6 数组 学习任务3.7 学生成绩统计器设计 本章小结 实训指导 习题第4章 面向对  
象程序设计 4.1 面向对象技术简介 4.2 类和对象 4.2.1 类 4.2.2 对象 4.3 构造函数与析构函数 4.3.1  
构造函数 4.3.2 析构函数 4.4 public、private和protected修饰符 学习任务4.1 学生类设计 4.5 方法  
4.5.1 方法的定义 4.5.2 方法的调用 4.5.3 方法的重载 4.6 属性 学习任务4.2 教师类设计 4.7 继承  
4.7.1 类继承的基本概念 4.7.2 类继承的实现 学习任务4.3 学校人员类设计 4.8 多态性 4.8.1 面向对  
象的多态性 4.8.2 虚方法 4.8.3 抽象类和抽象方法 4.8.4 委托与事件的基本概念 学习任务4.4 教师职  
称类设计 本章小结 实训指导 习题第5章 阶段项目一：四则运算计算器 学习任务5.1 整数四则运算计  
算器设计 学习任务5.2 实数四则运算计算器设计 学习任务5.3 带记忆功能四则运算计算器设计 本章小  
结 实训指导 习题第6章 高级控件的使用 6.1 单选按钮 6.1.1 单选按钮的常用属性 6.1.2 单选按钮的  
常用事件 6.2 复选框与复选列表框 6.2.1 复选框控件的常用属性 6.2.2 复选框控件的常用事件 6.2.3  
复选列表框控件的常用属性 6.2.4 复选列表框控件的常用事件 6.3 组合框 6.3.1 组合框控件的常用属  
性 6.3.2 组合框控件的常用事件 6.4 选项卡 6.4.1 选项卡控件的常用属性 6.4.2 选项卡控件的常用事  
件 学习任务6.1 学生信息调查系统设计 6.5 图片框 6.5.1 图片框控件的常用属性 6.5.2 图片框控件的  
常用方法 6.6 ImageList控件 6.6.1 ImageList控件的常用属性 6.6.2 ImageList控件的常用方法 6.7  
TreeView控件 6.7.1 TreeView控件的常用属性 6.7.2 TreeView控件的常用事件 6.8 ListView控件 6.8.1  
ListView控件的常用属性 6.8.2 ListVjew控件的常用事件 学习任务6.2 学生信息显示 本章小结 实训指  
导 习题第7章 阶段项目二：学生成绩管理系统 学习任务7.1 系统分析 学习任务7.2 系统登录窗体设计  
学习任务7.3 主界面设计 学习任务7.4 学生信息模块设计 学习任务7.5 课程信息模块设计 学习任务7.6  
成绩管理模块设计 学习任务7.7 系统打包 本章小结 实训指导 习题第8章 课程设计 学习任务8.1 班级  
通讯录管理系统设计 学习任务8.2 大学科研信息管理系统设计 本章小结附录A 关键字附录B WinForm  
控件命名规范参考文献

## <<C#程序设计与开发>>

### 编辑推荐

本书根据高职高专学生的特点编写，用最简单的学习任务，讲解基础的程序设计知识。本书遵循理论必需够用、强调实践应用、好学好教的思路，将每一个小的知识点都有机地融入到一个个小的学习任务中，读者可以通过完成任务掌握相关的知识，不必遵循传统的方式进行教与学。

全书共分八章，主要内容包括C#语言概述、常用标准控件的使用、C#程序设计基础、面向对象程序设计、高级控件的使用，以及两个阶段项目和课程设计。

## <<C#程序设计与开发>>

### 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>