第一图书网, tushu007.com

<<C#程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C#程序设计>>

13位ISBN编号：9787302237518

10位ISBN编号：7302237514

出版时间：2010-11

出版时间：孙践知、张迎新、肖媛媛、 陈明 清华大学出版社 (2010-11出版)

作者：孙践知，张迎新，肖媛媛 编

页数：293

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

21世纪影响世界的三大关键技术：以计算机和网络为代表的信息技术；以基因工程为代表的生命科学和生物技术；以纳米技术为代表的新型材料技术。
信息技术居三大关键技术之首。
国民经济的发展采取信息化带动现代化的方针，要求在所有领域中迅速推广信息技术，导致需要大量的计算机科学与技术领域的优秀人才。
计算机科学与技术的广泛应用是计算机学科发展的原动力，计算机科学是一门应用科学。
因此，计算机学科的优秀人才不仅应具有坚实的科学理论基础，而且更重要的是能将理论与实践相结合，并具有解决实际问题的能力。
培养计算机科学与技术的优秀人才是社会的需要、国民经济发展的需要。
制定科学的教学计划对于培养计算机科学与技术人才十分重要，而教材的选择是实施教学计划的一个重要组成部分，《21世纪计算机科学与技术实践型教程》主要考虑了下述两方面。
一方面，高等学校的计算机科学与技术专业的学生，在学习了基本的必修课和部分选修课程之后，立刻进行计算机应用系统的软件和硬件开发与应用尚存在一些困难，而《21世纪计算机科学与技术实践型教程》就是为了填补这部分空白。
将理论与实际联系起来，使学生不仅学会了计算机科学理论，而且也学会应用这些理论解决实际问题。
另一方面，计算机科学与技术专业的课程内容需要经过实践练习，才能深刻理解和掌握。
因此，本套教材增强了实践性、应用性和可理解性，并在体例上做了改进——使用案例说明。
实践型教学占有重要的位置，不仅体现了理论和实践紧密结合的学科特征，而且对于提高学生的综合素质，培养学生的创新精神与实践能力有特殊的作用。
因此，研究和撰写实践型教材是必需的，也是十分重要的任务。
优秀的教材是保证高水平教学的重要因素，选择水平高、内容新、实践性强的教材可以促进课堂教学质量的快速提升。
在教学中，应用实践型教材可以增强学生的认知能力、创新能力、实践能力以及团队协作和交流表达能力。
实践型教材应由教学经验丰富、实际应用经验丰富的教师撰写。
此系列教材的作者不但从事多年的计算机教学，而且参加并完成了多项计算机类的科研项目，他们把积累的经验、知识、智慧、素质融合于教材中，奉献给计算机科学与技术的教学。
我们在组织本系列教材过程中，虽然经过了详细的思考和讨论，但毕竟是初步的尝试，不完善甚至缺陷不可避免，敬请读者指正。

内容概要

《C#程序设计》将C#程序设计必须掌握的知识归纳为若干案例，每个案例解决一个问题。
初学者只需模仿案例，获得直接体验，然后再学习和案例直接相关的知识。
通过一个单元接着一个单元的模仿、学习，逐步地构成完整的知识体系。

全书共分为12章，主要包括C#概述及开发环境，C#语言基础，分支结构，循环结构，面向对象的基本概念，多态、事件和接口，数组和集合，．net类库，文件和流，用户界面设计，ado．net和数据库，以及异常处理等内容。

《C#程序设计》在选用软件版本时进行了折中，目前最新版本是Visual studio．net 2010 beta版，考虑到beta版软件可能存在问题，《C#程序设计》采用了visual studio．net 2008作为开发环境。

《C#程序设计》适合作为高等院校C#程序设计课程教材，书中涉及了大量的最新C#程序设计技术，也可作为程序开发人员的参考书。

书籍目录

第1章 C#概述及开发环境1.1 C#的历史和特点1.1.1 C#历史1.1.2 C#特点1.1.2.1 语法简洁1.1.2.2 面向对象1.1.2.3 可视化集成开发环境1.1.2.4 自动内存管理1.1.2.5 功能强大的类库1.2.NET架构1.3 任务1：安装VisualStudio20081.3.1 要求和目的1.3.2 操作步骤1.3.3 相关知识1.3.3.1 C#开发工具1.3.3.2 Visualstudio简介1.4 任务2：建立最简单的C#程序1.4.1 要求和目的1.4.2 操作步骤1.4.3 相关知识1.4.3.1 C#解决方案1.4.3.2 C#文件类型1.4.3.3 VisualStudio2008主要功能1.5 任务3：建立可交互的C#程序1.5.1 要求和目的1.5.2 操作步骤1.5.3 相关知识1.5.3.1 C#程序结构1.5.3.2 类和命名空间1.5.3.3 控件、属性和方法1.5.3.4 事件和事件驱动1.6 任务4：更改文本框背景颜色1.6.1 要求和目的1.6.2 操作步骤1.6.3 相关知识I.6.3.1 窗体1.6.3.2 命令按钮1.6.3.3 标签1.6.3.4 文本框1.7 任务5：使用控制台方式创建C#程序1.7.1 要求和目的1.7.2 操作步骤1.7.3 相关知识1.7.3.1 C#基本语法规则1.7.3.2 C#注释1.8 小结1.9 作业第2章C#语言基础2.1 任务1：计算圆的周长和面积2.1.1 要求和目的2.1.2 操作步骤2.1.3 相关知识2.1.3.1 变量2.1.3.2 常量2.1.3.3 文本2.1.3.4 赋值语句2.2 任务2：简单乘方运算2.2.1 要求和目的2.2.2 操作步骤2.2.3 相关知识2.2.3.1 数据类型2.2.3.2 简单类型2.2.3.3 枚举类型2.2.3.4 object类型2.2.3.5 string类型2.3 任务3：计算平均成绩2.3.1 要求和目的2.3.2 操作步骤2.3.3 相关知识2.3.3.1 类型转换2.3.3.2 装箱和拆箱2.3.3.3 MessageBox类2.4 任务4：温度转换2.4.1 要求和目的2.4.2 操作步骤2.4.3 相关知识2.4.3.1 运算符和表达式2.4.3.2 算术运算符和表达式2.4.3.3 关系和类型测试运算符和表达式2.4.3.4 逻辑运算符和表达式2.4.3.5 位运算符和表达式2.4.3.6 赋值运算符2.4.3.7 运算符的优先级2.5 小结2.6 作业第3章分支结构3.1 任务1：求最大数3.1.1 要求和目的3.1.2 操作步骤3.1.3 相关知识3.1.3.1 单分支if语句格式3.1.3.2 单分支if语句执行过程3.2 任务2：判断奇偶数3.2.1 要求和目的3.2.2 操作步骤3.2.3 相关知识3.2.3.1 双分支if语句格式3.2.3.2 双分支if语句执行过程3.3 任务3：判断字符类型3.3.1 要求和目的3.3.2 操作步骤3.3.3 相关知识3.3.3.1 多分支if语句格式3.3.3.2 多分支if语句执行过程3.4 任务4：用户信息验证3.4.1 要求和目的3.4.2 操作步骤3.4.3 相关知识3.5 任务5：成绩转换3.5.1 要求和目的3.5.2 操作步骤3.5.3 相关知识3.5.3.1 switch语句格式3.5.3.2 switch语句执行过程3.5.3.3 switch语句的嵌套3.6 任务6：判断正负数3.6.1 要求和目的3.6.2 操作步骤3.6.3 相关知识3.6.3.1 条件运算符格式3.6.3.2 条件运算符执行过程3.7 小结3.8 作业第4章循环结构4.1 任务1：计算奇数和及偶数和4.1.1 要求和目的4.1.2 操作步骤4.1.3 相关知识4.2 任务2：求自然对数e的近似值4.2.1 要求和目的4.2.2 操作步骤4.2.3 相关知识4.3 任务3：求最大公约数和最小公倍数4.3.1 要求和目的4.3.2 操作步骤4.3.3 相关知识4.4 任务4：满足一定条件的最大的自然数n4.4.1 要求和目的4.4.2 操作步骤4.4.3 相关知识4.5 任务5：有趣的3位数4.5.1 要求和目的4.5.2 操作步骤4.5.3 相关知识4.5.3.1 循环嵌套4.5.3.2 获取自然数中的每位数字4.5.3.3 其他相关知识4.6 任务6：求素数4.6.1 要求和目的4.6.2 操作步骤4.6.3 相关知识4.7 小结4.8 作业第5章面向对象的基本概念5.1 任务1：类定义示例5.1.1 要求和目的5.1.2 操作步骤5.1.3 相关知识5.1.3.1 对象的概念5.1.3.2 类的概念5.1.3.3 定义类5.1.3.4 访问修饰符5.1.3.5 构造函数和析构函数5.1.3.6 创建、使用对象5.1.3.7 静态成员5.1.3.8 结构5.2 任务2：兔子生子5.2.1 要求和目的5.2.2 操作步骤5.2.3 相关知识5.2.3.1 问题分析5.2.3.2 方法定义5.2.3.3 方法调用5.2.3.4 递归5.3 任务3：聪明猪5.3.1 要求和目的5.3.2 操作步骤5.3.3 相关知识5.3.3.1 形参与实参5.3.3.2 通过值传递参数5.3.3.3 使用ref方式传递参数5.3.3.4 使用out方式传递参数5.3.3.5 使用params方式传递参数5.4 任务4：封装示例5.4.1 要求和目的5.4.2 操作步骤5.4.3 相关知识5.4.3.1 问题分析5.4.3.2 对象的封装5.4.3.3 字段和属性5.5 任务5：继承示例5.5.1 要求和目的5.5.2 操作步骤5.5.3 相关知识5.5.3.1 问题分析5.5.3.2 继承的概念5.5.3.3 方法的改写5.5.3.4 密封类和密封方法5.5.3.5 抽象类和抽象方法5.5.3.6 虚方法5.5.3.7 base关键字5.6 小结5.7 作业第6章多态、事件和接口6.1 任务1：说Hello6.1.1 要求和目的6.1.2 操作步骤6.1.3 相关知识6.1.3.1 方法的重载6.1.3.2 构造函数重载6.2 任务2：两学生PK成绩6.2.1 要求和目的6.2.2 操作步骤6.2.3 相关知识6.2.3.1 操作符重载的概念6.2.3.2 操作符重载格式6.3 任务3：师生秀6.3.1 要求和目的6.3.2 操作步骤6.3.3 相关知识6.3.3.1 多态的概念6.3.3.2 多态的作用6.4 任务4：说汉语说英语6.4.1 要求和目的6.4.2 操作步骤6.4.3 相关知识6.4.3.1 委托的概念6.4.3.2 定义委托6.4.3.3 调用委托6.5 任务5：清晨鸡叫6.5.1 要求和目的6.5.2 操作步骤6.5.3 相关知识6.5.3.1 事件的概念6.5.3.2 事件的定义6.5.3.3 事件的订阅6.6 任务6：老鹰和直升机6.6.1 要求和目的6.6.2 操作步骤6.6.3 相关知识6.6.3.1 接口的概念6.6.3.2 接口定义6.6.3.3 接口和抽象类6.7 小结6.8 作业第7章 数组和集合 7.1 任务1：用一维数组存储数据 7.2 任务2：用二维数组存储数据 7.3 任务3：用交错数组存储

数据 7.4 任务4：数组的排序(1) 7.5 任务5：数组的排序(2) 7.6 任务6：用集合类arraylist存储数据 7.7 任务7：用集合类list(t)存储数据 7.8 小结 7.9 作业 第8章 .net类库 8.1 .net类库概述 8.2 任务1：小学生算术测验 8.3 任务2：绘制花瓣图案 8.4 任务3：简单端口扫描器 8.5 任务4：简单邮件发送系统 8.6 任务5：多线程应用 8.7 任务6：文件加密 8.8 小结 8.9 作业 第9章 文件和流 9.1 基本概念 9.2 任务1：文本文件读写 9.3 任务2：二进制文件读写 9.4 任务3：简单文件管理器 9.5 小结 9.6 作业 第10章 用户界面设计 10.1 任务1：图片浏览 10.2 任务2：字体格式设置 10.3 任务3：学生信息录入界面 10.4 任务4：设置闹钟 10.5 任务5：简易文本编辑器 10.6 任务6：菜单、工具栏和状态栏的设计 10.7 任务7：多重窗体 10.8 任务8：打字小游戏 10.9 任务9：小小画笔 10.10 小结 10.11 作业 第11章 ado.net和数据库 11.1 任务1：创建数据库 11.2 任务2：连接数据库 11.3 任务3：操作数据库 11.4 任务4：bindingsource组件的应用(1) 11.5 任务5：bindingsource组件的应用(2) 11.6 小结 11.7 作业 第12章 异常处理 12.1 任务1：异常处理示例i 12.2 任务2：异常处理示例ii 12.3 任务3：主动抛出异常示例 12.4 小结 12.5 作业 参考文献

章节摘录

插图：

编辑推荐

《C#程序设计》将C#程序设计所必须掌握的知识归纳为若干案例，每个案例解决一个问题。
初学者只需模仿案例，获得直接体验，然后再学习和案例直接相关的知识。
通过一个单元接着一个单元的模仿、学习，逐步构成完整的知识体系。
《C#程序设计》在编写过程中摒弃了传统的先系统学习理论知识，获得完整的知识体系后再完成实践操作的学习模式，采用了“ 先操作、再学习，边模仿、边思考 ”的模式。
教学实践表明，该模式大大降低了学习难度，使学生容易感受到学习的乐趣，从而大幅度地提高教学质量。

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