第一图书网, tushu007.com

<<游戏情感设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏情感设计>>

13位ISBN编号：9787505110250

10位ISBN编号：750511025X

出版时间：2005-2-1

出版时间：红旗出版社,北京希望电子出版社

作者：David Freeman

页数：474

字数：702500

译者：邱仲潘

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

第一图书网, tushu007.com

<<游戏情感设计>>

内容概要

本书详细介绍了关系数据库SQL Server 2000的基础知识、语言基础以及利用SQL Server 2000进行数据库开发等内容。
全书利用大量示例对重点内容进行了讲解、分析。
本书由13章和两个附录组成。
主要内容包括SQL Server 2000的历史及特点、SQL Server数据库组成、实用工具、T-SQL基础语句、联接表、创建和修改表、约束、视图、脚本和批注处理、存储过程、用户自定义函数、触发器、SQL游标、用WMI编写管理函灵敏以及微软数据转换服务包对象库参考。
本书适合于SQL Server数据库设计领域的初学者和具有一定关系数据库经验的读者，以及那些为微软认证而备战的读者，可满足不同层次读者的切实需要。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

作者：(美国)弗里曼 译者：邱仲潘

第一图书网, tushu007.com

<<游戏情感设计>>

书籍目录

第1章 SQL Server 2000的历史及特点　1.1 数据库发展简史　1.2 SQL Server 2000简介　1.3 建立数据库连接系统　1.4 数据存取模型　1.5 小结第2章 SQL Server数据库的组成　2.1 数据库对象概述　2.2 SQL Server的数据类型　2.3 SQL Server的对象标识符　2.4 小结第3章 实用工具　3.1 联机丛书　3.2 客户和服务器网络实用工具　3.3 企业管理器　3.4 数据转换服务（DTS）　3.5 大容量拷贝程序　3.6 MS DTC管理控制台　3.7 SQL Server Profller　3.8 查询分析器　3.9 0SQL　3.10 服务管理器　3.11 sqlmaim工具　3.12 小结第4章 T-SQL基础语句　4.1 最基本的SELECT语句　4.2 INSERT语句　4.3 用UPDATE语句更新数据　4.4 DELETE语句　4.5 小结第5章 联接表　5.1 联接　5.2 内部联接　5.3 外部联接　5.4 完全联接　5.5 交叉联接　5.6 探讨联接的替代语法　5.7 联合　5.8 小结第6章 创建和修改表　6.1 SQL Server的对象名　6.2 CREATE语句　6.3 ALTER语句　6.4 DROP语句　6.5 使用GUI工具　6.6 小结第7章 约束　7.1 约束类型　7.2 约束名　7.3 键约束　7.4 CHECK约束　7.5 默认约束　7.6 禁用约束　7.7 规则和默认值　7.8 维护数据完整性的触发器　7.9 比较　7.10 小结第8章 视图　8.1 简单视图　8.2 视图作为过滤器　8.3 更复杂的视图　8.4 利用T-SQL编辑视图　8.5 删除视图　8.6 在EM中创建和编辑视图　8.7 审核　8.8 保护代码——加密视图　8.9 架构绑定　8.10 使用VIEW METADATA　8.11 索引视图　8.12 小结第9章 脚本和批处理　9.1 编写脚本的基础　9.2 批处理　9.3 OSQL　9.4 动态SQL　9.5 EXEC的限制　9.5 小结第10章 存储过程　10.1 创建存储过程　10.2 利用ALTER改变存储过程　10.3 删除存储过程　10.4 参数化　10.5 流控制语句　10.6 存储过程的返回值　10.7 异常处理　10.8 过程的用途　10.9 扩展的存储过程(XPs)　10.10 系统存储过程　10.11 递归　10.12 调试　10.13 小结第11章 用户自定义函数　11.1 UDF的基本概念　11.2 返回标量值的UDF　11.3 返回表的UDF　11.4 理解确定论　11.5“系统”函数　11.6 小结第12章 触发器　12.1 触发器定义HECK　12.2 使用触发器维护引用的完整性规则　12.3 使用触发器维护数据的完整性规则　12.4 触发器的其他常见用途　12.5 其他触发器问题　12.6 INSTEAD OF触发器　12.7 性能考虑　12.8 删除触发器　12.9 调试触发器　12.10 小结第13章 SQL游标　13.1 游标的定义　13.2 游标的范围　13.3 游标类型和扩展声明语法　13.4 用FETCH语句操作游标　13.5 在游标中改变数据　13.6 小结附录A 用WMI编写管理函数附录B 微软数据转换服务包对象库参考

第一图书网, tushu007.com

<<游戏情感设计>>

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