第一图书网, tushu007.com

<<C#语言学习利器>>

图书基本信息

书名：<<C#语言学习利器>>

13位ISBN编号：9787508445311

10位ISBN编号：7508445317

出版时间：2007-4

出版时间：水利水电

作者：周凤英

页数：348

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

内容概要

《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》是“万水编程革命系列”的第四本，把机器人设计与C#语言巧妙结合起来，让读者在躲避子弹、前进后退中全面掌握C#语言的变量、函数、数组、集合、类、对象、继承、多态、接口、文件流等各个要素。
《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》由浅入深，侧重于C#的特性与机器人代码的实现。
随着C#水平和机器人策略能力的提高，《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》最后还介绍了人工智能及一些极具创意的机器人的C设计。
《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》章节设计合理，符合人脑思维定式，更易掌握各知识点。
首先定出章节学习目标与任务，其次分析任务，穿插C#知识与机器人策略，并用代码实现，然后在任务的基础上进行知识点扩展，最后对各章节总结要点，并给出练习。
《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》是编程爱好者、大中专学生加快学习的福音，更是计算机老师教学的强有力工具。
《C#语言学习利器：AL-CODE坦克机器人》可作为高等院校、高职高专、培训机构的正式教材。
AI-CODE已经被部分院校作为教学辅助软件使用。
AI-CODE必将改变传统教学，引领新的编程革命。

书籍目录

前言第一部分 基础篇第1章 C#平台与Al-CODE概述1.1 教育理念1.1.1 传统教育1.1.2 游戏教育理念1.1.3 游戏化学习1.2 机器人编程游戏历史1.2.1 AI-CODE的诞生和发展1.2.2 AI-CODE游戏教育系统简介1.2.3 AI-CODE两大主题1.3 什么是程序和算法1.3.1 面向对象程序设计思想1.3.2 什么是.NET1.3.3 C#语言简介、起源1.3.4 C#语言的特点1.3.5 C#平台、环境说明1.3.6 C#与Java语言的异同1.4 快速体验1.4.1 下载、安装我的AI-CODE1.4.2 我的快乐竞技之旅1.4.3 虚拟机器人运作平台——AIROBO1.4.4 图形编辑器——机器人快车1.4.5 代码编辑器——CodeCanvas第2章 Al-CODE的数学与物理知识2.1 数学知识2.1.1 坐标系统2.1.2 三角几何学与方向2.1.3 离散数学2.1.4 数学函数2.2 物理知识2.2.1 机器人解剖2.2.2 机器人速度、距离、力2.2.3 子弹能量、热、速度2.2.4 Force与动量守恒定理2.3 基本参数2.3.1 系统时钟2.3.2 其他辅助参数第3章 图形编程——快速步入程序之门3.1 学习目标与任务3.2 机器人快车概述3.2.1 机器人快车的安装与卸载3.2.2 机器人快车简介3.2.3 流程模块拖拉编程3.3 向战场中央靠拢机器人3.4 机器人快车函数封装3.5 小结与练习第4章 我的第一个C#机器人4.1 学习目标与任务4.2 设置visuaI Studio.NET开发环境4.3 机器人开发4.3.1 AI-CODE开发目录设置4.3.2 创建First机器人4.3.3 机器人名称与名字空间4.4 FirstRobot结构解析4.4.1 Action与OnTick处理函数4.4.2 常用函数4.5 初识对象、类与继承4.5.1 面向对象思想4.5.2 First类及AI-TANK类图4.6 知识扩展4.6.1 关键字与注释码4.6.2 经典例子机器人说明4.6.3 C#程序结构4.7 小结与练习第二部分 中级篇第5章 基本运动与C#语言基础第6章 基本瞄准与函数第三部分 高级篇第7章 战争情报员与数组、集合第8章 对象、类实现避弹、避墙第9章 继承、多态实现高级机器人第10章 战略合成与C#接口、抽象第11章 机器人异常调试第12章 团队作战实现第13章 高级调试与绘图机器人第四部分 专家篇第14章 智能机器人第15章 联赛系统、XML与内部机制第16章 Al-CODE外传附录1 章节机器人对照表附录2 知识点参考文献

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