

## <<C#面向对象程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C#面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787111300564

10位ISBN编号：7111300564

出版时间：2010-5

出版时间：机械工业出版社

作者：王晶晶 编

页数：246

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>

## &lt;&lt;C#面向对象程序设计&gt;&gt;

## 前言

随着.NET Framework 2.0的发布,微软公司推出的新一代软件开发工具Visual Studio 2005备受行业的关注,从而迎来了应用程序开发的新时代。

于是,c#及相关的.NET Framework开发环境成为备受推崇的新技术之一,越来越多的软件开发人员开始学习该技术,高等学校也将c#作为计算机专业重要的语言课程。

本书结构清晰,内容详实,案例丰富,讲解透彻,可作为高职高专计算机专业程序设计的教材。本书以实际工作过程中所需要的知识和技能为出发点,注重知识的过渡与衔接,精心设计实例,强化学生的动手能力,提高学生的专业技能。

本书共分为11章,从基本概念和实际应用出发,由浅入深、循序渐进地讲述了c#语言基础语法、结构化程序设计、面向对象程序设计、Windows应用程序开发和ADO.NET访问数据库等内容,每一部分结合典型实例,让学生在学的过程中动手操作,在学好理论知识的同时强化专业技能训练,最后又通过学生信息管理系统这一综合实例,讲述了使用c#开发信息系统的过程和技术。

学习完本书,学生能够掌握c#的基本知识和技术,并能编写Windows桌面应用程序。

本书的结构安排如下: 第1章c#概述,介绍了c#的发展和特点,Visual Studio 2005集成开发环境及运用该S-具开发简单的控制台应用程序和Windows应用程序。

第2章数据类型、运算符与表达式,介绍了c#中数据类型、类型转换的规则和语法及运算符与表达式。

第3章结构化程序设计,介绍了结构化程序设计中3种基本结构:顺序结构、选择结构和循环结构。

第4章 面向对象编程基础,介绍了面向对象编程的基本概念,包括:类和对象的定义、构造函数与析构函数、this关键字、属性、方法、静态和实例成员。

第5章继承、多态与接口,介绍了继承、多态性、抽象类和抽象方法、接口。

第6章委托、事件及异常处理,介绍了委托、事件和异常处理。

第7章Windows程序开发基础,介绍了Windows应用程序中所用到的控件及其属性和方法、事件处理等。

第8章Windows Forms高级应用,介绍了菜单栏、工具栏、状态栏和MDI应用程序。

第9章 文件与通用对话框,介绍了文件与目录管理、文件的读和写及通用对话框。

第10章ADO.NET访问数据库,介绍了ADO.NET技术、访问数据库的步骤及常用的ADO.NET对象的属性和方法。

第11章 学生信息管理系统开发,介绍了系统开发的整个过程,包括系统分析、详细设计、系统实现和部署应用程序。

## <<C#面向对象程序设计>>

### 内容概要

本书结合了高职高专教育的特点，系统讲解了C#语言及其程序设计过程。全书共分为11章，从基本概念和实际应用出发，由浅入深、循序渐进地讲述了C#语言基础语法、结构化程序设计、面向对象程序设计、Windows应用程序开发和ADO.NET访问数据库等内容，每一部分结合典型实例，让学生在学的过程中动手操作，在学好理论知识的同时强化专业技能训练，最后又通过学生信息管理系统这一综合实例，讲述了使用C#开发信息管理系统的过程和技术。

本书既可作为高职高专院校计算机及相关专业的教材，也可作为广大工程技术人员及计算机爱好者的参考用书。

# <<C#面向对象程序设计>>

## 书籍目录

前言

第1章 C#概述

1.1 C#的发展

1.2 C#的特点

1.3 C#能编写的应用程序

1.4 开发工具

1.5 控制台应用程序

1.6 可视化程序开发初探

习题1

第2章 数据类型、运算符与表达式

2.1 数据类型

2.2 类型转换

2.3 运算符和表达式

习题2

第3章 结构化程序设计

3.1 顺序结构

3.2 选择结构

3.3 循环结构

3.4 数组

习题3

第4章 面向对象编程基础

4.1 类与对象

4.2 构造函数与析构函数

4.3 this关键字

4.4 属性

4.5 方法

4.6 静态和实例类成员

习题4

第5章 继承、多态与接口

5.1 继承

5.2 多态性

5.3 抽象类和抽象方法

5.4 接口

习题

第6章 委托、事件及异常处理

6.1 委托

6.2 事件

6.3 异常处理

习题

第7章 Windows程序开发基础

第8章 Windows Forms高级应用

第9章 文件与通用对话框

第10章 ADO.NET访问数据库

第11章 学生信息管理系统开发

附录

## <<C#面向对象程序设计>>

参考文献

## &lt;&lt;C#面向对象程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

11.2详细设计 11.2.1三层结构 在软件体系结构中，分层结构是最重要的一种结构。一个好的应用程序模式，不仅可以方便软件的开发与维护，而且可以保证系统的性能。下面就微软推荐的三层结构给以简要介绍。

在中小型应用程序开发中，备受推崇的是三层结构模式。三层结构模式是指将应用程序的体系结构划分为表示层、业务层和数据层。

(1) 表示层：显示数据和接受用户输入的数据，仅提供应用程序与用户进行交互的界面。

(2) 业务层：实现应用程序的业务功能，通过封装好的方法对数据层提供的数据进行业务处理，并将处理好的结果传送给表示层。

业务层是表示层和数据层的桥梁，表示层调用业务层的方法，而业务层接受数据层返回的结果。

(3) 数据层：与数据库直接进行操作，实现数据的保存和读取操作。

在三层模式中，表示层和业务层均不包含任何对数据库直接操作的代码，客户端必须通过业务层才能访问数据层，从而避免用户直接操作数据层，保证了数据的安全性。

另外，由于表示层、业务层和数据层完全分离，当用户界面或数据库发生变化时，不需要对系统进行重新开发，只需要在现有系统的基础上做简单调整即可，降低了开发和维护的成本。

表示层、业务层和数据层之间的关系如图11-2所示。

## <<C#面向对象程序设计>>

### 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>