

## <<C#程序设计实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787115238184

10位ISBN编号：7115238189

出版时间：2010-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：徐少波 等编著

页数：314

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#程序设计实例教程&gt;&gt;

## 前言

C 是.NET的核心开发语言，它是一种安全的、稳定的、简单的、优雅的，由C和C++衍生出来的面向对象的编程语言。

它在继承C和C++强大功能的同时去掉了一些它们的复杂特性（如没有宏和模板，不允许多重继承等），它像Java一样语法简洁，像VB一样使用简单，像C++一样功能强大，以其强大的操作能力、优雅的语法风格、创新的语言特性和便捷的面向组件编程的支持成为.NET开发的首选语言。

Visual Studio.NET是基于.NET平台的可视化开发环境，它的风格与Microsoft Office十分接近。

智能化代码助手、可视化设计器、强劲的调试器等使程序员的工作快速而高效。

解决方案管理器、良好的程序发布升级功能等则使程序员可开发出企业级应用程序。

目前关于.NET方面的有关书籍非常多，好书也很多，但适合作为高职教材的书并不多。

以面向工作过程为指导思想的书更是少见。

随着高等职业教育的不断发展与创新，教学内容的改革迫在眉睫，探索工学结合的教材的编写出版已刻不容缓，为此我们编写了本书，以适应当前高职教育改革的需要。

本书作者长期从事C、C++、C 的教学实践工作，同时又是一个开发团队，有着丰富的软件开发经验。

本书立足于高职教育特色，基于工作过程导向的教学模式，针对计算机应用型人才培养目标和高职教育特点，正确处理理论知识与技术应用之间的关系。

在保证理论知识够用的前提下，强调对学习者实际操作能力的培养和训练。

本书基于书店管理系统共设置了11章的学习情境：第1章交代了书店管理系统的需求提出、系统的展示、关于项目开发环境的准备3部分内容；第2章介绍工具的使用；第3章~第8章将书店管理系统的主要功能分解，并保持独立性，创建子学习情境，逐步拓展学习领域；第10章、第11章作为本书的选学部分，简要介绍C 中的网络编程技术、Office文档访问技术，帮助学生拓展自己的知识结构。

## <<C#程序设计实例教程>>

### 内容概要

全书基于书店管理系统而设置了11章的学习情境，从最基本的程序设计基础知识开始，介绍了在.net平台vs 2008集成环境中使用c#进行信息处理软件开发的知识，具体包括书店管理系统案例引入、开发环境简介、c#语言基础、程序流程控制、窗体设计、ado组件方式数据访问、可视化方式数据访问、linq代码方式数据访问、大案例项目的详细实施，网络编程技术、office文档数据处理等，并根据每章的具体内容安排了相应的习题及实践环节。

本书学习情景设置合理，论述深入浅出，实用性强，突出对基本理论、基本技能的掌握和技术应用能力的培养，力求使学生的技能在学习情境的深入和拓展中得到不断提高，从而达到高职教育的教学目标。

本书可作为高职院校的计算机类专业或其他相关专业的教材，也可作培训教材和编程入门参考书。

## &lt;&lt;C#程序设计实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 学习情境：书店管理系统	1.1 学习情境引入	1.2 基本知识1：项目开发环境	第2章
学习情境：windows应用程序	2.1 学习情景引入	2.2 基本知识1：类与对象	2.3 基本
知识2：命名空间	2.4 基本知识3：c#窗体程序项目的各类文件	2.5 拓展：使用帮助	第3章
学习情境：书店营业额统计	3.1 学习情景引入	3.2 基本知识1：基本数据类型	3.3
基本知识2：复杂数据类型	3.4 基本知识3：值类型与引用类型	3.5 基本知识4：运算符与表	
达式	3.6 决策与计划	3.7 实施：实现书店营业额的统计	3.8 检查与评价
3.9 训	3.10 拓展	第4章 学习情境：书店应收账款的统计	4.1 学习情境引入
4.2 基本知	4.3 基本知识2：循环结构	4.4 决策与计划	4.5 实施
4.6 检查与评	4.7 训练	4.8 拓展：异常处理	第5章 学习情境：书店管理系统界面设计
5.1 学	5.2 基本知识1：控件类	5.3 基本知识2：form类	5.4 基本知识3：基本控
5.5 基本知	5.6 基本知识4：菜单相关控件	5.7 决策与计划	5.8 实施：实现书店管理系统界面设计
5.9 检查与评价	5.10 训练	第6章 学习情境	
：ado组件实现大案例数据访问	6.1 学习情境引入	6.2 基本知识1：ado.net 3.0概述	6.3
基本知识2：使用datareader访问数据库	6.4 基本知识3：使用dataset的数据库应用程序	6.5	
6.6 决策与计划	6.7 实施	6.8 检查与评价	6.9 训练
第7章 学习情境：可视化方式实现	7.1 学习情境引入	7.2 基本知识1：简单的数据访问	7.3 基本知识2
大案例数据操作	7.4 决策与计划	7.5 实施	7.6 检查与评价
7.7 训练	7.8 拓展：安装与部署	第8章 学习情境：linq代码实现大案例数据操作	8.1 学习情境引入
8.2 基本知	8.3 基本知识2：linq to sql	8.4 基本知识3：linq to dataset	8.5 决策与计划
8.6 实施	8.7 检查与评价	8.8 训练	第9章 学习情境：书店管理系统实现
9.1 决	9.2 实施1：登录界面和主窗体	9.3 实施2：采购管理	9.4 实施3：销售管理
9.5 实施4：仓储管理	9.6 实施5：财务管理	9.7 实施6：系统管理	9.8 检查与评
9.9 检查与评	9.9 拓展：安装与部署	第10章 学习情境：书店内部即时通信系统	10.1 学习情境引入
10.2 基本知	10.2 基本知识1：.net的套接字接口编程技术概述	10.3 基本知识2：多线程技术	10.4
10.5 决策与计划	10.5 实施	10.6 检查与评价	第11章 学习情境：书店管理系统数据的导入与
11.1 学	11.1 学习情境引入	11.2 基本知识1：使用c#创建excel文档	11.3 基本知识：使
11.4 决	11.4 决策与计划	11.5 实施	11.6 检查与评价
附录 书店管理系统数据			结构

## &lt;&lt;C#程序设计实例教程&gt;&gt;

## 章节摘录

图1-22所示窗口客户区的左部，“工具箱”面板上有若干选项卡，如“公共控件”和“数据”选项卡。

每个选项卡上显示.NET基类库提供的一些对象，可以直接拖放这些对象到窗体设计器选项卡，这是在项目设计期使用.NET对象的可视化方式，另外也可以通过在代码编辑器选项卡中编写代码的方式使用它们。

如果是在程序的运行期才需要使用这样的对象，那就只能使用代码的方式。

实际上拖放这些对象到窗体设计器选项卡后，IDE将自动生成相关代码并维护这些代码。

若当前显示的是代码编辑器选项卡而不是窗体设计器选项卡，则“工具箱”面板上不显示这些对象。

根据项目的不同，“工具箱”面板上显示的对象也不同。

#### (4) “属性”面板。

图1.22所示窗口客户区的右下部，“属性”面板用来设置窗体设计器选项卡中的对象的属性值。

这是在设计期设置对象属性值的可视化方式，也可以通过代码方式修改对象属性。

同样的，在运行期才能确定的属性值，只能用代码方式修改。

控件对象的事件在“属性”面板中只需双击就可以建立事件委托，并自动转入代码编辑器选项卡，有关概念和操作方法请参见后续章节。

“属性”面板顶部是一个下拉列表框，可以选择属性表所属的对象。

新用户常常会忽视“属性”面板显示的是什么对象的属性，从而为错误的对象建立了事件委托。

## <<C#程序设计实例教程>>

### 编辑推荐

《C#程序设计实例教程》双师型创作团队，学做练融为一体，介绍前沿开发技术，应用LINQ查询，模拟真实开发环境，培养职业技能素质。

## <<C#程序设计实例教程>>

### 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>