

<<C# 3.0面向对象编程>>

图书基本信息

书名：<<C# 3.0面向对象编程>>

13位ISBN编号：9787302209539

10位ISBN编号：7302209537

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：普德姆

页数：445

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>

<<C# 3.0面向对象编程>>

前言

在过去25年中，我编写了15本书籍，这些书籍涉及各种编程主题。

为什么要编写如此多的编程书籍？

是否是一开始写得不好？

事实并非如此。

在25年前编写第一本书籍时，面向对象编程(OOP)这一概念还很不明朗，大多数人不了解它。

与其他人一样，我花费不少精力研究OOP后才了解到OOP的真谛。

并且，我知道很多人仍然对OOP缺乏了解。

每次上编程课时，我都会尽量采用更新更好的方式来讲解课程内容。

如果环视整个教室并发现同学们都静静地坐着，那么我就会自我反省，并且尝试用其他方法介绍正在讲述的概念。

我教授的每一堂课都会对教与学提出新的观点。

我常常会更换教学示例和讲解编程概念的技巧，我在多年后又回来教书的原因之一就是我怀念那段不断摸索学习的经历。

虽然我编写的一些书籍是关于其他语言而非C#语言，但是这些书籍同样丰富了我作为教师的经验。

只有在掌握一些不尽完美的语言之后，才能体会到某种语言的优点和弱点。

编程语言不断地发展这一事实说明了如下观点：我肯定不是唯一仍然在学习的人。

目前绝对可以确信的一件事情是：今天学到的任何知识在将来都有可能过时。

也许您应该询问自己的真正问题是，我为什么要购买这本书籍，而不是购买其他人编写的书籍？购买我所编写书籍的原因肯定有很多，但是真正使我编写的书籍在众多同类书籍中脱颖而出的原因只有一个。

我绝不怀疑一些程序员可以编写更好的代码。

当拥有自己的软件公司时，我最优秀的程序员Tim编写的代码就比我好，他是一名非常出色的程序员。

但是，如果要想让Tim说明这些代码，他就会手足无措。

本书不同于其他书籍：我尝试使用各种技术。

示例和方法来向数千名学生介绍各种编程概念。

我知道什么方法有效，什么方法无效。

我遇到过很多令人头痛的问题，并且将它们改造成能够帮助学生在课堂上领悟所学知识的示例。

毫无疑问，虽然如今有诸多作者。

出色的编码人员，但是他们没有遭遇过令人头痛的示例，所以教导的方法完全不起作用。

适合您的方法未必适合其他人。

会编写优秀的示例不等于会编写优秀的书籍。

<<C# 3.0面向对象编程>>

内容概要

无论您是要开发桌面、分布式、Web 还是移动应用程序，C# 几乎能处理任何这些编程任务。

本书带您领略这种健壮的面向对象编程语言（OOP），帮助您快速入门。

本书由经验丰富的教师编写，将教学与内行编码完美地结合在一起。

本书也给出了在为应用程序编写代码时经常会遇到的各种问题，帮助您避免这些问题。

本书开头以非编程语言的方式介绍了OOP，并探索了在C#中如何看待对象。

然后逐渐引入新的编程概念以及C#提供的工具集。

通过每一章中包括的常见的、容易理解的习题，您将深入挖掘并开始应用这些概念。

学习完本书后，您将可以编写自己设计的复杂OOP程序。

本书主要内容 C# 语法与OOP 的概念 设计与编写遵循安全编程惯例的C# 程序的方式
利用语句重复与程序循环的提示 构建和实现自己的类的技术 经过试验的正确的编
程技巧，包括从设计基础到调试辅助的一切内容 使用磁盘数据文件和数据库存储数据的方式

<<C# 3.0面向对象编程>>

作者简介

在20世纪60年代，当Jack Purdum博士还是一名硕士研究生时，他就使用IBM 360大型机开始了他的编程生涯。

在20世纪70年代中期，他开始对微型计算机的软件开发感兴趣，并于1977年创办了自，己的软件开发公司(Ecosof, Inc.)，该公司的主要产品是一种统计信息程序包(Microstat)。

Pu

<<C# 3.0面向对象编程>>

书籍目录

第 部分 C# 入门	第1章 安装C#	1.1 面向对象编程(OOP)简史	1.2 安装C#	1.2.1 下
载C# Express	1.2.2 安装C# Express	1.3 使用C# Express编写测试程序	1.3.1 创建项目	
	1.3.2 C#集成开发环境	1.3.3 向Windows窗体中添加对象	1.3.4 运行程序	1.4 小结
第2章 对象	2.1 对象	2.1.1 对象在日常生活中的使用	2.1.2 使用的属性和方法的数量	
	2.1.3 定义类之后的工作	2.2 开发程序计划	2.3 使用对象创建简单的应用程序	2.4 使
用C#实现程序计划	2.4.1 向项目中添加程序引用	2.4.2 向项目中添加新条目	2.4.3 设	
置项目属性	2.4.4 向frmMain对象中添加对象	2.4.5 为处理步骤添加程序代码	2.4.6 构	
造用户界面对象	2.4.7 btnDisplayOutput单击事件代码	2.4.8 分析btnDisplayOutput单击事件		
代码	2.5 小结	第 部分 C# 语法	第3章 数据类型	3.1 整型数据类型
的取值范围	3.1.2 使用各种整数的场合	3.1.3 创建新项目的步骤序列	3.1.4 设计用户	
界面	3.1.5 处理步骤的代码	3.1.6 变量命名规则和约定	3.1.7 使用TryParse()方法	
	3.1.8 浮点数据类型	3.1.9 浮点的精度	3.1.10 使用各种浮点数据类型的场合	3.2 货
币值：decimal数据类型	3.3 Boolean数据类型	3.4 小结	3.5 习题	第4章 理解C#语句
第5章 引用数据类型	第6章 在代码中制定决策	第7章 使用循环重复语句	第8章 数组	第 部分
写自己的类	第9章 设计类	第10章 设计与编写自定义类	第12章 泛型	第 部分 存储数据
使用磁盘数据文件	第14章 使用数据库	第15章 继承与多态	附录 习题答案	第13章

<<C# 3.0面向对象编程>>

章节摘录

第 部分C#入门 第1章安装C# 1.1 面向对象编程 (ooP) 简史 许多人认为OOP产生于20世纪80年代, 其产生过程是Bjame Stroustrup通过创建C++语言将c语言带入面向对象领域。实际上, 最早的两种面向对象编程语言是SIMULA I (1962年) 和Simula 67 (1967年)。Simula语言由Ole.John Dahl和Kristen Nyaard在挪威首都奥斯陆的“挪威计算中心”创建。虽然较早的Simula语言已经具有了OOP的大部分优点, 但直到C++在20世纪90年代的普及, OOP才得到了蓬勃发展。

C语言是c++的父语言。

人们经常说C语言的功能强大到可以独立完成开发工作, 而C++语言则在此基础上更进一步, 具备更为强大的功能。

大多数开发人员承认C++语言是一种功能非常强大的语言, 如今该语言仍然被广泛使用。

然而, 它的这种强大功能也带来了大量复杂性。

语言开发人员希望使用一种更为简单而且简化的语言进行OOP开发。

OOP发展的下一步始于1991年1月, 当时James Goslin9、Bill Joy、Patrick Naughton、Mike Sheradin与科罗拉多州阿斯彭市遇到的其他几位开发人员正在讨论Stealth Project的思想。

这个小组希望开发一种能够集中进行控制并通过手持设备进行编程的智能电子设备。

他们认为OOP是开发语言的正确发展方向, C++没有能力承担这一工作。

他们的研究成果就是Oak编程语言, 该语言最终演变成Java语言 (必须将Oak改成其他名称, 因为这个小组发现已经有一种语言采用了该名称)。

由于Internet发展的驱动, Java迅速变成一种普及语言。

Web和Java的迅速发展原因是: 在Web上运行Java程序所需的“组件”很快成为各种Web浏览器的必备组件。

由于Java对Web功能的改进, Web得到了飞速发展。

<<C# 3.0面向对象编程>>

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>