

<<C#典型模块与项目实战大全>>

图书基本信息

书名：<<C#典型模块与项目实战大全>>

13位ISBN编号：9787302261544

10位ISBN编号：7302261547

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：丁士锋

页数：703

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#典型模块与项目实战大全>>

### 内容概要

本书以实战开发为原则，以.net和c# 4.0应用程序及项目开发为主线，通过.net平台开发中常见的13个典型模块和3个完整的项目案例，深入介绍silverlight、wpf、wcf、asp.net mvc、asp.net、entity framework、linq、windows forms、windows服务等.net框架的应用；同时深入浅出地介绍了.net ria开发模型、mvvm框架在企业开发中的应用、wpf用户界面高级开发技术、.net分层架构在wpf应用程序中的实际应用、各种设计模式在实际项目中的使用。

本书附带1张dvd光盘，内容为本书的多媒体教学视频及本书所涉及的源代码。

本书共18章，分为3篇，涵盖的主要内容有c# 4.0语法精深解析、silverlight与reportviewer报表查看模块、xml阅读器模块、silverlight可拖放的文件管理模块、wpf版推箱子和俄罗斯方块游戏、图书阅读器、wpf多媒体管理工具、wcf聊天程序、文件夹同步服务程序、图片浏览器、安全删除管理工具、电子商务网站、学生管理系统及任务管理系统等。

本书内容丰富，实例典型，实用性强，适合各个层次想要学习c#和.net 4.0开发技术的人员阅读。尤其适合有一定.net基础，同时又想深入理解.net各种框架在实际项目中应用的人员阅读。

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

### 作者简介

丁士锋毕业于国防科技大学。  
现任世界500强某卫星通信设备公司的高级架构师。  
从事.NET项目开发8年，熟悉.NET平台的各种框架，擅长SQL Server、Oracle和IBM DB2等数据库技术。  
先后参与开发了多个大型跨国公司企业的信息管理系统、跨区域制造行业ERP管理系统、大型分布式架构开发平台等项目，承担项目分析、项目设计和项目维护等多项工作。

书籍目录

第1篇 c#项目开发基础

第1章 .net 4.0体系结构

教学视频：28分钟

1.1 c#与.net的关系

1.1.1 .net framework 4.0简介

1.1.2 linq语言集成查询

1.1.3 wpf表现层技术简介

1.1.4 wcf通信层技术简介

1.1.5 wf workflow基础简介

1.1.6 windows cardspace技术简介

1.2 公共语言运行时

1.2.1 通用语言基础架构cli

1.2.2 clr的作用

1.3 c# 4.0的新增特性

1.3.1 c# 4.0面向对象编程简介

1.3.2 强数据类型

1.3.3 动态类型绑定

1.3.4 泛型类型的协变 ( covariant ) 和逆变 ( contravariant )

1.3.5 命名参数和可选参数

1.4 使用visual studio 2010集成化开发环境

1.4.1 visual studio 2010的新增特性

1.4.2 开始页面

1.4.3 多目标支持的新增对话框

1.4.4 可视化设计类

1.4.5 增强的扩展管理器

1.5 小结

第2章 c# 4.0语法精深解析

教学视频：26分钟

2.1 数据类型

2.1.1 值类型

2.1.2 引用类型

2.1.3 可空类型

2.1.4 隐式类型

2.1.5 枚举类型

2.1.6 结构类型

2.2 类、命名空间和程序集

2.2.1 命名空间

2.2.2 程序集

2.2.3 类和对象

2.3 继承和多态

2.3.1 继承的原理

2.3.2 多态的实现

2.4 方法和函数

2.4.1 方法和函数的定义

2.4.2 方法的参数

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

- 2.4.3 方法的重载
- 2.4.4 静态方法
- 2.5 泛型与集合
  - 2.5.1 .net提供的集合类型
  - 2.5.2 什么是泛型
  - 2.5.3 .net泛型集合类
- 2.6 小结

### 第2篇 典型模块开发

#### 第3章 silverlight报表查看模块 ( silverlight 4与reportviewer开发报表应用 )

教学视频：43分钟

- 3.1 报表查看模块概述
  - 3.1.1 microsoft reportviewer控件简介
  - 3.1.2 报表查看器模块预览
- 3.2 model与viewmodel层的实现
  - 3.2.1 实现调用web服务的model层
  - 3.2.2 异步调用web服务
  - 3.2.3 视图模型viewmodel
  - 3.2.4 设置服务器端报表路径
  - 3.2.5 viewmodel中的propertychanged属性变更事件
- 3.3 silverlight用户界面功能的实现
  - 3.3.1 使用blend 4创建silverlight用户主界面
  - 3.3.2 绑定按钮事件到viewmodel
  - 3.3.3 设置性别选择的combobox控件
  - 3.3.4 使用fluid ui实现飞行的人员信息效果
  - 3.3.5 实现htmlpopupwindow类
  - 3.3.6 实现rangeslider用户控件
  - 3.3.7 在rangeslider中使用slider控件
- 3.4 实现asp.net web服务与报表
  - 3.4.1 定义asp.net web服务
  - 3.4.2 创建rdlc报表
  - 3.4.3 使用reportviewer报表查看器控件
  - 3.4.4 定制报表的输出
  - 3.4.5 输出报表为pdf文件
  - 3.4.6 使用linq 搜索数据
  - 3.4.7 将linq查询转换为datatable对象
  - 3.4.8 用showreportviewer显示报表页面
- 3.5 关键技术讲解
  - 3.5.1 理解reportviewer控件
  - 3.5.2 在silverlight客户端控制浏览器
- 3.6 小结

#### 第4章 实现xml阅读器 ( visual studio风格的用户界面 )

教学视频：27分钟

- 4.1 xml阅读器概述
  - 4.1.1 visual studio风格的用户界面概述
  - 4.1.2 大容量xml文件的读取
  - 4.1.3 xml阅读器预览
- 4.2 visual studio风格的用户界面实现

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

- 4.2.1 可停靠的主界面设计
- 4.2.2 支持拖放的子窗口
- 4.2.3 限制子窗口的停放位置
- 4.2.4 保存和加载主窗体状态
- 4.2.5 实现文件拖放效果
- 4.3 快速xml阅读查看界面实现
  - 4.3.1 实现可停靠的文档界面
  - 4.3.2 使用多线程加载xml文档
  - 4.3.3 实现文档显示与加载同步进行
  - 4.3.4 计算虚拟滚动条的显示位置
  - 4.3.5 实现xml的打印与打印预览功能
  - 4.3.6 多线程搜索功能的实现
  - 4.3.7 关联多线程搜索事件
- 4.4 实现xml读取与分析的核心功能
  - 4.4.1 实现quickxmlreader类
  - 4.4.2 实现xml快速读取类quickstreamreader
  - 4.4.3 快速搜索类quickxmlsearch的实现
- 4.5 深入理解dockpanel控件
- 4.6 小结
- 第5章 可拖放文件管理模块 (silverlight 4和mvvm模式应用)
  - 教学视频：38分钟
  - 5.1 mvvm简介
    - 5.1.1 mvvm的实现方式
    - 5.1.2 filemanager的系统结构
  - 5.2 创建asp.net web项目
    - 5.2.1 实现文件上传实体类
    - 5.2.2 实现文件上传功能
    - 5.2.3 实现文件上传http扩展
    - 5.2.4 实现文件下载功能
    - 5.2.5 创建web服务获取文件列表
  - 5.3 使用mvvm模式开发silverlight客户端
    - 5.3.1 实现icommand接口
    - 5.3.2 实现model模型
    - 5.3.3 实现viewmodel模型
    - 5.3.4 在viewmodel中实现文件拖放功能
  - 5.4 用户界面功能实现
    - 5.4.1 使用blend 4构建主用户界面
    - 5.4.2 创建文件拖放效果
  - 5.5 关键技术讲解
    - 5.5.1 再议mvvm模式
    - 5.5.2 expression blend 4功能介绍
  - 5.6 小结
- 第6章 网络视频播放器 (silverlight多媒体技术)
  - 教学视频：18分钟
  - 6.1 silverlight多媒体简介
    - 6.1.1 mediaelement元素的使用
    - 6.1.2 expression encoder概述

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 6.2 实现model和viewmodel
    - 6.2.1 实现获取文件列表的web服务
    - 6.2.2 实现model模型
    - 6.2.3 实现viewmodel模型
    - 6.2.4 操纵mediaelement实现视频控制
    - 6.2.5 设置mediaelement的全屏播放
  - 6.3 使用expression blend 4设计ui
    - 6.3.1 播放界面设计
    - 6.3.2 绑定mediaelement到viewmodel中的属性和命令
    - 6.3.3 绑定其他ui元素到viewmodel中
  - 6.4 关键技术讲解
    - 6.4.1 关于rx framework
    - 6.4.2 viewmodel中的command详解
  - 6.5 小结
- 第7章 再造俄罗斯方块（用silverlight开发游戏）  
教学视频：59分钟
- 7.1 silverlight游戏架构设计
    - 7.1.1 游戏运行原理
    - 7.1.2 基于silverlight的游戏架构设计
    - 7.1.3 游戏解决方案项目介绍
  - 7.2 游戏核心功能的实现
    - 7.2.1 方格的设计
    - 7.2.2 形状方块basebricksarray基类的实现
    - 7.2.3 形状方块baseshape基类的实现
    - 7.2.4 方块的旋转功能实现
    - 7.2.5 定制方块字母形状的实现
    - 7.2.6 brickboard容器类的实现
    - 7.2.7 brickboard容器类重载的构造函数
    - 7.2.8 初始化游戏方块与形状
    - 7.2.9 确定方块可放置位置
    - 7.2.10 自动消行功能的实现
    - 7.2.11 处理方块的移动行为
    - 7.2.12 bricksresenter控制器类的实现
  - 7.3 silverlight项目mvvm模式实现
    - 7.3.1 定义iview接口
    - 7.3.2 实现iview接口
    - 7.3.3 显示玩家得分功能实现
    - 7.3.4 实现供ui绑定的属性
    - 7.3.5 实现icommand接口提供命令绑定
  - 7.4 实现ui界面
    - 7.4.1 设置游戏主界面
    - 7.4.2 使用样式和模板定义显示方块
  - 7.5 关键技术讲解
    - 7.5.1 什么是ioc控制反转
    - 7.5.2 理解silverlight样式和模板
  - 7.6 小结
- 第8章 图书阅读器（wpf用户控件技术）

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

教学视频：42分钟

- 8.1 图书阅读器系统架构
    - 8.1.1 使用图书阅读器读书
    - 8.1.2 系统架构设计
    - 8.1.3 项目文件夹介绍
  - 8.2 系统核心类的实现
    - 8.2.1 实现图书目录catalog类
    - 8.2.2 加载书签信息
    - 8.2.3 加载图书封面
    - 8.2.4 多线程图书搜索
    - 8.2.5 保存图书信息
    - 8.2.6 刷新图书列表
    - 8.2.7 定义图书接口ibook
    - 8.2.8 图书基类basebook
    - 8.2.9 图书页面接口ibookitem的定义
    - 8.2.10 实现rar压缩文件格式的图书
    - 8.2.11 多线程提取图书封面
    - 8.2.12 从压缩文件中提取图书
    - 8.2.13 使用缓存提升加载速度
    - 8.2.14 实现缓存管理核心类
    - 8.2.15 实现自定义的异常处理
  - 8.3 设计bookreader用户主界面
    - 8.3.1 设计系统主界面
    - 8.3.2 实现主窗口样式绑定
    - 8.3.3 实现图书列表界面
    - 8.3.4 实现图书阅读界面
  - 8.4 实现用户界面功能
    - 8.4.1 实现工具按钮事件
    - 8.4.2 实现上下文菜单事件处理
    - 8.4.3 创建pageviewer用户控件
    - 8.4.4 pageviewer控件属性定义
    - 8.4.5 定义pageviewer控件路由事件
    - 8.4.6 处理屏幕滚动
    - 8.4.7 控制鼠标滚轮
    - 8.4.8 实现页面拖动效果
    - 8.4.9 创建放大器用户控件
    - 8.4.10 在pageviewer中加载放大器
  - 8.5 关键技术讲解
    - 8.5.1 在wpf中使用多线程
    - 8.5.2 wpf中的事件路由技术
  - 8.6 小结
- 第9章 多媒体管理工具（用wpf打造动感用户界面）
- 教学视频：28分钟
- 9.1 wpf用户界面设计概述
    - 9.1.1 理解wpf用户界面设计
    - 9.1.2 多媒体管理工具使用预览
  - 9.2 使用wpf实现用户界面



## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 9.2.1 实现用户主界面布局
- 9.2.2 实现鼠标拖动效果
- 9.2.3 实现主界面viewmodel
- 9.2.4 实现面包屑管理服务
- 9.2.5 初始化面包屑管理服务
- 9.3 面包屑视图控件的实现
  - 9.3.1 面包屑管理器用户界面的实现
  - 9.3.2 使用转场控件实现转场效果
  - 9.3.3 使用滚动列表控件frictionscrollviewer
  - 9.3.4 定义面包屑管理器用户控件
  - 9.3.5 添加面包屑
  - 9.3.6 移除面包屑
  - 9.3.7 转场特效的具体实现
  - 9.3.8 使用自定义的转换器
  - 9.3.9 实现缩略图面板
- 9.4 实现音乐和图片视图控件
  - 9.4.1 音乐视图控件的布局
  - 9.4.2 用listbox显示音乐信息
  - 9.4.3 音乐视图代码实现
  - 9.4.4 实现图片视图控件
- 9.5 关键技术讲解
  - 9.5.1 理解wpf的依赖属性和附加属性
  - 9.5.2 使用wpf数据模板定义控件呈现
- 9.6 小结
- 第10章 基于wcf的silverlight绘图聊天程序（wcf技术实战）
  - 教学视频：36分钟
  - 10.1 wcf技术概述
    - 10.1.1 wcf技术的开发模型
    - 10.1.2 绘图聊天程序的预览效果
  - 10.2 wcf服务器端功能的设计
    - 10.2.1 定义wcf服务契约
    - 10.2.2 定义wcf回调契约
    - 10.2.3 实现服务契约
    - 10.2.4 客户端注册功能的实现
    - 10.2.5 绘图方法的实现
    - 10.2.6 配置wcf服务器
  - 10.3 silverlight客户端的设计
    - 10.3.1 添加对wcf服务的引用
    - 10.3.2 设计主用户界面
    - 10.3.3 实现用户注册到服务器功能
    - 10.3.4 实现duplexclienthelper服务帮助类
    - 10.3.5 响应notifyreceived事件更新客户端
    - 10.3.6 处理客户端登录事件
    - 10.3.7 实现客户端绘图功能
    - 10.3.8 使用drawingarea类绘图
    - 10.3.9 处理canvas鼠标事件
    - 10.3.10 实现绘图处理代码

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 10.3.11 在多个客户端之间同步绘图数据
- 10.3.12 使用canshhelper类将绘图数据打包
- 10.3.13 使用jsonserializerhelper转换json数据
- 10.3.14 使用客户端回调功能更新绘图板
- 10.3.15 实现聊天记录的发送
- 10.4 关键技术讲解
  - 10.4.1 使用wcf服务的双向通信
  - 10.4.2 理解wcf服务的线程模型
- 10.5 小结
- 第11章 推箱子游戏 (wpf技术实战)
  - 教学视频: 42分钟
  - 11.1 推箱子游戏概述
    - 11.1.1 游戏运行原理
    - 11.1.2 示例游戏效果预览
  - 11.2 基于mvvm的游戏逻辑实现
    - 11.2.1 实现全局控制类game
    - 11.2.2 game类的属性定义
    - 11.2.3 加载游戏关卡
    - 11.2.4 使用synchronizationcontext处理线程同步
    - 11.2.5 设置游戏完成状态
    - 11.2.6 与游戏相关的一些方法
    - 11.2.7 实现关卡类level
    - 11.2.8 使用level类的load()方法加载关卡数据
    - 11.2.9 根据地图构建方块
    - 11.2.10 实现游戏方格对象
    - 11.2.11 更新方块的内容
    - 11.2.12 实现游戏方格内容对象
    - 11.2.13 实现箱子对象
    - 11.2.14 实现移动、跳转和推送方法
    - 11.2.15 command模式的实现
    - 11.2.16 commandmanager类与ui交互
    - 11.2.17 定义actor角色类
    - 11.2.18 实现actor的单步移动操作
    - 11.2.19 实现actor的跳转操作
  - 11.3 实现游戏用户界面
    - 11.3.1 使用expression design设计图案
    - 11.3.2 实现用户主界面
    - 11.3.3 程序启动时加载关卡
    - 11.3.4 更新游戏界面的显示
    - 11.3.5 处理方块单击事件
    - 11.3.6 使用command模式发送命令请求
    - 11.3.7 使用multidatatrigger改变方块外观
  - 11.4 关键技术讲解
    - 11.4.1 理解synchronizationcontext对象
    - 11.4.2 使用样式触发器动态更改控件外观
  - 11.5 小结
- 第12章 文件夹同步服务程序 (wcf和windows服务)

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

教学视频：44分钟

- 12.1 文件夹同步服务程序概述
    - 12.1.1 软件实现的功能
    - 12.1.2 程序使用效果预览
    - 12.1.3 项目文件夹介绍
  - 12.2 实现文件同步核心功能
    - 12.2.1 实现文件夹同步项
    - 12.2.2 文件夹同步项syncitem类
    - 12.2.3 实现后台同步线程
    - 12.2.4 实现文件夹同步项集合对象
    - 12.2.5 实现文件比较对象fileinfoex
    - 12.2.6 实现文件同步操作列表对象
    - 12.2.7 实现文件同步update()方法
    - 12.2.8 实现文件备份操作
    - 12.2.9 实现配置类syncsettings
    - 12.2.10 从xml文件中加载配置文件
    - 12.2.11 将配置保存为xml文件
  - 12.3 文件同步windows服务技术实现
    - 12.3.1 创建windows服务项目
    - 12.3.2 重载onstart服务方法
    - 12.3.3 实现updatethread线程方法
    - 12.3.4 实现服务自安装
  - 12.4 实现使用命名管道的wcf服务
    - 12.4.1 定义和实现服务契约
    - 12.4.2 创建命名管道服务器和客户端
  - 12.5 实现监控和配置项目
    - 12.5.1 用户主界面设计
    - 12.5.2 在主窗口中启动或停止服务
    - 12.5.3 实现配置服务窗口
    - 12.5.4 动态安装和卸载服务功能的实现
    - 12.5.5 保存与删除同步项
    - 12.5.6 实现添加与编辑同步项窗口
    - 12.5.7 使用同步项更新用户界面
    - 12.5.8 验证同步项数据
  - 12.6 关键技术讲解
    - 12.6.1 使用wcf开发命名管道程序
    - 12.6.2 使用程序代码控制windows服务
  - 12.7 小结
- 第13章 安全删除小管家（windows文件管理技术）
- 教学视频：33分钟
- 13.1 安全删除小管家概述
    - 13.1.1 使用sdelete程序安全删除文件
    - 13.1.2 程序使用预览
  - 13.2 程序核心功能实现
    - 13.2.1 使用.net互操作获取文件信息
    - 13.2.2 使用explorerfileinfo类保存文件信息
    - 13.2.3 实现应用程序日志类logger

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 13.2.4 sdelete执行封装类filecleaner
- 13.2.5 调用sdelete执行安全删除
- 13.2.6 用户选项类useroptions的实现
- 13.2.7 保存和加载选项文件
- 13.3 用户界面的实现
  - 13.3.1 实现用户主窗体
  - 13.3.2 初始化树视图
  - 13.3.3 使用.net 4.0 任务和延续任务填充treeview控件
  - 13.3.4 在后台线程更新treeview控件
  - 13.3.5 使用filesystemwatcher监控文件变更
  - 13.3.6 使用并行任务获取文件列表
  - 13.3.7 实现listview文件拖拽操作
  - 13.3.8 安全删除所选择的文件
  - 13.3.9 使用backgroundworker控件异步删除文件
  - 13.3.10 响应backgroundworker控件事件
  - 13.3.11 实现listview的自定义排序
  - 13.3.12 实现单实例应用程序
- 13.4 理解.net 4.0并行编程
- 13.5 小结
- 第14章 账单管理程序 (wpf分层架构实战)
  - 教学视频: 34分钟
  - 14.1 账单管理程序概述
    - 14.1.1 理解软件分层架构
    - 14.1.2 账单管理程序预览
  - 14.2 数据访问层的实现
    - 14.2.1 实现数据访问管理者接口
    - 14.2.2 定义数据访问xml架构
    - 14.2.3 实现数据访问实体类
    - 14.2.4 实现xml数据访问类
    - 14.2.5 实现单件模式提供单实例访问
    - 14.2.6 实现xml文件的加载与创建
    - 14.2.7 使用读取/写入线程模式读取账单数据
    - 14.2.8 使用读取/写入线程模式新增账单数据
    - 14.2.9 使用读取/写入线程模式删除账单数据
    - 14.2.10 使用读取/写入线程模式更新账单数据
    - 14.2.11 xml数据访问层设置项
  - 14.3 业务逻辑层的实现
    - 14.3.1 实现业务逻辑层契约接口
    - 14.3.2 实现billsmanager业务逻辑处理类
    - 14.3.3 实现业务逻辑方法
  - 14.4 表示层的实现
    - 14.4.1 定义主用户界面
    - 14.4.2 定义idatagridproxy操作代理
    - 14.4.3 recentbillsdatagridproxy类操纵datagrid
    - 14.4.4 处理属性与集合变更通知
    - 14.4.5 更新数据源
    - 14.4.6 实现账单图表显示功能

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 14.4.7 定义icharting接口
- 14.4.8 使用策略模式设置图表显示外观
- 14.4.9 动态变更图表类型
- 14.4.10 实现账单管理多语言显示功能
- 14.4.11 使用resourcemanager设置界面显示语言
- 14.5 使用booleanswitch和trace记录程序运行信息
- 14.6 小结
- 第15章 用wpf打造幻灯片式图片浏览器 ( wpf用户界面技术 )  
教学视频：26分钟
- 15.1 图片浏览器用户界面设计
- 15.1.1 使用expression design设计用户界面图形
- 15.1.2 定义导航面板用户控件
- 15.1.3 导航按钮的布局
- 15.1.4 使用multibinding控制面板显示
- 15.1.5 实现多值转换器
- 15.1.6 定义导航按钮命令
- 15.1.7 实现图片文件夹选择功能
- 15.1.8 使用样式选择器动态改变样式
- 15.1.9 使用模板选择器动态改变模板
- 15.1.10 定制treeviewitem的显示样式
- 15.1.11 定制treeviewitem的控件模板
- 15.1.12 实现自定义控件informationbasecheckbox
- 15.1.13 实现图片的幻灯播放效果
- 15.1.14 使用timer类控制播放定时
- 15.1.15 设计图像显示区域
- 15.1.16 根据bitmapmetadata元数据旋转图像
- 15.2 图片浏览器的核心逻辑实现
- 15.2.1 使用fileenumerator类导航图像
- 15.2.2 使用assignfiles()方法加载文件列表
- 15.2.3 使用setfiles()方法加载图像文件列表
- 15.2.4 实现图片的导览方法
- 15.2.5 添加历史记录图片列表
- 15.2.6 实现应用程序配置类settings
- 15.2.7 实例化settings类
- 15.2.8 设置配置文件保存路径
- 15.2.9 保存应用程序配置
- 15.2.10 实现文件夹信息基类informationbase
- 15.2.11 实现我的电脑信息类mycomputerinformation
- 15.2.12 实现驱动器列表类driveinformation
- 15.2.13 实现文件夹信息类desktopinformation
- 15.3 关键技术讲解
- 15.3.1 理解wpf的多值绑定
- 15.3.2 使用kent.boogaart通用转换器
- 15.4 小结
- 第3篇 项目案例实战
- 第16章 音乐商店网站 ( asp.net mvc应用 )  
教学视频：55分钟

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 16.1 开发站点前的配置
  - 16.1.1 预览音乐商店网站
  - 16.1.2 系统架构总览
  - 16.1.3 系统数据库设计
  - 16.1.4 系统文件目录结构
  - 16.1.5 创建母版页和css文件
  - 16.1.6 使用entity framework创建实体模型
- 16.2 音乐专辑列表实现
  - 16.2.1 首页控制器实现
  - 16.2.2 创建首页视图
  - 16.2.3 浏览音乐流派
  - 16.2.4 浏览音乐明细信息
- 16.3 管理音乐列表
  - 16.3.1 基于角色的身份验证
  - 16.3.2 编辑音乐信息
  - 16.3.3 基于模型的数据验证
- 16.4 实现和管理购物车
  - 16.4.1 添加到购物车功能
  - 16.4.2 从购物车中移除功能
  - 16.4.3 提交购物车
- 16.5 关键技术讲解
- 16.6 小结
- 第17章 学生管理系统 ( entity framework在asp.net中的应用 )
  - 教学视频 : 56分钟
  - 17.1 系统分析
    - 17.1.1 需求分析
    - 17.1.2 可行性分析
  - 17.2 系统设计
    - 17.2.1 系统目标
    - 17.2.2 系统功能结构
    - 17.2.3 构建开发环境
    - 17.2.4 系统预览
  - 17.3 数据库设计
    - 17.3.1 数据库表设计
    - 17.3.2 创建实体数据模型
    - 17.3.3 浏览实体数据模型关系
  - 17.4 学生管理功能实现
    - 17.4.1 创建母版页
    - 17.4.2 浏览学生列表
    - 17.4.3 新增学生对象
  - 17.5 课程管理功能实现
    - 17.5.1 课程列表功能实现
    - 17.5.2 添加课程功能实现
  - 17.6 教师管理功能实现
    - 17.6.1 管理教师功能实现
    - 17.6.2 获取相关授课课程
    - 17.6.3 课程详细和学生成绩列表

## &lt;&lt;C#典型模块与项目实战大全&gt;&gt;

- 17.6.4 教师课程分配功能实现
- 17.6.5 学生统计功能实现
- 17.7 关键技术讲解
  - 17.7.1 具有层次结构的实体模型
  - 17.7.2 在实体中调用存储过程
  - 17.7.3 使用动态数据功能验证和格式化数据
- 17.8 小结
- 第18章 任务管理系统的设计与实现（windows forms和linq to entity实现）  
教学视频：46分钟
  - 18.1 系统分析
    - 18.1.1 需求分析
    - 18.1.2 可行性分析
  - 18.2 系统设计
    - 18.2.1 系统目标
    - 18.2.2 系统功能结构
    - 18.2.3 构建开发环境
    - 18.2.4 系统总览
  - 18.3 系统数据库设计
    - 18.3.1 数据库设计
    - 18.3.2 使用entity framework生成实体类
  - 18.4 任务管理功能的实现
    - 18.4.1 主窗口设计
    - 18.4.2 任务管理窗口
    - 18.4.3 加载任务列表
    - 18.4.4 格式化datagridview控件
    - 18.4.5 加载所选的task详细信息
    - 18.4.6 使用cellformatting事件格式化单元格
    - 18.4.7 显示任务详细信息
    - 18.4.8 添加/编辑任务窗口
    - 18.4.9 使用linq to entity查询任务
    - 18.4.10 保存任务到数据库
    - 18.4.11 删除选定的任务
    - 18.4.12 任务甘特图窗口
  - 18.5 资源管理功能的实现
    - 18.5.1 资源管理窗口
    - 18.5.2 添加资源窗口
    - 18.5.3 使用errorprovider控件验证表单
    - 18.5.4 保存资源到数据库
    - 18.5.5 删除指定的资源
  - 18.6 类别管理功能的实现
    - 18.6.1 类别管理窗口
    - 18.6.2 添加类别窗口
  - 18.7 关键技术讲解
    - 18.7.1 实现甘特图视图用户控件
    - 18.7.2 实现任务列表用户控件
    - 18.7.3 实现自绘制功能的combobox控件
  - 18.8 小结





## 章节摘录

版权页：插图：回顾C#语言的发展，从1.0到现在的4.0，每一个版本都会增加一些激动人心的特性。比如2.0加入了对泛型的支持，3.0新增了一些语法特性以支持LINQ等开发框架，在C#4.0中增加了动态语言等特性。

要全面理解C#语言，需要全面掌握这些已有的功能和新增特性，这样才能最大限度地发挥C#语言的功能。

1.3.1 C#4.0面向对象编程简介C#是一门纯面向对象的语言。

在C#语言中连基本的数据类型都是派生于System.object的类型，比如int、double等。

与使用Java语言一样，应该具有万事万物皆对象的理念来使用C#进行程序设计，这需要读者具有良好的面向对象编程的思想。

编程是一个非常抽象的工作，需要将现实世界中的实体转化为电脑软件。

面向对象的思想要求用户具有对现实世界中的事物进行抽象的能力。

比如在开发一个生产管理软件时，所有与生产管理相关对象，包含工人、产品、生产单、异常等，都是一个一个的对象。

那么在编写C#代码时，应该仔细考虑这些现实世界中的对象，然后进行分析和对象化。

对象具有属性和方法，以及与这些属性和方法相关联的一系列的事件。

比如生产管理软件中，如果工人是一个对象的话，那么年龄、性别就是工人这个对象的属性；可以将工人工作这个行为当作是工人这个对象的方法；到了下班的时间工人要下班，可以将在这个时间触发的行为称之为事件。

## <<C#典型模块与项目实战大全>>

### 编辑推荐

《C#典型模块与项目实战大全》源代码、《C#典型模块与项目实战大全》教学视频、赠送的.NET学习视频.....融汇.NET的9大最新技术，整合.NET的4大框架解决方案，精选13个典型模块和3个项目案例，实战.NET应用开发。

提供极具价值的可扩展程序模块，提高开发效率、实战为王，展示实际项目案例的开发精髓、追踪最新的前沿技术，真正提高程序员的开发水平、应用当前流行的技术或架构，深入剖析并阐释原理、提供完整的源代码、配套视频和超值赠品。

《C#典型模块与项目实战大全》以实战开发为原则，结合多媒体教学视频，通过.NET开发中最常见的13个典型模块和3个完整的项目案例，详细介绍了Silverlight4、MVVM模式、WPF、WCF和Windows服务、ASP.NETMVC与Entity Framework等热门开发技术及其在实际开发中的应用。

通过阅读《C#典型模块与项目实战大全》，可以系统地掌握.NET开发的各种热门技术，并能大大提升您的实战开发水平。

《C#典型模块与项目实战大全》配书光盘中提供了11.5小时配套教学视频和30小时.NET开发教学视频

。

<<C#典型模块与项目实战大全>>

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>