

## <<C#程序设计项目化教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C#程序设计项目化教程>>

13位ISBN编号：9787811255348

10位ISBN编号：7811255340

出版时间：2010-12-01

出版时间：中国海洋大学出版社

作者：杜江 编

页数：217

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#程序设计项目化教程>>

### 内容概要

《高职高专“十二五”规划教材·计算机类：C#程序设计项目化教程》

以Microsoft Visual Studio 2008为开发环境，结合已开发的完整项目实例--通讯录管理系统，介绍了面向对象的C#控制台应用程序的编程。

全书以项目为引导、多个任务为驱动，由浅入深、循序渐进地展示了通讯录管理系统项目开发的过程。

重要知识点贯穿在项目的实现过程中，包括初识C#语言、数据类型和表达式、控制流程、初识面向对象程序设计、继承与多态、接口、数据的存储容器、数据永久保存、委托与事件、异常处理、跟踪与调试、通讯录系统的设计与实现。

《高职高专“十二五”规划教材·计算机类：C#程序设计项目化教程》结构新颖，层次分明，内容丰富，充分考虑了高职高专学生的特点，具体案例与C#语言的知识点紧密结合，是适合“理论实践一体化”教学模式的教材。

书中所有案例及任务都选自作者多年积累的教学素材，具有很强的代表性和实用性。

使用本教材，读者可在轻松的氛围中掌握项目开发的基本知识、技巧和方法。

本书可作为高职高专计算机专业项目导向性教材，也可作为C#培训班或认证培训班教材，还可供自学者参考使用。

## &lt;&lt;C#程序设计项目化教程&gt;&gt;

## 书籍目录

情境1 初识C#语言任务1.1 熟悉C#的编程环境1.1.1 VisualStudio2008集成开发环境1.1.2 认识.NETFramework1.1.3 公共语言运行时任务1.2 第一个控制台程序1.2.1 命名空间1.2.2 Main函数1.2.3 注释1.2.4 控制台的输出1.2.5 运行与调试问题与思考情境2 数据类型和表达式任务2.1 程序中的数据2.1.1 变量和常量2.1.2 控制台的输入和输出2.1.3 简单数据类型2.1.4 结构类型2.1.5 枚举类型任务2.2 程序中数据的类型转换2.2.1 引用类型之字符串类型2.2.2 类型转换任务2.3 程序中数据的装箱和拆箱2.3.1 引用类型之object类型2.3.2 装箱和拆箱任务2.4 程序中数据的运算2.4.1 运算符2.4.2 表达式问题与思考情境3 控制流任务3.1 查找电话簿信息3.1.1 if语句3.1.2 switch语句任务3.2 猜数游戏3.2.1 while语句3.2.2 do-while语句3.2.3 for语句3.2.4 foreach语句3.2.5 跳转语句问题与思考情境4 初识面向对象程序设计任务4.1 编写Person类4.1.1 类和对象4.1.2 类的执行工具--方法4.1.3 字段和属性4.1.4 封装任务4.2 Person类进阶设计4.2.1 构造函数4.2.2 this关键字4.2.3 静态构造函数4.2.4 析构函数问题与思考情境5 继承与多态任务5.1 复用现有的代码5.1.1 继承的实现5.1.2 派生类的构造5.1.3 抽象类和抽象方法任务5.2 改写对象的行为5.2.1 多态的类型5.2.2 虚方法与重载方法5.2.3 密封类和密封方法问题与思考情境6 接口任务6.1 软件模块之间的协定6.1.1 接口定义6.1.2 接口成员任务6.2 接口的应用6.2.1 接口的继承与实现6.2.2 接口成员显隐式访问6.2.3 抽象类与接口问题与思考情境7 数据的存储容器任务7.1 随机电话号码存储7.1.1 -维数组7.1.2 多维数组7.1.3 锯齿数组任务7.2 通讯录记录的存储7.2.1 集合的概述7.2.2 常用集合类7.2.3 集合与数组的区别任务7.3 电话簿的万能模板7.3.1 如果没有泛型7.3.2 泛型集合类7.3.3 泛型方法7.3.4 泛型接口问题与思考情境8 数据永久保存任务8.1 通讯录数据永久存储8.1.1 文件和流8.1.2 文件和目录类8.1.3 数据流任务8.2 通讯录数据序列化8.2.1 序列化与反序列化8.2.2 使用Binary Formatter进行序列化问题与思考情境9 委托与事件任务9.1 出国留学的语言培训9.1.1 委托9.1.2 多播委托9.1.3 匿名方法\_任务9.2 信用卡消费提示9.2.1 事件9.2.2 引入事件机制9.2.3 事件处理9.2.4 传递事件的参数问题与思考情境10 异常处理任务10.1 捕获程序的异常10.1.1 错误与异常10.1.2 异常类10.1.3 异常处理机制任务10.2 异常类属性的应用10.2.1 Exception的属性10.2.2 用户定义的异常类10.2.3 处理异常的正确观念问题与思考情境11 跟踪与调试任务11.1 代码的跟踪11.1.1 应用程序的版本11.1.2 Debug类和Trace类任务11.2 代码的调试11.2.1 执行控制11.2.2 断点11.2.3 监视窗口11.2.4 即时窗口问题与思考情境12 通讯录系统的设计与实现任务12.1 问题描述任务12.2 功能分析任务12.3 系统总体框架设计任务12.4 系统实现参考文献

<<C#程序设计项目化教程>>

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>