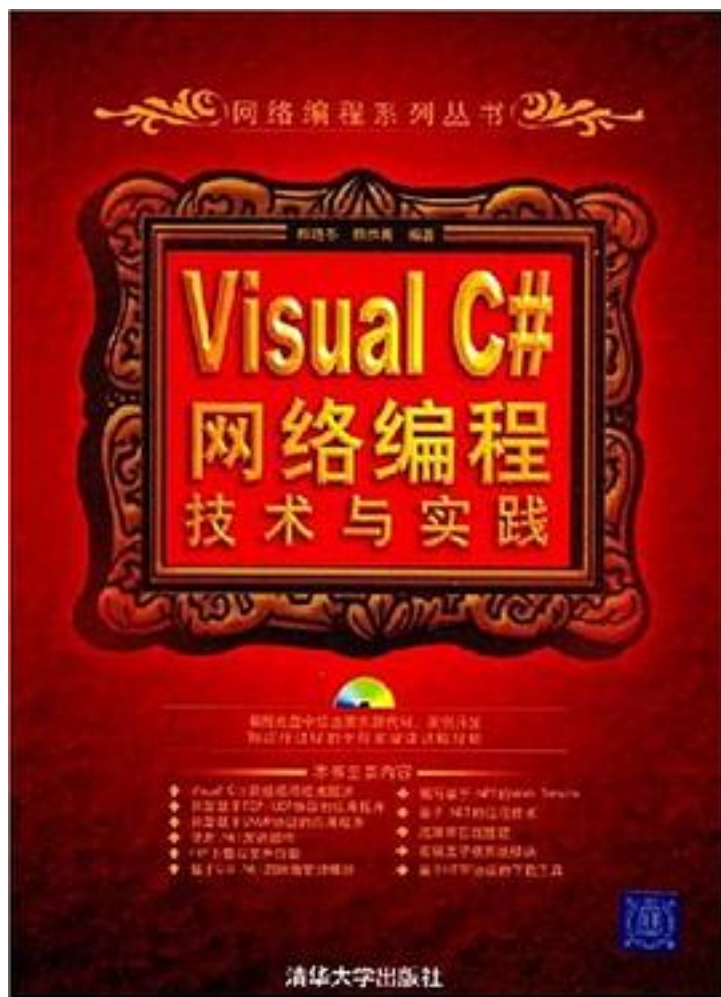


Visual C#网络编程技术与实践



[Visual C#网络编程技术与实践_下载链接1_](#)

著者:梅晓冬//颜烨青

出版者:清华大学

出版时间:2008-6

装帧:

isbn:9787302175209

《网络编程系列丛书·Visua
C#网络编程技术与实践》利用isualC#2005进行网络编程的方法和技巧。全书共分13章

，主要内容包括网络编程原理、VisualC#2005的套接字以及多线程的开发、基于各种不同协议的网络编程应用模块，并通过几个典型的实例介绍了VisualC#2005网络编程的实际应用。

作者介绍:

目录: 第1章 C#.NET网络编程概述/1 1.1 网络通信概述/1 1.1.1 网络通信模型概述/1 1.1.2 网络通信协议、接口和服务概述/2 1.1.3 TCP/IP网络架构概述/4 1.1.4 IP地址与端口/6 1.2 C#.NET网络编程相关类/9 1.2.1 IPAddress类/9 1.2.2 DNS类/13 1.2.3 IPEndPoint类/16 1.2.4 IPEndPoint类/19 1.2.5 Socket类/21 1.3 套接字概述/21 1.3.1 套接字的类型和常用属性/22 1.3.2 建立面向连接的套接字/24 1.3.3 建立面向无连接的套接字/25 1.4 使用套接字的简单示例/26 1.4.1 C/S与B/S架构通信模式概述/27 1.4.2 编写客户端代码/28 1.4.3 编写服务器端代码/30 1.4.4 无阻塞套接字/32 1.5 本章小结/33 第2章 C#.NET高级网络编程技术概述/35 2.1 线程与网络通信/35 2.1.1 基于线程的网络通信概述/36 2.1.2 在网络编程中使用多线程/36 2.1.3 线程基础/36 2.1.4 多线程在网络编程中的应用/40 2.2 网络通信的常见问题/47 2.2.1 让网络通信代码更强壮/47 2.2.2 数据缓冲区处理方法/49 2.3 TCP无保护消息边界/51 2.3.1 发送固定长度的消息/51 2.3.2 采用变长的消息/53 2.3.3 使用特殊标记处理消息/55 2.4 本章小结/55 第3章 开发基于TCP协议的应用程序/57 3.1 套接字与TCP协议/57 3.1.1 使用套接字传输数据/57 3.1.2 NetworkStream对象同数据发送与接收/59 3.1.3 TcpClient与TcpListener类/62 3.1.4 使用TCP/IP协议编写应用层的通信代码/64 3.2 开发异步的TCP应用编程/67 3.2.1 TCP的异步通信流程/67 3.2.2 线程阻塞与异步中的同步问题/78 3.3 开发异步的TCP聊天程序/79 3.3.1 客户端界面设计/80 3.3.2 客户端业务逻辑设计/81 3.3.3 服务器端界面设计/85 3.3.4 服务器端业务逻辑设计/86 3.3.5 运行界面/93 3.4 本章小结/96 第4章 开发基于UDP的应用程序/97 4.1 UDP通信协议概述/97 4.1.1 UDP协议与TCP协议的差别/97 4.1.2 UDP协议的使用场合/99 4.2 在C#下UDP协议的相关类/100 4.2.1 IPAddress类/100 4.2.2 UdpClient类的构造函数/101 4.2.3 UdpClient类的常用方法与实例/102 4.3 UDP协议使用示例/105 4.3.1 UDP模块功能概述/106 4.3.2 设计通信流程/106 4.3.3 开发服务器端程序/107 4.3.4 开发客户端程序/110 4.3.5 使用多线程开发UDP协议/113 4.3.6 使用校验保证信息完整性/118 4.3.7 效果演示/121 4.4 本章小结/123 第5章 开发基于SNMP协议的应用程序/125 5.1 SNMP协议概述/125 5.1.1 了解SNMP协议/125 5.1.2 SNMP的常用命令/128 5.1.3 设计SNMP包/130 5.2 SNMP协议使用示例/134 5.2.1 需求分析与设计/134 5.2.2 设计程序流程/136 5.2.3 程序窗口界面设计/137 5.2.4 SNMP类编写/138 5.2.5 SNMP程序窗口类编写/147 5.3 运行效果演示/156 5.4 使用供货商提供的MIB库/158 5.5 本章小结/159 第6章 使用.NET发送邮件/161 6.1 邮件发送与接收协议概述/161 6.1.1 SMTP协议与邮件发送/162 6.1.2 POP3协议与邮件接收/163 6.1.3 .NET下支持SMTP和POP3的类/166 6.2 邮件发送与接收模块/169 6.2.1 需求分析与设计/169 6.2.2 设计邮件发送和接收的流程/171 6.2.3 界面设计/172 6.2.4 编写主窗口的业务逻辑/176 6.2.5 编写发送邮件的业务逻辑/179 6.2.6 编写接收邮件的业务逻辑/186 6.2.7 使用多线程发送与接收邮件/199 6.3 运行效果演示/200 6.4 本章小结/203 第7章 FTP下载与文件传输/205 7.1 FTP协议概述/205 7.1.1 使用FTP协议下载文件的流程/206 7.1.2 相关类库说明/207 7.2 FTP客户端设计/210 7.2.1 需求分析/211 7.2.2 界面设计/211 7.2.3 业务逻辑设计/213 7.3 FTP服务器端设计/224 7.3.1 需求分析/224 7.3.2 FTP响应码/225 7.3.3 业务逻辑设计/233 7.4 运行界面/268 7.5 本章小结/269 第8章 基于C#.NET的网络管理模块/271 8.1 ICMP协议概述/271 8.1.1 ping命令/271 8.1.2 tracert命令/273 8.2 ICMP包/275 8.3 编写网络管理模块/278 8.3.1 需求分析/278 8.3.2 界面设计/279 8.3.3 编写核心icmp类的业务逻辑/280 8.3.4 编写具有ping功能的业务逻辑/286 8.3.5 编写具有tracert功能的业务逻辑/293 8.3.6 编写findmask功能的业务逻辑/297 8.3.7 编写时间戳功能的业务逻辑/300 8.4

运行界面/303 8.5 本章小结/305第9章 编写基于.NET的Web Service/307 9.1 Web Service概述/307 9.1.1 Web服务基本概念/307 9.1.2 Web服务的优势/308 9.1.3 Web服务的架构/309 9.2 需求分析与设计/310 9.2.1 需求分析/310 9.2.2 文件功能设计/311 9.2.3 数据库设计/311 9.3 编写Web Service服务系统/314 9.3.1 构建Web Service/314 9.3.2 编写Web服务代码/316 9.3.3 主页面与登录相关的Web Service数据访问模块/316 9.3.4 发表主题相关的Web Service访问模块/321 9.3.5 投票相关的Web Service访问模块/328 9.3.6 管理相关的Web Service访问模块/332 9.4 主页面与登录模块/337 9.4.1 界面设计/337 9.4.2 编写业务逻辑/340 9.5 发表主题模块/346 9.5.1 界面设计/346 9.5.2 编写业务逻辑/351 9.6 投票模块/356 9.6.1 界面设计/356 9.6.2 编写业务逻辑/358 9.7 管理模块/360 9.7.1 界面设计/360 9.7.2 编写业务逻辑/364 9.8 本章小结/366第10章 基于.NET的远程技术/369 10.1 远程技术概述/369 10.1.1 远程技术开发结构/369 10.1.2 远程技术使用/370 10.2 远程控制开发客户端的设计/372 10.2.1 界面设计与控件使用/372 10.2.2 客户端的代码设计/378 10.3 远程控制开发服务器端的设计/389 10.3.1 界面设计与控件使用/390 10.3.2 服务器端的代码设计/390 10.4 运行效果演示/397 10.5 本章小结/402第11章 流媒体在线播放/403 11.1 需求分析与设计/403 11.1.1 需求分析/403 11.1.2 模块设计/404 11.1.3 数据库设计/405 11.2 DirectShow接口/406 11.2.1 滤波图模型/406 11.2.2 如何使用DirectShow接口/406 11.2.3 流媒体在线播放相关接口/407 11.3 流媒体协议/408 11.3.1 实时传输协议(RTP)/409 11.3.2 实时传输控制协议(RTCP)/409 11.3.3 实时流传输协议(RTSP)/409 11.3.4 流媒体服务过程/410 11.4 建立.NET的窗体项目/411 11.4.1 主窗口界面设计/411 11.4.2 收藏夹数据库相关业务逻辑设计/414 11.4.3 流媒体在线播放器业务逻辑设计/419 11.5 运行效果演示/430 11.6 本章小结/433第12章 在线五子棋系统模块/435 12.1 需求分析与设计/435 12.1.1 需求分析/435 12.1.2 模块设计/436 12.2 五子棋规则类设计/436 12.2.1 胜负判定类/437 12.2.2 行棋规则类/440 12.3 基于TCP协议的通信类/443 12.4 网络配置模块/447 12.4.1 网络配置模块的界面设计/447 12.4.2 网络配置模块的代码设计/447 12.5 扫描主机模块/448 12.5.1 扫描主机模块的界面设计/449 12.5.2 扫描主机模块的代码设计/449 12.6 主界面模块/454 12.6.1 主界面模块的界面设计/454 12.6.2 主界面模块的代码设计/454 12.7 运行界面/462 12.8 本章小结/464第13章 基于HTTP协议的下载工具/465 13.1 HTTP协议/465 13.1.1 HTTP下载理论/466 13.1.2 .NET的几个支持HTTP协议的类/467 13.2 异步机制/471 13.2.1 异步机制的原理/471 13.2.2 异步类/471 13.3 下载工具的设计/472 13.3.1 需求设计/472 13.3.2 模块设计/473 13.3.3 界面设计/474 13.3.4 业务逻辑设计/475 13.4 运行效果演示/489 13.5 本章小结/491
· · · · · (收起)

[Visual C#网络编程技术与实践_下载链接1](#)

标签

C

#网络

计算机

评论

[Visual C#网络编程技术与实践_下载链接1_](#)

书评

[Visual C#网络编程技术与实践_下载链接1_](#)