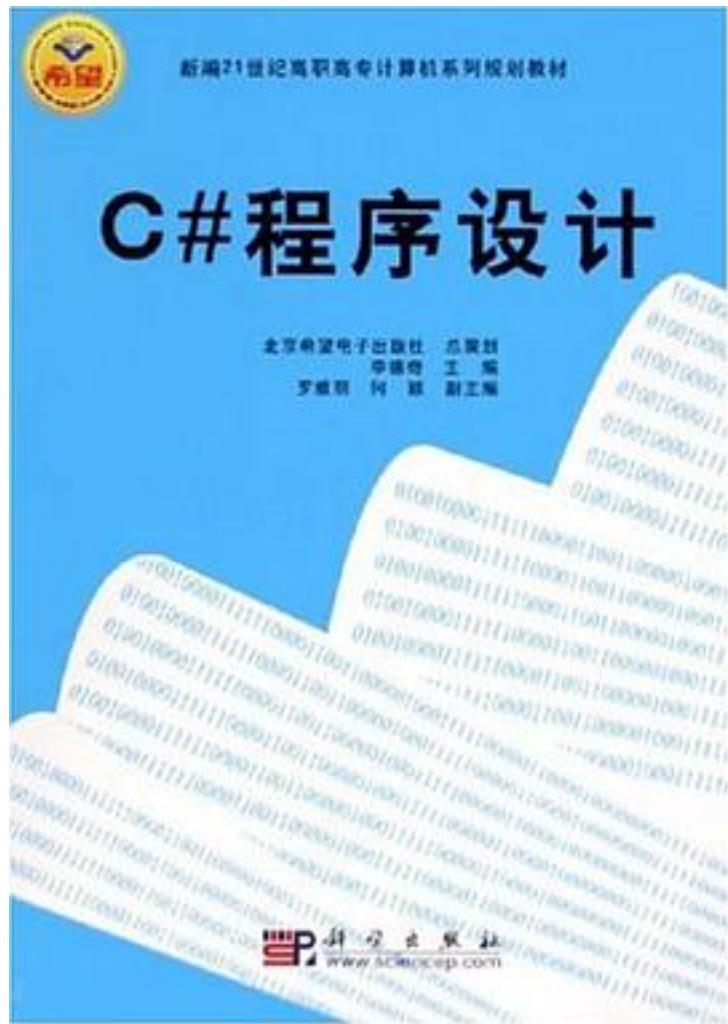


# C#程序设计



[C#程序设计 下载链接1](#)

著者:邵顺增//李琳

出版者:清华大学

出版时间:2008-8

装帧:

isbn:9787302181248

《高等学校应用型特色规划教材 · C#程序设计:Windows项目开发》为Microsoft公司的

重要新产品，越来越受到软件开发人员的青睐，现在许多软件公司都C#作为自己产品的开发平台。《高等学校应用型特色规划教材·C#程序设计:Windows项目开发》共分8章，每章都是以项目引领，每一项目的展开都以项目实施为逻辑顺序，划分为若干个工作任务，把相关的理论知识以项目进行的顺序有机地融入阐述。通过《高等学校应用型特色规划教材·C#程序设计:Windows项目开发》的学习，读者可以初步具备开发Windows应用程序的能力。

《高等学校应用型特色规划教材·C#程序设计:Windows项目开发》是在全国进行教育课程教学改革大环境下，为适应高等职业院校项目化教学改革编写的，宗旨是培养学习者的实际编程能力。

《高等学校应用型特色规划教材·C#程序设计:Windows项目开发》可以作为高等职业院校信息管理及相关专业的教材，也可以作为其他学习C#程序设计又想快速提高自己编程能力的学习者的参考用书。

## 作者介绍:

目录: 第1章 第一个应用程序 1.1 项目一：第一个控制台应用程序 1.1.1 工作目标 1.1.2  
工作任务 1.1.3 工作任务一：创建第一个空控制台应用程序 1.1.4  
工作任务二：编写程序代码 1.2 项目二：第一个Windows应用程序 1.2.1 工作目标 1.2.2  
工作任务 1.2.3 工作任务一：创建第一个Windows应用程序 1.2.4  
工作任务二：设计程序界面及控件属性设置 1.2.5  
工作任务三：编写程序代码、运行调试程序 1.2.6 问题探究 1.2.7 项目实践第2章  
存款计算器 2.1 工作目标 2.2 工作任务 2.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 2.4  
工作任务二：界面设计 2.5 工作任务三：代码编写 2.5.1 知识准备 2.5.2 代码编写与分析  
2.6 工作任务四：系统运行与效果测试 2.7 问题探究 2.8 项目实践第3章 门票销售计算器  
3.1 工作目标 3.2 工作任务 3.3 知识准备 3.4 工作任务一：项目分析与算法设计 3.5  
工作任务二：界面设计 3.6 工作任务三：代码编写 3.7  
工作任务四：系统运行与效果测试 3.8 问题探究 3.9 项目实践第4章 学生成绩统计器 4.1  
工作目标 4.2 工作任务 4.3 工作任务一：项目分析与算法设计 4.4  
工作任务二：代码编写 4.4.1 知识准备 4.4.2 代码编写与分析 4.5  
工作任务三：系统运行与效果测试 4.6 问题探究 4.7 项目实践第5章 成绩排序系统 5.1  
工作目标 5.2 工作任务 5.3 工作任务一：项目分析与算法流程设计 5.4  
工作任务二：界面设计 5.5 工作任务三：代码编写 5.5.1 知识准备 5.5.2 代码编写与分析  
5.6 工作任务四：系统运行与效果测试 5.7 问题探究 5.8 项目实践第6章 四则运算计算器  
6.1 项目一：整数四则运算计算器设计 6.1.1 工作目标 6.1.2 工作任务 6.1.3  
工作任务一：构建计算器的状态图 6.1.4 工作任务二：设计程序模块的流程图 6.1.5  
工作任务三：设计界面完成窗体及控件的属性设置 6.1.6 工作任务四：编写程序代码  
6.1.7 工作任务五：测试软件，对错误进行调试修改 6.2  
项目二：实数四则运算计算器设计 6.2.1 工作目标 6.2.2 工作任务 6.2.3  
工作任务一：设计程序模块的流程图 6.2.4 工作任务二：编写程序代码 6.3  
项目三：带记忆功能的计算器设计 6.4 问题探究 6.5 项目实践第7章 贪吃蛇游戏 7.1  
工作目标 7.2 工作任务 7.3 知识准备——类、对象、字段、属性和方法 7.3.1  
类的基本概念 7.3.2 属性 7.3.3 实例构造函数 7.4 工作任务一：总体设计 7.4.1  
项目功能描述 7.4.2 主窗体布局 7.4.3 项目的总体结构 7.5 工作任务二：Bean类 7.5.1  
豆(Bean)类分析 7.5.2 豆(Bean)类实现 7.5.3 豆rBean)类代码 7.6 工作任务三：Block类  
7.6.1 块(Block)类分析 7.6.2 块fBlock)类实现 7.6.3 块(Block)类代码 7.7  
工作任务四：Snake类 7.7.1 蛇(Snake)类分析 7.7.2 蛇fsnake)类实现 7.7.3  
蛇fSnake)类代码 7.8 工作任务五：Floor类 7.8.1 场地fFloorl类分析 7.8.2  
场地(Floor)类实现 7.8.3 场地(Floor)类代码 7.9 工作任务六：PubClass类 7.10  
工作任务七：Speed类 7.10.1 自定义速度(Speed)类分析 7.10.2  
自定义速度(Speed)类代码 7.11 工作任务八：主界面(Stan类) 7.11.1 主界面(Stan类)分析

7.11.2 主界面(Start类)实现 7.11.3 主界面(Start类)代码 7.12 问题探究 7.13  
项目实践第8章 通讯录管理系统 8.1 工作目标 8.2 工作任务 8.3 知识准备 8.3.1  
管理信息系统 8.3.2 C/S结构 8.3.3 ADO.NET技术框架 8.4 工作任务一：系统概要设计  
8.4.1 功能模块分析 8.4.2 数据库设计 8.5 工作任务二：制作“用户管理”窗体 8.6  
工作任务三：制作“用户登录”窗体 8.6.1 知识准备 8.6.2 任务实现 8.7  
工作任务四：制作“主操作”窗体 8.7.1 知识准备 8.7.2 任务实现 8.8  
工作任务五：制作“新增联系人”窗体 8.8.1 知识准备 8.8.2 任务实现 8.9  
工作任务六：制作“修改联系人”窗体 8.9.1 知识准备 8.9.2 任务实现 8.10  
工作任务七：制作“查找联系人”窗体 8.10.1 知识准备 8.10.2 任务实现 8.11 问题探究  
8.12 项目实践参考文献  
· · · · · (收起)

[C#程序设计\\_下载链接1](#)

标签

计算机

C

#

评论

入门级

[C#程序设计\\_下载链接1](#)

书评

[C#程序设计\\_下载链接1](#)