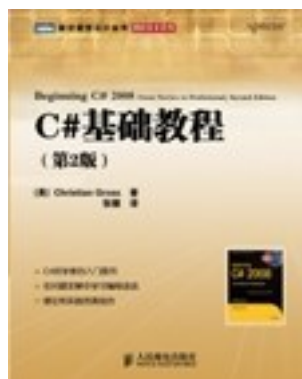


# C#基础教程



## [C#基础教程\\_下载链接1](#)

著者:Christian Gross

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2010-3

装帧:平装

isbn:9787115222824

“本书适合初学者学习C#语言，它引导读者逐步学习如何构建真实的应用程序。”

——Amazon读者评论

C#是运行于.NET

Framework之上的面向对象编程语言，现已成为功能最强大的通用语言之一。近年来的几次升级，更令其发展成一门能实现众多功能的复杂编程语言。本书以解决实际问题为导向，着眼于最常用的C#编程特性，让开发人员真正了解什么时候使用哪种方法解决问题。

本书一开始就引入了实际的编程问题，讲述了C#的解决方案。随着内容的展开，问题变得越来越复杂有趣，解决方案也更明了而有效。书中还阐述了.NET 3.5编程的核心概念、LINQ以及SQL Server 2008等内容。各章章末给出了相关要点和练习。读者凭借此书将学会使用C#编程语言的各项功能，成为基础扎实、深谙C#内涵的程序员。

作者介绍:

Chris Eagle 美国海军研究生院计算机系副主任、高级讲师，著有Gray Hat Hacking，在多种全球性安全会议中发表过演讲。

## 目录: 第1章 预备，坐稳，出发！

- 1.1 下载和安装工具
- 1.2 选择应用程序类型
- 1.3 创建项目和解决方案
- 1.4 创建Windows应用程序
  - 1.4.1 查看源代码
  - 1.4.2 重新命名解决方案
  - 1.4.3 保存解决方案
  - 1.4.4 运行Windows应用程序
  - 1.4.5 让Windows应用程序向你打个“招呼”
  - 1.4.6 给应用程序添加注释
- 1.5 在解决方案的用户控件之间导航
- 1.6 创建控制台应用程序
  - 1.6.1 给解决方案添加控制台应用程序项目
  - 1.6.2 让控制台应用程序向你打个“招呼”
  - 1.6.3 设置启动项目
  - 1.6.4 运行控制台项目
- 1.7 创建类库
  - 1.7.1 给解决方案添加类库项目
  - 1.7.2 转移功能
  - 1.7.3 定义引用
  - 1.7.4 调用类库的功能
  - 1.7.5 使用变量和常量
- 1.8 .NET Framework的工作原理
- 1.9 需牢记的要点
- 1.10 练习

## 第2章 .NET数字类型和值类型

- 2.1 软件开发的要点与构思
  - 2.1.1 计算器的构思
  - 2.1.2 确定计算器开发的工作要点
- 2.2 实现类库
  - 2.2.1 编写Add()方法
  - 2.2.2 编写代码来测试Add()方法
  - 2.2.3 数值和数字类型方面的问题
- 2.3 数字类型和值类型
  - 2.3.1 值类型和引用类型
  - 2.3.2 CLR数字类型
- 2.4 完成计算器的开发
- 2.5 需牢记的要点
- 2.6 练习

## 第3章 字符串操作

- 3.1 翻译应用程序的构思
- 3.2 构建Translator应用程序
  - 3.2.1 创建Translator类
  - 3.2.2 问候语的翻译
  - 3.2.3 创建测试应用程序
  - 3.2.4 职责方面的问题解答
  - 3.2.5 研究String类型
  - 3.2.6 解决多余空格的问题
  - 3.2.7 字符串的引用

- 3.2.8 字符映射
- 3.3 对语言和文化处理
- 3.3.1 在Windows下设置文化和语言
- 3.3.2 数字的解析与处理
- 3.3.3 文化的处理
- 3.4 需牢记的要点
- 3.5 练习
- 第4章 数据结构、决策和循环
- 4.1 深度优先搜索算法
- 4.2 实现用户定义的类型
- 4.2.1 声明结构和类
- 4.2.2 值类型的限制
- 4.3 搜索算法的构思
- 4.4 编写深度优先搜索代码
- 4.4.1 数据结构的定义和实现
- 4.4.2 定义算法测试
- 4.4.3 实现深度优先搜索算法
- 4.4.4 运行深度优先搜索算法
- 4.5 需牢记的要点
- 4.6 练习
- 第5章 C#异常处理
- 5.1 错误、异常和异常处理
- 5.2 运行调试器
- 5.3 处理异常
- 5.3.1 捕捉异常
- 5.3.2 实现异常处理器
- 5.3.3 栈展开的防护工作
- 5.3.4 过滤异常
- 5.4 编写异常安全代码
- 5.4.1 编写防范性代码
- 5.4.2 使用默认的状态
- 5.4.3 处理警示性错误
- 5.5 需牢记的要点
- 5.6 练习
- 第6章 面向对象编程的基础知识
- 6.1 货币差价
- 6.2 构思货币兑换应用程序
- 6.3 为货币兑换应用程序编写测试
- 6.3.1 从结构性代码起步
- 6.3.2 基类
- 6.3.3 继承
- 6.3.4 使用C#属性
- 6.3.5 继承和作用域修饰符
- 6.3.6 处理验证
- 6.3.7 完成基类
- 6.4 编写活跃交易和酒店交易的货币换算
- 6.4.1 实现ActiveCurrencyTrader
- 6.4.2 实现HotelCurrencyTrader
- 6.5 预处理器指令、属性和抽象方法的更多知识
- 6.5.1 预处理器指令的更多细节
- 6.5.2 属性作用域的更多细节
- 6.5.3 abstract关键字的更多细节
- 6.6 需牢记的要点
- 6.7 练习

第7章 组件和对象层级  
第8章 面向组件的架构  
第9章 列表、委托和lambda表达式  
第10章 关于持久化存储的所有相关问题  
第11章 .NET泛型研究  
第12章 应用程序配置和动态加载  
第13章 关于多线程  
第14章 使用关系型数据库  
第15章 学习LINQ  
第16章 在C#中编写函数式代码  
第17章 C#拾遗补缺  
• • • • • ([收起](#))

[C#基础教程\\_下载链接1](#)

## 标签

C

#编程技术

e

软件工程

编程语言

C

#

## 评论

怎么说呢，感觉在讲软件工程，什么都讲得很浅，不适合入门，不看了。

-----

入门不错

-----  
其实没看完，对oop还是一知半解唉…感觉一般

-----  
正在看，不是说C#很简单吗？我才看到第四章，怎么解说的比C++还复杂？  
代码给的不是很清楚哦

-----  
从上海图书馆借的，没怎么仔细看。遗憾。

-----  
[C#基础教程\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[C#基础教程\\_下载链接1](#)