

内 容 简 介

C#是当今使用最为频繁的编程语言之一，一直在开发领域占据重要的地位。本书通过 10 个综合实例的实现过程，详细讲解了 C#在实践项目中的综合运用过程。这些项目从作者的学生时代写起，到项目经理结束，一直贯穿于作者最重要的开发时期。全书共分 10 章，内容包括：俄罗斯方块游戏、在线留言簿系统、个人通讯录系统、KTV 点歌系统、在线 IT 商城系统、企业交互系统、餐饮管理系统、短信群发系统、超市进销存系统、视频监控系统的实现流程。本书在具体讲解每个实例时，都遵循项目的进度来讲解，即从接到项目到具体开发，直到最后的调试和发布。内容循序渐进，并穿插了学习技巧和职场生存法则，可引领读者全面掌握 C#语言。

另外，本书的配套光盘为读者提供了全程视频讲解和实例源代码。

本书不但适合于 C#的初学者，也适合于有一定 C#基础的读者，甚至也可以作为有一定造诣的程序员

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。
版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

深入体验 C#项目开发/扶松柏编著. --北京：清华大学出版社，2011.6
(开发日记)

ISBN 978-7-302-25578-9

I. ①深… II. ①扶… III. ①C 语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 092993 号

责任编辑：魏莹 郑期彤

装帧设计：杨玉兰

责任校对：李玉萍

责任印制：

出版发行：清华大学出版社

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编：100084

社总机：010-62770175

邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者：

装 订 者：

经 销：全国新华书店

开 本：185×260 印 张：30.75 字 数：744 千字

版 次：2011 年 6 月第 1 版

印 次：2011 年 6 月第 1 次印刷

印 数：1~4000

定 价：59.00 元

产品编号：

C#语言的重要性

C#作为微软在 21 世纪推出的新语言，有着其他语言无法比拟的优势。C#语言的应用非常广泛，在软件行业的多个应用领域中，它已成为基于 .NET Framework 解决方案的首选语言。C#作为一门新的程序设计语言，集中了 C、C++ 和 Java 等语言的优点，是一门现代的、优越的、具有广阔发展前景的程序设计语言。直到现在，随着 Visual Studio 2010 的发布，微软同时宣称会将它打造成与 Visual Studio 6.0 一样的经典产品。

本书的特色

(1) 以程序员成长经历为主线，以项目为单位，每个项目都是一个故事。

精心挑选了作者参与过的经典项目案例，这些成功的案例造就了作者程序员生涯的成长之路。讲述了作者的程序员生涯的发展进程，见证了作者从一个毕业生到资深项目经理的成长历程。为了加深读者对技术的深入理解，书中将以故事的形式展示每个项目，诠释了笔者对程序员的人生体会和感悟。

(2) 每个实例都是精心挑选的典型代表。

书中的实例都是最典型的，涵盖了最主要、最常见的应用领域，并包含了各种类型的企业。每个实例都代表了作者的一个时期，都是作者的人生转折。在讲解实例的过程中，展示了各个层次的实现技巧，对读者日后的亲身实践，起到了指路明灯的作用。

(3) 揭示学习和职场经验。

书中展示了一些职场中的规则，根据作者的经历和体会，逐一向读者展现了学习、应聘、同事关系、上下级关系、跳槽、创业和升职的经验与体会，给读者以启示。

(4) 结合图表，通俗易懂。

在本书写作过程中，作者给出了相应的例子和表格进行说明，方便读者领会其含义；对于复杂的程序，均结合程序流程图进行讲解，以方便读者理解程序的执行过程；在语言的叙述上，普遍采用了短句子和易于理解的语言，而避免使用复杂句子和晦涩难懂的语言。

(5) 附有配套光盘，给读者以最大实惠。

在本书配套光盘中不但有书中实例的源代码，还免费赠送给读者 10 个典型的应用案例源码，并且还还为书中的项目案例配备了详细的视频讲解，以方便读者理解和掌握实例。

本书的内容

全书共分为 10 章，通过 10 个项目见证了作者的成长历程，具体内容见下图。

前言

从菜鸟到高手，从学生到项目经理，详细记录了作者开发经历中的每一个重要项目

第 1 章介绍用 C# 开发一个俄罗斯方块游戏的方法，读者可了解如何用集成开发环境来创建小型简单游戏

体会自信和前期规划的重要性

第 2 章介绍在线留言簿系统的运行流程，并通过具体的实例来讲解其具体的实现过程

体会进度、门面功夫和团队协作的重要

第 3 章介绍用 C# 窗体程序实现个人通讯录系统的基本流程

体会简历、同事关系和试用期的技巧

第 4 章介绍一个典型 KTV 点歌系统的运行流程，并通过具体的实例来讲解其具体的实现过程

了解公司组织结构，体会客户相处之道

第 5 章介绍如何创建一个功能齐全的在线商城系统，实现基本的电子商务功能

体会部门之间和同事之间的相处之道

第 6 章介绍如何创建一个功能齐全的企业在线交互系统，实现企业间不同用户群体的信息交互

把握处理好公司内的上下级关系

第 7 章使用 C# 语言，在 Visual Studio 2005+SQL Server 2005 平台上开发一个完整的餐饮管理系统

体会业余时间洽谈私活的技巧和经验

第 8 章讲解使用 C# 开发短信群发系统的具体实现流程

掌握跳槽的技巧，把握好更好的待遇

第 9 章介绍利用 Visual Studio 2010+SQL Server 2005 实现典型的进销存系统的具体流程

掌握创业时期的管理和客户相处技巧

第 10 章通过 C#+视频采集卡技术介绍制作一个简单的家庭视频监控系统的流程

成为职场高手，把握升职之道

致谢

在编写本书的过程中，我们始终本着科学、严谨的态度，力求精益求精，但错误、疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。感谢清华大学出版社各位编辑，是他们的严谨和专业才使本书顺利出版。我们的服务邮箱是 729017304@qq.com，读者在阅读本书时，如果发现错误或遇到问题，可以发送电子邮件及时与我们联系，我们会尽快给予答复。

感谢您购买本书，希望本书能成为您编程路上的领航者。祝读书快乐！

◀ 目录

第 1 章 俄罗斯方块游戏 1	2.4.2 数据库结构的设计.....43
1.1 第一个项目..... 2	2.5 系统配置设置和数据库访问层.....44
1.1.1 老师的作业..... 2	2.5.1 系统配置.....44
1.1.2 准备工作..... 2	2.5.2 数据库访问层设计.....46
1.2 功能描述..... 2	2.6 编码实现.....53
1.2.1 功能模块分析..... 3	2.6.1 留言数据显示.....53
1.2.2 运行流程..... 3	2.6.2 留言分页列表显示模块.....58
1.3 模块结构..... 4	2.6.3 留言回复模块.....61
1.4 搭建开发平台..... 4	2.6.4 留言发布模块.....64
1.4.1 安装 Visual Studio.NET..... 4	2.6.5 留言管理模块.....65
1.4.2 规划项目文件..... 6	2.7 最后的战役——测试运行.....68
1.5 界面设计..... 6	2.7.1 调试运行.....68
1.5.1 制作游戏窗体..... 7	2.7.2 验收.....69
1.5.2 窗体元素设置文件..... 9	2.8 我的总结.....69
1.6 编码实现..... 15	2.9 两点技术总结.....71
1.6.1 事件处理程序..... 15	2.9.1 ASP.NET 中的三层结构.....71
1.6.2 游戏控制、处理方法..... 18	2.9.2 Ajax 绚丽而多彩.....72
1.7 最后的战役——测试运行..... 34	2.10 后话.....73
1.8 一个神秘的箱子..... 34	第 3 章 个人通讯录系统75
1.9 我的总结..... 35	3.1 踏上求职路.....76
1.10 后话..... 36	3.1.1 写求职信.....76
第 2 章 在线留言簿系统 37	3.1.2 随遇而安.....77
2.1 第一个盈利项目..... 38	3.2 踏入职场.....78
2.1.1 不速之客..... 38	3.3 第一个项目.....79
2.1.2 组建团队..... 38	3.3.1 我的任务.....79
2.1.3 小会议..... 39	3.3.2 规划流程.....79
2.2 系统概述和总体设计..... 40	3.4 需求分析.....79
2.2.1 在线留言簿模块功能原理..... 40	3.4.1 系统分析.....80
2.2.2 在线留言簿系统构成模块..... 41	3.4.2 系统目标.....80
2.3 规划系统文件..... 41	3.5 模块划分.....81
2.3.1 规划文件..... 42	3.6 设计窗体.....81
2.3.2 选择我的武器..... 42	3.6.1 设置启动应用程序.....82
2.4 数据库设计..... 42	3.6.2 设计用户界面.....84
2.4.1 后台数据库及数据库访问 接口的选择..... 43	3.6.3 实现三维动画效果.....88
	3.6.4 遍历窗体可视化树.....91

目录

3.7 闲来无事的编码工作.....	92	4.9 项目调试.....	148
3.7.1 添加联系人.....	92	4.9.1 调试.....	148
3.7.2 实现多媒体.....	97	4.9.2 验收.....	149
3.7.3 添加图片.....	98	4.10 谈客户的那些事.....	149
3.7.4 保存联系人资料.....	99	4.11 我的总结.....	150
3.8 测试.....	103	第5章 在线IT商城系统.....	151
3.9 和HR的谈话.....	104	5.1 同事们的聚会.....	152
3.10 我的总结.....	104	5.2 新的项目.....	152
第4章 KTV点歌系统.....	107	5.2.1 没有如愿以偿地休假.....	152
4.1 了解公司的组织结构.....	108	5.2.2 一个新的项目.....	152
4.1.1 公司的现状.....	108	5.2.3 组建团队.....	152
4.1.2 我的开发部.....	108	5.3 项目规划分析.....	153
4.2 新的项目.....	109	5.4 规划项目文件.....	154
4.2.1 早会的任务.....	109	5.5 系统配置文件.....	155
4.2.2 初见客户.....	109	5.6 搭建数据库.....	156
4.2.3 我们的团队.....	109	5.6.1 数据库设计.....	156
4.3 项目规划分析.....	110	5.6.2 设置系统参数.....	159
4.3.1 需求分析.....	110	5.7 数据访问层.....	159
4.3.2 点歌系统构成模块.....	110	5.7.1 商品显示.....	160
4.4 设计数据库.....	111	5.7.2 订单处理.....	164
4.4.1 数据库概念结构设计.....	111	5.7.3 商品评论.....	173
4.4.2 数据库逻辑结构设计.....	112	5.7.4 商品分类.....	176
4.5 设计界面.....	113	5.7.5 商品管理.....	187
4.5.1 数据库连接.....	113	5.8 显示商品.....	189
4.5.2 歌曲信息参数.....	114	5.8.1 主框架页.....	190
4.5.3 歌曲信息操作处理.....	115	5.8.2 顶部导航页面.....	190
4.6 设计窗体.....	122	5.8.3 左侧导航——分类列表 页面.....	191
4.7 具体编码工作.....	124	5.8.4 右侧导航——商品列表 页面.....	191
4.7.1 登录验证模块.....	124	5.8.5 按点击次数显示模块.....	192
4.7.2 后台维护模块.....	125	5.8.6 按商品名称显示模块.....	194
4.7.3 设计明星模块.....	131	5.8.7 商品详情页面.....	196
4.7.4 系统点歌模块.....	137	5.9 商品分类处理.....	198
4.7.5 歌曲信息模块.....	139	5.9.1 设置分类层次结构.....	198
4.7.6 播放歌曲模块.....	145		
4.8 客户的新需求.....	146		

◀ 目录

5.9.2	添加分类模块.....	201	6.3.2	企业在线交互系统构成 模块.....	242
5.9.3	分类修改模块.....	202	6.4	规划项目文件.....	244
5.9.4	分类管理模块.....	203	6.5	系统配置文件.....	244
5.10	商品管理.....	205	6.6	搭建数据库.....	245
5.10.1	商品添加模块.....	205	6.6.1	数据库设计.....	245
5.10.2	商品修改模块.....	206	6.6.2	系统参数设置文件.....	248
5.10.3	商品管理列表模块.....	208	6.7	数据访问层.....	249
5.10.4	商品图片修改模块.....	210	6.7.1	用户登录验证.....	250
5.11	购物车.....	213	6.7.2	用户分组.....	253
5.11.1	购物车组件设计.....	214	6.7.3	团队管理.....	259
5.11.2	购物车商品添加模块.....	218	6.8	用户登录验证模块.....	264
5.11.3	购物车管理.....	219	6.8.1	登录验证处理.....	264
5.12	订单处理.....	222	6.8.2	登录用户注销模块.....	265
5.12.1	生成订单编号.....	223	6.9	用户分组处理模块.....	266
5.12.2	提交并创建新订单.....	224	6.9.1	用户分组添加模块.....	267
5.12.3	查看订单详情.....	226	6.9.2	用户分组修改模块.....	267
5.12.4	订单列表模块.....	227	6.9.3	用户组管理列表模块.....	269
5.12.5	订单状态处理模块.....	228	6.9.4	用户检索模块.....	270
5.13	商品评论.....	231	6.9.5	用户管理列表模块.....	273
5.13.1	评论显示模块.....	231	6.9.6	用户移动转换模块.....	275
5.13.2	评论管理模块.....	232	6.9.7	用户信息显示模块.....	277
5.14	商品搜索模块.....	233	6.10	系统团队处理模块.....	278
5.15	项目调试.....	235	6.10.1	添加团队模块.....	278
5.15.1	系统调试.....	235	6.10.2	修改团队处理模块.....	279
5.15.2	系统发布.....	237	6.10.3	团队管理列表模块.....	280
5.15.3	验收.....	237	6.10.4	加入团队处理模块.....	282
5.16	同事之间的那些事.....	237	6.11	在线交互模块.....	284
第 6 章	企业交互系统.....	239	6.11.1	系统主页显示模块.....	284
6.1	庆功晚会.....	240	6.11.2	一对一交互处理模块.....	286
6.2	新的挑战.....	240	6.11.3	团队交互处理模块.....	288
6.2.1	新招的实习生.....	240	6.11.4	文件发送模块.....	291
6.2.2	新的项目.....	240	6.12	项目调试.....	293
6.2.3	我们的团队.....	241	6.12.1	系统调试.....	294
6.3	项目规划分析.....	241	6.12.2	系统发布.....	295
6.3.1	在线交互系统的背景.....	242	6.13	上下级相处的那些事.....	295

目录

第 7 章 餐饮管理系统	297	8.4 项目规划	347
7.1 生活的压力.....	298	8.4.1 系统目标	347
7.2 同学来访.....	298	8.4.2 划分功能模块	347
7.2.1 新的项目.....	298	8.5 搭建数据库	348
7.2.2 我们的团队.....	299	8.5.1 数据库 E-R 图分析	348
7.3 项目规划分析.....	299	8.5.2 数据结构表	350
7.3.1 开发背景.....	299	8.6 前期编码——设计公共类.....	352
7.3.2 项目模块分析.....	300	8.6.1 ConnClass 类	352
7.3.3 构成模块.....	300	8.6.2 GSM 类.....	353
7.4 搭建数据库.....	301	8.7 后期编码	361
7.4.1 数据库概念设计	301	8.7.1 登录验证模块	361
7.4.2 数据库逻辑结构设计	302	8.7.2 主窗体模块	362
7.5 设计窗体.....	304	8.7.3 短信群发模块	366
7.6 我的工作.....	306	8.7.4 短信接收和回复模块.....	371
7.6.1 数据库连接.....	307	8.7.5 电话簿管理模块	376
7.6.2 登录模块.....	307	8.7.6 常用短语管理模块.....	379
7.6.3 主窗体模块.....	309	8.7.7 修改密码模块	384
7.6.4 开台模块.....	314	8.8 项目调试	386
7.6.5 点菜模块.....	316	8.8.1 系统调试	386
7.6.6 结账模块.....	323	8.8.2 验收	387
7.6.7 员工管理模块.....	326	8.9 我认识了短信猫	388
7.6.8 修改密码模块.....	329	8.10 拼搏和耐心真的很重要.....	389
7.6.9 桌台信息模块.....	330	8.11 今天你跳槽了吗	389
7.7 项目调试.....	338	第 9 章 超市进销存系统	391
7.7.1 系统调试.....	338	9.1 很累的地下工作	392
7.7.2 验收.....	339	9.2 第一个单子	393
7.8 代码封装很简单.....	339	9.3 系统需求分析	393
7.9 我的总结.....	341	9.4 功能模块划分	394
第 8 章 短信群发系统	343	9.5 规划和运作	395
8.1 客户的来访.....	344	9.5.1 规划系统文件	395
8.2 一个私单.....	344	9.5.2 运作流程	396
8.3 需求分析.....	345	9.6 设计数据库	396
8.3.1 开发背景.....	345	9.6.1 数据库概念设计	396
8.3.2 企业需求分析.....	346	9.6.2 逻辑结构设计	399
		9.7 设计公共类	402

◀ 目录

9.8 具体编码.....	412	10.4.3 可行性分析.....	445
9.8.1 用户登录模块.....	412	10.4.4 编写项目计划书.....	446
9.8.2 主窗体模块.....	413	10.5 系统设计.....	447
9.8.3 进货管理模块.....	417	10.6 数据库设计.....	448
9.8.4 进货查询模块.....	421	10.6.1 数据库分析.....	448
9.8.5 商品销售管理模块.....	422	10.6.2 数据库概念设计.....	448
9.8.6 退货管理模块.....	425	10.6.3 数据库逻辑结构设计.....	448
9.8.7 库存管理模块.....	428	10.7 设计公共类.....	449
9.8.8 库存查询模块.....	430	10.7.1 DataCon 类.....	449
9.8.9 数据备份模块.....	431	10.7.2 DataOperate 类.....	450
9.9 项目调试.....	434	10.7.3 SoftReg 类.....	450
9.9.1 系统调试.....	434	10.7.4 VideoOperate 类.....	453
9.9.2 验收.....	436	10.7.5 PelcoD 类.....	455
9.10 我的一些经验.....	436	10.8 具体编码.....	457
9.11 我有一颗创业心.....	437	10.8.1 登录模块.....	457
第 10 章 视频监控系统.....	439	10.8.2 视频监控模块.....	459
10.1 程序员很不容易.....	440	10.8.3 监控管理模块.....	468
10.2 艰巨的项目.....	440	10.8.4 录像回放模块.....	470
10.3 全新的 Visual Studio 2010.....	442	10.9 项目调试.....	471
10.3.1 Visual Studio 2010 新特性 ...	442	10.9.1 系统调试.....	471
10.3.2 安装 Visual Studio 2010.....	442	10.9.2 验收.....	472
10.4 系统分析.....	444	10.10 升职的惊喜.....	473
10.4.1 背景.....	444	10.11 升职的原因.....	473
10.4.2 需求分析.....	444	10.12 升职的 3 点经验.....	473