

《C#网络程序开发案例教程》

图书基本信息

书名：《C#网络程序开发案例教程》

13位ISBN编号：9787508371856

10位ISBN编号：7508371852

出版时间：2008-8

出版社：中国电力出版社

页数：257

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

自20世纪90年代以来，伴随着信息技术创新和经济全球化步伐的不断加快，全球信息化进程日益加速，中国的经济社会发展对信息化提出了广泛、迫切的需求。党的十七大报告做出了要“大力推进信息化与工业化融合”，“提升高新技术产业，发展信息、生物、新材料、航空航天、海洋等产业”的重要指示，这对信息技术人才提出了更高的要求。为贯彻落实科教兴国和人才强国战略，进一步加强专业技术人才队伍建设，推进专业技术人才继续教育工作，人力资源和社会保障部组织实施了“专业技术人才知识更新工程(‘653工程’)”，联合相关部门在现代农业、现代制造、信息技术、能源技术、现代管理等5个领域，重点培训300万名紧跟科技发展前沿、创新能力强的中高级专业技术人才。工业和信息化部与人力资源和社会保障部在2006年1月19日联合印发《信息专业技术人才知识更新工程(“653工程”)实施办法》(国人部发[2006]8号)，对信息技术领域的专业技术人才培养进行了部署和安排，提出了要在6年内培养信息技术领域中高级创新型、复合型、实用型人才70万人次左右。作为国家级人才培养工程，“653工程”被列入《中国国民经济和社会发展第十一个五年规划纲要》和《2006-2010年全国干部教育培训规划》，成为建设高素质人才队伍的重要举措。本系列教材作为“653工程”指定教材，严格按照《信息专业技术人才知识更新工程(“653工程”)实施办法》的要求，以培养符合社会需求的信息专业技术人才为目标，汇聚了众多来自信息产业部门、著名高校、科研院所和知名企业的学者与技术专家，组成强大的教学研发和师资队伍，力求使教材体系严谨、贴近实际。同时，教材采用“项目驱动”的编写思路，以解决实际项目的思路和操作为主线，连贯多个知识点，语言表述规范、明确，贴近企业实际需求。为了方便教师授课和学生学习，促进学校教学改革，提升教学质量，本系列教材不仅提供教师授课所用的教学课件、习题和答案解析，而且针对教材中所涉及的案例、项目和实训内容，提供了多媒体视频教学演示课件。

《C#网络程序开发案例教程》

书籍目录

丛书序前言第1章 网络编程基础 1.1 OSI参考模型 1.2 TCP / IP网络模型 1.3 C#开发环境的安装和使用 1.4 WindowsXP常用网络命令 1.5 小结 1.6 习题第2章 C#语言基础 2.1 概述 2.2 C#程序设计基础 2.3 C#集合操作相关类 2.4 C#的鼠标事件 2.5 C#的键盘事件 2.6 小结 2.7 习题第3章 测试网络是否通畅的程序ping 3.1 ICMP协议概述 3.2 必备知识 3.3 ping程序的实现 3.4 小结 3.5 习题第4章 局域网扫描程序设计 4.1 概述 4.2 获得本机主机名和IP地址 4.3 获得局域网其他主机的主机名和IP地址 4.4 小结 4.5 习题第5章 使用SMTP协议发送电子邮件 5.1 概述 5.2 C#编程中的相关类 5.3 邮件发送程序的实现 5.4 小结 5.5 习题第6章 多线程技术及其应用 6.1 多线程概述 6.2 多线程应用实例 6.3 小结 6.4 习题第7章 局域网聊天程序(P2P版)设计 7.1 P2P概述 7.2 C#中的Socket类 7.3 Tcp Listener类和TcpClient类 7.4 利用事件Event实现类之间的通信 7.5 聊天程序(P2P版)的实现 7.6 小结 7.7 习题第8章 局域网主机监控软件的设计 8.1 概述 8.2 系统的关键技术 8.3 系统的设计 8.4 系统的实现 8.5 小结 8.6 习题第9章 局域网广播程序设计 9.1 概述 9.2 局域网广播程序设计 9.3 小结 9.4 习题第10章 基于WebService的程序设计 10.1 WebService技术概述 10.2 天气预报程序设计 10.3 列车时刻查询程序设计 10.4 小结 10.5 习题第11章 Remoting通信技术及应用 11.1 Remoting技术概述 11.2 TCP通道示例 11.3 HTTP通道示例 11.4 访问远程Access数据库 11.5 小结 11.6 习题第12章 在线翻译程序设计 12.1 概述 12.2 基础知识 12.3 Translation程序的设计 12.4 Translation程序的实现 12.5 小结 12.6 习题第13章 网络五子棋游戏设计 13.1 概述 13.2 游戏的设计 13.3 游戏的实现 13.4 小结 13.5 习题第14章 FTP客户端设计 14.1 概述 14.2 FTP协议相关类介绍 14.3 使用FTP协议上传文件 14.4 使用FTP协议下载文件 14.5 小结 14.6 习题第15章 原始套接字编程基础 15.1 概述 15.2 必备知识 15.3 程序的实现 15.4 小结 15.5 习题第16章 应用程序的发布和美化 16.1 概述 16.2 应用程序的发布 16.3 应用程序的美化 16.4 小结 16.5 习题附录A 《C#网络程序开发案例教程》实验指导 实验一 实验二 实验三 实验四 实验五 实验六 实验七 实验八 实验九 实验十 实验十一 实验十二 实验十三 实验十四 实验十五 实验十六附录B 《C#网络程序开发案例教程》课程设计参考方案附录C C#编码参考规范参考文献

第1章 网络编程基础 1.1 OSI参考模型 1.1.2 OSI各层介绍 4.传输层 传输层也称为运输层，是两台计算机经过网络进行数据通信时，第一个端到端的层次，具有缓冲作用。当网络层服务质量不能满足要求时，它将服务加以提高，以满足高层的要求；当网络层服务质量较好时，它只用很少的服务工作。世界上各种通信子网在性能上存在着很大差异。例如电话交换网、分组交换网、公用数据交换网、局域网等通信子网都可互联，但它们提供的吞吐量、传输速率、数据延迟等各不相同，但是对于会话层来说，却要求有一个性能恒定的界面。传输层就承担了这一功能。它采用分流/合流、复用/介复用技术来调节上述通信子网的差异，使会话层感受不到这种差异。此外传输层还要具备差错恢复、流量控制等功能，以此对会话层屏蔽通信子网在这些方面的细节与差异。传输层面对的数据对象已不是网络地址和主机地址，而是会话层的界面端口。上述功能的最终目的是为会话层提供可靠的，无误的数据传输。传输层的服务一般要经历传输连接建立、数据传送、传输连接释放3个阶段才算完成一个完整的服务过程。

《C#网络程序开发案例教程》

编辑推荐

《全国高等职业教育"十一五"计算机类专业规划教材?C#网络程序开发案例教程》案例内容丰富，讲解详细，并有一定的工程背景，具有很高的实用价值。

《C#网络程序开发案例教程》

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:www.tushu111.com