**Double 小数**

**Decimal 表示钱，小数**

**String 字符串**

**Convert 转换（砍你我特）**

**Math 数学 （买死）**

**User name 用户名 （u死）**

**Password 密码**

**Catch 接住（凯起） try {} catch {} 异常捕获**

**Camel （开模）声明命名原则一**

**Pascal （拍斯克）命名规则二**

**Number 数字（南博）**

**Switch 转换 （斯威齐） case 案例（k死）**

**Switch case（多条件定值判断）**

用于switch-case的选择判断语句，

**Break 打破（布瑞渴）**

**Default 违约（地否特）**

**Salary 薪水（晒了瑞）**

**Region 区域（锐减）**

**Parse（怕死）用于数据类型转换 .tryparse这是一个方法，需要用一个bool类型来接收结果，还需要转换参数，和接收参数**

**True（趣）**

**False；错误（佛死）**

**Continue 持续（康谁与）**

**Random 随机的（乱的m） 用来创建生成随机数的对象**

**Random x=new random（）；**

**Int number=x.next（1，11）；**

**Const 常量（抗死的）**

**Public 公平的（趴布里克） enum枚举（一um）**

**Typeof 类型（踹泼妇）**

**Struct（死踹的）**

**Length 长度（认识）**

Array.sort(nums)；升序

Array.severse(nums);反转

**Array 排序（饿瑞）**

**Sort 数组 （搜特）**

**reverse 切断（瑞我司）同于数组的反转**

**Static 静止（死待迪克）**

**Return 重新运行（锐腾）**

编写方法的时候的关键字，第一是返回方法的放回值，第二则是结束这个方法。

**Params （派瑞莫斯）**

**Value 价值（歪汝）**

属性的set方法中的参数

**Field 字段（菲尔德）**

**Methods 方法（卖身四）**

**Properties 属性（破软破提斯）**

**Prviate 私有的 （怕物理课）访问修饰符  
system 体系 （谁斯特姆）**

**Tochararray （将字符串，转换成char数组）**

**String s=new string（char[]）；//将char[]数组转换成字符串。**

**Stringbuilder 字符串生成器 （四群比u得体）**

**Stopwatch 计时器（司多破我其）**

Stopwatch是一个类

Stopwatch sw=new stopwatch（）；

Sw.start()；开始计时

Sw.stop();停止计时

Sw.elapsed；输出计时，这是一个属性

**Start 开始（斯达特）**

**Elapsed （埃莱丝的）**

**Toupper 大写（涂阿婆）**

字符串中的方法

Toupper();转大写

Tolower();转小写

Equals(待比较的字符串，stringconparison.OrdinalIgnoreCare);

**Tolower 小写（涂劳尔）**

**Equals 同等的（一库尔斯）**

**Conparison 比较（康破瑞娴）**

**Split 分裂（斯珀里的）**

String s;

s.splits(new char[] {‘-’},stringspiltoptions.)

这里再枚举里面选择

**Options 可选择事物的（偶喷先死）**

**Replace 替换（瑞珀利斯）**

**Contains包含（参搜题四）**

**Substring 子字符串（沙坡四群）**

**Indexof 索引（尹达克斯沃夫）**

**Lastindexof 持久性 最后的索引**

**Empty 空的（艾迷底） innullorempty**

**Tirm 修剪（群牧）**

**File 文件夹（罚二）**

**Protected 受保护的（普罗塔课题）**

**Arraylist 数组表**

**Hashtable 散列表（哈斯的波）**

**Count 计数（康特）**

**Range 范围（瑞吉）**

**Addrange 地址范围**

**Clear 清除 （可丽儿）**

**Remove 移除**

**Removerange 移除一定范围**

**Insert 插入**

**Capacity 容量（康布里克）**

Capacity和count是表示集合长度。

Capacity：表示集合可包括元素的长度。

Count：表示集合实际包含元素的长度。

**Foreach 循环**

专门用来将hashtable集合中的元素，全部输出。

**Collection 收集（克莱克县）**

**Item 项目**

**Create 创建（科瑞特）**

这是编码类，将要读取文件或者写入文件的时候，因为保存文件的编码，和打开文件的编码不同。所以要靠incodinginfo类，之后可以通过foreach输出所有编码类。

**Incodinginof 编码信息**

**Encoding 把…译成电码（银扣的应）**

**Extension 扩大（伊克斯单线）**

Path类中的，path.getextension获取扩展名

**Directory 目录（）**

Path类中的，path.getdierctorypath获取文件夹

**Append 附加（饿胖的）**

File类中，不会覆盖原有文本文件，添加的方式

**Dictionary 字典（迪克闲了瑞）**

**Colse 单击关闭 （扣死）**

关闭文件流，colse

清理资源 dispose

**Dispose 设置（第四珀斯）**

**Virtual 事实上的 （沃特）**

实现多态中的虚方法，通过将父类方法用virtual标记虚化，子类重新写一个和父类方法名相同的方法。用override 标记

**override 以什么否决（override）**

**Abstract 摘要 （阿婆四阿克的）**

实现多态的抽象类标记单词：abstrac

**Internal 里面（因特罗）**

**Protected internal**

**Serializable 可序列化的（谁恶来子博）**

**binary formatter （摆饿瑞form埃特尔）可序列化程序**

传输和接受数据，需要序列化和反序列化

Serializable标记序列化的类。

Binaryformatter需要这个方法，也需要调用它的命名空间，创建对象。

**partail 部分（破秀）**

**sealed 密封 （谁恶瑞）**

**interface 接口**

**anchor 锚（按个）**

**backcolor 背景（摆个卡了）**

**massageage 对话框（买谁罢课科斯）**

**width 宽度（文辞）**

This.ClientSize.width表示为窗体的宽度

This.ClientSize.height表示为窗体的高度

控件的坐标：控件名.location=new point（x,y）；

**height 高度（海特）**

**ClientSize 客户端大小（克赖恩特塞子）**

**Location 坐标（肉克闲）**

**Point 指向（破营特）**

**Button 按钮（白疼）**

**Label 标签（雷波）**

Lable标签：显示

Textbox：信息框：可以在里面输入，wordwarp可以让文本框自动换行，passchar：表示文本框显示固定的一个字符。

Scrollbar：显示滚动条

**Wordwrap 文本换行 （word我盆）**

**Textbox 文本框**

**Scrollbar 滚动条（熟客八二）**

Datetiem.now表示现在的时间，通过timer，每隔一秒，显示一下当前时间。

**Timer：时间**

**Datetime：时间日期（带了太me）**

**Soundplayer：音乐播放器（啥的不累）**

音乐播放器是一个非静态类，只能播放.wav格式的视频。

**checkBox：多选框（切科巴科斯）**

对于多个单选来说，可以用groupbox容器来将，一个类型的单选放在一起。Radiobutton，checkbox都有checked属性

**radiobutton：单选（瑞迪欧巴腾）**

**groupbox：分组箱（割肉破不可思）**

**IsMDicontainer：选择一个窗体做主窗体（ismdi康k了）**

**Container：容器**

在一个主窗体里面，显示子窗体，首先在主窗体里面选择，ismdicontainer属性为mdi的容器，在之后构建菜单栏，在里创建按钮，之后，对于子窗体的排列设计：layoutmdi（mdilayput.tilerhorizontal）

**MenuStrip：菜单栏**

**Menu：菜单（买牛）**

**Strip：条（死猪爱泼）**

**Layoutmdi：mdi的布局**

**Mailayout：**

**Tilerhorizontal：横向**

**Tilevertical:纵向**

**Picturebox：旋转框（痞客休box）**

**Image：印象**

**Diretory：目录（迪瑞科瑞）**

**Webbrowser :网络浏览器（歪脖克劳斯）**

**主要是看其属性中的UrI：**

**首先需要一个textbox控件来接受，输入的网址，**

**之后通过string类型来接受输入的textbox.text；**

**之后创建一个URI的对象，通过构造函数来实现，给URI来赋值。**

**之后将URI的对象给定，textbox.uri=uri的对象。**

**下拉框：combobox控件**

**主要是对其属性items（集合），通过对其，添加元素，来达到下来框的值。其事件selectedindexchanged：当选定值之后发生。**

**Open：打开**

**Dialog：对话框（带难个）**

**Initial：初始化（因纽修）**

**Initialdiretory：初始目录**

**Title：名称（泰斗）**

**Process：进程。**

**Thread：线程**

**Abort：终止**

**Isbackgroud：后台线程**

**Control：控制**

**Socket：网络编程（骚客得）**

**Addressfamily：地址族（啊拽死）**

这里调用的是tcp通信，首先在服务器里面创建socket负责监听的对象,socket socketwatch=new socket(addressfamily.internetwork,sockettype.stream,protocoltype.tcp);,如果是udp通信则需要dgram，udp之后这个socket负责监听的需要，知道服务器的ip和端口号ipaddress ipname=ipaddress.any；（可以拿到服务器的ip，并且服务器的ip改变，这里对应的改变），对应的端口号，ipendpoint pointname=new

Ipendpoint（ipname，端口号），绑定监听的ip和端口号，socketwatch。Bing（pointname）；

之后创建，一个时间段，可以连入服务器最大客户端数量，socketwatch。Listen（10）；

之后就需要，创建通信客户端的socket，socket socketsend=socketwatch.accept（）；

获取客户端的ip和端口号

Socketsend.remoteendpoint

**Internetwork：表示用的.net平台几**

**Sockettype:socket的类型**

**Stream：流式**

**Protocoltype：协议（破的扣开的）**

**Point：端口（破硬特）**

**Dgram：数据**

**Bing：绑定**

**Listen：监听**

**Accept：接受（一颗晒破的）**

**RemoteEndPoint：远程端点（瑞模特endpoint）**

**Receive：接受（瑞谁五）**

接受客户端的信息，需要创建字节数组，来接受信号，int number=socket名.receive（buffer）；

客户端的socket，绑定服务器的ip和端口号的方法，socket名.connect（端口号）；

**Connect：连接（肯来可的）；**

**Graphic 图样（个卵壳佩斯）**

首先创建绘画的对象，graphics graphics名=this.creategraphic，并且要确定，画纸；

之后创建笔的对象，并确定相对应的颜色

Pen pen名=new pen（brush.颜色），

Praphic名.draw图形（笔，坐标）；

**Pen 笔**

**Brush：刷子**

**Paint：当窗体改变时，重新绘制图形**

**Draw：画**

**Bitmap：位图（彼得麦的）**

首先，需要建立创建gdi对象，graphics

Graphics名=graphics.fromimage（位图）；

Bitmap bitmap名=new bitmap（X坐标，Y坐标），

之后讲验证码一个一个画入位图中，需要，字体，字体样式，字体大小，颜色，坐标。

**Setpixel：设置像素（set帕克啥）**

**Solidrush：单色画笔**

**Fontstyle：字体样式**

**Head:头（喊得）**

Html中表格：需要构建<table border=”1px” cellspacing=”0px” cellpadding=”0px”>

在单元格中<td colspan=”3”></td>

<td rowspan=”3”></td>

**Body：身体（巴蒂）**

**Border：边境（博得）**

**Table：表格**

**Border:边境**

**Cellspacing:单元格间距（沙尔是被先）**

**Cellpadding：单元格填充（沙尔白定）**

**Colspan：跨列**

**Rowsapn：跨行**

**Text：单行输入文本**

**Radio：单选按钮（瑞迪偶）**

**Password：密码框**

**Checkbox：复选框（切克不可思）**

**Reset：重置按钮**

**Textarea：多行文本框（泰克斯恶瑞额）**

**Select：下拉列表（瑟莱科的）**

**Submit：提交按钮（涩密的）**

**Action：行动（阿克闲）**

**Method：方法**

**Legend：说明（难g的）**

**Frame：框架（飞沫）**

**Style：风格**

在创建XML文档的时候，使用XMLdocument xml=new XMLdoucment（）；

之后首先要公示XML文档的第一行

XmlDeclayation dec=xml.createdecalayation(“1.0”,”utf-8”,null);

之后将其添加到XML文档当中:xml.addendchild(dec);

之后，需要创建节点和元素，是XML对象名.createnode/createelement，也需要将其添加到XML的对象当中，或者添加到根节点中。

如果需要对节点，添加属性和属性值，

需要 节点名.setattribute(“属性名”,”属性值”)；

**Document：文件（都肯们的）**

**Node：节点（no的）**

**Element：元素（爱了门特）**

**Declaration：公告(迪克泪腺)**

**Append child 加数子项**

**Innertext：内部添加文本**

**InnerXml：内部添加标签**

**Setattrbute：设置属性（爱去biu的）**

**Save：保存**

在本来已经存在的xml文档中追加

首先创建xml文档对象，之后判断是否在xml文档

If（file.exists(xml文档)）

存在就加载xml文档，得到其根字节

Xml对象.load（xml文档路径）

Xmlelement rootnode=xml对象.DocumentElement；

**Exists:存在（爱晒克斯）**

**Load:加载（no得）**

**childnodes：子节点  
nodelist:字节列表**

读取xml文档中的子节点，首先创建xml文档对象

加载xml文档，之后得到xml文档根节点

最后将其根节点中所有子节点读取出来

Xmlnodelist nodes=xml对象.xmlchildnoides;