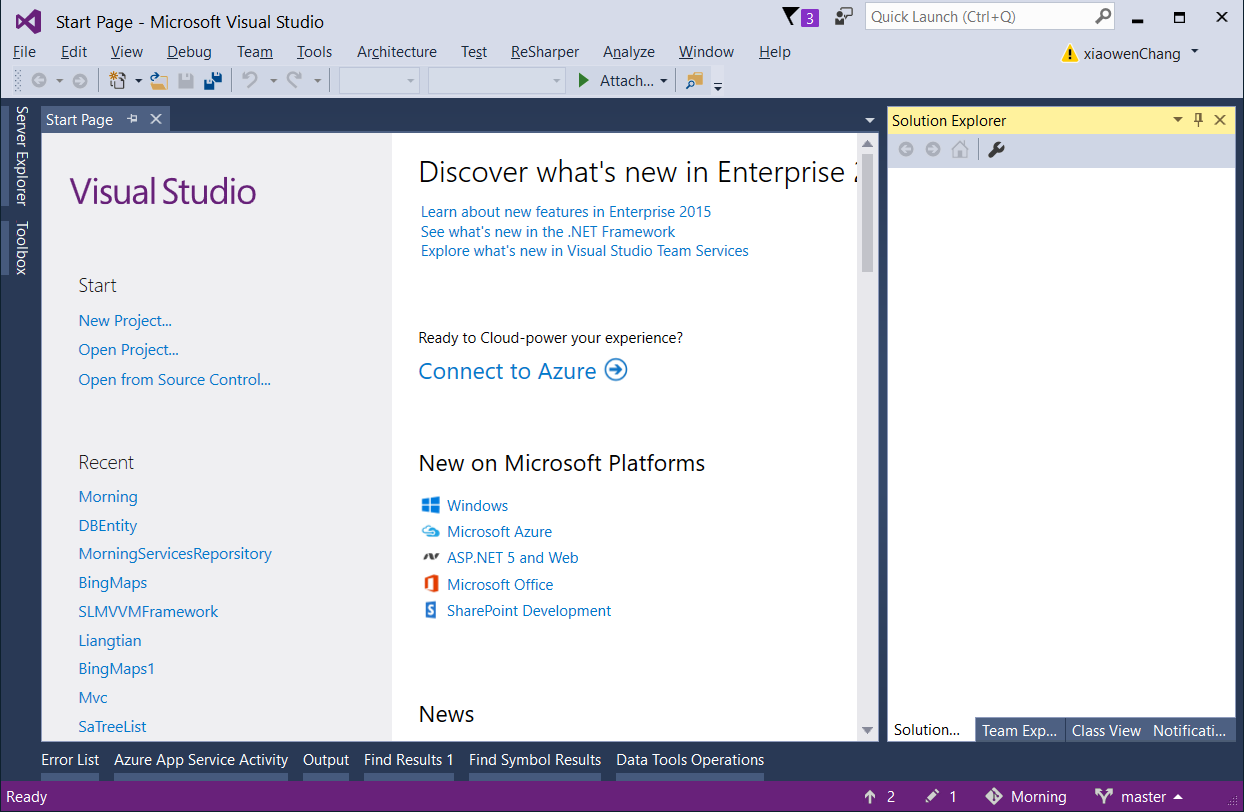
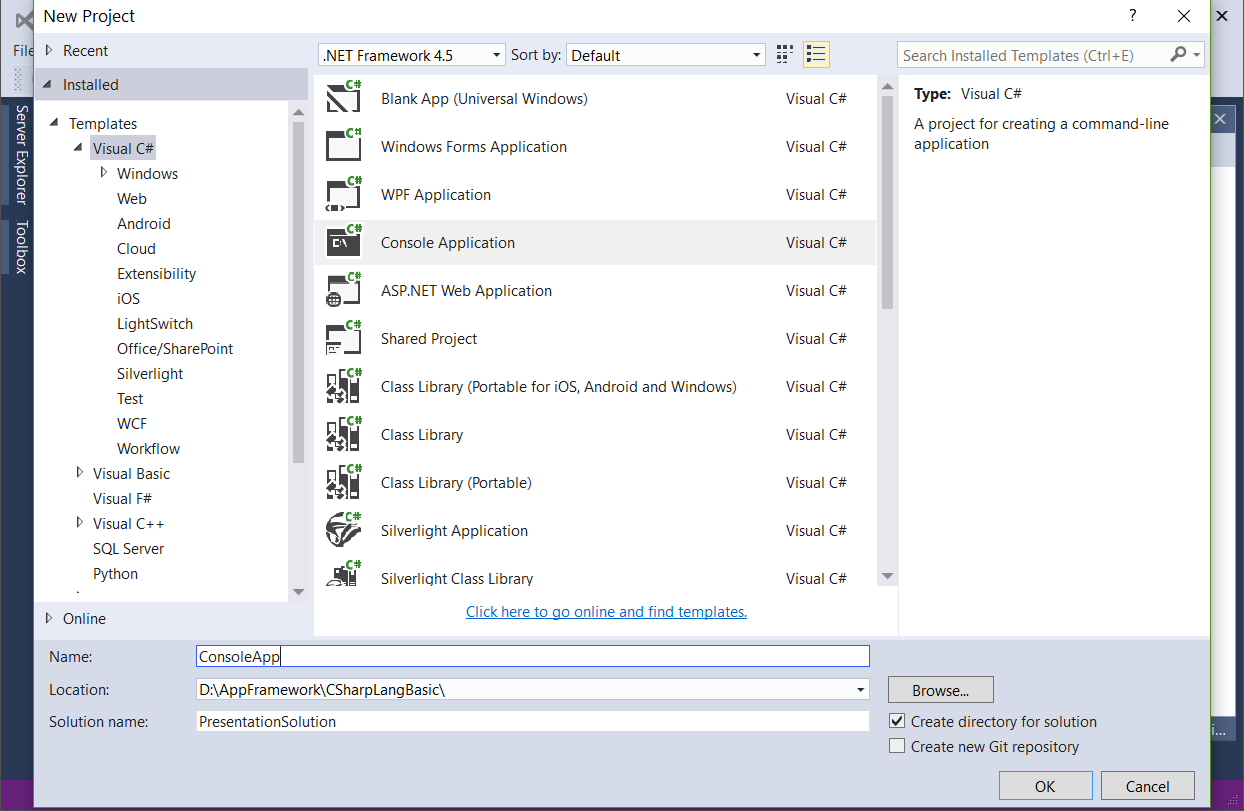
**C#语言基础\_IDE演示文档**

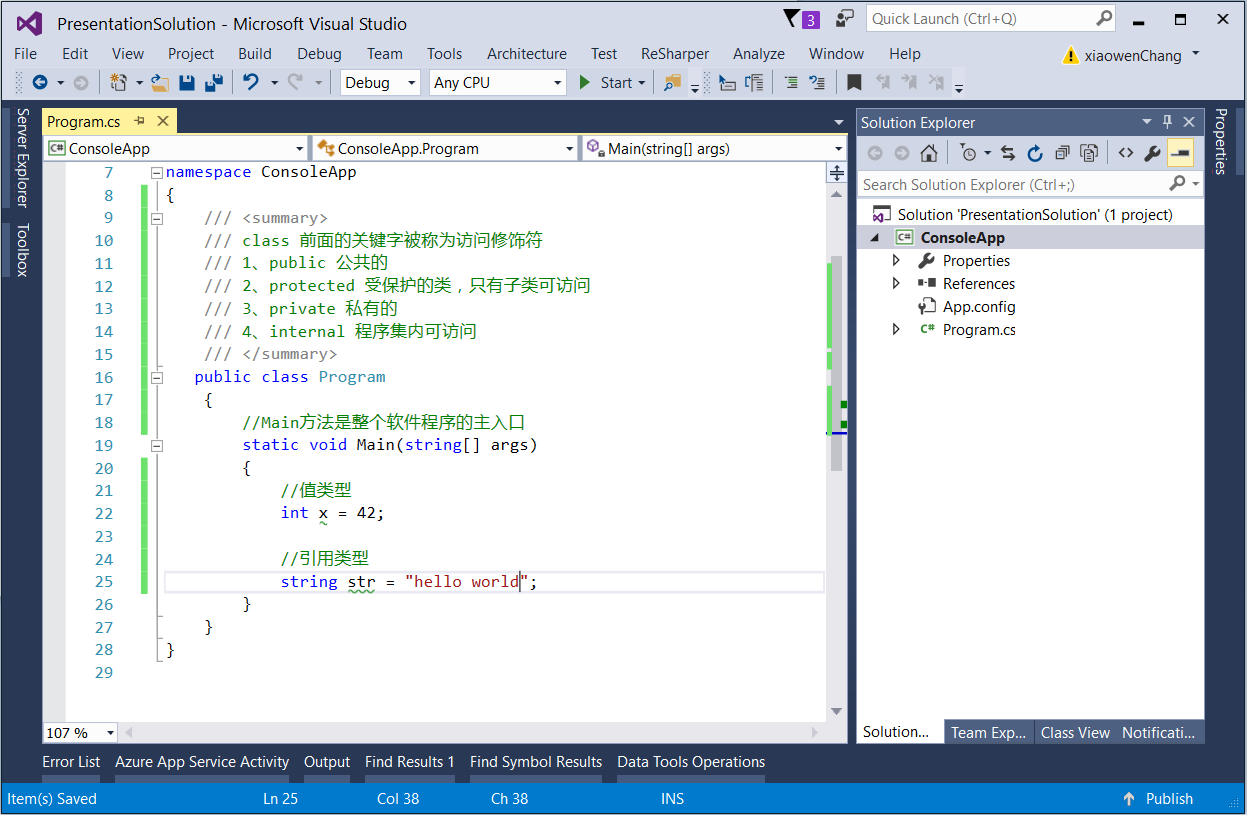
1. **VS2015创建Solution和Project**

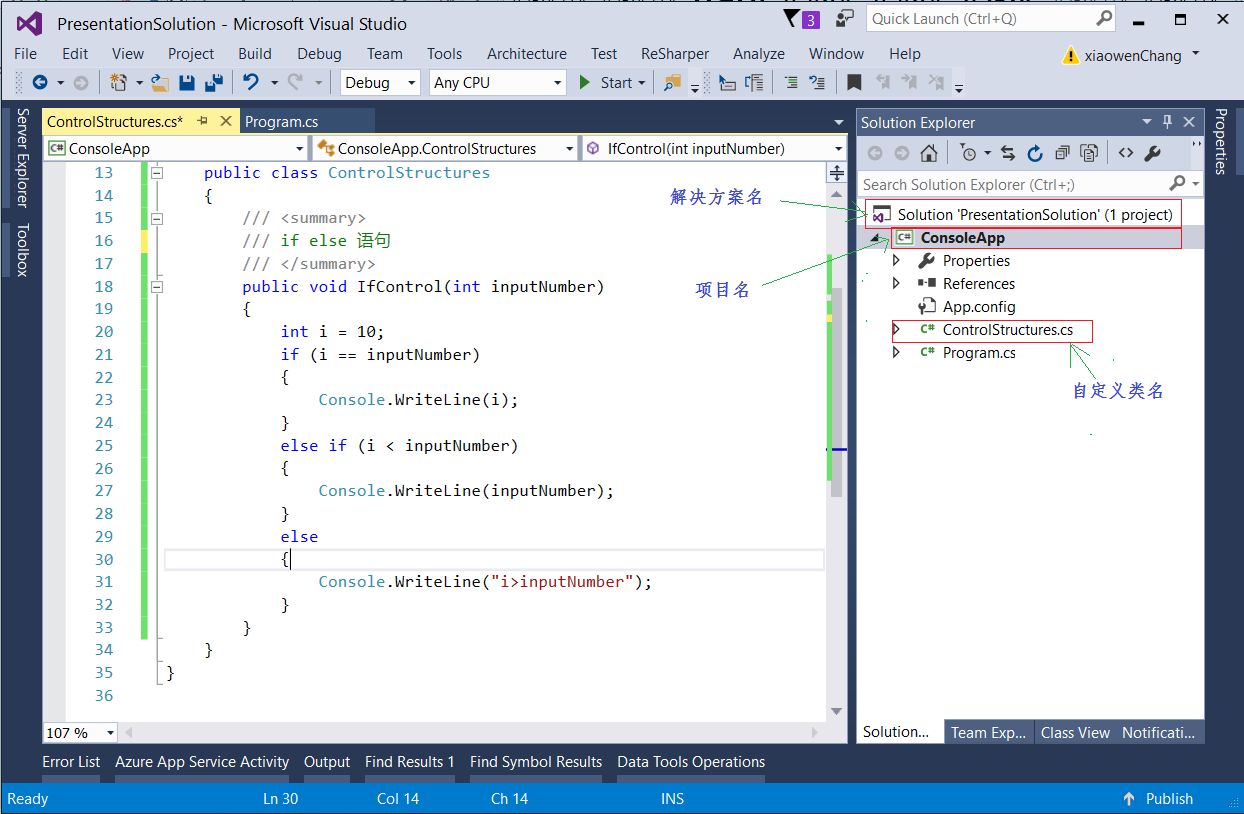


创建解决方案及项目文件



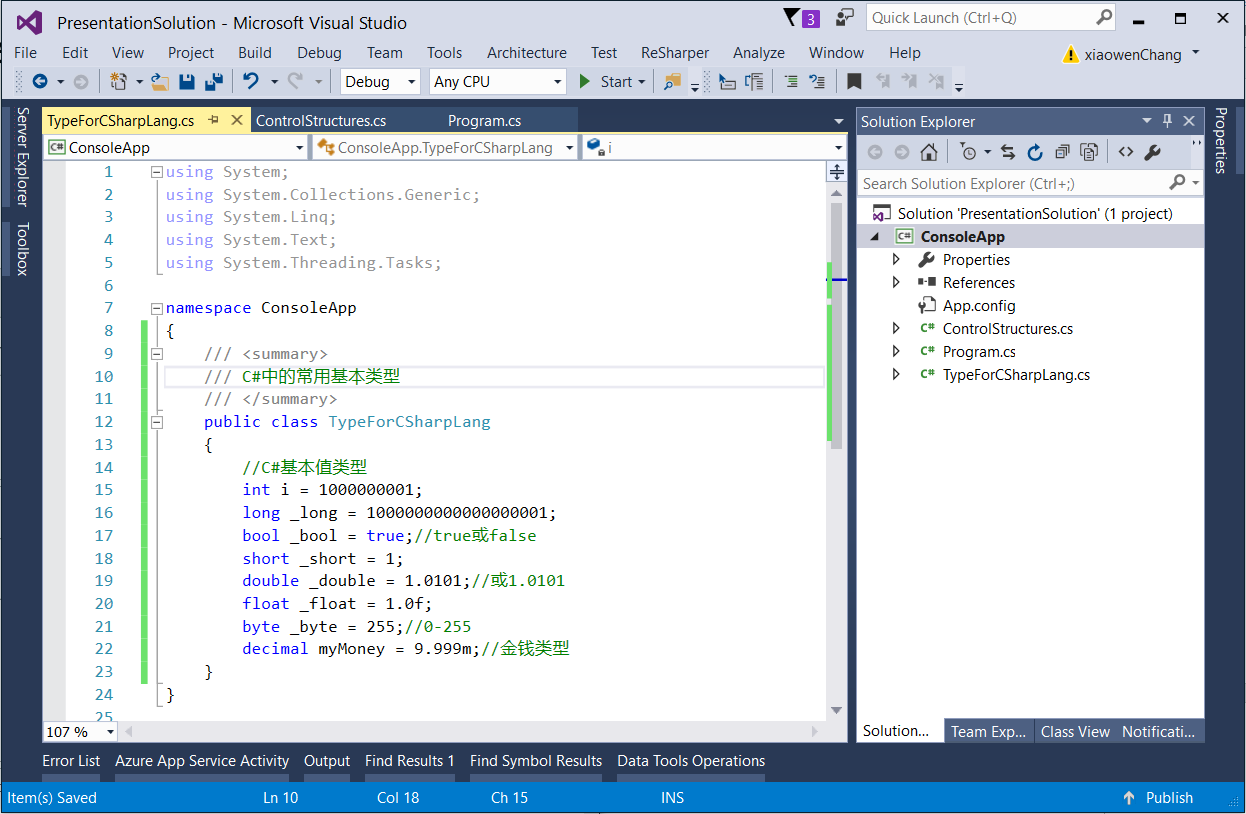
编写C#代码



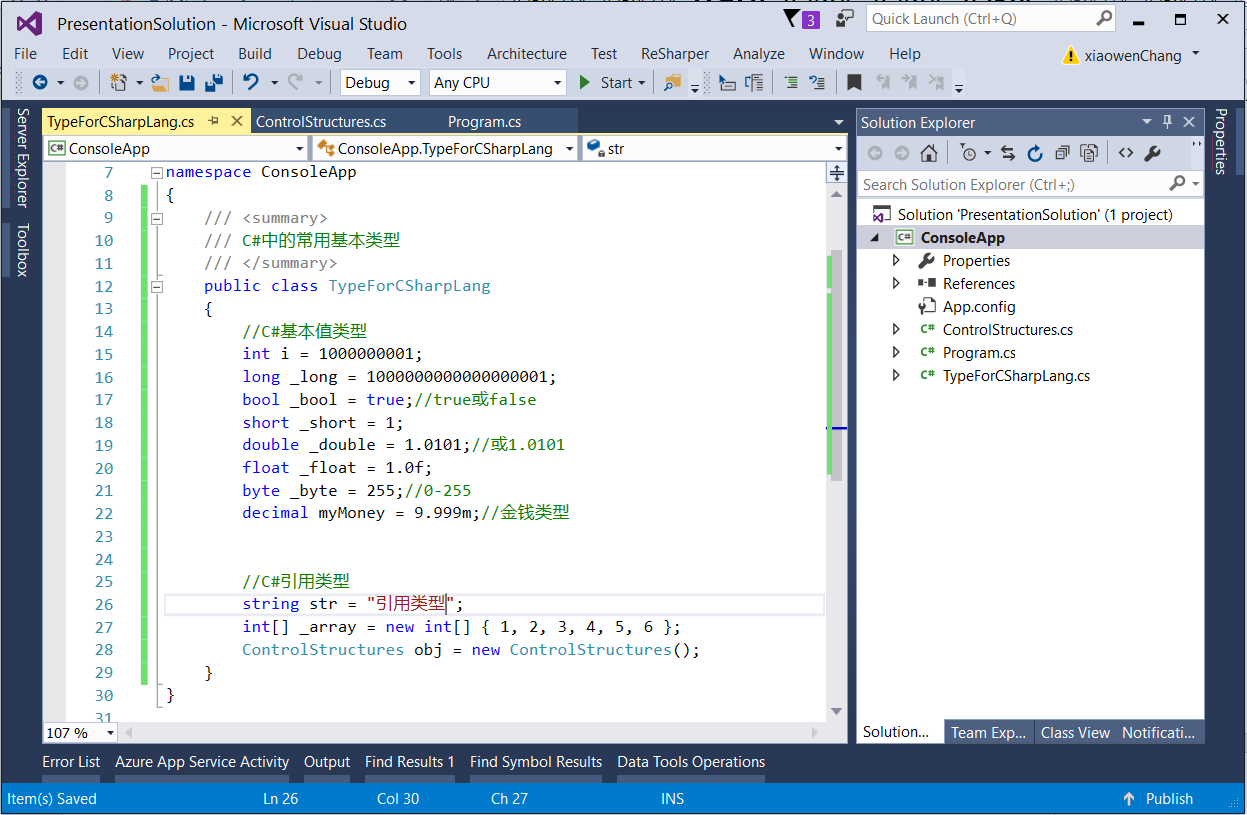


1. **C#中的数据类型及变量**

C#中的常用值类型的数据类型

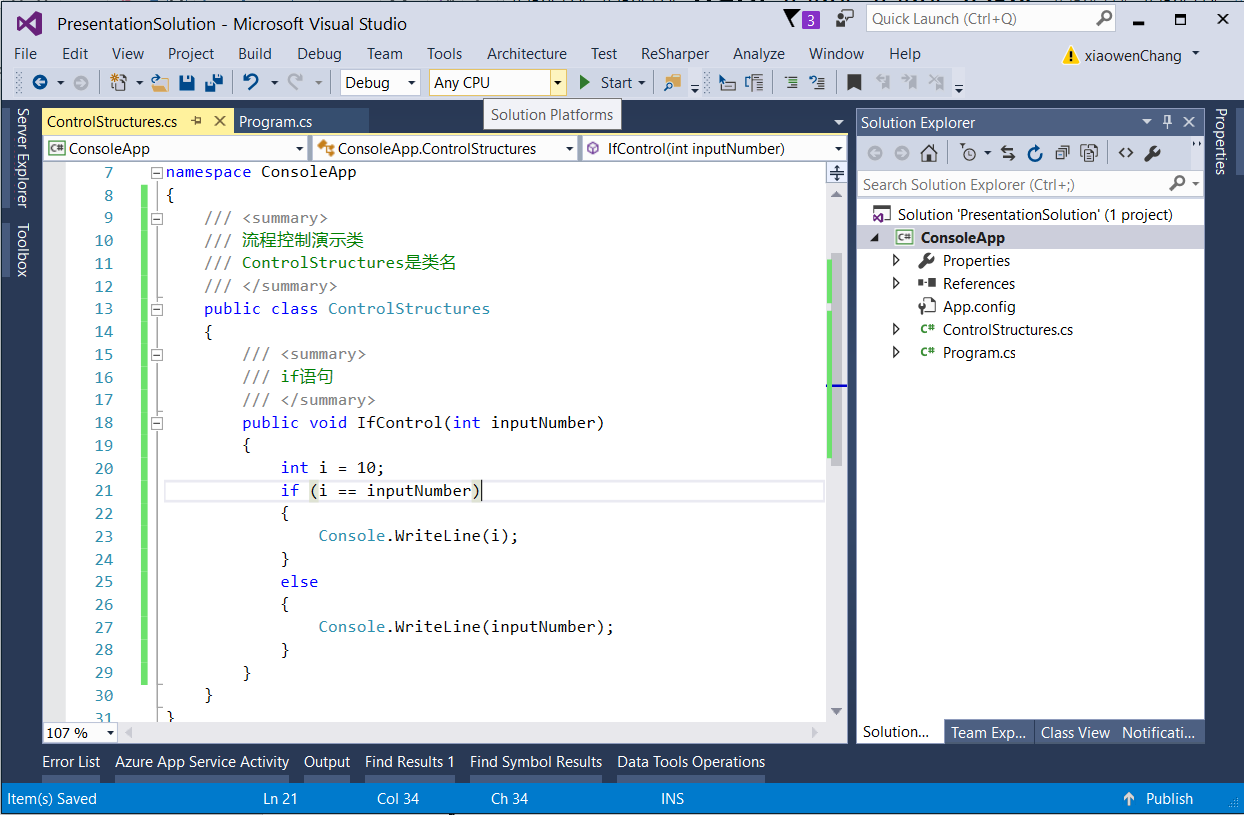


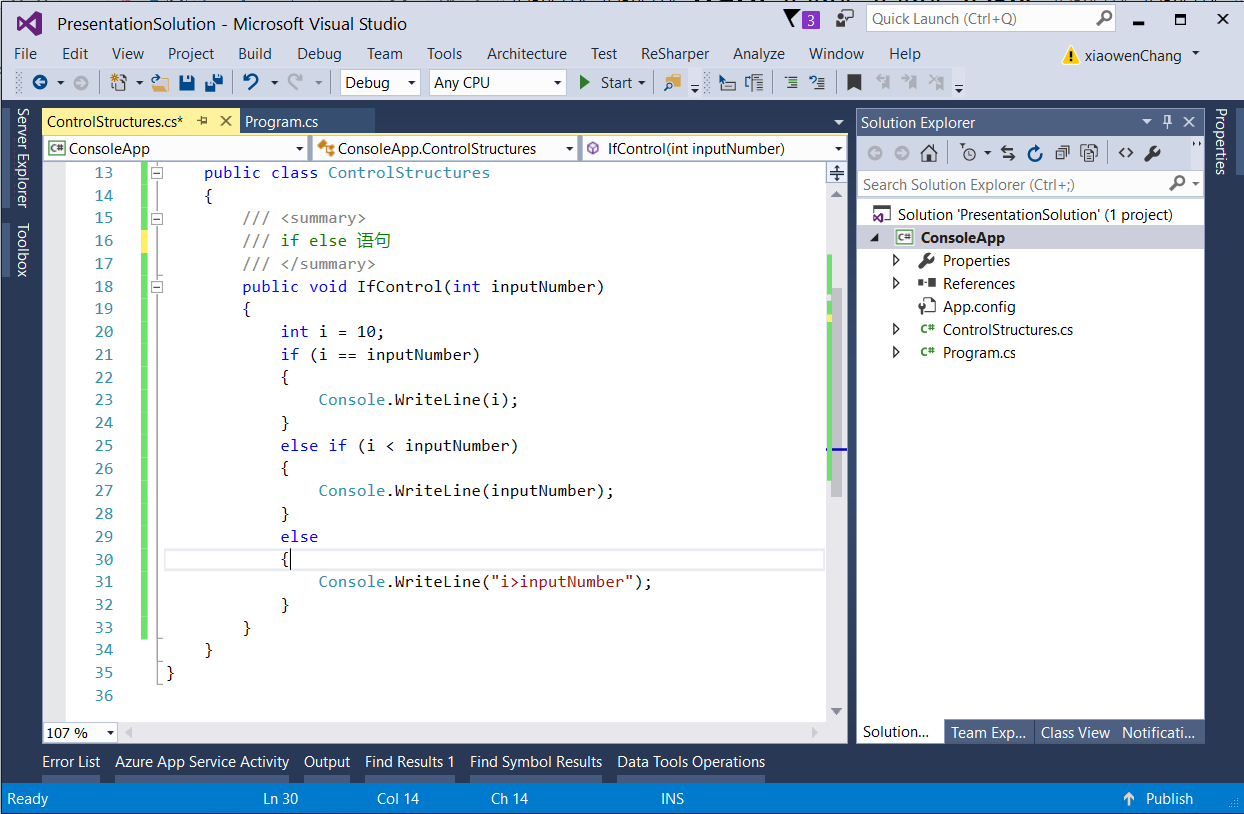
C#中的常用值类型和引用类型



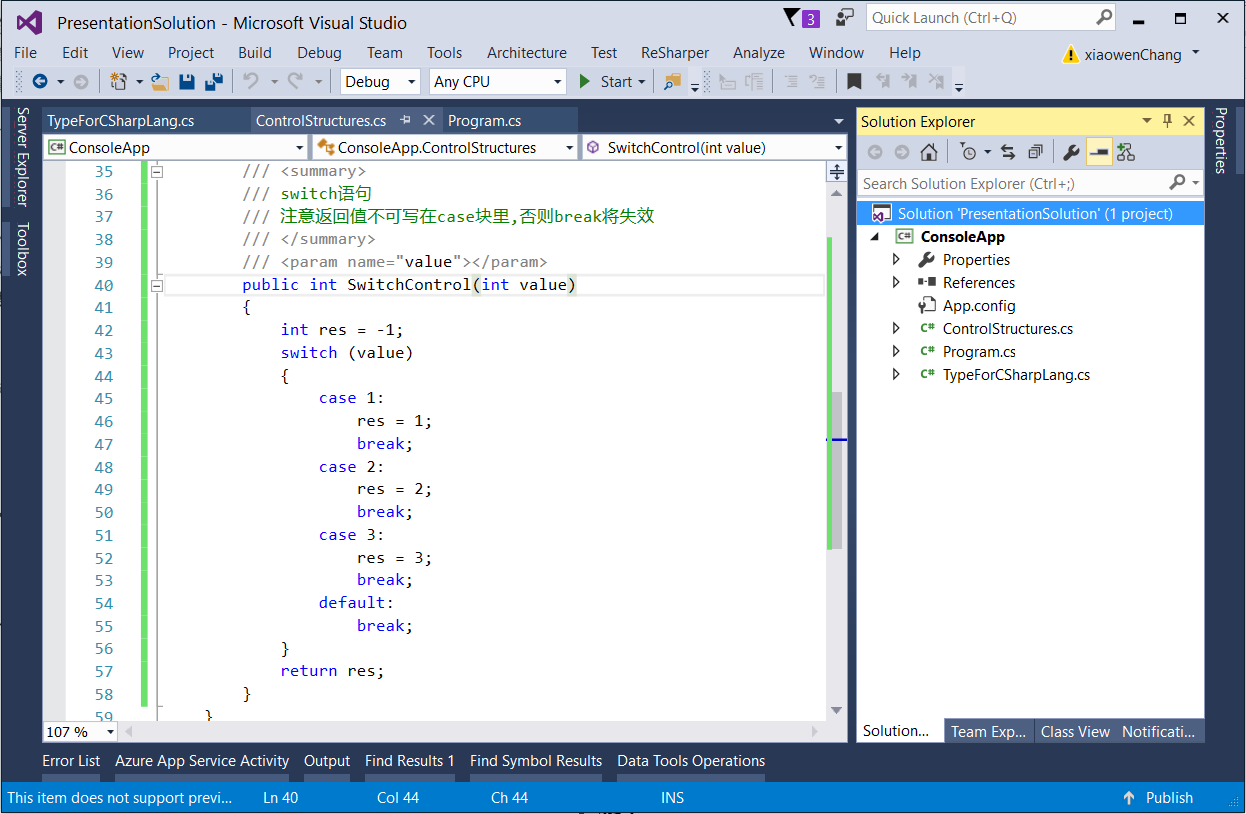
1. **流程控制**

if语句及if…else…语句

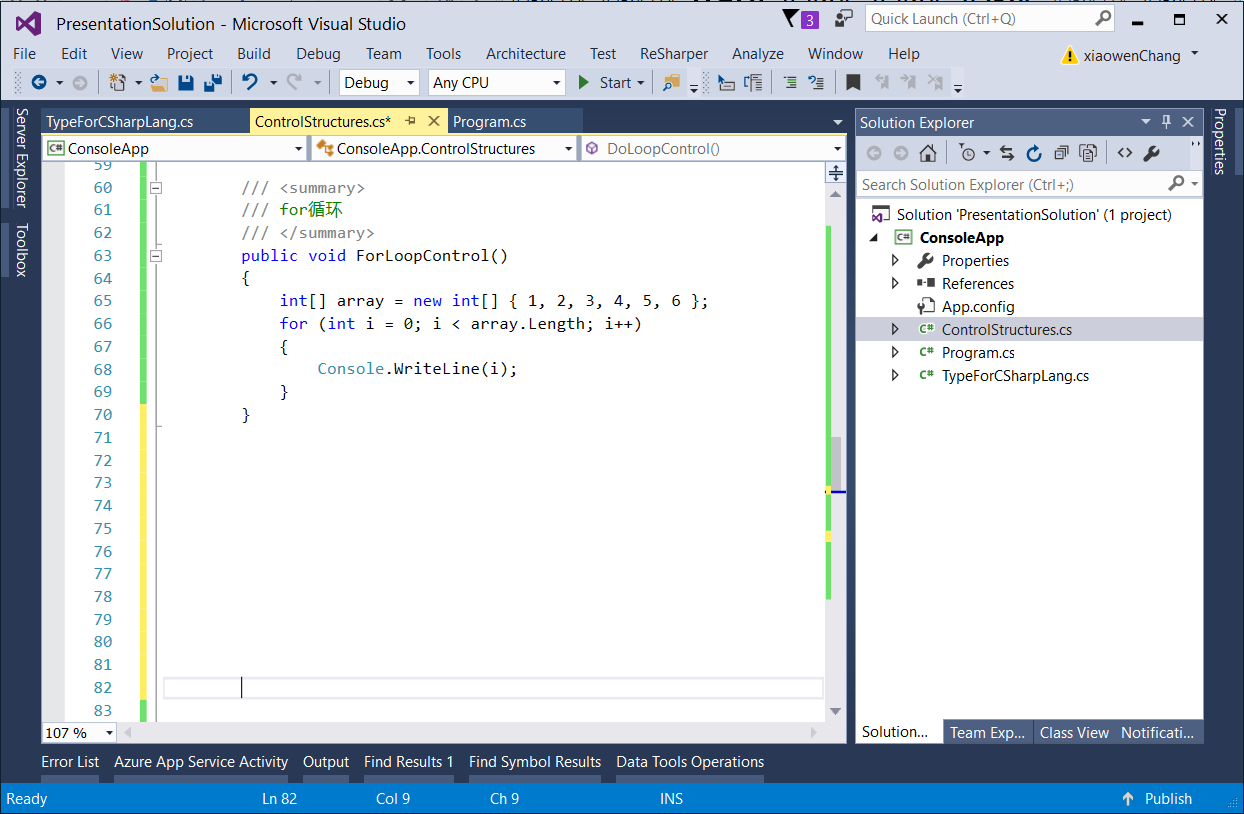




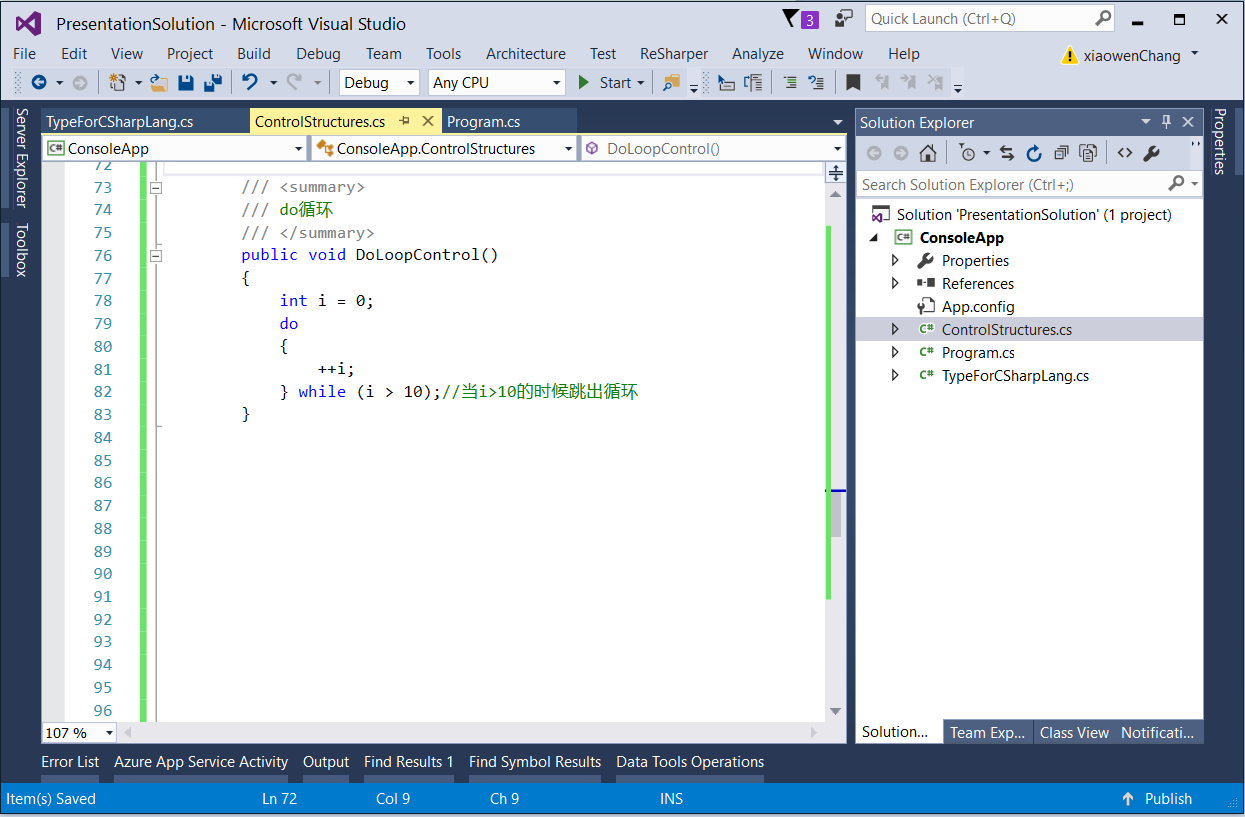
Switch语句



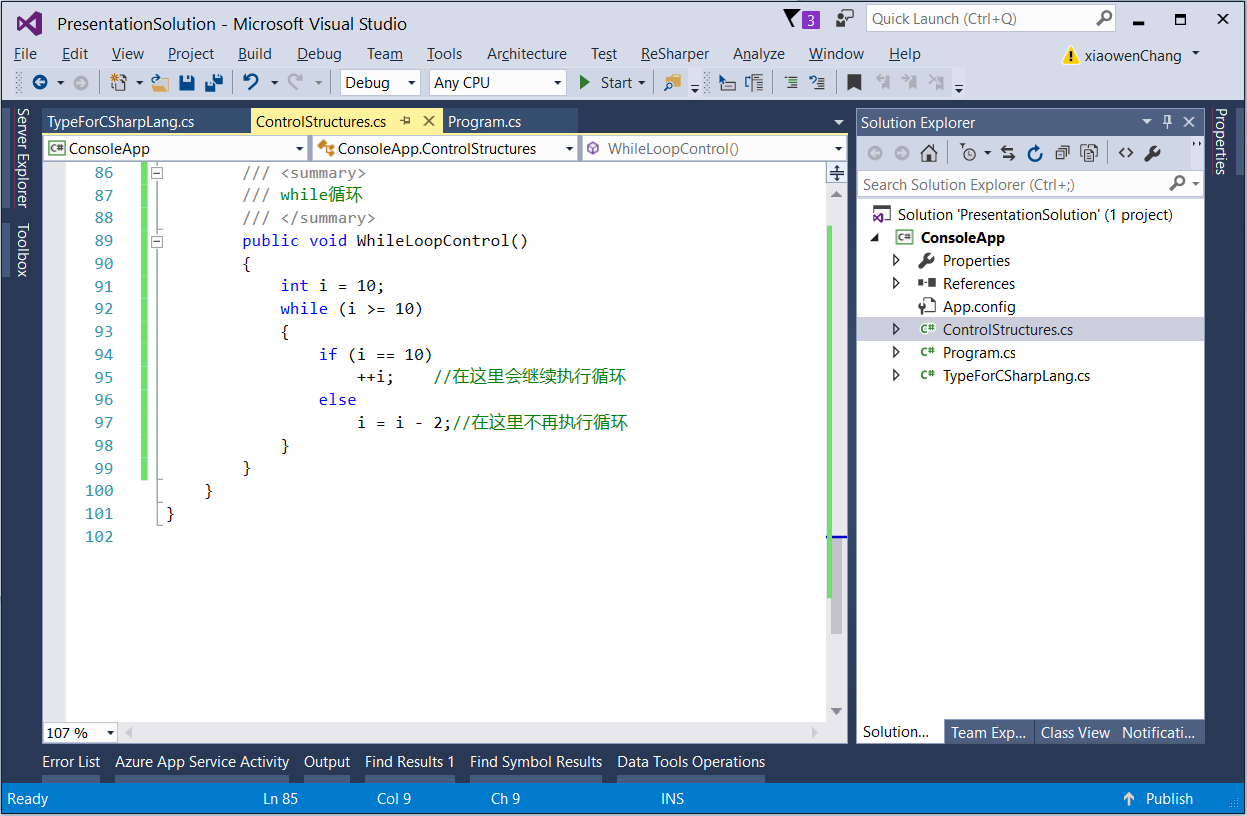
for循环



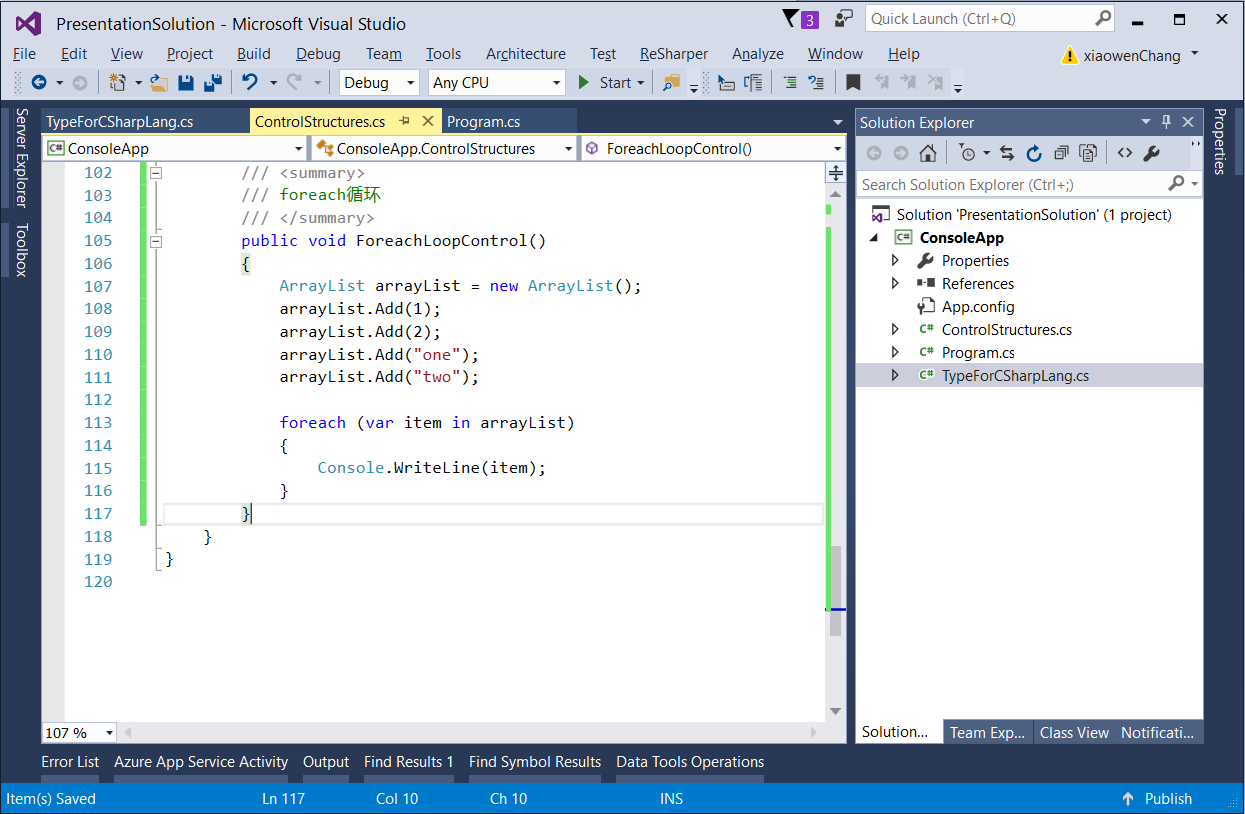
do…while循环



while循环

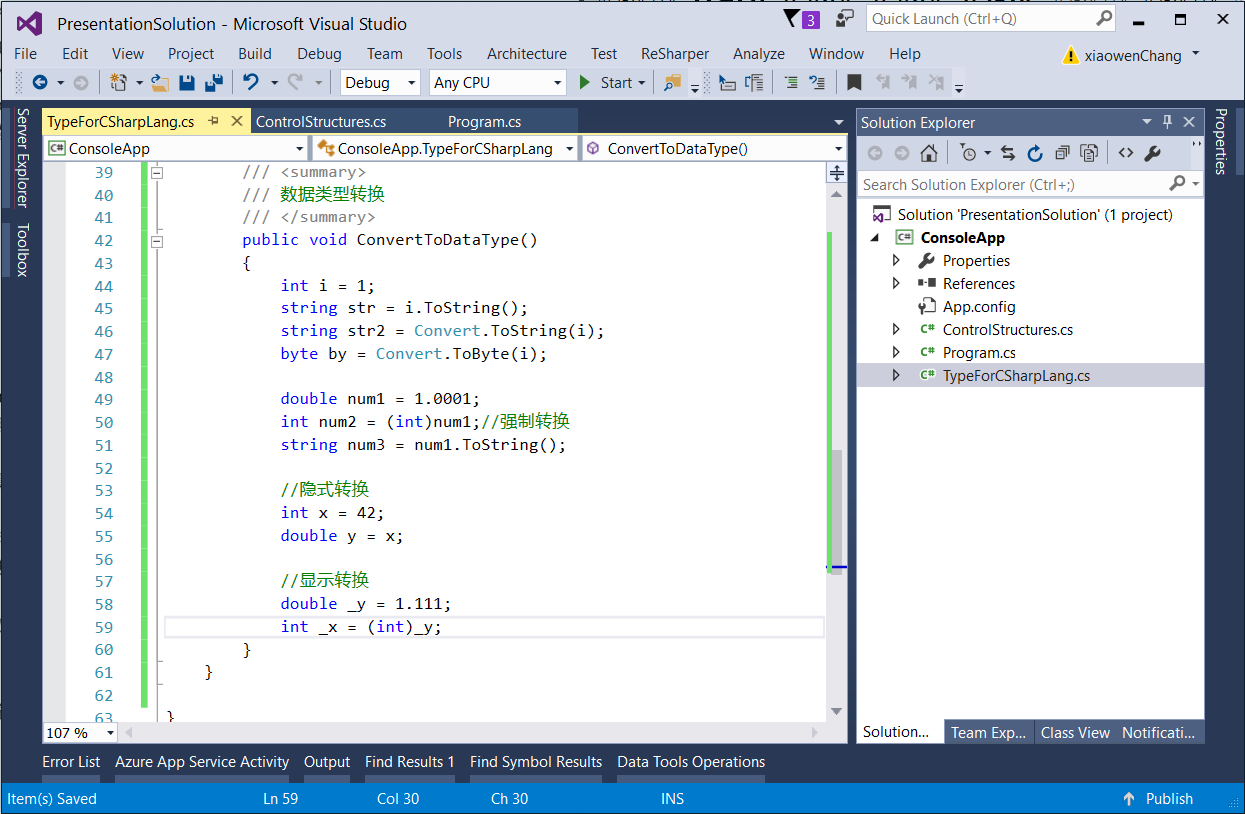


foreach循环

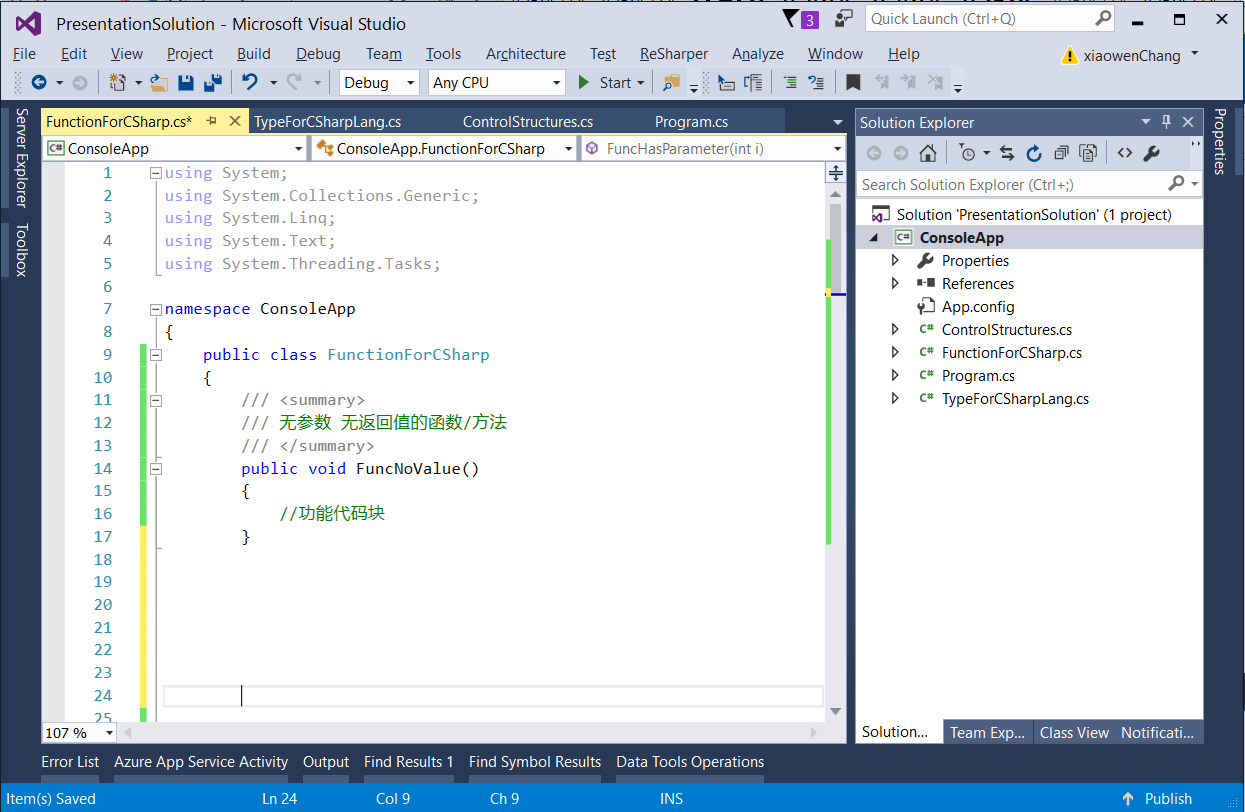


1. **类型转换**

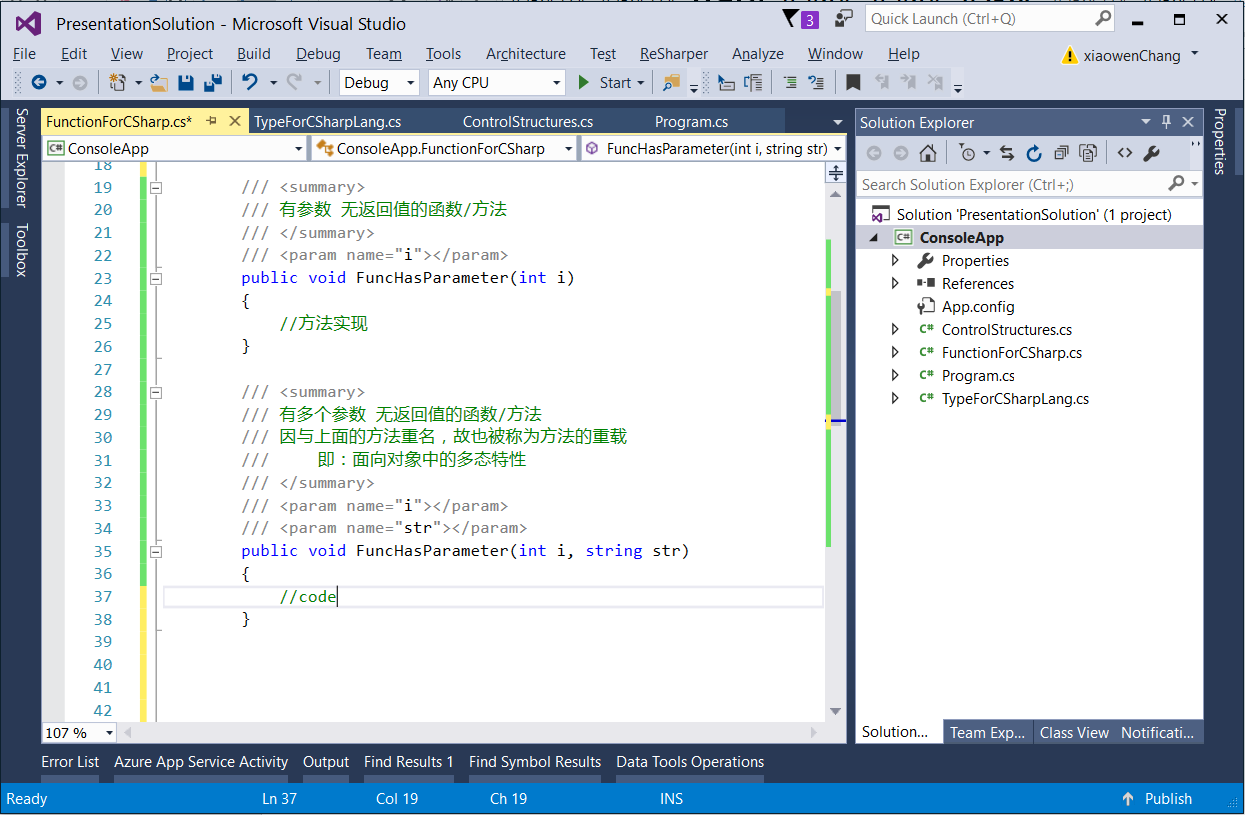
数据类型转换：隐式转换 显示转换



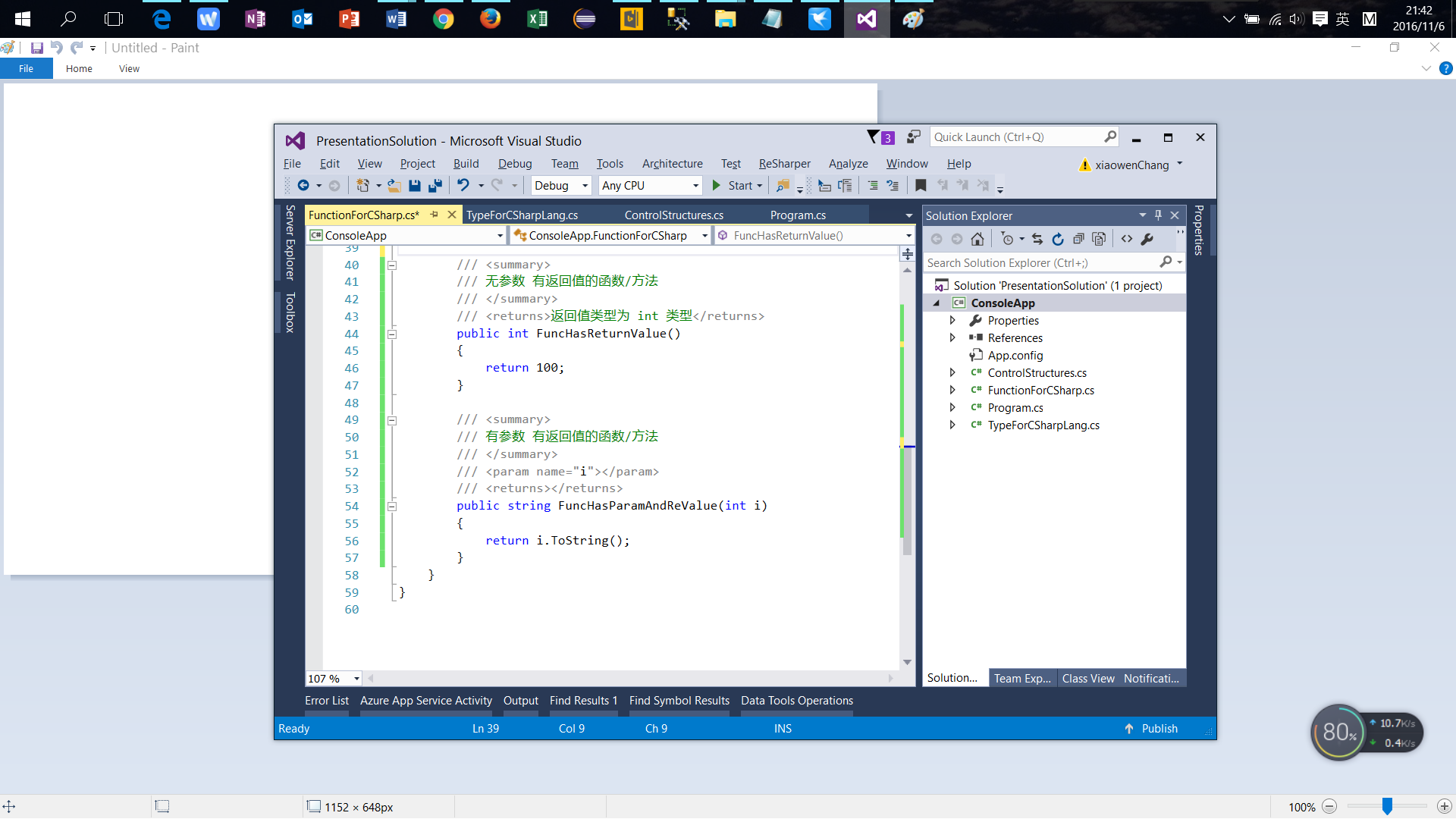
1. **函数（类及方法）**
2. 简单函数：不接收任何参数也不返回任何数据的函数



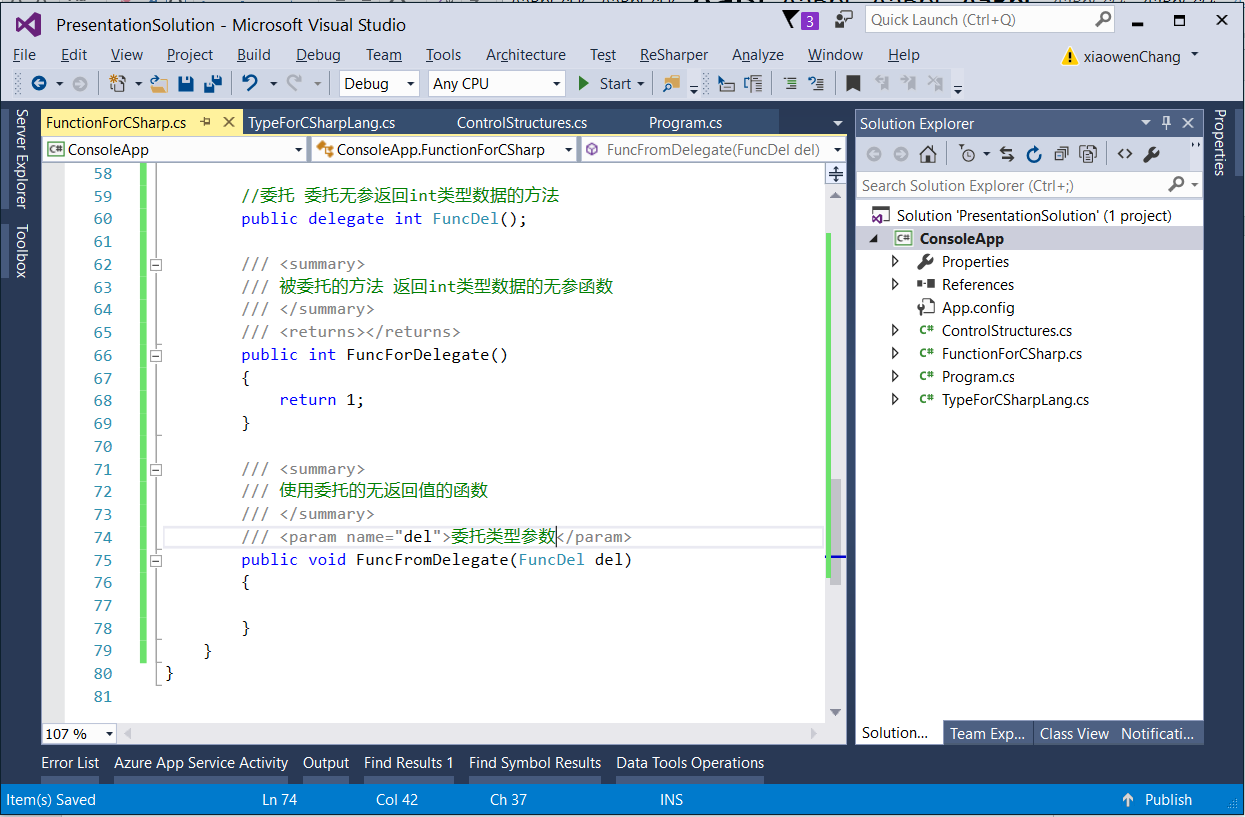
1. 有参数 无返回值的函数



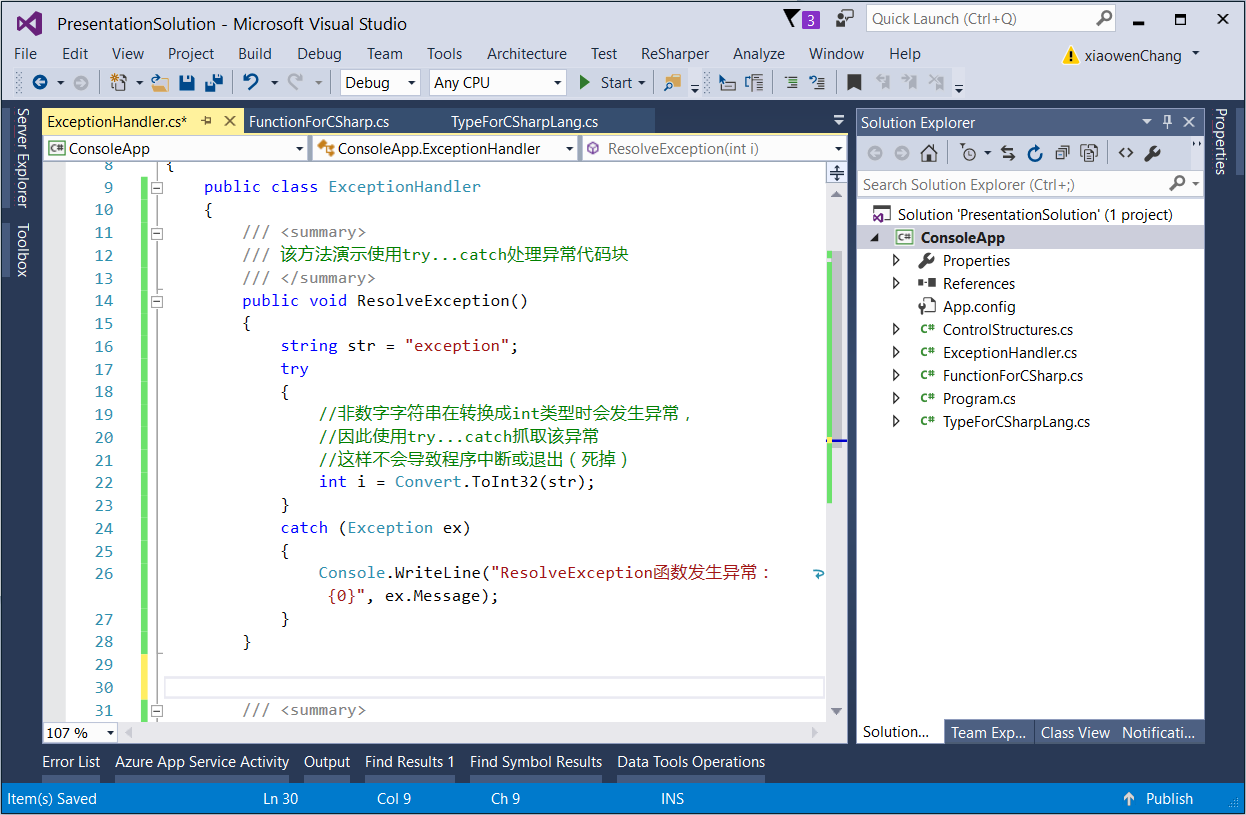
1. 无参数有返回值及有参数有返回值的函数/方法



1. 委托

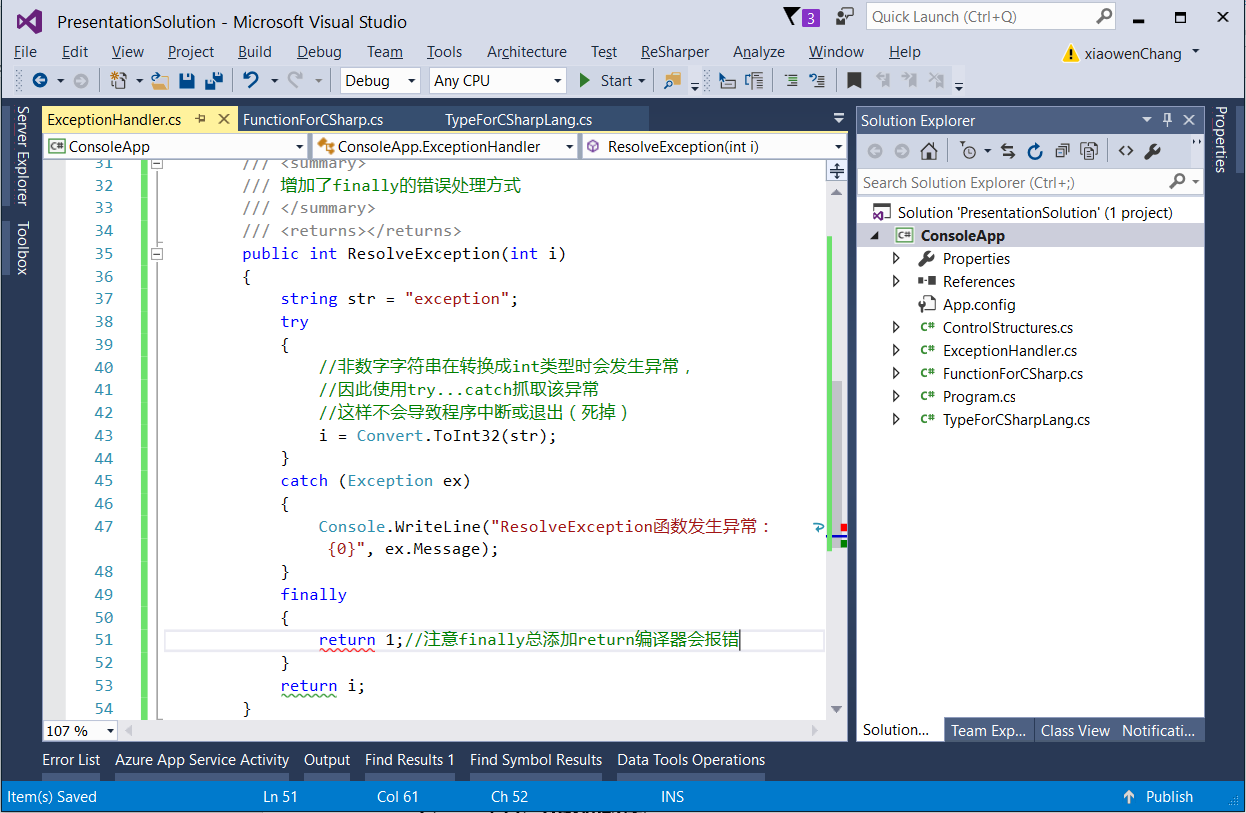


1. **异常处理**
2. try…catch 进行错误处理

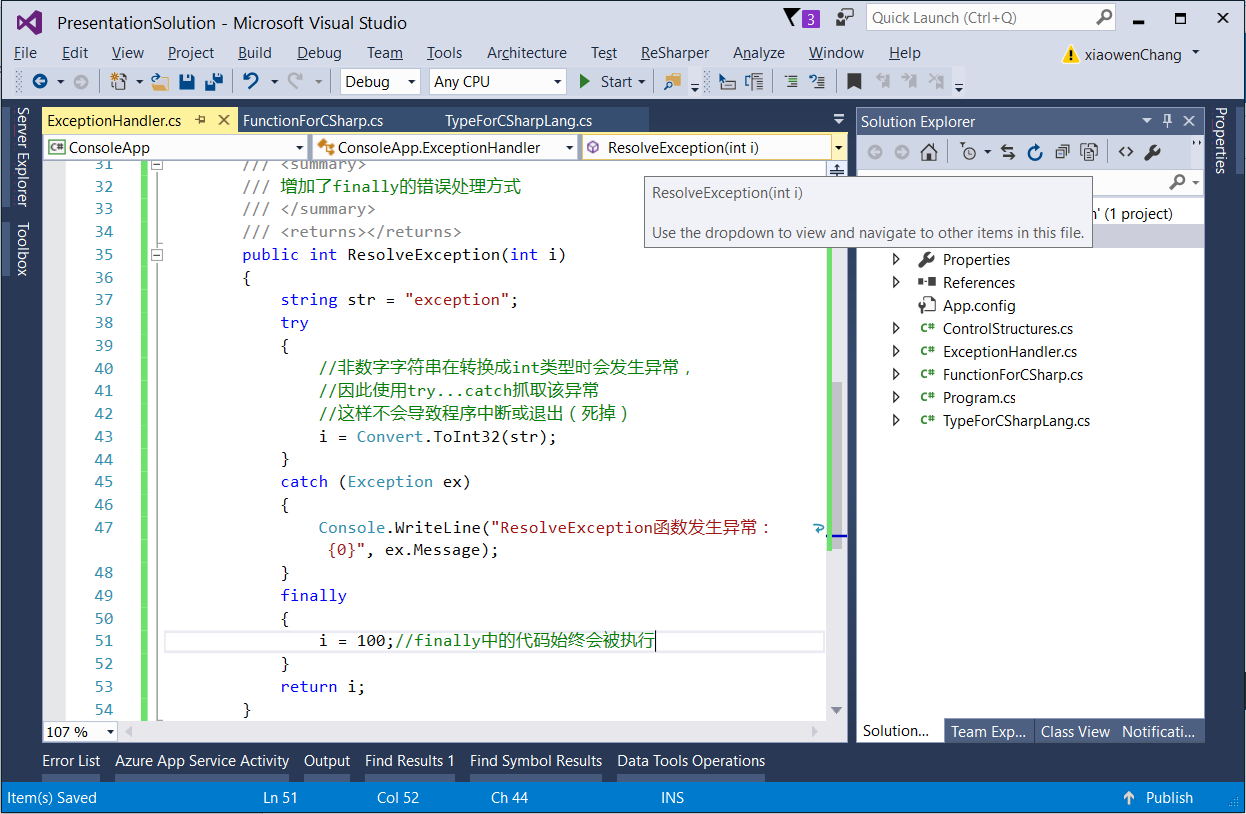


1. try…catch…finally 进行错误处理

这张图片演示了一个错误的写法，请注意

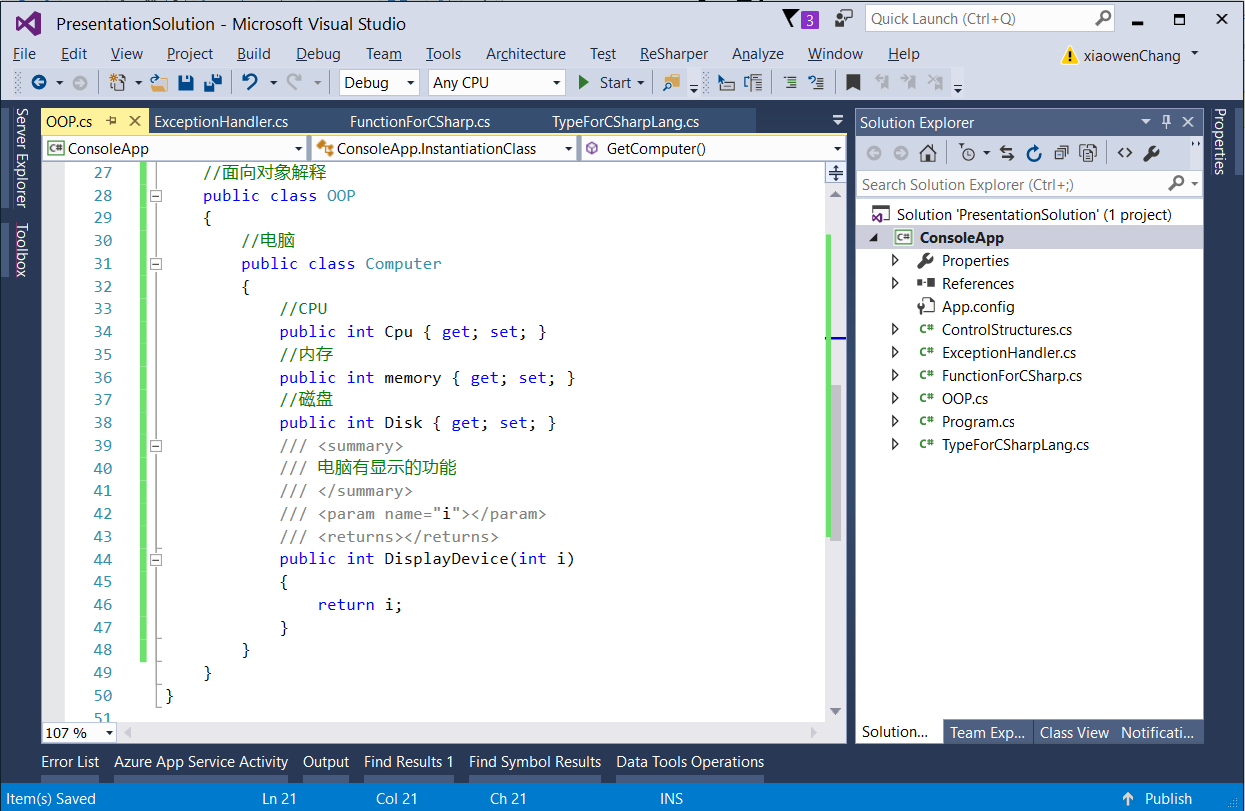


下面是正确的写法

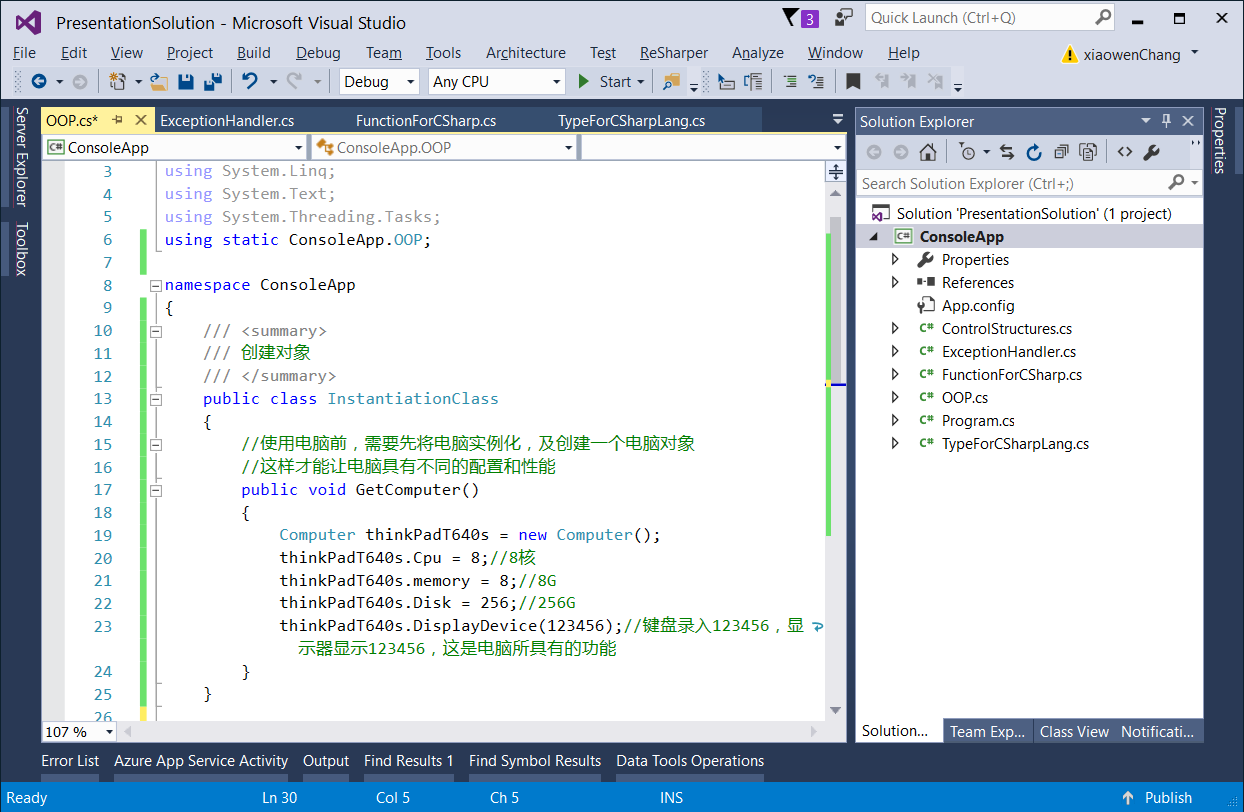


1. **面向对象编程OOP**

创建电脑类，填写电脑所具有的配置，配置的特性，及电脑所具有的功能



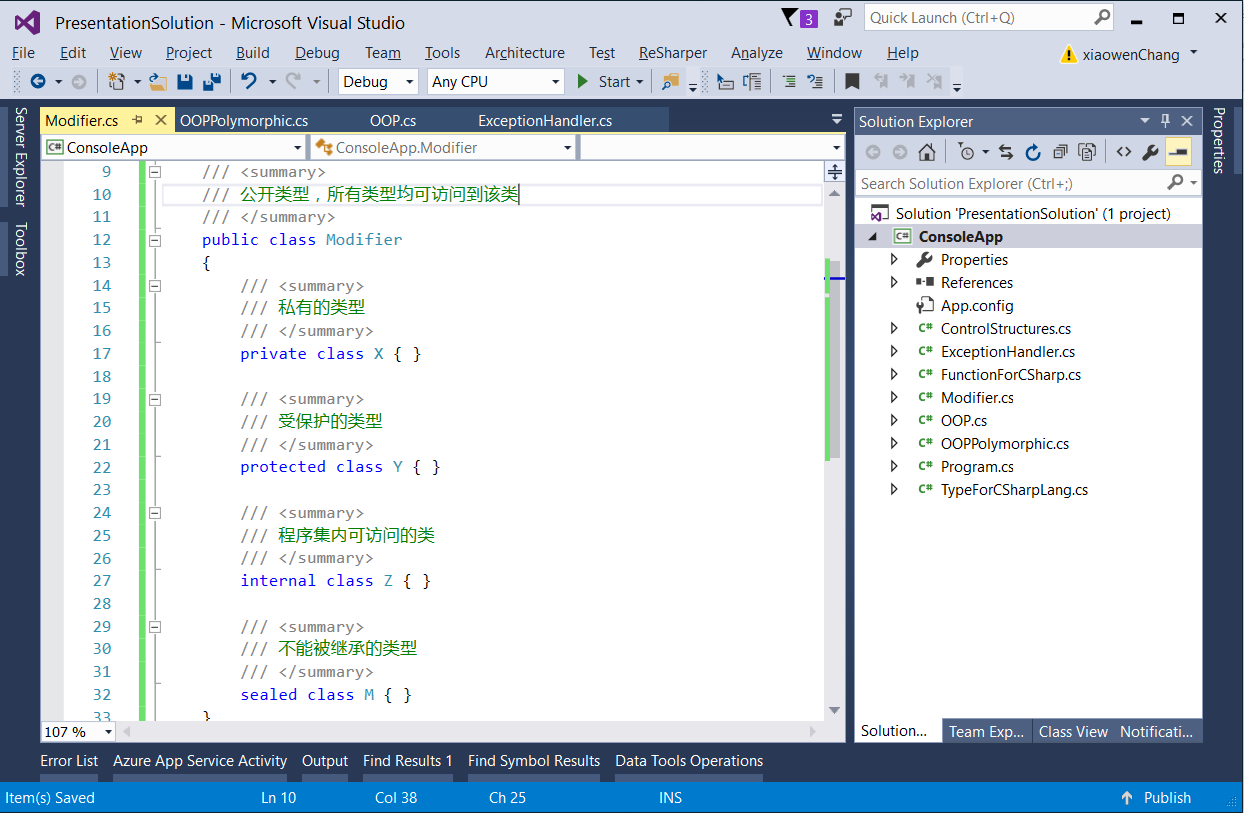
创建电脑对象，开始使用电脑来显示我们的输入



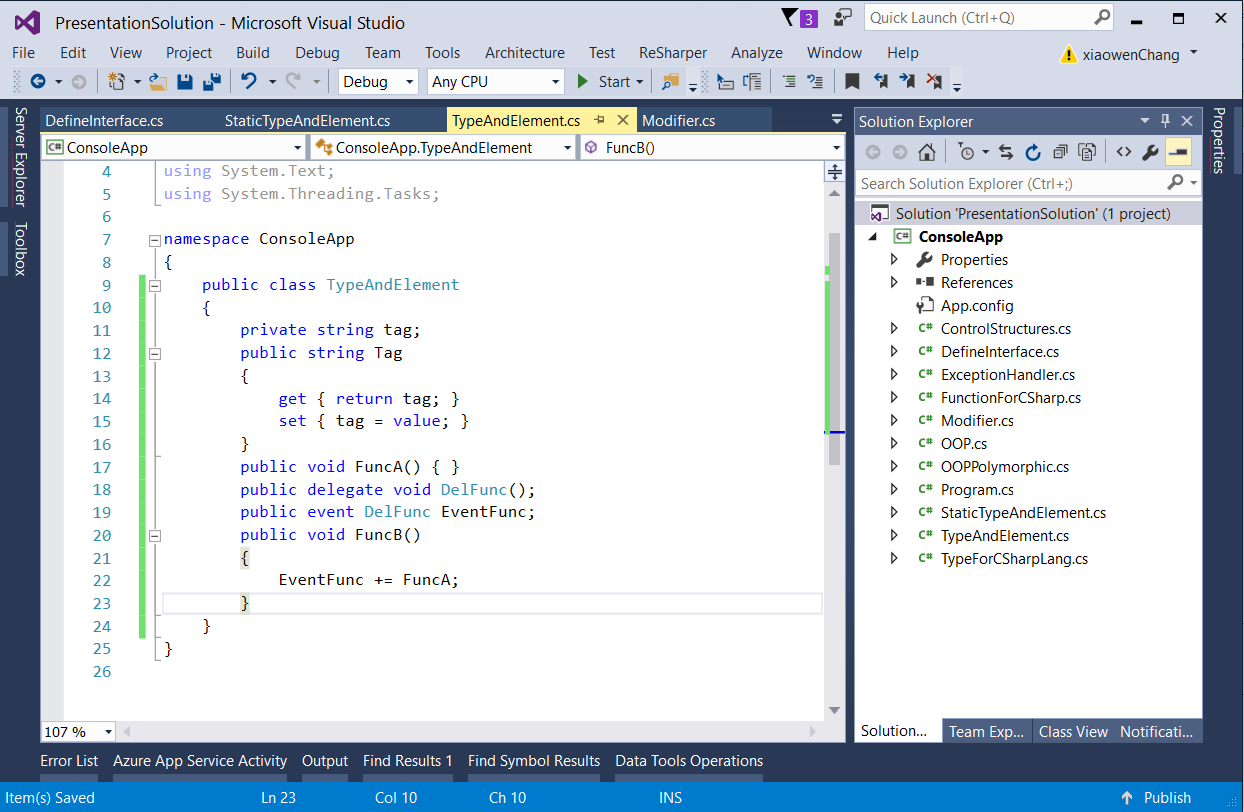
1. **定义类**

类我们可以套用面向对象的第一张图片，即：创建电脑类

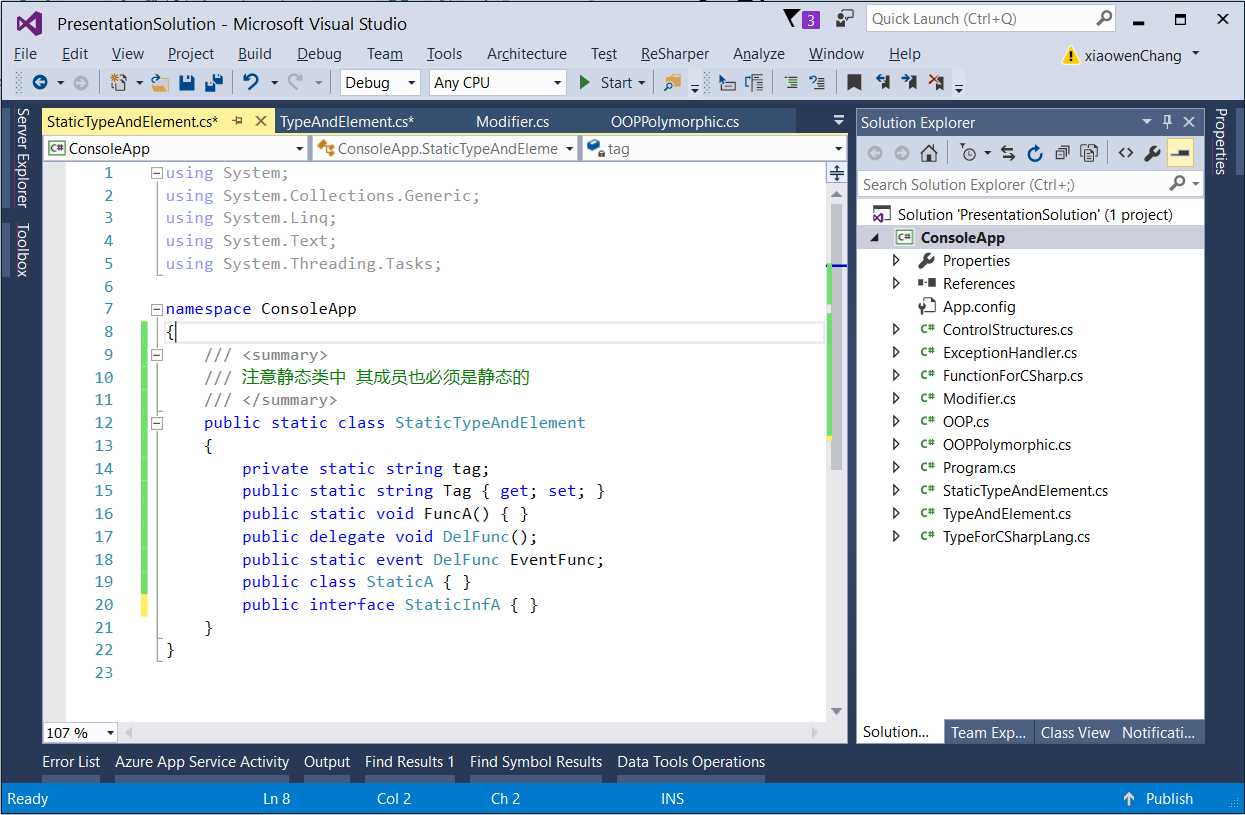
1. 访问修饰符



1. 创建类及其成员

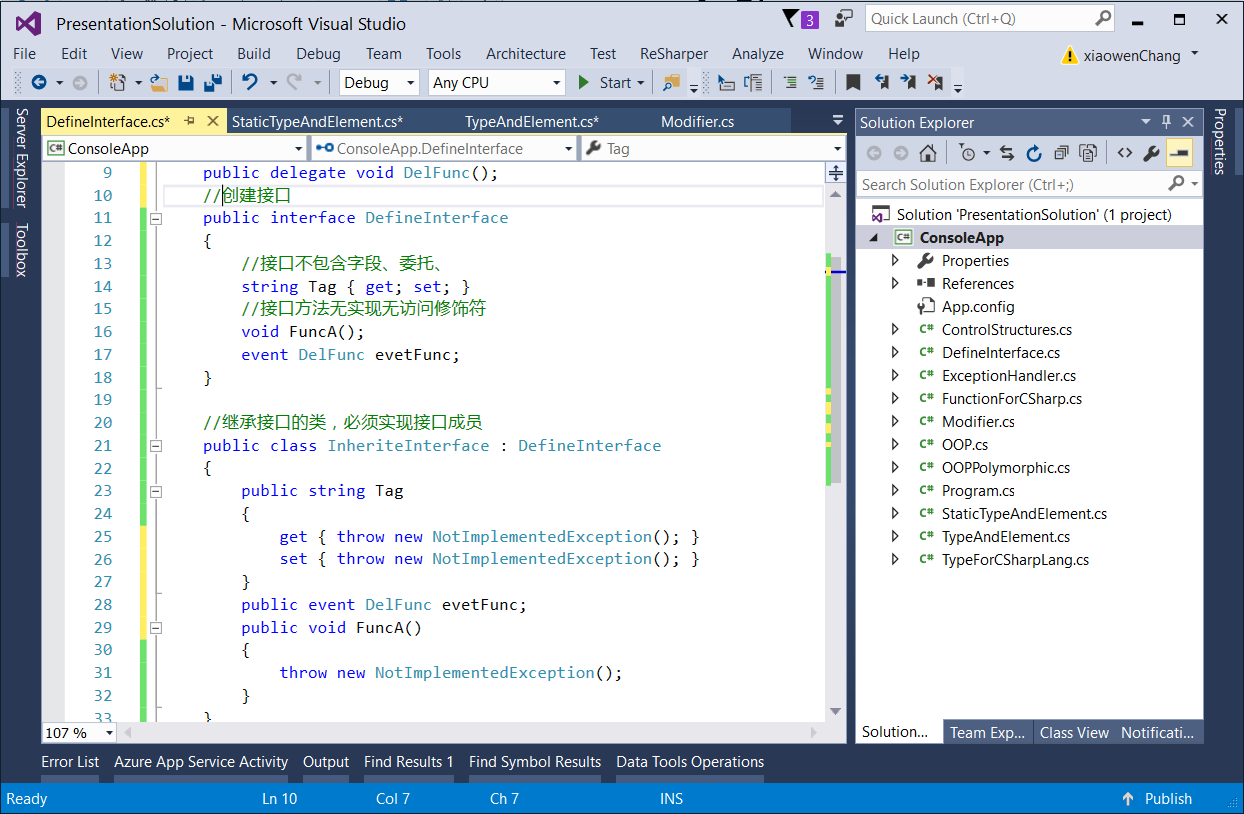


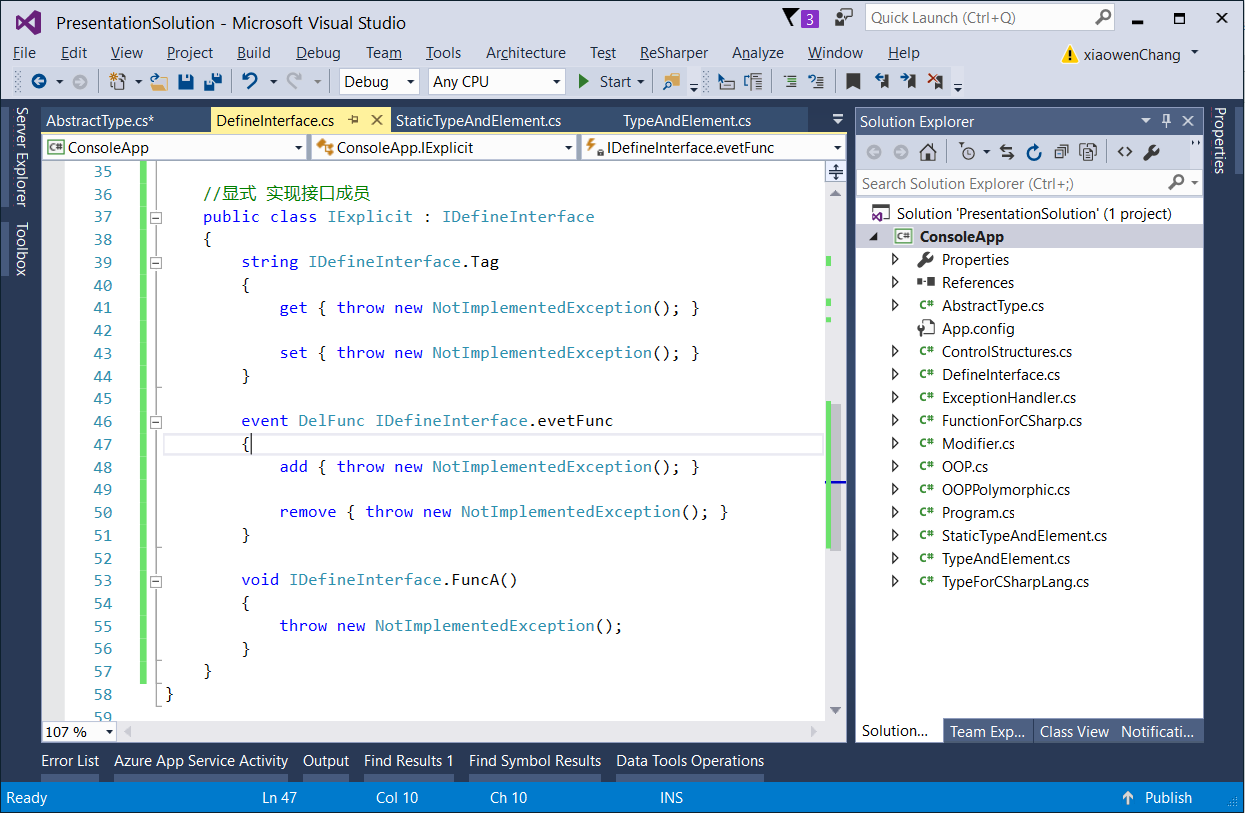
1. 静态类和静态成员



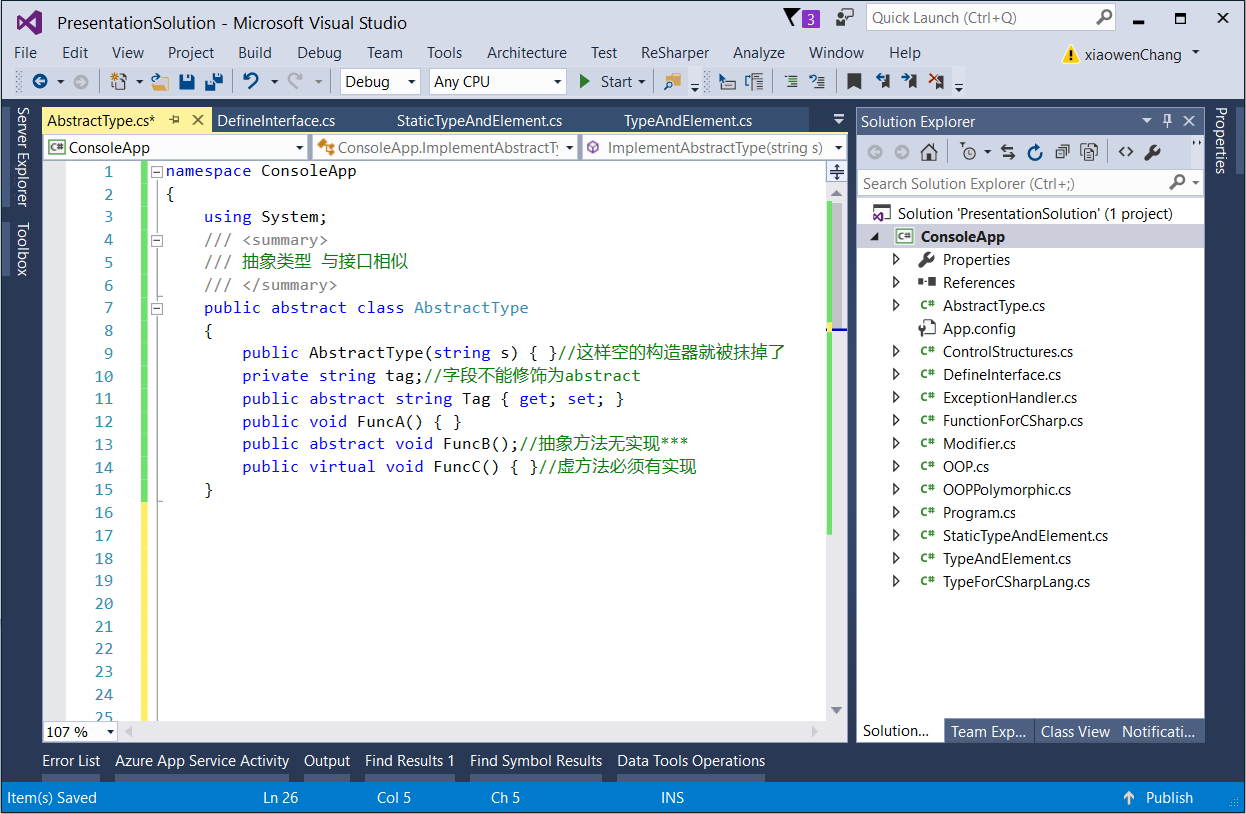
1. 回顾OOP

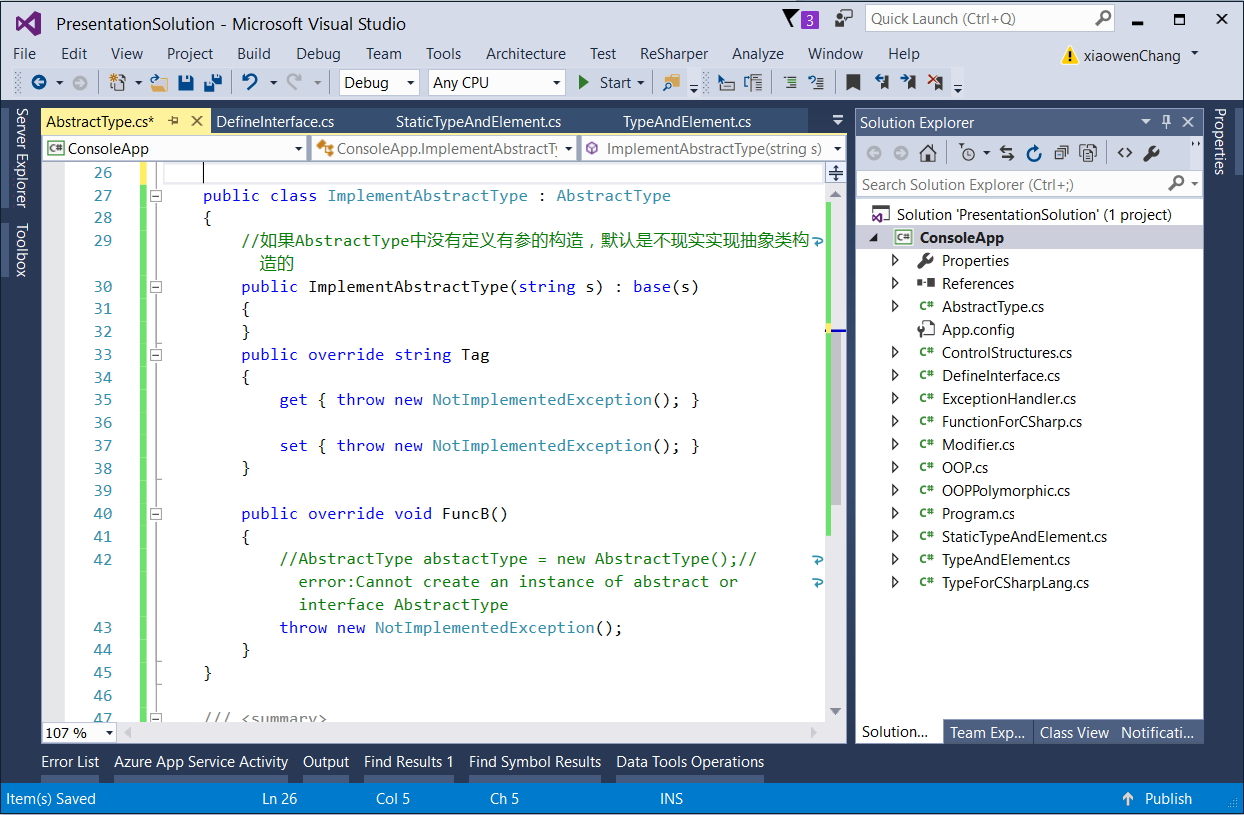
* 接口





* 抽象类





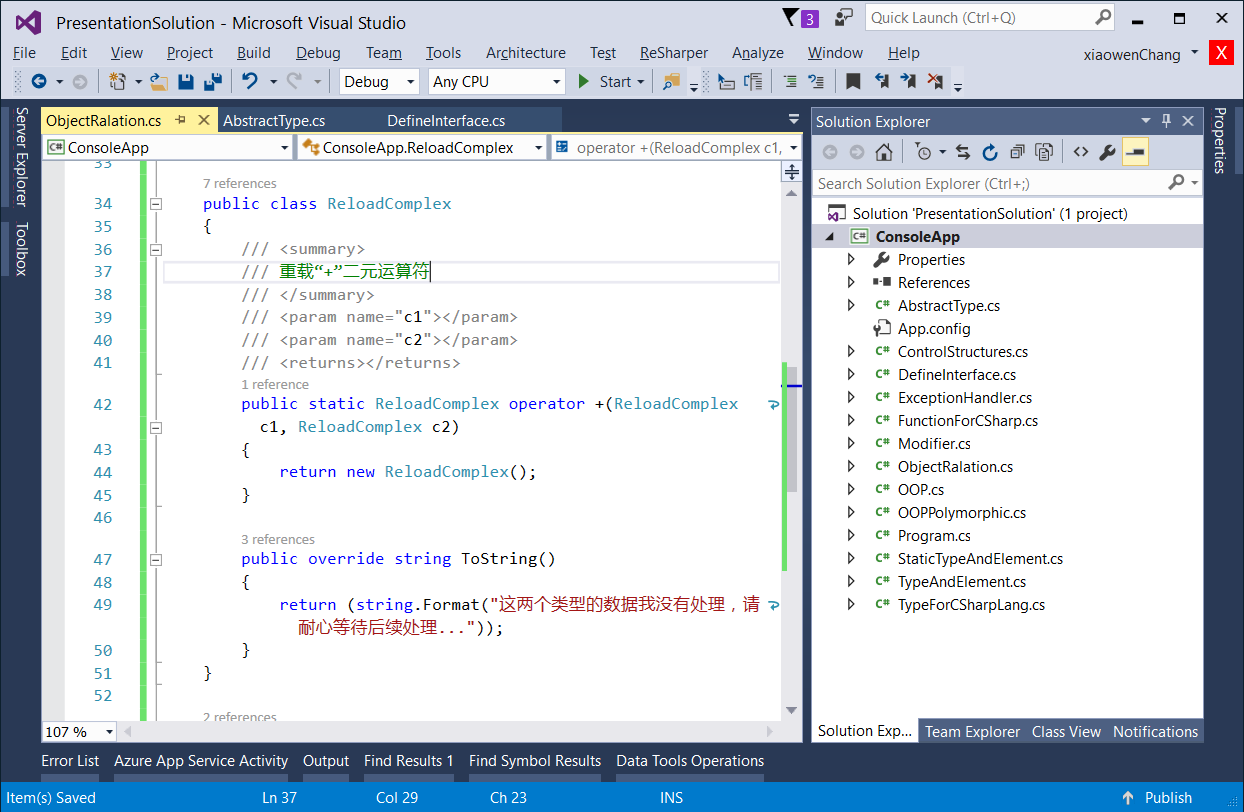
继承

多态性

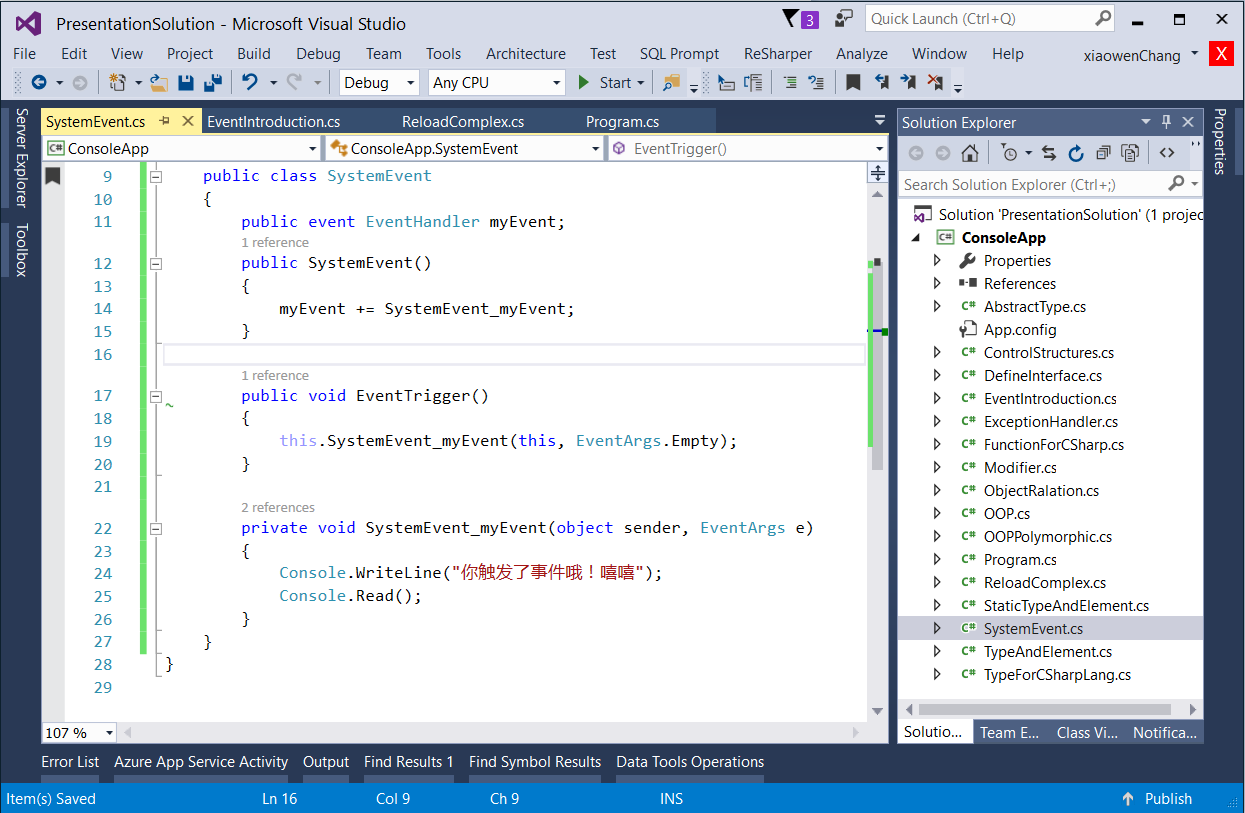
对象之间的关系



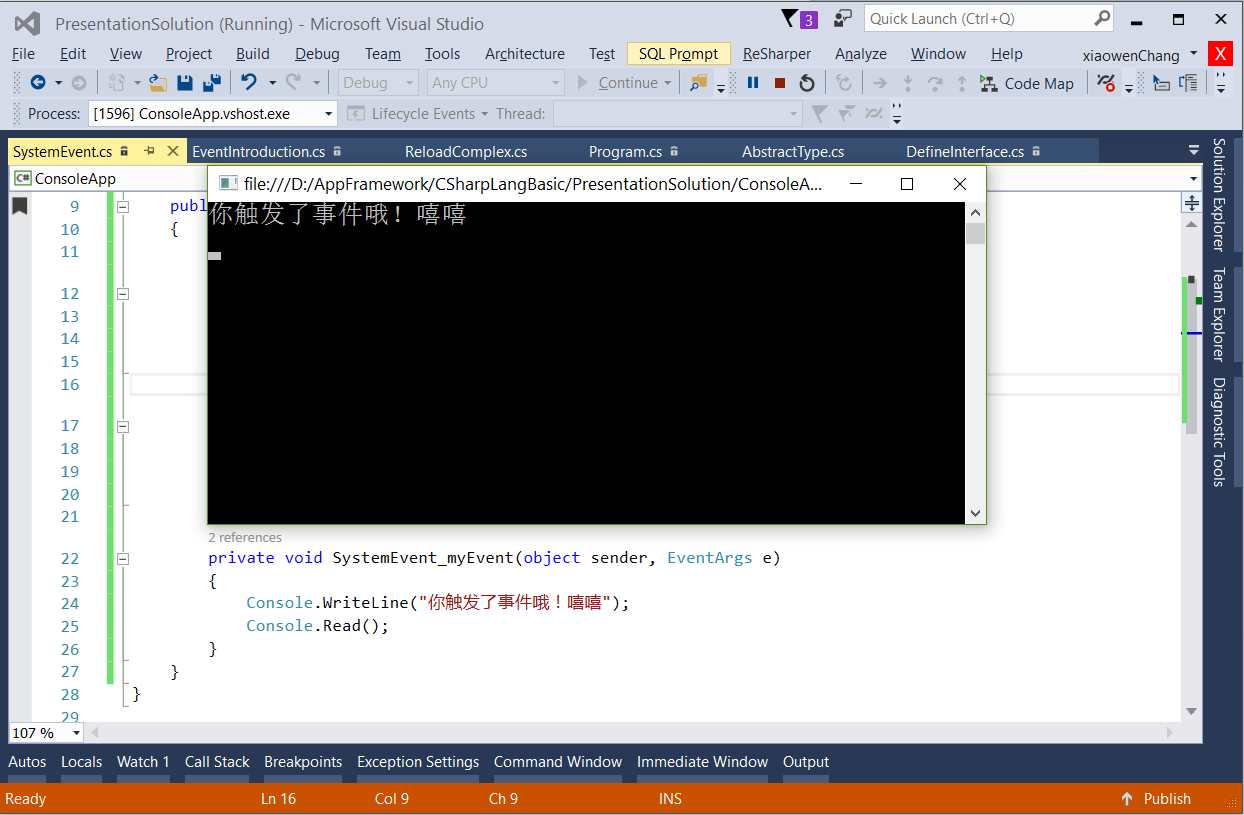
运算符重载



事件







引用类型和值类型

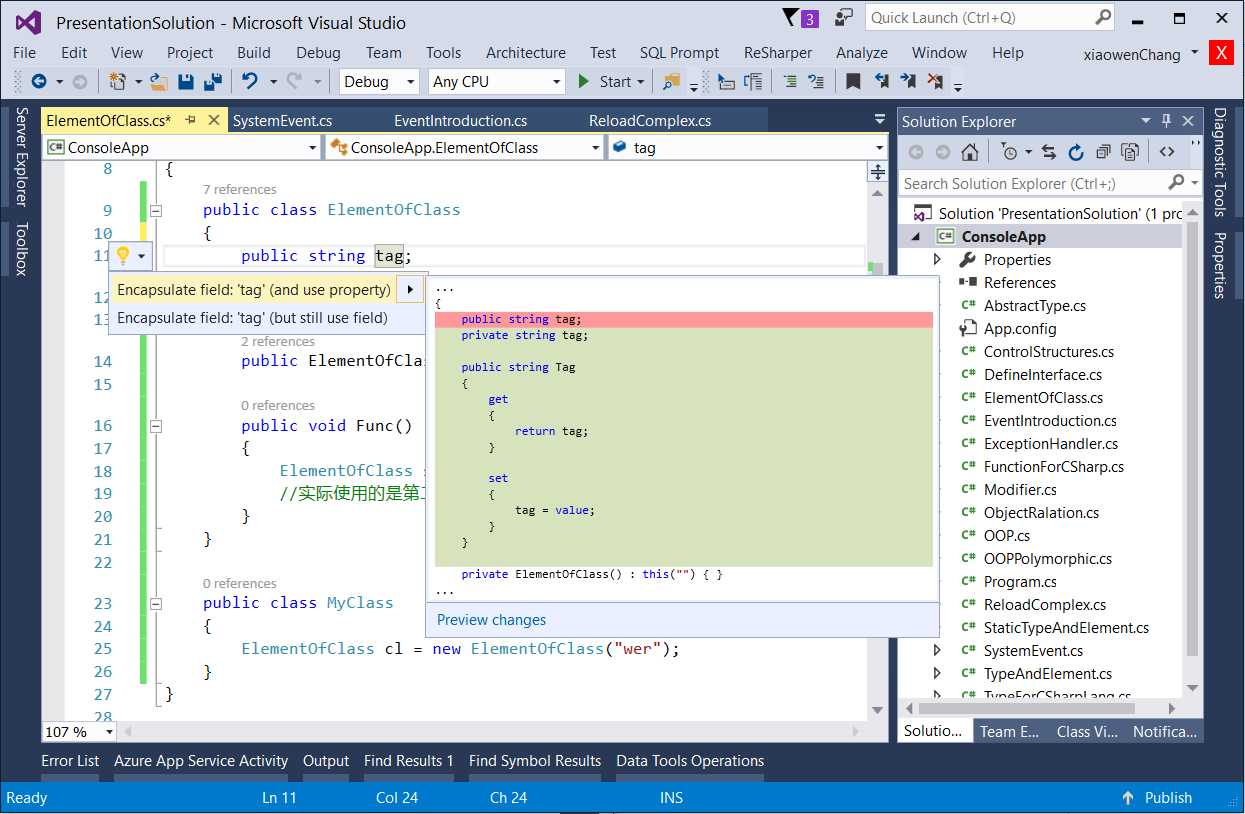
值类型在内存的一个地方存储它自己和它的内容

引用类型存储指向内存中其他某个位置（称为堆）的引用，而另一个位置存储内容

1. **类成员**

类成员包含字段、属性、方法、委托、事件、

1. 字段



1. 属性
2. 方法
3. **集合、比较和转换**

1

1. **泛型**

1

1. **其他OOP技术**

1

1. **C#语言的改进**

1