

Шилдт, Г. С# 4.0 : полное руководство / Герберт Шилдт ; пер. с англ. и ред. И. В. Берштейн. — Москва : Вильямс, 2016. — 1056 с. : ил.

УДК 004.438С#

ББК 32

Ч/З №1 — 1 экз.

Благодаря поддержке параллельного языка интегрированных запросов (PLINQ) и библиотеки распараллеливания задач (TPL) версия 4.0 стала новой вехой в программировании на С#, и поэтому Герберт Шилдт, автор лучших книг по программированию, обновил и расширил свое классическое руководство, чтобы охватить в нем эти и другие нововведения. В книге подробно описываются языковые средства С#, даются профессиональные рекомендации и приводятся сотни примеров программ, охватывающих все аспекты программирования на С#, включая синтаксис, ключевые слова и основные библиотеки, не говоря уже о таких новшествах, как PLINQ, TPL, динамический тип данных, а также именованные и необязательные аргументы.

Это необходимое каждому программирующему на С# справочное руководство написано простым и доступным языком, благодаря которому Герберт Шилдт стал таким популярным. В книге найдут ответы на настоящие вопросы по С# как начинающие, так и опытные программисты.

ПОЛНОЕ
РУКОВОДСТВО

C# 4.0

ГЕРБЕРТ ШИЛДТ



Москва • Санкт-Петербург • Киев
2016

Оглавление

Благодарности	23
Предисловие	25
ЧАСТЬ I. ЯЗЫК C#	29
Глава 1. Создание C#	31
Глава 2. Краткий обзор элементов C#	41
Глава 3. Типы данных, литералы и переменные	67
Глава 4. Операторы	97
Глава 5. Управляющие операторы	121
Глава 6. Введение в классы, объекты и методы	147
Глава 7. Массивы и строки	177
Глава 8. Подробнее о методах и классах	209
Глава 9. Перегрузка операторов	269
Глава 10. Индексаторы и свойства	303
Глава 11. Наследование	329
Глава 12. Интерфейсы, структуры и перечисления	375
Глава 13. Обработка исключительных ситуаций	403
Глава 14. Применение средств ввода-вывода	431
Глава 15. Делегаты, события и лямбда-выражения	473
Глава 16. Пространства имен, препроцессор и сборки	513
Глава 17. Динамическая идентификация типов, рефлексия и атрибуты	537
Глава 18. Обобщения	575
Глава 19. LINQ	637
Глава 20. Небезопасный код, указатели, обнуляемые типы и разные ключевые слова	681
ЧАСТЬ II. БИБЛИОТЕКА C#	717
Глава 21. Пространство имен System	719
Глава 22. Строки и форматирование	783
Глава 23. Многопоточное программирование. Часть первая: основы	833
Глава 24. Многопоточное программирование. Часть вторая: библиотека TPL	885
Глава 25. Коллекции, перечислители и итераторы	923
Глава 26. Сетевые средства подключения к Интернету	1011
Приложение. Краткий справочник по составлению документирующих комментариев	1039
Предметный указатель	1044