

الهام الالهام سفر الالهام

Paul Deitel
Deitel & Associates, Inc.
Harvey Deitel
Deitel & Associates, Inc.

C# 2010

برای برنامه نویسان

ویرایش چهارم

مترجم:

مهدی محبیان

سرشناسه : دبیل - پیل - ۱۶۶۹ - م (Deitel, Paul J.)

عنوان و نام پدیدآور : C# ۱۰۱۰ برای برنامه نویسان (دویرایش چهارم) / نویسندگان ...

مشخصات نشر : تهران : سها دانش ، ۱۳۹۱.

مشخصات ظاهری : ۱۱۶۴ ص .

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۱-۰۴۷-۳

شاب افزوده : دبیل - هاروی ام . ۱۹۴۵ - م (Deitel, Harvey M.)

شابسه افزوده : محیان ، مهدی . - ۱۳۵۴ ، مترجم

وضعیت فهرست نویسی : فیا.

موضوع : سی شارپ (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)

رده بندی کنگره : ۱۳۹۱ Q۸۷۶/۷۳ ۱۳۹۵۹۳ /

رده بندی دیویی : ۰۰۵/۱۳۳

شماره کتاب شناسی ملی : ۲۷۳۹۷۲۰

این اثر، مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است. هرکس تمام یا قسمتی از اثر را بدون اجازه (نشر) نشر یا بخشی یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

تلفن و فکس : ۶۶۵۶۹۸۸۱-۳

۶۶۵۶۲۹۳۳ - ۶۶۵۶۳۱۷۷ - ۶۶۵۶۲۸۹۸

همراه : ۰۲۱۲۱۲۱۴۱۹



سهادانش

مرکز بخش : میدان انقلاب - اول کارگزاران - کوچه شستگی - روبروی دانشگاه علمی کاربردی - پلاک ۲

عنوان کتاب : C # 2010 برای برنامه نویسان (دویرایش چهارم)

مترجم : مهدی محیان

ناشر : انتشارات سها دانش (عضو انجمن ناشران دانش)

طراحی جلد : علیرضا آقاخانی

سال چاپ : ۱۳۹۰

نوبت چاپ : اول

تیراژ : ۲۰۰۰ نسخه

قیمت یا DVD نرم افزار : ۲۰۰۰۰ تومان

فروشگاه شماره ۱ : خیابان انقلاب - نبش خیابان ۱۲ فروردین - پلاک ۱۲۲۴ - کتابفروشی الیاس تلفن : ۰۲۱ - ۶۶۲۰۰۰۰

فروشگاه شماره ۲ : میدان انقلاب - بازار بزرگ کتاب - طبقه زیرین - پلاک ۳ - کتابفروشی سها

ارسال انواع کتاب به تمام نقاط ایران - تلفن : ۰۲۱ - ۶۶۴۰۸۰۰۰ (خط ۱۰) - www.sohadane.com

ISBN : 978-600-181-047-3

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۱-۰۴۷-۳

فروشگاه اینترنتی www.sohadanesh.ir

پست الکترونیکی info@sohadanesh.ir

کلیه حقوق این کتاب برای سهادانش محفوظ است.

فهرست مطالب

فصل ۱ : مقدمه

۳۴	۱.۱ مقدمه
۳۴	۱.۲ سیستم عامل ویندوز
۳۵	۱.۳ C.C++ .C شینی و جاوا
۳۵	۱.۴ C#
۳۶	۱.۵ زبان XML (Extensible Markup Language)
۳۶	۱.۶ مقدمه ای بر Microsoft .NET
۳۷	۱.۷ .NET Framework و Common Language Runtime
۳۸	۱.۸ برنامه‌ی آزمایشی Advanced Painter
۳۰	۱.۹ مقدمه‌ای بر تکنولوژی شیء
۳۳	۱.۱۰ خلاصه

فصل ۲ : ورود به Visual C# 2010 Express

۳۶	۲.۱ مقدمه
۳۶	۲.۲ نگاه اجمالی بر IDE ویژوال استودیو ۲۰۱۰
۴۱	۲.۳ میله‌ی منو و میله‌ی ابزار
۴۴	۲.۴ چرخی در IDE ویژوال استودیو
۴۶	۲.۴.۱ Solution Explorer
۴۸	۲.۴.۲ Toolbox

۲۸	۲.۴.۲ Properties پنجره‌ی
۴۹	۲.۵ استفاده از سیستم راهنما
۵۱	۲.۶ استفاده از برنامه‌نویسی ویژوال برای ایجاد یک برنامه‌ی ساده نمایش متن و تصویر
۶۳	۲.۷ خلاصه

فصل ۳ : مقدمه‌ای بر برنامه‌نویسی

۶۶	۳.۱ مقدمه
۶۶	۳.۲ یک برنامه‌ی ساده C#: نمایش متن
۷۲	۳.۳ ایجاد یک برنامه‌ی ساده در Visual C# Express
۸۱	۳.۴ اصلاح برنامه‌ی ساده‌ی C#
۸۳	۳.۵ قالب‌بندی متن بوسیله‌ی Console.WriteLine و Console.Write
۸۴	۳.۶ یک برنامه‌ی C# دیگر: جمع اعداد صحیح
۸۸	۳.۷ محاسبات ریاضی
۸۹	۳.۸ انجام داوری: عملگرهای تساوی و رابطه‌ای
۹۴	۳.۹ خلاصه فصل

فصل ۴ : مقدمه‌ای بر کلاس‌ها و اشیاء

۹۶	۴.۱ مقدمه
۹۶	۴.۲ کلاس‌ها، اشیاء، متدها، خصوصیات و متغیرهای نمونه
۹۸	۴.۳ اعلان یک کلاس با یک متد و نمونه‌سازی یک شیء از یک کلاس
۱۰۳	۴.۴ اعلان یک کلاس با یک متد
۱۰۶	۴.۵ متغیرهای نمونه و خصوصیات
۱۱۲	۴.۶ دی‌گرام کلاس UML همراه با یک خاصیت
۱۱۳	۴.۷ مهندسی نرم‌افزار با خصوصیات و توابع دسترسی get و set
۱۱۴	۴.۸ خصوصیات پیاده‌سازی شده اتوماتیک
۱۱۵	۴.۹ انواع مقداری در مقابل انواع عطفی
۱۱۷	۴.۱۰ مقداردهی اولیه‌ی اشیاء با سازنده‌ها

۱۱.۴ اعداد ممیز شناور و نوع decimal ۱۰

۱۲.۴ خلاصه فصل ۱۲۶

فصل ۵ : عبارات کنترلی بخش ۱

۵.۱ مقدمه ۱۳۰

۵.۲ ساختارهای کنترلی ۱۳۰

۵.۳ عبارت if تک انتخابی ۱۳۳

۵.۴ عبارت if...else دو انتخابی ۱۳۴

۵.۵ عبارت تکرار while ۱۳۸

۵.۶ تکرار کنترل شده بوسیله شمارنده ۱۳۹

۵.۷ تکرار کنترل شده مراقبتی ۱۴۳

۵.۸ عبارات کنترلی تودرتو ۱۴۹

۵.۹ عملگرهای تخصیص مرکب ۱۵۲

۵.۱۰ عملگرهای افزایشی و کاهششی ۱۵۳

۵.۱۱ نوعهای ساده ۱۵۵

۵.۱۲ خلاصه فصل ۱۵۶

فصل ۶ : عبارات کنترلی بخش ۲

۶.۱ مقدمه ۱۵۸

۶.۲ ضرورت‌های تکرار کنترل شده با شمارنده ۱۵۸

۶.۳ عبارت تکرار for ۱۶۰

۶.۴ مثال‌هایی با استفاده از عبارت for ۱۶۲

۶.۵ عبارت تکرار do...while ۱۶۹

۶.۶ عبارت چند انتخابی switch ۱۷۱

۶.۷ عبارات break و continue ۱۷۹

۶.۸ عملگرهای منطقی ۱۸۰

۶.۹ خلاصه فصل ۱۸۷

فصل ۷ : متدها، نگاه عمیق‌تر

۱۹۰	۷.۱ مقدمه
۱۹۱	۷.۲ بسته‌بندی کردن کد در C#
۱۹۱	۷.۳ متدهای استاتیک، متغیرهای استاتیک و کلاس Math
۱۹۵	۷.۴ اعلان کردن متدها با پارامترهای متعدد
۱۹۸	۷.۵ نکاتی در خصوص اعلان کردن و استفاده از متدها
۲۰۰	۷.۶ پشته‌ی فراخوانی متد و گزارش فعالیت‌ها
۲۰۰	۷.۷ ترفیع و قالب‌بندی آرگومان
۲۰۲	۷.۸ کتابخانه‌ی کلاس .NET Framework
۲۰۴	۷.۹ مطالعه‌ی موردی: تولید اعداد تصادفی
۲۰۸	۷.۹.۱ تغییر مقیاس و شیفت کردن اعداد تصادفی
۲۰۸	۷.۹.۲ قابلیت تکرار اعداد تصادفی برای تست و اشکال‌زدایی
۲۰۹	۷.۱۰ مطالعه‌ی موردی: بازی شانس (مهره‌ی شماره‌ای‌ها)
۲۱۴	۷.۱۱ قلمرو اعلان
۲۱۷	۷.۱۲ سربرگذاری متد
۲۱۹	۷.۱۳ پارامترهای اختیاری
۲۲۱	۷.۱۴ پارامترهای دارای نام
۲۲۲	۷.۱۵ بازگشتی
۲۲۵	۷.۱۶ ارسال آرگومان‌ها: ارسال با مقدار در مقابل ارسال با مراجعه
۲۲۸	۷.۱۷ خلاصه‌ی فصل

فصل ۸ : آرایه‌ها

۲۳۲	۸.۱ مقدمه
۲۳۲	۸.۲ آرایه‌ها
۲۳۴	۸.۳ اعلان و ایجاد کردن آرایه‌ها
۲۳۵	۸.۴ مثال‌هایی با استفاده از آرایه‌ها

۲۴۶	۸.۵ مطالعه‌ی موردی: بر زدن کارت و شبیه‌سازی بازی کارت
۲۴۹	۸.۶ عبارت foreach
۲۵۱	۸.۷ ارسال آرایه‌ها و عناصر آرایه به متدها
۲۵۳	۸.۸ ارسال آرایه‌ها با مقدار و با مراجعه
۲۵۷	۸.۹ مطالعه‌ی موردی: کلاس GradeBook که آرایه‌ای را برای ذخیره‌ی نمرات به کار می‌برد
۲۶۲	۸.۱۰ آرایه‌های چند بعدی
۲۶۸	۸.۱۱ مطالعه‌ی موردی: کلاس GradeBook که از یک آرایه‌ی منظم استفاده می‌کند
۲۷۲	۸.۱۲ لیست آرگومان با طول متغیر
۲۷۵	۸.۱۳ استفاده از آرگومان‌های خط فرمان
۲۷۶	۸.۱۴ خلاصه‌ی فصل

فصل ۹ : مقدمه‌ای بر LINQ و کلکسیون List

۲۸۱	۹.۱ مقدمه
۲۸۱	۹.۲ پرس‌وجو کردن از آرایه‌ای از مقادیر int با استفاده از LINQ
۲۸۶	۹.۳ پرس‌وجو از آرایه‌ای از اشیاء Employee با استفاده از LINQ
۲۹۱	۹.۴ مقدمه‌ای بر کلکسیون‌ها
۲۹۱	۹.۵ پرس‌وجو از یک کلکسیون چنریک با استفاده از LINQ
۲۹۶	۹.۶ خلاصه فصل

فصل ۱۰ : کلاس‌ها و اشیاء، یک نگاه عمیق‌تر

۲۹۸	۱۰.۱ مقدمه
۲۹۸	۱۰.۲ مطالعه‌ی موردی کلاس Time
۳۰۳	۱۰.۳ کنترل سطح دسترسی به اعضا
۳۰۴	۱۰.۴ مراجعه به اعضای جاری شیء، بوسیله‌ی مراجعه‌ی this
۳۰۶	۱۰.۵ ایندکسرها
۳۱۰	۱۰.۶ مطالعه‌ی موردی کلاس Time: سازنده‌های سربارگذاری شده
۳۱۶	۱۰.۷ سازنده‌های پیش فرض و بدون پارامتر

۱۰۸	تر کیب.....
۱۰۹	زباله‌روبی و نابود کننده‌ها.....
۱۱۰	اعضای استاتیک کلاس.....
۱۱۱	متغیرهای نمونه‌ی readonly.....
۱۱۲	تجرید داده و کپوله‌سازی.....
۱۱۳	مطالعه‌ی موردی کلاس Time: ایجاد کتابخانه‌های کلاس.....
۱۱۴	دسترسی internal.....
۱۱۵	Object Browser و Class View.....
۱۱۶	مقدار دهنده‌های شیء.....
۱۱۷	مطالعه‌ی موردی کلاس Time: متدهای افزونه.....
۱۱۸	نماینده‌ها.....
۱۱۹	عبارات لامبدا.....
۱۲۰	انوعهای بی‌نام.....
۱۲۱	خلاصه‌ی فصل.....
	فصل ۱۱ : برنامه‌نویسی شیء، گرا، ارثیری
۱۱.۱	مقدمه.....
۱۱.۲	کلاس‌های مبنا و کلاس‌های مشتق شده.....
۱۱.۳	اعضای protected.....
۱۱.۴	رابطه‌ی مابین کلاس‌های مبنا و کلاس‌های مشتق شده.....
۱۱.۴.۱	ایجاد و استفاده از یک کلاس CommissionEmployee.....
۱۱.۴.۲	ایجاد یک کلاس BasePlusCommissionEmployee بدون استفاده از توارث.....
۱۱.۴.۳	ایجاد یک سلسله مراتب ارثیری CommissionEmployee-BasePlusCommissionEmployee.....
11.4.4_Toc321620196	۱۱.۴.۴ سلسله مراتب ارثیری BasePlusCommissionEmployee.....
۱۱.۴.۵	استفاده از متغیرهای نمونه‌ی protected.....
۱۱.۴.۵	۱۱.۴.۵ سلسله مراتب ارثیری CommissionEmployee-BasePlusCommissionEmployee با استفاده از.....
۱۱.۴.۵	متغیرهای نمونه‌ی private.....

۳۸۱	۱۱.۵ سازنده‌ها در کلاس‌های مشتق شده
۳۸۲	۱۱.۶ مهندسی نرم‌افزار با توارث
۳۸۳	۱۱.۷ کلاس object
۳۸۴	۱۱.۸ خلاصه‌ی فصل

فصل ۱۲ : OOP : چندریختی، واسطه‌ها و سربرگذاری عملگرها

۳۸۸	۱۲.۱ مقدمه
۳۹۰	۱۲.۲ مثال‌های چندریختی
۳۹۲	۱۲.۳ تبیین رفتار چندریختی
۳۹۵	۱۲.۴ کلاس‌ها و متدهای انتزاعی
۳۹۸	۱۲.۵ مطالعه‌ی موردی: سیستم پرداخت حقوق با استفاده از چندریختی
۴۰۰	۱۲.۵.۱ ایجاد کلاس مبنای انتزاعی Employee
۴۰۱	۱۲.۵.۲ ایجاد کلاس مشتق شده و مقید SalariedEmployee
۴۰۴	۱۲.۵.۳ ایجاد کلاس مشتق شده و مقید HourlyEmployee
۴۰۵	۱۲.۵.۴ ایجاد کلاس مشتق شده و مقید CommissionEmployee
۴۰۷	۱۲.۵.۵ ایجاد کلاس مشتق شده غیرمستقیم و مقید BasePlusCommissionEmployee
۴۰۸	۱۲.۵.۶ پردازش چندریخت. عملگر IS و Downcasting
۴۱۴	۱۲.۵.۷ خلاصه‌ای از تخصیصات مجاز مابین متغیرهای کلاس مبنای کلاس مشتق شده
۴۱۴	۱۲.۶ متدها و کلاس‌های sealed
۴۱۵	۱۲.۷ مطالعه‌ی موردی: ایجاد کردن و استفاده از واسطه‌ها
۴۱۷	۱۲.۷.۱ توسعه‌ی سلسله مراتب IPayable
۴۱۹	۱۲.۷.۲ اعلان واسط IPayable
۴۱۹	۱۲.۷.۳ ایجاد کلاس Invoice
۴۲۱	۱۲.۷.۴ اصلاح کلاس Employee برای پیاده‌سازی واسط IPayable
۴۲۲	۱۲.۷.۵ اصلاح کلاس SalariedEmployee برای استفاده با IPayable
۴۲۴	۱۲.۷.۶ استفاده از واسط IPayable برای پردازش چندریختی اشیاء Invoice و Employee
۴۲۵	۱۲.۷.۷ واسطه‌های عمومی کتابخانه‌ی کلاس NET Framework

۴۳۷..... ۱۲.۸ سر بار گذاری عملگر

۴۳۰..... ۱۲.۹ خلاصه فصل

فصل ۱۳ : رسیدگی به استثنا:

۴۳۴..... ۱۳.۱ مقدمه

۴۳۵..... ۱۳.۲ مثال: تقسیم بر صفر بدون مدیریت استثنا

۴۳۸..... ۱۳.۳ مثال: مدیریت استثنای DivideByZeroException و FormatException

۴۴۰..... ۱۳.۳.۱ محافظ کردن کد در یک بلوک try

۴۴۰..... ۱۳.۳.۲ به دام انداختن استثناها

۴۴۱..... ۱۳.۳.۳ استثنای به دام نیفتاده

۴۴۲..... ۱۳.۳.۴ مدل خاتمه‌ی مدیریت استثنا

۴۴۳..... ۱۳.۳.۵ جریان کنترل در زمان رخ دادن استثنا

۴۴۳..... ۱۳.۴ سلسله مراتب استثنای .NET

۴۴۳..... ۱۳.۴.۱ کلاس SystemException

۴۴۴..... ۱۳.۴.۲ تشخیص استثناهایی که یک متد آنها را تولید می‌کند

۴۴۵..... ۱۳.۵ بلوک finally

۴۵۲..... ۱۳.۶ عبارت using

۴۵۲..... ۱۳.۷ خصوصیات Exception

۴۵۸..... ۱۳.۸ کلاس‌های استثنای تعریف شده توسط کاربر

۴۶۱..... ۱۳.۹ خلاصه فصل

فصل ۱۴ : GUI با Windows Forms بخش ۱

۴۶۴..... ۱۴.۱ مقدمه

۴۶۶..... ۱۴.۲ Windows Forms

۴۶۸..... ۱۴.۳ رسیدگی به رویداد

۴۶۹..... ۱۴.۳.۱ GUI، رویدادگرای ساده

۴۷۱..... ۱۴.۳.۲ کد GUI تولید شده توسط ویژوال استودیو

۴۷۱	۱۴.۳.۳ نماینده‌ها و مکانیزم رسیدگی به رویداد
۴۷۴	۱۴.۳.۴ روش دیگری برای ایجاد گرداننده‌های رویداد
۴۷۵	۱۴.۳.۵ یافتن اطلاعات رویداد
۴۷۷	۱۴.۴ خصوصیات و طرحبندی کنترل
۴۸۱	۱۴.۵ کنترل‌های Label, TextBox و Button
۴۸۵	۱۴.۶ کنترل‌های GroupBox و Panel
۴۸۸	۱۴.۷ کنترل‌های CheckBox و RadioButton
۴۹۷	۱۴.۸ کنترل‌های جعبه‌ی تصویر
۵۰۰	۱۴.۹ تول تپ‌ها
۵۰۲	۱۴.۱۰ NumericUpDown کنترل
۵۰۳	۱۴.۱۱ رسیدگی به رویدادهای ماوس
۵۰۸	۱۴.۱۲ رسیدگی به رویدادهای صفحه کلید
۵۱۱	۱۴.۱۳ خلاصه فصل
	فصل ۱۵ : GUI با Windows Forms بخش ۲
۵۱۴	۱۵.۱ مقدمه
۵۱۵	۱۵.۲ منوها
۵۲۵	۱۵.۳ MonthCalendar کنترل
۵۲۶	۱۵.۴ DateTimePicker کنترل
۵۲۹	۱۵.۵ LinkLabel کنترل
۵۳۳	۱۵.۶ ListBox کنترل
۵۳۸	۱۵.۷ CheckedListBox کنترل
۵۴۱	۱۵.۸ ComboBox کنترل
۵۴۶	۱۵.۹ TreeView کنترل
۵۵۲	۱۵.۱۰ ListView کنترل
۵۵۸	۱۵.۱۱ TabControl کنترل
۵۶۳	۱۵.۱۲ پنجره‌های واسط سند چندگانه (MDI)

۵۰۰	 ۱۵.۱۲ توارث و ویروال
۵۷۷	 ۱۵.۱۴ کنترل‌های تعریف شده توسط کاربر
۵۸۲	 ۱۵.۱۵ خلاصه فصل

فصل ۱۶ : رشته‌ها و کاراکترها

۵۸۲	 ۱۶.۱ مقدمه
۵۸۵	 ۱۶.۲ مفاهیم بنیادی کاراکترها و رشته‌ها
۵۸۶	 ۱۶.۳ سازنده‌های string
۵۸۷	 ۱۶.۴ مولد شاخص، خاصیت Length و متد CopyTo کلاس string
۵۸۹	 ۱۶.۵ مقایسه‌ی رشته‌ها
۵۹۲	 ۱۶.۶ یافتن مکان کاراکترها و زیررشته‌ها در رشته‌ها
۵۹۵	 ۱۶.۷ استخراج زیررشته‌ها از رشته‌ها
۵۹۷	 ۱۶.۸ اتصال رشته‌ها
۵۹۶	 ۱۶.۹ متدهای متفرقه‌ی string
۵۹۸	 ۱۶.۱۰ کلاس StringBuilder
۵۹۹	 ۱۶.۱۱ خصوصیات Length و Capacity، متد EnsureCapacity و مولد شاخص کلاس StringBuilder
۶۰۰	 ۱۶.۱۲ متدهای Append و AppendFormat کلاس StringBuilder
۶۰۳	 ۱۶.۱۳ متدهای Remove Insert و Replace کلاس StringBuilder
۶۰۶	 ۱۶.۱۴ متدهای Char
۶۰۸	 ۱۶.۱۵ عبارات منظم
۶۰۸	 ۱۶.۱۵.۱ عبارات منظم ساده و کلاس Regex
۶۱۲	 ۱۶.۱۵.۲ عبارات منظم پیچیده
۶۱۵	 ۱۶.۱۵.۳ اعتبارسنجی ورودی کاربر بوسیله‌ی عبارات منظم و LINQ
۶۲۰	 ۱۶.۱۵.۴ متدهای Split و Replace کلاس Regex
۶۲۳	 ۱۶.۱۶ خلاصه فصل

فصل ۱۷ : فایل‌ها و جریان‌ها

۶۲۲	۱۷.۱ مقدمه
۶۲۴	۱۷.۲ سلسله مراتب داده
۶۲۷	۱۷.۳ فایل ها و جریان ها
۶۲۸	۱۷.۴ کلاس های File و Directory
۶۳۷	۱۷.۵ ایجاد یک فایل متنی با دسترسی ترتیبی
۶۴۷	۱۷.۶ خواندن داده از یک فایل متنی با دسترسی ترتیبی
۶۵۱	۱۷.۷ مطالعه موردی: برنامه ی بررسی اعتبار مالی
۶۵۷	۱۷.۸ سریالی سازی
۶۵۸	۱۷.۹ ایجاد یک فایل با دسترسی ترتیبی با استفاده از شیء سریالی سازی
۶۶۲	۱۷.۱۰ خواندن و سریالی سازی معکوس داده از یک فایل باینری
۶۶۴	۱۷.۱۱ خلاصه فصل

فصل ۱۸ : پایگاههای داده و LINQ

۶۶۸	۱۸.۱ مقدمه
۶۶۹	۱۸.۲ پایگاههای داده ی رابطه ای
۶۷	۱۸.۳ پایگاه داده ی Books
۶۷۱	۱۸.۴ LINQ to SQL
۶۷۶	۱۸.۵ پرس و جو کردن از یک پایگاه داده توسط LINQ
۶۷۷	۱۸.۵.۱ ایجاد کلاس های LINQ to SQL
۶۸۰	۱۸.۵.۲ اتصالات داده مابین کنترل ها و کلاس های LINQ to SQL
۶۸۵	۱۸.۶ اتصال پویای نتایج پرس و جو
۶۸۶	۱۸.۶.۱ ایجاد GUI برنامه ی Display Query Results
۶۸۷	۱۸.۶.۲ کدنویسی برنامه ی Display Query Results
۶۸۹	۱۸.۷ بازیابی داده از جداول مضاعف بوسیله ی LINQ
۶۹۵	۱۸.۸ ایجاد یک برنامه ی مشاهده ی Master/Detail
۶۹۶	۱۸.۸.۱ ایجاد GUI برنامه ی Master/Detail
۶۹۷	۱۸.۸.۲ کدنویسی برنامه ی Master/Detail

.....	۱۸.۹ مطالعه‌ی موردی: Address Book	۷۰۲
.....	۱۸.۹.۱ ایجاد GUI برنامه‌ی Address Book	۷۰۲
.....	۱۸.۹.۲ کدنویسی متد RefreshContacts برنامه‌ی Address Book	۷۰۴
.....	۱۸.۱۰ ابزارها و منابع وب	۷۰۷
.....	۱۸.۱۱ خلاصه فصل	۷۰۷

فصل ۱۹ توسعه برنامه‌های وب با ASP.NET

.....	۱۹.۱ مقدمه	۷۱۰
.....	۱۹.۲ مفاهیم پایدی وب	۷۱۱
.....	۱۹.۳ معماری برنامه‌ی چندلایه	۷۱۲
.....	۱۹.۴ نخستین برنامه وب شما	۷۱۴
.....	۱۹.۴.۱ ایجاد برنامه‌ی WebTime	۷۱۷
.....	۱۹.۴.۲ بررسی فایل کد پنهان WebTime.aspx	۷۲۲
.....	۱۹.۵ کنترل‌های استاندارد وب: طراحی یک فرم	۷۲۸
.....	۱۹.۶ کنترل‌های اعتبارسنجی	۷۲۴
.....	۱۹.۷ ردگیری جلسه	۷۴۱
.....	۱۹.۷.۱ کوکی‌ها	۷۴۳
.....	۱۹.۷.۲ ردیابی جلسه با استفاده از HttpSessionState	۷۴۳
.....	۱۹.۷.۳ فایل Options.aspx: انتخاب یک زبان برنامه‌نویسی	۷۴۶
.....	۱۹.۷.۴ صفحه‌ی Recommendations.aspx: نمایش کتابهای توصیه شده بر اساس مفاد جلسه	۷۵۰
.....	۱۹.۸ مطالعه‌ی موردی: برنامه‌ی مبتنی بر پایگاه داده‌ی Guestbook در ASP.NET	۷۵۲
.....	۱۹.۸.۱ ایجاد یک Web Form که داده‌ی حاصل از یک پایگاه داده را نمایش می‌دهد	۷۵۴
.....	۱۹.۸.۲ بهینه‌سازی فایل کد پنهان برای برنامه‌ی Guestbook	۷۵۹
.....	۱۹.۹ مطالعه‌ی موردی: ASP.NET AJAX	۷۶۱
.....	۱۹.۱۰ مطالعه‌ی موردی: برنامه‌ی پایگاه داده‌ی Books با کلمه‌ی عبور حفاظت شده	۷۶۱
.....	۱۹.۱۱ خلاصه فصل	۷۶۱

فصل ۲۰ : جستجو و مرتب‌سازی

۷۶۴	۲۰.۱ مقدمه
۷۶۵	۲۰.۲ الگوریتم‌های جستجو
۷۶۵	۲۰.۲.۱ جستجوی خطی
۷۷۰	۲۰.۲.۲ جستجوی باینری
۷۷۴	۲۰.۳ الگوریتم‌های مرتب‌سازی
۷۷۵	۲۰.۳.۱ مرتب‌سازی انتخابی
۷۷۹	۲۰.۳.۲ مرتب‌سازی درجی
۷۸۲	۲۰.۳.۳ مرتب‌سازی ادغامی
۷۸۷	۲۰.۴ جمع‌بندی راندمان الگوریتم‌های جستجو و مرتب‌سازی
۷۸۸	۲۰.۵ خلاصه فصل

فصل ۲۱ : ساختمان‌های داده

۷۹۰	۲۱.۱ مقدمه
۷۹۱	۲۱.۲ ساختارهای نوع ساده، boxing و unboxing
۷۹۲	۲۱.۳ کلاس‌های خودار جایی
۷۹۶	۲۱.۴ لیست‌های پیوندی
۸۰۶	۲۱.۵ پشته‌ها
۸۱۰	۲۱.۶ صف‌ها
۸۱۳	۲۱.۷ درخت‌ها
۸۱۴	۲۱.۷.۱ درخت جستجوی باینری مقادیر صحیح
۸۲۱	۲۱.۷.۲ درخت جستجوی باینری اشیاء Comparable
۸۲۶	۲۱.۸ خلاصه فصل

فصل ۲۲ : جنریک‌ها

۸۳۰	۲۲.۱ مقدمه
۸۳۱	۲۲.۲ انگیزه‌ی استفاده از متدهای جنریک

۲۲.۳ پیاده‌سازی متد جنریک

۲۲.۴ محدودیت‌ها و قیود نوع

۲۲.۵ سربارگذاری متدهای جنریک

۲۲.۶ کلاس‌های جنریک

۲۲.۷ خلاصه فصل

فصل ۲۳: کلکسیون‌ها

۲۳.۱ مقدمه

۲۳.۲ نگاد اجمالی بر کلکسیون‌ها

۲۳.۳ کلاس Array و شمارنده‌ها

۲۳.۴ کلکسیون‌های غیر جنریک

۲۳.۴.۱ کلاس ArrayList

۲۳.۴.۲ کلاس Stack

۲۳.۴.۳ کلاس Hashtable

۲۳.۵ کلکسیون‌های جنریک

۲۳.۵.۱ کلاس جنریک SortedDictionary

۲۳.۵.۲ کلاس جنریک LinkedList

۲۳.۶ هم‌واریانس (Covariance) و ضد واریانس (Contravariance) برای نوع‌های جنریک

۲۳.۷ خلاصه فصل

فصل ۲۴: GUI با WPF

۲۴.۱ مقدمه

۲۴.۲ Windows Presentation Foundation (WPF)

۲۴.۳ اصول اولیه‌ی XML

۲۴.۴ ساختار بندی داده

۲۴.۵ فضاهای نام XML

۲۴.۶ برنامه‌نویسی اعلانی GUI با استفاده از XAML

۹۰۲	۲۴.۷ ایجاد یک برنامه‌ی WPF در Visual C# Express
۹۰۴	۲۴.۸ کنترل‌های طرح‌بندی
۹۰۴	۲۴.۸.۱ اصول کلی طرح‌بندی
۹۰۶	۲۴.۸.۲ طرح‌بندی در عمل
۹۱۱	۲۴.۹ رسیدگی به رویداد
۹۱۹	۲۴.۱۰ فرامین و وظایف رایج برنامه
۹۲۴	۲۴.۱۱ مفارشی‌سازی GUI در WPF
۹۲۴	۲۴.۱۲ استفاده از سبک‌ها برای تغییر دادن ظاهر کنترل‌ها
۹۳۱	۲۴.۱۳ شخصی‌سازی پنجره‌ها
۹۳۴	۲۴.۱۴ تعریف ظاهر یک کنترل بوسیله الگوهای کنترل
۹۰۵	۲۴.۱۵ GUI‌های داده‌گرا با اتصال داده
۹۰۶	۲۴.۱۶ خلاصه فصل
۹۴۷	۲۴.۱۷ منابع وب
	فصل ۲۵ : گرافیک و مولتی‌مدیا در WPF
۹۰۱	۲۵.۱ مقدمه
	۲۵.۲ کنترل کردن فونت‌ها
۹۵۲	۲۵.۳ اشکال پایه
۹۵۲	۲۵.۴ Polygon‌ها و Polyline‌ها
۹۵۷	۲۵.۵ قلم موها
۹۶۳	۲۵.۶ تبدیل‌ها
۹۶۶	۲۵.۷ بهینه‌سازی GUI WPF یک تلویزیون
۹۷۴	۲۵.۸ انیمیشن‌ها
۹۷۷	۲۵.۹ اشیاء و تبدیلات سه بعدی (اختیاری)
۹۸۴	۲۵.۱۰ سنتر و تشخیص گفتار
۹۹۰	۲۵.۱۱ خلاصه فصل

۹۹۴	 ۲۶.۱ مقدمه
۹۹۴	 ۲۶.۲ Document Type Definitions (DTDs)
۹۹۸	 ۲۶.۳ W3C XML Schema Documents
۱۰۰۶	 ۲۶.۴ Extensible Stylesheet Language و تبدیلات XSL
۱۰۱۵	 ۲۶.۵ LINQ to XML : Document Object Model
۱۰۱۹	 ۲۶.۶ LINQ to XML سلسله مراتب کلاس
۱۰۲۸	 ۲۶.۷ LINQ to XML : فضاهاى نام و ایجاد اسناد
۱۰۳۱	 ۲۶.۸ XSLT با کلاس XslCompiledTransform
۱۰۳۳	 ۲۶.۹ خلاصه فصل
۱۰۴۳	 ۲۶.۱۰ منابع وب

فصل ۲۷ : توسعه برنامه وب با ASP.NET، نگاه عمیق‌تر

۱۰۴۶	 ۲۷.۱ مقدمه
۱۰۴۶	 ۲۷.۲ مطالعه‌ی موردی: برنامه‌ی پایگاه داده‌ی Books امن
۱۰۴۷	 ۲۷.۲.۱ ASP.NET Web Site الگوی
۱۰۴۰	 ۲۷.۲.۲ تست برنامه‌ی تکمیلی
۱۰۴۲	 ۲۷.۲.۳ پیکر بندى وبسایت
۱۰۴۵	 ۲۷.۲.۴ Default.aspx و About.aspx صفحات
۱۰۴۶	 ۲۷.۲.۵ ایجاد یک صفحه‌ی محتوایی که تنها کاربران تأیید شده می‌توانند به آن دسترسی داشته باشند
۱۰۴۷	 ۲۷.۲.۶ پیوند دادن صفحه‌ی Default.aspx به صفحه‌ی Books.aspx
۱۰۴۸	 ۲۷.۲.۷ ویرایش صفحه‌ی مستر (Site.master)
۱۰۵۰	 ۲۷.۲.۸ بهینه‌سازی صفحه‌ی حفاظت شده با کلمه‌ی عبور Books.aspx
۱۰۵۶	 ۲۷.۳ ASP.NET Ajax
۱۰۵۶	 ۲۷.۳.۱ برنامه‌های سنتی وب
۱۰۵۷	 ۲۷.۳.۲ Ajax برنامه‌ی وب

۱۰۵۸	ASP.NET Ajax تست کردن یک برنامه‌ی
۱۰۶۰	ASP.NET Ajax Control Toolkit
۱۰۶۰	Ajax Control Toolkit به کار بردن کنترل‌های
۱۰۶۴	خلاصه فصل

فصل ۲۸ : سرویس‌های وب

۱۰۶۶	مقدمه
۱۰۶۷	مفاهیم اولیه سرویس‌های WCF
۱۰۶۸	Representational State Transfer (REST)
۱۰۶۹	JavaScript Object Notation (JSON)
۱۰۶۹	نشر و بکارگیری سرویس‌های وب WCF مبتنی بر SOAP
۱۰۷۰	ایجاد یک سرویس وب WCF
۱۰۷۰	WelcomeSOAPXMLService کد مربوط به
۱۰۷۱	ایجاد یک سرویس وب WCF SOAP
۱۰۷۳	WelcomeSOAPXMLService انتشار سرویس
۱۰۷۵	WelcomeSOAPXMLService ایجاد یک سرویس گیرنده برای مصرف
۱۰۷۷	WelcomeSOAPXMLService استفاده از
۱۰۷۸	نشر و بکارگیری سرویس‌های وب XML مبتنی بر REST
۱۰۷۸	HTTP get و post تقاضاهای پروتکل
۱۰۷۹	ایجاد یک سرویس وب WCF مبتنی بر REST XML
۱۰۸۱	به کارگیری یک سرویس وب WCF مبتنی بر REST XML
۱۰۸۳	نشر و بکارگیری سرویس‌های وب JSON مبتنی بر REST
۱۰۸۳	ایجاد یک سرویس وب JSON مبتنی بر REST
۱۰۸۵	بکارگیری یک سرویس وب JSON مبتنی بر REST
۱۰۸۷	Blackjack: بکارگیری ردیابی جلسه در یک سرویس وب WCF مبتنی بر SOAP
۱۰۸۷	ایجاد یک سرویس وب Blackjack
۱۰۹۲	بکارگیری سرویس وب Blackjack

۱۰.۱.۲۸	سرویس وب رزرواسیون خط هوایی: دسترسی به پایگاه داده و احضار یک سرویس از طریق ASP.NET
۱۱۰.۳	تولید کننده‌ی معادله: برگرداندن انواع تعریف شده توسط کاربر
۱۱۰.۵	ایجاد سرویس وب EquationGenerator مبتنی بر REST XML
۱۱۰.۶	بکارگیری سرویس وب EquationGenerator مبتنی بر REST XML
۱۱۱.۰	ایجاد سرویس وب EquationGenerator مبتنی بر REST JSON
۱۱۱.۰	بکارگیری سرویس وب EquationGenerator مبتنی بر REST JSON
۱۱۱.۴	خلاصه فصل
۱۱۱.۴	امنای وب

فصل ۲۹: RIAs و Silverlight

۱۱۱.۶	۲۹.۱ مقدمه
۱۱۱.۷	۲۹.۲ نگاه اجمالی بر پلتفرم
۱۱۱.۷	۲۹.۳ Silverlight Runtime و ابزارهای نصب
۱۱۱.۸	۲۹.۴ ایجاد یک برنامه‌ی Silverlight بنام Weather Viewer
۱۱۲.۰	۲۹.۴.۱ طراحی رابط کاربری GUI
۱۱۲.۳	۲۹.۴.۲ بدست آوردن و نمایش داده‌های پیش‌بینی اوضاع جوی
۱۱۲.۹	۲۹.۴.۳ کنترل‌های سفارشی
۱۱۳.۱	۲۹.۵ انیمیشن‌ها و FlickrViewer
۱۱۴.۰	۲۹.۶ تصاویر و Deep Zoom
۱۱۴.۲	۲۹.۶.۱ آغاز کار با Deep Zoom Composer
۱۱۴.۶	۲۹.۶.۲ ایجاد یک برنامه‌ی Silverlight با قابلیت Deep Zoom
۱۱۵.۳	۲۹.۷ صوت و ویدئو
۱۱۵.۸	۲۹.۸ خلاصه فصل

ضمائم