

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение. Расширенные возможности C#	6
О чем пойдет речь	6
Необходимые навыки и ресурсы	8
Обратная связь с автором	8
Глава 1. Абстрактные классы и интерфейсы	9
Знакомство с абстрактными классами	9
Использование абстрактных классов	12
Знакомство с интерфейсами	24
Наследование интерфейсов	36
Интерфейсные переменные	39
Явная реализация членов интерфейса	45
Резюме	54
Задания для самостоятельной работы	55
Глава 2. Делегаты и события	59
Знакомство с делегатами	59
Множественная адресация	67
Использование делегатов	72
Знакомство с анонимными методами	86
Использование анонимных методов	93
Лямбда-выражения	102
Знакомство с событиями	111
Резюме	124
Задания для самостоятельной работы	126
Глава 3. Перечисления и структуры	130
Знакомство с перечислениями	130
Знакомство со структурами	137
Массив как поле структуры	144
Массив экземпляров структуры	147
Структуры и метод ToString()	148
Свойства и индексаторы в структурах	151
Экземпляр структуры как аргумент метода	155
Экземпляр структуры как результат метода	160
Операторные методы в структурах	163
Структуры и события	166
Структуры и интерфейсы	170
Резюме	174
Задания для самостоятельной работы	175

Глава 4. Указатели	178
Знакомство с указателями	178
Адресная арифметика	190
Указатели на экземпляр структуры	205
Инструкция <code>fixed</code>	208
Указатели и массивы	211
Указатели и текст	214
Многоуровневая адресация	217
Массив указателей	219
Резюме	223
Задания для самостоятельной работы	224
Глава 5. Обработка исключений	226
Принципы обработки исключений	226
Использование конструкции <code>try-catch</code>	228
Основные классы исключений	234
Использование нескольких <code>catch</code> -блоков	239
Вложенные конструкции <code>try-catch</code> и блок <code>finally</code>	242
Генерирование исключений	251
Пользовательские классы исключений	254
Инструкции <code>checked</code> и <code>unchecked</code>	256
Использование исключений	259
Резюме	273
Задания для самостоятельной работы	275
Глава 6. Многопоточное программирование	278
Класс <code>Thread</code> и создание потоков	278
Использование потоков	284
Фоновые потоки	295
Операции с потоками	297
Синхронизация потоков	302
Использование потоков	310
Резюме	323
Задания для самостоятельной работы	324
Глава 7. Обобщенные типы	327
Передача типа данных в виде параметра	327
Обобщенные методы	330
Обобщенные классы	346
Обобщенные структуры	350
Обобщенные интерфейсы	352
Обобщенные классы и наследование	357
Обобщенные делегаты	360
Ограничения на параметры типа	363
Резюме	377
Задания для самостоятельной работы	378

Глава 8. Приложения с графическим интерфейсом	381
Принципы создания графического интерфейса	381
Создание пустого окна	384
Окно и обработка событий	391
Кнопки и метки	397
Использование списков	404
Использование переключателей	418
Опция и поле ввода	426
Меню и панель инструментов	440
Контекстное меню	450
Координаты курсора мыши	460
Резюме	467
Задания для самостоятельной работы	468
Глава 9. Немного о разном	470
Работа с диалоговым окном	470
Использование пространства имен	474
Работа с датой и временем	480
Работа с файлами	490
Знакомство с коллекциями	505
Резюме	516
Задания для самостоятельной работы	518
Заключение. Итоги и перспективы	520
Предметный указатель	521