



高等学校计算机科学与技术教材

- ① 原理与技术的完美结合
- ① 教学与科研的最新成果
- ① 语言精炼，实例丰富
- ① 可操作性强，实用性突出

Visual C# .NET

程序设计——习题解析与实习指导

□ 杨晓光 山 鹰 郭文平 编著

□ 李兰友 主审

清华大学出版社

● 北京交通大学出版社



高等学校计算机科学与技术教材

TP312
2248A
2007

Visual C# .NET 程序设计

——习题解析与实习指导

杨晓光 山 鹰 郭文平 编著
李兰友 主审

清华大学出版社
北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书是《Visual C# .NET 程序设计》的配套参考书，全书共分 15 章，第 1~11 章为习题解析，每一章包括例题解析和练习题两个部分。共精选了九百余道习题，七大题型。题量大，题型丰富，对于知识点的掌握和拓展思路均有裨益。第 12 章为模拟试卷，共提供了两套模拟试题，用于学习效果的检测。第 13 章为实验，共提供 13 个实验，以便上机练习所学内容。第 14 章为实习指导，共提供了两个综合实例，以培养运用知识解决问题的能力。第 15 章为参考答案，提供第 1~12 章练习题的参考答案。

本书既可作为高等院校计算机专业及相关专业的计算机程序设计教学参考书，也可供工程技术人员学习参考。

版权所有，翻印必究。举报电话：010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术，用户可通过在图案表面涂抹清水，图案消失，水干后图案复现；或将表面膜揭下，放在白纸上用彩笔涂抹，图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual C# .NET 程序设计：习题解析与实习指导 / 杨晓光，山鹰，郭文平编著. — 北京：清华大学出版社；北京交通大学出版社，2007.1

(高等学校计算机科学与技术教材)

ISBN 978-7-81082-915-1

I. V… II. ①杨… ②山… ③郭… III. C 语言-程序设计-高等学校-教学参考资料 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 138913 号

责任编辑：谭文芳 特邀编辑：陈晓莉

出版发行：清华大学出版社 邮编：100084 电话：010-62776969 <http://www.tup.com.cn>

北京交通大学出版社 邮编：100044 电话：010-51686414 <http://press.bjtu.edu.cn>

印刷者：北京东光印刷厂

经 销：全国新华书店

开 本：185×260 印张：17.5 字数：445 千字

版 次：2007 年 1 月第 1 版 2007 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-81082-915-1 / TP · 318

印 数：1~4 000 册 定价：26.00 元

本书如有质量问题，请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评，我们表示欢迎和感谢。

投诉电话：010-51686043, 51686008；传真：010-62225406；E-mail: press@center.bjtu.edu.cn。

前 言

Visual C# .NET 是一种可视化的编程语言，兼有 VB 简单易学和 C++ 功能强大的特点。一经问世就受到计算机应用开发者和广大师生的欢迎，特别是随着 .NET 2.0 的推出和技术的日趋完善，C# 的推广日渐普及，越来越多的学校开设了这门课程。因此，对 Visual C# .NET 程序设计的辅助教材需求也愈为迫切。

本书是《Visual C# .NET 程序设计》一书的配套参考书。全书共分 15 章，前 11 章为习题解析，第 12 章为模拟试卷，第 13 章为实验，第 14 章为实习指导，第 15 章为参考答案。在第 1~12 章中，每章又分为“例题解析”和“练习题”两个小节，精选了“选择题”、“填空题”、“判断题”、“程序填空题”、“程序改错题”、“看程序写结果题”和“程序设计题”等七大类九百余道习题，以帮助读者多练、多看、多思考，同时加深理解和掌握 VC# 语言。第 12 章提供了两套模拟试卷，用于检测学习效果。第 13 章设计了 13 个实验，供上机练习之用。第 14 章提供了两个综合性和设计性强的实例，帮助读者提高综合运用所学知识解决复杂问题的能力。第 15 章为参考答案，给出前 12 章全部习题的参考答案。但提醒读者的是，这些答案仅供参考。因为编程方法和解题思路多种多样，一道题可能有多种解答方法，希望读者多开动脑筋，给出其他解答，以拓展思路，提高应用能力。

学习 VC# 与学习任何一门程序设计语言一样，没有捷径可走，只有多想、多练、多动手编写程序、多上机调试程序，才能掌握和灵活运用，并得到编程的乐趣。

本书既可作为高等院校计算机专业及相关专业的计算机程序设计教学参考书，也可供工程技术人员学习参考。

本书第 1~10 章和第 15 章由杨晓光编写，第 12~13 章由山鹰编写，第 11 章和第 14 章由郭文平编写。全书由杨晓光统稿，李兰友教授主审。参加编写的还有马延宏、傅岚岚、杨晓君、杨亚红、郑志荣等。由于编者水平有限，加之计算机技术博大精深，书中难免有不当和疏漏之处，敬请读者予以指正。

编 者
2007 年 1 月

目 录

第 1 章 Visual C# .NET 集成开发环境	1
1.1 例题解析	1
1.2 练习题	5
第 2 章 C#语言基础	10
2.1 例题解析	10
2.2 练习题	17
第 3 章 C#面向对象程序设计	26
3.1 例题解析	26
3.2 练习题	31
第 4 章 常用对象	42
4.1 例题解析	42
4.2 练习题	48
第 5 章 Windows 窗体和常用控件	56
5.1 例题解析	56
5.2 练习题	62
第 6 章 Windows 应用程序界面设计	71
6.1 例题解析	71
6.2 练习题	75
第 7 章 对话框	82
7.1 例题解析	82
7.2 练习题	85
第 8 章 C#图形程序设计	91
8.1 例题解析	91
8.2 练习题	94
第 9 章 C#图像处理	101
9.1 例题解析	101
9.2 练习题	104
第 10 章 数据库应用	111
10.1 例题解析	111
10.2 练习题	117
第 11 章 Web 应用	124
11.1 例题解析	124
11.2 练习题	129

第 12 章 模拟题	137
12.1 模拟题 1	137
12.2 模拟题 2	143
第 13 章 实验	149
13.1 实验 1——Visual C#实验环境及程序调试	149
13.1.1 实验目的及要求	149
13.1.2 实验内容	149
13.1.3 实验指导	149
13.1.4 上机练习	151
13.2 实验 2——结构化程序设计	152
13.2.1 实验目的及要求	152
13.2.2 实验内容	152
13.2.3 实验指导	152
13.2.4 上机练习	154
13.3 实验 3——面向对象程序设计	154
13.3.1 实验目的及要求	154
13.3.2 实验内容	154
13.3.3 实验指导	154
13.3.4 上机练习	159
13.4 实验 4——常用对象的使用	159
13.4.1 实验目的及要求	159
13.4.2 实验内容	159
13.4.3 实验指导	159
13.4.4 上机练习	162
13.5 实验 5——简单 Windows 程序设计	162
13.5.1 实验目的及要求	162
13.5.2 实验内容	162
13.5.3 实验指导	163
13.5.4 上机练习	167
13.6 实验 6——复杂 Windows 程序设计	167
13.6.1 实验目的及要求	167
13.6.2 实验内容	168
13.6.3 实验指导	168
13.6.4 上机练习	171
13.7 实验 7——对话框及文件操作	171
13.7.1 实验目的及要求	171
13.7.2 实验内容	171
13.7.3 实验指导	171
13.7.4 上机练习	176

13.8	实验 8——图形设计	176
13.8.1	实验目的及要求	176
13.8.2	实验内容	176
13.8.3	实验指导	176
13.8.4	上机练习	179
13.9	实验 9——图像处理	180
13.9.1	实验目的及要求	180
13.9.2	实验内容	180
13.9.3	实验指导	180
13.9.4	上机练习	183
13.10	实验 10——数据库应用	183
13.10.1	实验目的及要求	183
13.10.2	实验内容	183
13.10.3	实验指导	183
13.10.4	上机练习	188
13.11	实验 11——Web 程序设计	188
13.11.1	实验目的及要求	188
13.11.2	实验内容	188
13.11.3	实验指导	188
13.11.4	上机练习	190
第 14 章	实习	191
14.1	实习 1——打字练习	191
14.1.1	实习要求及内容	191
14.1.2	相关知识	191
14.1.3	实习指导	192
14.2	实习 2——网上考试系统	198
14.2.1	实习要求及内容	198
14.2.2	实习指导	199
第 15 章	参考答案	214
15.1	第 1 章参考答案	214
15.2	第 2 章参考答案	215
15.3	第 3 章参考答案	219
15.4	第 4 章参考答案	225
15.5	第 5 章参考答案	229
15.6	第 6 章参考答案	234
15.7	第 7 章参考答案	241
15.8	第 8 章参考答案	246
15.9	第 9 章参考答案	250
15.10	第 10 章参考答案	256

15.11	第 11 章参考答案	261
15.12	模拟题 1 参考答案	266
15.13	模拟题 2 参考答案	268

第 1 章 Visual C# .NET 集成开发环境

1.1 例题解析

一、选择题

【例 1】在解决方案资源管理器窗口中，单击工具栏上的_____按钮可以切换到代码编辑器窗口。



【解题思路】

本题考查在集成开发环境中如何切换窗口。在解决方案资源管理器窗口中，可以使用工具栏切换到代码编辑器窗口、窗体设计器窗口和属性窗口。其中，选项 A 为切换到窗体设计器窗口的工具按钮；选项 B 为切换到属性窗口的工具按钮；选项 C 为切换到代码编辑器窗口的工具按钮；选项 D 的工具按钮用于在解决方案资源管理器窗口中，显示解决方案中的所有文件。

【答案】C

【例 2】C#源程序文件的扩展名为_____。

A. .vb

B. .c

C. .cpp

D. .cs

【解题思路】

本题考查有关 C#程序开发方面的知识点。C#源程序文件的扩展名为“.cs”，“.vb”是 VB.NET 语言源程序文件的扩展名，“.c”是 C 语言源程序文件的扩展名，“.cpp”是 C++语言源程序文件的扩展名。

【答案】D

【例 3】下列关于解决方案的叙述中，不正确的是_____。

A. 一个解决方案可以包含多个项目

B. 一个解决方案只能包含一个项目

C. 新建项目时，会默认生成一个解决方案

D. 解决方案文件的扩展名为“.sln”

【解题思路】

本题考查解决方案知识点。解决方案是项目的容器，用于组织需要开发的项目和文件。一个解决方案中，可以包含多个项目。解决方案文件的扩展名为“.sln”。

【答案】B

【例 4】以下说法中，不正确的是_____。

A. C#程序中，必须有一个 Main 函数，程序从 Main 函数的第一条语句开始执行的

B. 一个 C#程序中，可以有多个 Main 函数

C. Main 函数的位置是不固定的

D. Main 函数必须出现在某一个类中

【解题思路】

本题考查的知识点是 Main 函数。一个完整的 C# 程序有且仅有一个 Main 函数，它在程序中的位置是不固定的，只要把它放置在某一个类中即可。程序总是从 Main 函数的第一条语句开始执行，到 Main 函数的最后一条语句结束；其他函数都是在执行 Main 函数时，通过函数调用或嵌套调用而得以执行的。

【答案】B

【例 5】可以选择“调试”菜单的_____命令运行项目。

- A. 运行
- B. 执行调试
- C. 开始调试
- D. 启动调试

【解题思路】

本题考查集成开发环境。集成开发环境的“调试”菜单包括“启动调试”、“开始执行（不调试）”、“逐语句”、“逐过程”、“新建断点”、“停止调试”等常用菜单项。其中，只有“启动调试”、“开始执行（不调试）”命令用于运行项目。

【答案】D

【例 6】以下程序的输出结果是_____。

```
using System;
class Program
{
    static void Main()
    {
        int a=10;
        int b;
        b=2*a+20;
        Console.WriteLine(b);
    }
}
```

- A. 10
- B. 20
- C. 30
- D. 40

【解题思路】

这是一个简单的 C# 程序。程序定义了两个整型变量 a 和 b，并给 a 赋值 10。接下来给 b 赋值为 $2*a+20$ ，即 40。所以最后输出 b 的值为 40。

【答案】D

【例 7】下面的程序段中，有_____处错误和警告。

```
using System.Data
class Program
{
    int main()
    {
        int a=30;
        WriteLine(a);
    }
}
```

```
}  
}
```

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

【解题思路】

本题考查 C# 程序基本结构。第一处错误：应该引入 System 名称空间，并且语句必须以“;”结束，即在程序的开始加上语句“using System;”；第二处错误：主函数应该被 static void 修饰，而不是 int，并且主函数 Main 的首字母应该大写；第三处错误：WriteLine 方法是 Console 类的静态方法，必须加上类名限制，即 Console.WriteLine ()。

【答案】A

二、判断题

【例 1】利用 Visual Studio .NET 集成开发环境只能建立 VC# 项目。

【解题思路】

Visual Studio .NET 集成开发环境可以建立 VC# 项目、VB 项目、VJ# 和 VC++ 项目，并且随着 .NET 技术的发展，会有越来越多的语言加入进来。

【答案】错

【例 2】工具箱中的控件和选项卡（标签）是固定的，不能以任何方式改变。

【解题思路】

工具箱窗口中包含多个选项卡，这些选项卡会随着当前编辑的对象不同而改变，并且可以在工具箱上手工添加或删除选项卡。具体方法是右击工具箱，在弹出的快捷菜单上选择“添加选项卡”或“删除选项卡”。

【答案】错

【例 3】控件上的“智能三角”主要用于对齐控件。

【解题思路】

在许多控件中，都包含了一个“智能三角”。它包含了一些对该控件的常用操作项。这样在使用这些控件时，就没必要打开属性窗口操作该控件。

【答案】错

【例 4】代码编辑器采用语法着色技术，以减少用户输入代码时的拼写错误。

【解题思路】

在集成开发环境的代码编辑器窗口中，不同的代码会以不同的色彩显示，这就是语法着色。默认情况下，常规代码为黑色，注释为绿色，而 C# 关键字为蓝色。使用语法着色可以帮助用户发现一些由于粗心或因拼写而造成的错误。

【答案】对

【例 5】Console 类的 WriteLine 方法可以输出任何类型变量的值。

【解题思路】

Console 类的 WriteLine 方法只能输出任何基本类型变量的值，并不能输出任何类型变量的值。例如，不能输出自定义类的实例。

【答案】错

【例 6】如果想使某一行代码不起作用，可以在该行代码前加上“//”符号。

【解题思路】

C#中的注释有两种，一种是“/*...*/”，一种是“//”。前者可以注释一个代码块，后者只能注释一行代码。只要在代码前面加上“//”符号，就可以使该行代码成为注释，它就不会被编译，因此就不会起作用。

【答案】对

三、填空题

【例 1】C#项目类型主要有三种，分别是_____、_____和_____。

【解题思路】

本题考查 C#项目类型。C#项目主要有控制台应用程序、Windows 应用程序和 Web 应用程序。当然还有其他类型，比如 DLL、Web 服务等，但这些不是主要类型。

【答案】控制台应用程序，Windows 应用程序，Web 应用程序

【例 2】C#程序开发过程与其他高级语言源程序开发过程是一样的，一般都要经过编辑、_____、_____和执行四个步骤。

【解题思路】

C#是一种编译型的高级语言，因此必须要使用 C#编译器，对 C#源程序进行编译和链接。编译和链接是 C#程序开发过程中必不可少的环节。

【答案】编译，链接

【例 3】C#程序是从_____函数的第一条语句开始执行的。

【解题思路】

本题考查 C#程序的开始执行位置。C#语言规定：程序总是从 Main 函数的第一条语句开始执行，到 Main 函数的最后一条语句结束。

【答案】Main

【例 4】在 C#中，有两种类型的注释符，一种是_____，另一种是_____。

【解题思路】

本题考查注释。C#中，采用两种注释方法。一是使用“/*”和“*/”括起来进行注释，可以注释多行；二是使用“//”，从“//”开始直到它所在的行尾，所有字符都被作为注释处理。

【答案】//，/*...*/

【例 5】Console 是 C#中的标准输入/输出流对象，它通常代表_____和_____。

【解题思路】

Console 表示控制台应用程序的标准输入流、输出流和错误流。控制台是一个操作系统窗口，用户可在其中通过计算机键盘输入文本，并向该窗口输出文本，从而与操作系统或基于文本的控制台应用程序进行交互。控制台应用程序启动时，操作系统会自动将三个标准流与控制台关联。Console 的标准输入设备是键盘，标准输出设备是显示器。可以通过 SetIn 和 SetOut 方法重定向 Console 的输入输出流。

【答案】键盘，显示器

【例 6】在集成开发环境的代码编辑器窗口中，可以利用_____技术自动完成代码的录入。当输入类名和成员运算符“.”后，会弹出一个_____窗口。

【解题思路】

集成开发环境中，为我们提供了智能感知技术，它会根据我们录入的代码自动列出与之匹配的关键字、类、成员、枚举、属性等。利用它可以加快代码录入速度和减少代码录入错误。当输入类名和成员运算符“.”后，会弹出成员列表窗口。在成员列表窗口中，可以找到相应条目，用鼠标双击该条目、按 Tab 键或回车键完成成员的输入。也可以按 ESC 键取消成员的输入。

【答案】智能感知，成员列表

【例 7】在集成开发环境中，拖动一个可停靠窗口时，会出现一个_____，指示窗口停靠位置。

【解题思路】

集成开发环境中的许多窗口都是可停靠窗口。例如，工具箱窗口、属性窗口、解决方案资源管理器窗口等。可停靠窗口可以停靠在集成开发环境的一侧。当拖动可停靠窗口时，会出现一个菱形引导标记。拖动到目的地以后，将鼠标放置到菱形引导标记的相应部分上释放鼠标，可停靠窗口就会停靠在指示的位置上。













【答案】菱形引导标记

1.2 练习题

一、选择题

- 可以在_____中设置窗体及窗体上各控件的属性。
 - 代码编辑器窗口
 - 工具箱窗口
 - 属性窗口
 - 解决方案资源管理器窗口
- 要想在窗体上添加控件，可以使用_____。
 - 代码编辑器窗口
 - 工具箱窗口
 - 属性窗口
 - 解决方案资源管理器窗口
- 窗体设计器的主要功能是_____。
 - 编写源程序代码
 - 设置控件属性
 - 建立用户界面
 - 显示当前项目中的所有类
- 通过_____可以从窗体设计器窗口切换到代码编辑器窗口。
 - 单击窗体
 - 双击窗体
 - 单击窗体设计器窗口中任何可见部位
 - 双击窗体的标题栏部位
- C#可执行应用程序的主入口点是_____。
 - main 函数
 - Main 函数
 - Run 函数
 - Form_Load 函数
- 在解决方案资源管理器中删除一个文件后，该文件_____。
 - 从当前项目中被删除掉，但仍存在于解决方案中
 - 移入到 Windows 回收站中
 - 从磁盘上被彻底删除掉

- D. 仍存在于当前项目中
7. 以下说法中, 正确的是_____。
- A. Main 函数是由 C# 语言提供的标准函数, 不需要用户编写它的内容
 - B. 在 C# 程序中, 要调用的函数必须在 Main 函数中定义
 - C. 在 C# 程序中, 必须显式调用 Main 函数, 它才起作用
 - D. 一个 C# 程序无论包含多少个函数, C# 程序总是从 Main 函数开始执行
8. C# 程序的执行总是_____。
- A. 从本程序的第一个函数开始, 到本程序的最后一个函数结束
 - B. 从本程序的 Main 函数开始, 到本程序的最后一个函数结束
 - C. 从本程序的第一个函数开始, 到本程序的 Main 函数结束
 - D. 从本程序的 Main 函数开始, 到 Main 函数结束
9. 以下叙述中, 不正确的是_____。
- A. 一个 C# 程序只能有一个 Main 函数
 - B. Main 函数必须是静态函数
 - C. C# 程序可由一个以上的函数组成
 - D. C# 程序可以不包含任何类
10. 以下叙述中, 正确的是_____。
- A. C# 程序中的注释只能出现在语句的后面
 - B. C# 程序中, 只有一种单行注释
 - C. C# 程序中, 只有一种多行注释
 - D. 程序执行时, 不会执行注释语句
11. 新建一个“Windows 应用程序”项目, 不在工具箱中出现的控件是_____。
- A. 图片框
 - B. 标签
 - C. 文本框
 - D. DataList
12. 以下操作中, 不能打开代码编辑器窗口的是_____。
- A. “视图” | “代码” 菜单命令
 - B. F7 键
 - C. 在窗体设计器中双击窗体
 - D. 在窗体设计器中单击窗体
13. 以下操作中, 不能打开窗体设计器窗口的是_____。
- A. “视图” | “设计器” 菜单命令
 - B. Shift+F7 键
 - C. 在解决方案资源管理器窗口中, 双击窗体文件
 - D. 在属性窗口中, 单击“Name” 属性
14. 以下操作中, 能打开属性窗口的是_____。
- A. 按下 F4 键
 - B. 按下 F5 键
 - C. 按下 F7 键
 - D. 按下 F10 键
15. 解决方案文件的扩展名是_____。
- A. .cs
 - B. .csproj
 - C. .sln
 - D. .resx
16. 若想在“无调试模式”下运行项目, 应该_____。
- A. 按 F5 键
 - B. 按 Ctrl+F5 键
 - C. 单击工具栏的“启动调试”按钮
 - D. 单击“调试” | “启动调试”菜单项

17. 在类视图窗口中, 每个成员都有一个图标, 表示成员的类型和存取权限。以下表示私有成员的标志是_____。
- A.  B.  C.  D. 
18. 如果要为控件添加事件, 首先应该在属性窗口中, 单击_____按钮。
- A.  B.  C.  D. 
19. 在窗体设计器中, 双击窗体的某个控件, 可以打开_____窗口。
- A. 属性 B. 代码编辑器
C. 工具箱 D. 解决方案资源管理器
20. 以下不是 C# 文件的是_____。
- A. .cs B. .sln C. .csproj D. .cpp
21. 利用 Visual Studio.NET 集成开发环境编写一个新的 C# 应用程序, 所做的第一件事是_____。
- A. 新建一个窗体 B. 新建一个包含 Main 函数的文件
C. 新建一个项目 D. 新建一个资源文件
22. _____不是可停靠窗口。
- A. 属性窗口 B. 工具箱窗口
C. 解决方案资源管理器窗口 D. 代码编辑器窗口
23. 以下有关注释语句的描述中, 不正确的是_____。
- A. C# 提供两种注释, 即 “//” 和 “/*.....*/”
B. 注释语句可放在程序中的任何位置
C. 注释语句也可以被执行, 只不过它没有输出结果
D. 程序中加入注释语句的主要目的是提高程序的可读性
24. 编写 Windows 应用程序的基本步骤为_____。
- A. 新建项目、设计界面、编写事件响应过程
B. 新建项目、编写代码、保存项目
C. 设计界面、编写代码、调试项目
D. 编写代码、保存项目、运行项目
25. _____文件夹不是一个项目中必不可少的。
- A. bin B. obj
C. properties D. resources
26. 项目中的 resx 文件是_____。
- A. Windows 窗体的代码文件 B. Windows 窗体的资源文件
C. 应用程序文件 D. 项目文件
27. obj 文件夹中包含_____。
- A. 编译过程中生成的中间代码 B. 项目所需要的资源文件
C. 程序集属性的设置文件 D. 窗体文件
28. 在解决方案资源管理器中, 单击工具栏上的_____按钮可以切换到窗体设计器窗口。
- A.  B.  C.  D. 

二、判断题

1. 使用 C# 只能开发 Windows 应用程序。
2. 拖放到窗体上的控件，其大小和位置都可以改变。
3. 可以在类视图窗口中为类添加字段和方法。
4. C# 与 C++ 是同一种编程语言的两种不同称呼。
5. 在集成开发环境中，窗口的“×”按钮是自动隐藏功能的开关。
6. 控件的外观只能通过代码来修改。
7. 除了对齐线以外，工具栏上还提供了许多按钮用于排列窗体上的各种控件。
8. 当集成开发环境的标题栏上出现“[设计]”字样时，表明 IDE 处于设计模式。
9. 单击“启动调试”按钮时，集成开发环境的标题栏显示“[运行]”字样，表明 IDE 处于运行模式。
10. 双击“工具箱”中的控件图标，也可以把控件放置在窗体上。只不过控件在窗体上的位置是随机的。
11. 集成开发环境的菜单项并不是一成不变的，它们会随着上下文环境的改变而改变。
12. `Console.WriteLine("{0},{1}",x,y)` 语句中，“{0}”和“{1}”只是一个占位符。程序运行后，会以变量 x 的值替换“{0}”，以变量 y 的值替换“{1}”。
13. 通过双击控件可以为控件添加任何事件。
14. 每个控件的对齐线不止一条。
15. 通过服务器资源管理器只能登录服务器或浏览系统服务。

三、填空题

1. 代码编辑器窗口的_____下拉列表框中列出当前文件中所有类名，可以使用它快速定位到这些类声明处；_____下拉列表框列出类中所定义的各个成员，利用它可快速定位到这些成员声明处。
2. 按钮控件在工具箱的_____选项卡中。
3. 双击工具箱中的按钮控件，可以在窗体的_____位置添加一个按钮。
4. 可以通过单击_____菜单的“工具箱”命令，显示或隐藏“工具箱”窗口。
5. C# 的语句结束符是_____。
6. C# 程序的项目文件、解决方案文件的扩展名分别是_____和_____。
7. C# 程序中，定义名称空间的关键字是_____。
8. C 语言是一种面向_____的程序设计语言，而 C# 语言则是面向_____的程序设计语言。
9. 可以通过_____窗口浏览解决方案中的文件。
10. 可以通过集成开发环境的_____菜单打开属性窗口。
11. 在集成开发环境中，可以通过_____可视化地向窗体添加控件。
12. 在 C# 中，括在“/*”和“*/”之间的部分称为_____。
13. 在代码编辑器中显示的代码使用了色彩调配，称为_____。
14. 属性窗口中，属性的显示方式有两种，即：_____和_____。
15. 在工具箱中，控件被分类放置，每一类控件都被放置在一个选项卡下。常见的选项卡有：_____、_____、_____和_____。

四、程序设计题

1. 新建一个控制台应用程序，在 Main 函数中输入：

```
Console.Write("Welcome to");  
Console.WriteLine(" C# Programming!");
```

运行应用程序并观察结果。

2. 新建一个 Windows 应用程序，在窗体上添加一个按钮控件。在属性窗口中，对窗体和控件设置属性如表 1-1 所示。

表 1-1 窗体和控件属性

控 件	属 性	属 性 值
Form1 窗体	Name (名称)	Test
	Text (标题)	Windows 应用程序测试
	Size (大小)	250,150
	ForeColor (前景色)	蓝色
button1 按钮	Text (标题)	Click Me

然后，观察窗体的变化。程序运行后，窗体又有什么变化。