

1L(2)
204
JAY HILYARD, STEPHEN TEILHET

Biên dịch: NGỌC TUẤN

Hướng dẫn học lập trình với C#

TẬP 2

Làm việc với các Diagnostics,
Delegate, Event
và các biểu thức

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRUNG TÂM THÔNG TIN THƯ VIỆN

V-DO / 13132

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Mục lục

Chương 6. Không gian tên - Diagnostics	7
Phương pháp 6.1 Tracing điều khiển thông tin đầu ra trong mã triển khai ..	8
Phương pháp 6.2 Cung cấp khả năng điều khiển tin thông qua Debugging / Tracing đầu ra	13
Phương pháp 6.3 Tạo lớp switch tùy thích của riêng bạn	18
Phương pháp 6.4 Tạo một lớp Trace tùy thích xuất thông tin ra theo dạng XML	25
Phương pháp 6.5 Biên dịch có điều kiện các khối mã lệnh	39
Tham khảo	41
Phương pháp 6.6 Xác định một tiến trình ngưng phản hồi	42
Phương pháp 6.7 Sử dụng các Event Log trong ứng dụng	44
Phương pháp 6.8 Thay đổi kích thước cực đại của một Event Log tùy thích	55
Phương pháp 6.9 Tìm các mục tin trong Event Log	57
Phương pháp 6.10 Theo dõi một mục tin cụ thể trong Event Log	63
Phương pháp 6.11 Tìm tất cả các nguồn thuộc về một Event Log cụ thể ..	65
Phương pháp 6.12 Thi hành một Performance Counter đơn giản [chỉnh sửa lại mục lục]	68
Phương pháp 6.13 Thi hành các bộ đếm thực thi vốn đòi hỏi một bộ đếm cơ sở	73
Phương pháp 6.14 Bật/Tắt tính năng mã Tracing phức tạp	78
Chương 7. Ủy nhiệm hàm và sự kiện	83
Phương pháp 7.1 Điều khiển một ủy nhiệm hàm kích hoạt trong một ủy nhiệm hàm dạng multicast	84
Phương pháp 7.2 Nhận các giá trị trả về từ mỗi ủy nhiệm hàm trong một ủy nhiệm hàm đa kiểu	89
Phương pháp 7.3 Xử lý riêng lẻ các ngoại lệ cho từng ủy nhiệm hàm trong một ủy nhiệm hàm đa kiểu	92
Phương pháp 7.4 Chuyển đổi một ủy nhiệm hàm đồng bộ sang một ủy nhiệm hàm dị bộ	95
Phương pháp 7.5 Thêm các sự kiện vào một lớp được neicommand	

phong	99
Phương pháp 7.6 Truyền các tham số tương ứng vào và từ một Event	110
Phương pháp 7.7 Một cơ chế tìm kiếm Interface cao cấp	118
Phương pháp 7.8 Một cơ chế tìm kiếm thành viên cao cấp	122
Phương pháp 7.9 Theo dõi các phần bổ sung và chỉnh sửa đối với một lớp Hashtable	131
Phương pháp 7.10 Sử dụng móc nối phím Windows	136
Phương pháp 7.11 Sử dụng các móc nối Windows để thao tác chuột ..	148
Chương 8. Biểu thức thông thường -Regular Expression	150
Phương pháp 8.1 Liệt kê các mẫu tương thích	151
Phương pháp 8.2 Rút trích các Group từ một lớp MatchCollection	156
Phương pháp 8.3 Kiểm tra cú pháp của một biểu thức thông thường ..	161
Phương pháp 8.4 Tìm nhanh mẫu tương thích cuối cùng trong một chuỗi	163
Phương pháp 8.5 Thay thế các ký tự hoặc từ trong một chuỗi	164
Phương pháp 8.6 Tăng chức năng thay thế chuỗi cơ sở	170
Phương pháp 8.7 Phân tách phức tạp	175
Phương pháp 8.8 Biên dịch các biểu thức thông thường	177
Phương pháp 8.9 Đếm các dòng text	180
Phương pháp 8.10 Trả về toàn bộ dòng mà mỗi mẫu tương thích được tìm thấy trong đó	184
Phương pháp 8.11 Tìm một trường hợp cụ thể của một mẫu tương thích	190
Phương pháp 8.12 Sử dụng các mẫu phổ biến	193
Phương pháp 8.13 Tạo tài liệu các biểu thức thông thường	196
Thảo Luận	197
Chương 9. Tập hợp - Collecton	199
Phương pháp 9.1 Trao đổi 2 phần tử trong một mảng	202
Phương pháp 9.2 Đảo ngược một mảng nhanh chóng	204
Phương pháp 9.3 Đảo ngược một mảng 2 chiều	207
Phương pháp 9.4 Đảo ngược một mảng răng cưa	210
Phương pháp 9.5 Một lớp Stack Trace linh hoạt hơn	213

Phương pháp 9.6 Xác định số lần một mục xuất hiện trong trong một lớp ArrayList	222
Phương pháp 9.7 Tìm tất cả các trường hợp của một mục cụ thể trong một ArrayList	228
Phương pháp 9.8 Chèn và loại bỏ các mục ra khỏi một mảng	235
Phương pháp 9.9 Giữ cho ArrayList được sắp xếp	238
Phương pháp 9.10 Sắp xếp các khoá và/hoặc giá trị của một Hashtable	242
Phương pháp 9.11 Tạo một Hashtable với các giới hạn kích thước cực đại và cực tiểu	245
Phương pháp 9.12 Tạo một Hashtable với các giới hạn giá trị cực đại và cực tiểu	251
Phương pháp 9.13 hiển thị dữ liệu một mảng dưới dạng một chuỗi được định với	257
Phương pháp 9.14 lưu trữ các Snapshots của Lists trong một mảng ..	259
Phương pháp 9.15 Tạo một tập hợp được định kiểu rõ ràng	261
Phương pháp 9.16 Tiếp tục một tập hợp giữa các viên ứng dụng	266
Chương 10. Cấu trúc dữ liệu và thuật toán	269
Phương pháp 10.1: Tạo một mã lệnh băm cho một kiểu dữ liệu	269
Phương pháp 10.2 tạo một hàng đợi ưu tiên	282
Phương pháp 10.3 Tạo một hàng đợi đa năng hơn	293
Phương pháp 10.4 Xác định vị trí các ký tự hoặc chuỗi không cân xứng	304
Phương pháp 10.5: Tạo một ánh xạ Một - Nhiều (MultiMap)	310
Phương pháp 10.6 : Tạo một cây nhị phân	321
Phương pháp 10.7. Tạo một cây nhiều nút - NTree	335
Phương pháp 10.8. Tạo một đối tượng Set	349