

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 2010入门经典>>

13位ISBN编号：9787115251459

10位ISBN编号：7115251452

出版时间：2011-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：James Foxall

页数：356

译者：梅兴文

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

Visual Basic是一种非常流行的编程语言，Visual Basic 2010是微软公司推出的Visual Basic最新版本，其功能比以前任何版本都强大，可与C++等语言相媲美。

《Visual Basic 2010入门经典》通过引导读者创建一个图片查看程序，全面阐述了使用Visual Basic 2010创建应用程序所需的各种基本技能。

全书分五部分，共24章。

第一部分介绍了Visual Basic

2010学习版开发环境，引导读者熟练使用该IDE；第二部分探讨如何创建应用程序界面，包含窗体和各种控件的用法；第三部分介绍了编程技术，包括编写和调用方法、处理数值、字符串和日期、决策和循环结构、代码调试、模块和类的创建以及图形绘制等；第四部分阐述了文件和注册表的处理、数据库的使用和自动化其他应用程序等；第五部分介绍了应用程序部署并概述了.NET框架。

本书适合没有任何编程经验的读者和Visual Basic新手阅读，也可作为大中专院校Visual Basic课程的参考资料。

书籍目录

第一部分 Visual Basic 2010环境

第1章 全身心投入：Visual Basic 2010编程之旅

1.1 开始使用Visual Basic 2010

1.2 新建项目

1.3 理解Visual Studio 2010环境

1.4 修改对象的属性

1.4.1 对象的命名

1.4.2 设置窗体的Text属性

1.4.3 保存项目

1.4.4 为窗体添加图标

1.4.5 改变窗体的大小

1.5 在窗体中添加控件

1.6 设计界面

1.6.1 在窗体中添加可见控件

1.6.2 在窗体中添加不可见的控件

1.7 编写界面后面的代码

1.7.1 让用户浏览文件

1.7.2 使用代码终止程序

1.8 运行项目

1.9 总结

1.10 问与答

1.11 作业

1.11.1 测验

1.11.2 答案

1.11.3 练习

第2章 Visual Basic 2010导航

2.1 使用Visual Basic 2010起始页

2.1.1 创建新项目

2.1.2 打开现有的项目

2.2 导航和定制Visual Basic环境

2.3 使用工具栏

2.3.1 显示和隐藏工具栏

2.3.2 停靠工具栏及调整其大小

2.4 使用工具箱将控件添加到窗体中

2.5 使用“属性”窗口设置对象属性

2.5.1 选择对象并查看其属性

2.5.2 查看和修改属性

2.5.3 使用颜色属性

2.5.4 查看属性说明

2.6 管理项目

2.6.1 使用“解决方案资源管理器”管理项目文件

2.6.2 使用解决方案

2.6.3 理解项目组件

2.6.4 设置项目属性

2.6.5 添加和删除项目文件

2.7 快速而简单的编程入门指南

2.7.1 用变量存储值

2.7.2 使用过程来编写代码功能?元

2.8 获取帮助

2.9 总结

2.10 问与答

2.11 作业

2.11.1 测验

2.11.2 答案

2.11.3 练习

第3章 理解对象和集合

3.1 理解对象

3.2 理解属性

3.2.1 获取和设置属性

3.2.2 使用对象及其属性

3.3 理解方法

3.3.1 触发方法

3.3.2 理解方法的动态性

3.4 创建简单的对象示例项目

3.4.1 为绘图项目创建界面

3.4.2 编写基于对象的代码

3.4.3 测试对象示例项目

3.5 理解集合

3.6 使用对象浏览器

3.7 总结

3.8 问与答

3.9 作业

3.9.1 测验

3.9.2 答案

3.9.3 练习

第4章 理解事件

4.1 理解事件驱动的编程

4.1.1 触发事件

4.1.2 避免递归事件

4.1.3 访问对象的事件

4.1.4 使用事件参数

4.2 创建事件示例项目

4.2.1 创建用户界面

4.2.2 创建事件处理程序

4.3 更新事件名

4.4 总结

4.5 问与答

4.6 作业

4.6.1 测验

4.6.2 答案

4.6.3 练习

第二部分 创建用户界面

第5章 创建窗体：基础知识

- 5.1 修改窗体的名称
- 5.2 改变窗体的外观
 - 5.2.1 在窗体的标题栏中显示文本
 - 5.2.2 改变窗体的背景色
 - 5.2.3 将图像添加到窗体背景中
 - 5.2.4 为窗体添加图标?
 - 5.2.5 为窗体添加最小化、最大化和控制框按钮
 - 5.2.6 修改窗体边框的外观和行为
 - 5.2.7 控制窗体最小化和最大化时的大小
- 5.3 显示和隐藏窗体
 - 5.3.1 显示窗体
 - 5.3.2 理解窗体的模态性
 - 5.3.3 以正常、最大化或最小化状态显示窗体
 - 5.3.4 指定窗体的初始显示位置
 - 5.3.5 防止窗体在任务栏中出现
 - 5.3.6 卸载窗体
- 5.4 总结
- 5.5 问与答
- 5.6 作业
 - 5.6.1 测验?
 - 5.6.2 答案
 - 5.6.3 练习

第6章 创建窗体：高级技能

- 6.1 使用控件
 - 6.1.1 将控件添加到窗体中
 - 6.1.2 操纵控件
 - 6.1.3 创建Tab顺序
 - 6.1.4 堆叠控件
- 6.2 创建位于最前面的非模态窗口
- 6.3 创建透明窗体
- 6.4 创建可滚动窗体
- 6.5 创建多文档界面
- 6.6 设置启动窗体
- 6.7 总结
- 6.8 问与答
- 6.9 作业
 - 6.9.1 测验
 - ? 6.9.2 答案
 - 6.9.3 练习

第7章 使用传统控件

- 7.1 使用Label控件显示静态文本
- 7.2 通过文本框让用户输入文本
 - 7.2.1 指定文本对齐方式
 - 7.2.2 创建多行文本框
 - 7.2.3 添加滚动条
 - 7.2.4 限制用户可输入的字符数

- 7.2.5 创建密码框
- 7.2.6 理解文本框的常用事件
- 7.3 创建按钮
 - 7.3.1 接受按钮和取消按钮
 - 7.3.2 使用复选框提供是/否选项
- 7.4 创建容器和单选按钮组
 - 7.4.1 使用面板和分组框
 - 7.4.2 使用单选按钮
- 7.5 使用列表框显示列表
 - 7.5.1 在设计时操纵Items
 - 7.5.2 在运行时操纵Items
 - 7.5.3 对列表进行排序
- 7.6 使用组合框创建下拉列表
- 7.7 总结
- 7.8 问与答
- 7.9 作业
 - 7.9.1 测验
 - 7.9.2 答案
 - 7.9.3 练习
- 第8章 使用高级控件
 - 8.1 创建定时器
 - 8.2 创建带选项卡的对话框
 - ? 8.3 在图像列表(Image List)控件中存储图片
 - 8.4 使用列表视图(List View)控件创建增强的列表
 - 8.4.1 创建列
 - 8.4.2 添加列表项
 - 8.4.3 使用代码操纵List View
 - 8.5 使用Tree View创建层次列表
 - 8.5.1 在Tree View中添加节点
 - 8.5.2 删除节点
 - 8.5.3 清除所有节点
 - 8.6 总结
 - 8.7 问与答
 - 8.8 作业
 - 8.8.1 测验
 - 8.8.2 答案
 - 8.8.3 练习
- 第9章 给窗体添加菜单和工具栏
 - 9.1 创建菜单
 - 9.1.1 创建顶级菜单项
 - 9.1.2 为顶级菜单创建菜单项
 - 9.1.3 移动和删除菜单项
 - 9.1.4 创建复选菜单项(checked menu item)
 - 9.1.5 对菜单进行编程
 - 9.1.6 实现上下文菜单
 - 9.1.7 为菜单项指定快捷键
 - 9.2 使用Toolbar(工具栏)控件

- 9.2.1 使用按钮集添加工具栏按钮
- 9.2.2 对工具栏进行编程
- 9.2.3 为工具栏按钮创建下拉列表
- 9.3 创建状态栏
- 9.4 总结
- 9.5 问与答
- 9.6 作业
 - 9.6.1 测验
 - 9.6.2 答案
 - 9.6.3 练习
- 第三部分 编程
- 第10章 创建和调用过程
 - 10.1 创建Visual Basic代码模块
 - 10.2 编写过程
 - 10.2.1 声明不返回值的过程
 - 10.2.2 声明返回值的过程
 - 10.3 调用过程
 - 10.4 退出过程
 - 10.5 避免无限递归
 - 10.6 总结
 - 10.7 问与答
 - 10.8 作业
 - 10.8.1 测验
 - 10.8.2 答案
 - 10.8.3 练习
- 第11章 使用常量、数据类型、变量和数组
 - 11.1 理解数据类型
 - 11.1.1 确定数据类型
 - 11.1.2 将数据从一种数据类型转换为另一种数据类型
 - 11.2 定义和使用常量
 - 11.3 声明和引用变量
 - 11.3.1 声明变量
 - 11.3.2 将字面值赋给变量
 - 11.3.3 在表达式中使用变量
 - 11.3.4 强制变量声明和数据类型检查
 - 11.3.5 显式变量声明
 - 11.3.6 严格类型检查
 - 11.4 使用数组
 - 11.4.1 声明数组
 - 11.4.2 引用数组变量
 - 11.4.3 创建多维数组
 - 11.5 确定作用域
 - 11.5.1 理解块作用域
 - 11.5.2 理解过程级(局部)作用域
 - 11.5.3 理解模块级作用域
 - 11.5.4 使用全局(命名空间级)作用域
 - 11.5.5 名称冲突

<<Visual Basic 2010入门 >>

- 11.6 声明静态变量
- 11.7 命名规范
 - 11.7.1 使用前缀表示数据类型
 - 11.7.2 使用变量前缀表示?用域
 - 11.7.3 其他前缀
- 11.8 在Picture Viewer项目中使用变量
 - 11.8.1 为选项创建变量
 - 11.8.2 初始化和使用选项变量
- 11.9 总结
- 11.10 问与答
- 11.11 作业
 - 11.11.1 测验
 - 11.11.2 答案
 - 11.11.3 练习
- 第12章 执行算术运算、字符串操作和日期/时间调整
 - 12.1 使用Visual Basic执行基本的算术运算
 - 12.1.1 执行加法运算
 - 12.1.2 执行减法和求负运算
 - 12.1.3 执行乘法运算
 - 12.1.4 执行除法运算
 - 12.1.5 执行乘方运算
 - 12.1.6 执行取模算术运算
 - 12.1.7 判断运算符优先级顺序
 - 12.2 比较
 - 12.3 理解布尔逻辑
 - 12.3.1 使用And运算符
 - 12.3.2 使用Not运算符(!)
 - 12.3.3 使用Or运算符
 - 12.3.4 使用Xor运算符
 - 12.4 操纵字符串
 - 12.4.1 连接字符串
 - 12.4.2 使用基本的字符串函数
 - 12.5 使用日期和时间
 - ?12.5.1 理解Date数据类型
 - 12.5.2 增加或减少日期或时间
 - 12.5.3 确定两个日期或时间之间的间隔
 - 12.5.4 获取日期的组成部分
 - 12.5.5 格式化日期和时间
 - 12.5.6 获取当前的系统日期和时间
 - 12.5.7 判断值是否为Date
 - 12.6 总结
 - 12.7 问与答
 - 12.8 作业
 - 12.8.1 测验
 - 12.8.2 答案
 - 12.8.3 练习
- 第13章 使用Visual Basic代码做出决策

- 13.1 使用If...Then进行决?
 - 13.1.1 当表达式为False时执行代码
 - 13.1.2 使用ElseIf进行复杂的决策
 - 13.1.3 嵌套的If...Else结构
 - 13.1.4 在一条Case语句中考虑多个可能的值
 - 13.1.5 创建Selcet Case示例
 - 13.1.6 创造性地使用Select Case
- 13.2 在过程中使用GoTo实现分支
- 13.3 总结
- 13.4 问与答
- 13.5 作业
 - 13.5.1 测验
 - 13.5.2 答案
 - 13.5.3 练习
- 第14章 使用循环提高效率
 - ?14.1 使用For...Next执行确定次数的循环
 - 14.1.1 使用Next语句结束循环
 - 14.1.2 使用step指定每次增加的值
 - 14.1.3 提早结束循环
 - 14.1.4 到达Next之前进入下一次循环
 - 14.1.5 创建For...Next示例
 - 14.2 使用Do...Loop执行次数不确定的循环
 - 14.2.1 创建Do...Loop
 - 14.2.2 终止Do...Loop循环
 - 14.2.3 创建Do...Loop示例
 - 14.3 总结
 - 14.4 问与答
 - 14.5 作业
 - 14.5.1 测验
 - 14.5.2 答案
 - 14.5.3 练习
- 第15章 调试代码
 - 15.1 在代码中添加注释
 - 15.2 识别两种基本的错误
 - 15.3 使用Visual Basic的调试工具
 - 15.3.1 使用断点
 - 15.3.2 使用“即时”窗口
 - 15.4 使用Try...Catch...Finally创建结构化错误处理程序
 - 15.4.1 处理异常
 - 15.4.2 处理预期的异常
 - 15.5 总结
 - 15.6 问与答
 - 15.7 作业
 - 15.7.1 测验
 - 15.7.2 答案
 - 15.7.3 练习
- 第16章 使用类设计对象

- 16.1 理解类
 - 16.1.1 使用类来封装数据和代码
 - 16.1.2 比较类和标准模块
 - 16.1.3 创建对象接口
- 16.2 根据类实例化对象
 - 16.2.1 将对象引用绑定到变量
 - 16.2.2 解除对象引用
 - 16.2.3 理解对象的生命周期
- 16.3 总结
- 16.4 问与答
- 16.5 作业
 - 16.5.1 测验
 - 16.5.2 答案
 - 16.5.3 练习
- 第17章 与用户交互
 - 17.1 使用MessageBox.Show()函数显示消息
 - 17.1.1 指定按钮和图标
 - 17.1.2 判断单击的是哪个按钮
 - 17.1.3 创建好的消息
 - 17.2 创建自定义对话框
 - 17.3 使用InputDialog()从用户那里获取信息
 - 17.4 用键盘交互
 - 17.5 使用常见的鼠标事件
 - 17.6 总结
 - 17.7 问与答
 - 17.8 作业
 - 17.8.1 测验
 - 17.8.2 答案
 - 17.8.3 练习
- 第18章 使用图形?
 - 18.1 理解Graphics对象
 - 18.1.1 为窗体或控件创建Graphics对象
 - 18.1.2 为新位图创建Graphics对象
 - 18.2 使用画笔
 - 18.3 使用系统颜色
 - 18.4 使用矩形
 - 18.5 绘制形状
 - 18.5.1 绘制线条
 - 18.5.2 绘制矩形
 - 18.5.3 绘制圆形和椭圆
 - 18.5.4 清除绘图表面
 - 18.6 绘制文本
 - 18.7 持久化窗体上的图形
 - 18.8 创建绘图示例项目
 - 18.9 总结
 - 18.10 问与答
 - 18.11 作业

18.11.1 测验

18.11.2 答案

18.11.3 练习

第四部分 使用数据

第19章 执行文件操作

19.1 使用OpenFileDialog和SaveFile Dialog控件

19.1.1 使用OpenFileDialog控件

19.1.2 使用SaveFileDialog控件

19.2 使用File对象对文件进行操作

19.2.1 判断文件是否存在

19.2.2 复制文件

19.2.3 移动文件

19.2.4 重命名文件

19.2.5 删除文件

19.2.6 获取文件属性

19.3 使用Directory对象对目录进行操作

19.4 总结

19.5 问与答

19.6 作业

19.6.1 测验

19.6.2 答案

19.6.3 练习

第20章 使用注册表和文本文件

20.1 使用注册表

20.1.1 理解Windows注册表的结构

20.1.2 使用My.Computer.Registry访问注册表

20.1.3 修改Picture Viewer项目以使用注册表

20.2 读写文本文件

20.2.1 写入文本文件

20.2.2 读取文本文件

20.2.3 修改Picture Viewer项目以使用文本文件

20.3 总结

20.4 问与答

20.5 作业

20.5.1 测验

20.5.2 答案

20.5.3 练习

第21章 使用数据库

21.1 ADO.NET简介

21.1.1 连接到数据库

21.1.2 关闭到数据源的连接

21.2 操作数据

21.2.1 理解DataTable

21.2.2 创建DataAdapter

21.2.3 创建和填充DataTable

21.2.4 引用DataRow中的字段

21.2.5 导航数据

- 21.2.6 编辑记录
- 21.2.7 创建新记录
- 21.2.8 删除记录
- 21.2.9 运行数据库示例
- 21.3 总结
- 21.4 问与答
- 21.5 作业
 - 21.5.1 测验
 - 21.5.2 答案
 - 21.5.3 练习
- 第22章 使用自动化控制其他应用程序
 - 22.1 自动化Microsoft Excel
 - 22.1.1 创建指向自动化库的引用
 - 22.1.2 创建自动化服务器实例
 - 22.1.3 对服务器进行操作
 - 22.2 自动化Microsoft Word
 - 22.2.1 创建指向自动化库的引用
 - 22.2.2 创建自动化服务器实例
 - 22.3 总结
 - 22.4 问与答
 - 22.5 作业
 - 22.5.1 测验
 - 22.5.2 答案
 - 22.5.3 练习
- 第五部分 部署应用程序及其他
 - 第23章 部署应用程序
 - 23.1 理解ClickOnce技术
 - 23.2 使用发布向导来创建ClickOnce程序
 - 23.3 测试Picture Viewer的ClickOnce安装程序
 - 23.4 卸载已安装的应用程序
 - 23.5 为创建ClickOnce程序设置高级选项
 - 23.6 总结
 - 23.7 问与答
 - 23.8 作业
 - 23.8.1 测验
 - 23.8.2 答案
 - 23.8.3 练习
 - 第24章 广阔视野
 - 24.1 .NET Framework
 - 24.2 公共语言运行时
 - 24.3 微软中间语言
 - 24.4 命名空间
 - 24.5 通用类型系统
 - 24.6 垃圾回收
 - 24.7 进一步的阅读
 - 24.8 总结

章节摘录

第一部分 Visual Basic 2010环境 全身心投入：Visual Basic 2010编程之旅 在本章中，读者将学习： 创建一个简单但有一定功能的Visual Basic应用程序； 让用户浏览硬盘； 显示硬盘中的图片； 熟悉一些编程术语； 学习Visual Studio 2010 IDE。

学习一门新的编程语言因其难度可能使人望而却步。

如果您从来没有编写过程序，那么输入有些神秘的文本就可以产生精美的、功能强大的应用程序，这种行为对您来说可能就像一种魔法，您可能会想知道如何才能学会需要掌握的东西。

答案当然是一步一步来。

学习语言的第一步是建立自信。

编程的一半是艺术一半是科学。

虽然它看起来有点像魔术，但它更像是幻象；当您知道一切是如何发生的后，很多迷雾便会散去，让您能够集中关注那些产生所需结果所必需的机制。

大型商业解决方案也是通过一系列小步骤完成的。

阅读本章后，读者将对整个开发过程有所认识，并迈出成为有成就的程序员的第一步。

实际上，在后续几章中，将继续完善本章的示例。

阅读本书后，读者将构建一个健壮的应用程序，包含可调整大小的窗口、直观的界面（包括菜单和工具栏）、Windows注册表的操作和专业的错误处理机制。

在本章中，您将通过逐步创建一个小而完整的Visual Basic程序来快速了解Visual Basic。

大多数入门级编程图书都以创建一个简单的“Hello World”程序开始，但我还没见过一个有用的Hello World程序（它们通常什么都不做，只是将“Hello World”打印到屏幕上——真是有趣）。

因此，在这里您将创建一个图片查看器（Picture Viewer）应用程序，可查看计算机上的Windows位图和图标。

您将学习如何让用户查找文件以及如何在屏幕上显示选中的图片文件。

· · · · · ·

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>