

<<Visual Basic2005入门经>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic2005入门经典>>

13位ISBN编号：9787115157485

10位ISBN编号：7115157480

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电

作者：福克塞尔

页数：382

字数：616000

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>

<<Visual Basic2005入门经>>

内容概要

本书通过引导读者应用Visual Basic 2005创建一个图片查看程序，全面阐述了使用Visual Basic创建应用程序所需的各种基本技能。

全书分5个部分，总共24章。

第一部分介绍了Visual Basic 2005速成版开发环境，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课程的参考用书。

作者简介

James Foxall是Tigerpaw软件公司（www.tigerpawsoftware.com）的副总裁。Tigerpaw公司位于Nebraska州的Omaha，是一家致力于商业数据为应用的微软认证合作伙伴。James负责Tigerpaw的CRM+，该产品将合同管理、市场、服务和维修，建议生成、库存控制和采购等自动化，曾获得CRM产

书籍目录

第一部分 Visual Basic 2005环境	第1章 全身心投入：Visual Basic 2005编程之旅	1.1 开始使用Visual Basic 2005	1.2 创建新项目	1.3 理解Visual Studio 2005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 为窗体增加控件	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控件	1.7 编写界面后的代码	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 2005导航	2.1 使用Visual Basic 2005起始页	2.1.1 创建新项目
	2.1.2 打开已有的项目	2.2 导航和定制Visual Basic环境	2.2.1 使用设计窗口	2.2.2 显示和隐藏设计窗口	2.2.3 浮动设计窗口
	2.2.4 停靠设计窗口	2.2.5 自动隐藏设计窗口	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
	和调整大小	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单元	2.7.3 MessageBox.Show()	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 由用户交互触发的事件	4.1.3 由对象触发的事件	4.1.4 由操作系统触发的事件
	4.1.5 避免递归事件	4.1.6 访问对象的事件	4.1.7 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 确保更新事件名	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 在正常、最大化或最小化的状态下显示窗体	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	6.2 在工具箱中双击来添加控件
	6.3 通过从工具箱中拖曳来添加控件	6.4 通过绘制来添加控件	6.4.1 操纵控件	6.4.2 使用网格(大小和对齐)	6.4.3 使用视图轮廓线
	6.4.4 选择一组控件	6.4.5 对齐控件	6.4.6 使控件的大小相同	6.4.7 使一组控件的间距相等	6.4.8 为一组控件设置属性值
	6.4.9 锚定控件和自动调整控件的大小	6.4.10 创建Tab顺序	6.4.11 层次控制(Z顺序)	6.5 创建位于最前面的非模态窗口	6.6 创建透明窗体
	6.7 创建可滚动窗体	6.8 创建多文档界面窗体	6.9 设置启动窗体	6.10 总结	6.11 问与答
	6.12 作业	6.12.1 测验	6.12.2 答案	6.12.3 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 创建密码字段	7.2.6 理解文本框的常用事件	7.3 创建按钮	7.3.1 接受和取消按钮
	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 添加元素到列表中	7.5.4 将元素从列表	

中删除 7.5.5 清除列表 7.5.6 检索列表中被选定元素的信息 7.5.7 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
 列表控件中存储图片 8.4 使用“列表视图”控件创建增强的列表 8.4.1 创建列 8.4.2 添加列
 列表项 8.4.3 使用代码操纵List View 8.4.4 使用代码添加列表元素 8.4.5 在代码中确定选中
 的元素 8.4.6 使用代码删除列表元素 8.4.7 删除所有列表元素 8.5 使用Tree View创建层次
 列表 8.5.1 添加节点到Tree View中 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 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 使用按钮集合添加工具栏按钮
 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(
 名称空间级)作用域 11.5.5 名称冲突 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 使用变量前缀表示作用域 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 12.3.5 操纵字符串 12.3.6 连接字符串 12.3.7 使用基本
 的字符串函数 12.4 使用日期和时间 12.4.1 理解Date数据类型 12.4.2 增加或减少日期或
 时间 12.4.3 确定两个日期或时间之间的间隔 12.4.4 获取日期的组成部分 12.4.5 格
 式化日期和时间 12.4.6 获取当前的系统日期和时间 12.4.7 判断值是否为Date 12.5 总结
 12.6 问与答 12.7 作业 12.7.1 测验 12.7.2 答案 12.7.3 练习 第13章 使用Visual
 Basic 代码做出决策 13.1 使用If...Then进行决策 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 13.2 使用Select Case语句对表达式进行
 多值判断 13.2.1 在一条Case语句中考虑多个可能的值 13.2.2 创建Select Case示例 13.2.3
 创造性地使用Select Case 13.3 在过程中使用GoTo实现分支 13.4 总结 13.5 问与答
 13.6 作业 13.6.1 测验 13.6.2 答案 13.6.3 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For初始化循环 14.1.2 使用Next语句结束循环
 14.1.3 使用step指定每次增加的值 14.1.4 提早结束循环 14.1.5 到达Next之前进入下一次循环
 14.1.6 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 2005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 晚期绑定对象变量 16.2.3 早期绑定对象变量 16.2.4 解除
 对象引用 16.2.5 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InputBox()从用户那里获取信息 17.4 和键盘交互 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 创建绘图项目示例 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“打开文件对话框”和“保存文件对话框”控件 19.1.1 使用“打开文
 件对话框”控件 19.1.2 使用“保存文件对话框”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 使用文本文
 件和注册表 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DataTables 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 创建自动化库的引用 22.2 创建自动化服务器实例 22.3 对服务器进行操作 22.3.1 显
 示Excel 22.3.2 创建Excel工作簿 22.3.3 使用Excel工作簿中的数据 22.3.4 测试客户端应
 用程序 22.4 自动化Microsoft Word 22.4.1 创建自动化库的引用 22.4.2 创建自动化服务器实
 例 22.5 总结 22.6 问与答 22.7 作业 22.7.1 测验 22.7.2 答案 22.7.3 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 拓展视野 24.1 .NET框架 24.2 通用语言
 运行环境 24.3 微软中间语言 24.4 名称空间 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

<<Visual Basic2005入门经>>

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>