第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 2012入门 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 2012入门经典>>

13位ISBN编号：9787115307859

10位ISBN编号：7115307857

出版时间：2013-2

出版时间：福克斯奥 (Foxall J.)、 翟剑锋 人民邮电出版社 (2013-02出版)

作者：James Foxall

译者：翟剑锋

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

Visual Basic是一款非常流行的编程语言，Visual Basic 2012是Microsoft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 Basic2012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 2012创建应用程序所需的各种基本技能。

《Visual Basic2012入门经典》(作者福克斯奥)分五部分，共24章。
第一部分介绍了Visual Basic 2012 Express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。

《Visual Basic 2012入门经典》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。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

作者：（美国）福克斯奥（Foxall T.） 译者：翟剑锋 福克斯奥（Foxall T.），是Tigerpaw软件公司（www.tigerpawsoftware.com）的总裁。
Tigerpaw公司位于Nebraska州Bellevue，是一家微软认证合作伙伴，致力于为技术提供商提供解决方案。
Tigerpaw的商业自动化解决方案曾获过奖，该产品将合同管理、市场营销、服务和维修、建议生成、库存控制和采购等自动化。
在2012年初，有超过35 000名注册用户在使用最新版本的Tigerpaw。
Foxall在创建认证的0ffice兼容软件方面有丰富的经验，这使其成为MicrosoftWindows和Microsoft Office环境的应用程序接口和行为标准方面的权威。
James一直在编写Visual Basic商业产品代码，在这方面的经验超过14年。
他编写过很多图书，其中包括《Practical Standards for Microsoft Visual Basic》和《MCSD in a Nutshell：TheVisual Basic Exams》，还为杂志《Access—Office—VBA Advisor》和《Visual Basic Programmer'sJournal》撰写文章。
James拥有信息管理系统（MIS）学士学位和工商管理硕士学位（MBA），是Microsoft认证解决方案开发人员，还在全球各地就编程技术和业务流程改善方面发表演讲。
不编程和撰写编程方面的图书时，他喜欢和家人在一起弹吉他、欣赏优秀乐队的作品以及玩电脑游戏。
读者可通过www.iamesfoxall.com联系James。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一部分VisualBasic2012环境 第1章全身心投入：VisualBasic2012编程之旅 1.1开始使用VisualBasic2012 1.2新建项目 1.3理解VisualStudio2012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VisualBasic2012导航 2.1使用VisualBasic2012StartPage 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VisualBasic环境 使用设计窗口 2.3使用工具栏 2.4使用工具箱将控件添加到窗体中 2.5使用"Propereies"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"SolutionExplorer"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 2.8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（ImageList）控件中存储图片 8.4使用列表视图（ListView）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ListView 8.5使用TreeView创建层次列表 8.5.1在TreeView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（checkedmenuitem） 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VisualBasic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 传递参数 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）

第一图书网, tushu007.com

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PictureViewer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VisualBasic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VisualBasic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ElesIf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SelcetCase示例 13.1.6创造性地使用SelectCase 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VisualBasic的调试工具 15.3.1使用断点 15.3.2使用"Immediate"窗口 15.4使用Try...Catch...Finally编写错误处理程序 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SaveFileDialog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PictureViewer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PictureViewer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 21.1ADO.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MicrosoftExcel 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MicrosoftWord 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PictureViewer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章广阔的视野 24.1.NETFramework 24.2公共语言运行时 24.3Microsoft中间语言 24.4命名空间 24.5通用类型

第一图书网, tushu007.com

系统 24.6垃圾回收 24.7进一步的阅读 24.8总结372

章节摘录

版权页： 插图： 使用类进行编程的思想与传统的编程思想截然不同。
适当的类编程技巧将使程序更好，不管是结构方面还是可靠性方面。
类编程迫使您更全面地考虑代码和数据的逻辑，从而能够创建复用性和扩展性更强的基于对象的代码。
16.1.1使用类来封装数据和代码 根据类生成的对象是数据和代码的封装体；也就是说，对象由其代码和其使用的所有数据组成。
例如，可能需要对组织中的员工进行跟踪，因此必须存储每个员工的许多信息，包括姓名、雇用日期和职位等。
除此之外，假设需要一些方法来增加和删除员工，且希望所有这些信息和功能对应用程序中的许多函数都是可用的。
可以使用标准模块来操纵这些数据作，但这样做需要许多变量数组以及很多管理这些数组的代码。
更好的方法是将所有员工数据和功能（添加或删除例程等）封装在一个可复用的对象中。
封装是将数据和代码整合到一个实体——对象——中的过程。
然后，应用程序和外部的应用程序可以通过统一的接口——Employee对象的接口——使用这些员工数据。
接口是暴露的功能集——实质上就是定义方法、属性和事件的代码例程。
数据和代码的封装是类的重要概念。
通过将数据和操纵数据的例程封装在单个对象中，可使应用程序中需要操纵数据的代码不受数据维护的影响。
例如，假设公司的政策发生了变化，添加新员工到系统中时，必须生成一条纳税记录，并打印一个表格。
如果数据和代码例程没有封装在对象中，而是分布在代码的不同地方，就必须修改包含用于创建新员工记录的代码的每个模块。
若使用类创建对象，则只需修改一个地方的代码：类中。
这样，只要不修改对象的接口（稍后将介绍），所有使用该对象来创建新员工的例程都能够立即体现这种政策变化。
16.1.2 比较类和标准模块 在Visual Studi0设计环境中如何显示以及如何编写代码方面，类和标准模块是相似的。
然而，在运行阶段，类和标准模块的行为截然不同。
在标准模块中，所有模块级数据（静态变量和模块级变量）由模块中所有的过程共享。
另外，模块数据不会有多个实例。
对于类，对象根据类实例化，每个对象都有自己的一组数据。
正如第11章介绍的，标准模块中的模块级变量只在应用程序的生命周期内存在。
然而，类的模块变量只在对象的生命周期内存在。
可以根据需要创建和销毁对象，对象被销毁时，其所有数据也将被销毁。
类和标准模块在很多方面都不同，而不仅仅在其数据的行为方面。
定义标准模块时，其公有函数和过程对应用程序中的其他模块立刻可用。
然而，类的公有函数和过程对程序来说并非立刻可用。
在运行阶段，您的代码并不与类模块的代码交互，而是根据类来实例化对象。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

Visual Basic 2012最新教程；每章针对初学者精心设计，1小时轻松阅读完成常见任务，通过实践提供应用技能，巩固所学知识。
全球销售超百万册的系列图书，连续十余年打造的经典品牌，直观、循序渐进的学校教程，掌握关键知识的最佳起点，以示例引导读者完成最常见的任务。

第一图书网, tushu007.com

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