

<<Visual Basic.NET程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET程序设计>>

13位ISBN编号：9787517003847

10位ISBN编号：7517003844

出版时间：2012-12

出版时间：夏敏捷、齐晖 中国水利水电出版社 (2012-12出版)

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 Basic.NET程序设计>>

内容概要

《普通高等教育"十二五"规划教材:Visual Basic.NET程序设计》以VisualStudio2008为开发环境,通过丰富的实例阐述基本编程方法和程序设计技巧,并详尽介绍了VisualBasic.NET语言基础、程序的基本控制结构、数组、过程、用户界面设计、菜单、图形、面向对象的编程、文件、访问数据库及调试和错误处理等内容。

书籍目录

前言 第1章 Visual Basic.NET概述 1.1 VisualBasic.NET简介 1.1.1 Visual Basic.NET的历史 1.1.2 Visual Basic.NET的特点 1.1.3 .NET框架 1.2 Visual Studio 2008的安装和启动 1.2.1 Visual Studio 2008的安装 1.2.2 Visual Studio 2008的启动 1.3 Visual Basic 2008的集成开发环境 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 窗体设计器 1.3.4 工具箱 1.3.5 属性窗口 1.3.6 解决方案资源管理器 1.3.7 代码编辑器 1.3.8 输出窗口 1.3.9 错误列表窗口 1.4 面向对象程序设计的基本概念 1.4.1 类与对象 1.4.2 对象的属性 1.4.3 对象的方法 1.4.4 对象的事件与事件过程 1.5 Visual Basic.NET应用程序的开发步骤 实验一 设计第一个Visual Basic.NET应用程序 习题一 第2章 编程基础 2.1 数据类型 2.1.1 数值数据类型 2.1.2 字符数据类型 2.1.3 布尔数据类型 2.1.4 日期数据类型 2.1.5 对象数据类型 2.1.6 用户自定义数据类型 2.2 常量和变量 2.2.1 常量 2.2.2 变量 2.3 运算符和表达式 2.3.1 算术运算符 2.3.2 赋值运算符 2.3.3 连接运算符 2.3.4 关系运算符 2.3.5 逻辑运算符 2.3.6 复合赋值运算符 2.3.7 表达式与运算符优先顺序 2.4 常用内部函数 2.4.1 算术函数 2.4.2 字符串函数 2.4.3 日期与时间函数 2.4.4 转换函数 2.4.5 数据类型转换函数 2.4.6 随机函数 2.5 Visual Basic.NET基本语句格式 实验二 Visual Basic.NET语言基础练习 习题二 第3章 Visual Basic.NET可视化程序设计初步 3.1 窗体的结构、常用属性、事件和方法 3.1.1 窗体的结构 3.1.2 窗体的常用属性 3.1.3 窗体的常用事件 3.1.4 窗体的常用方法 3.2 命令按钮控件Button 3.2.1 命令按钮Button的常用属性 3.2.2 命令按钮的常用事件 3.2.3 命令按钮的常用方法 3.3 标签控件Label 3.3.1 标签Label的常用属性 3.3.2 标签Label的事件和方法 3.4 文本框控件TextBox 3.4.1 文本框的输入 / 输出 3.4.2 多行文本框 3.4.3 在文本框中实现文本的选定 3.4.4 创建密码与只读文本框 3.4.5 文本框的常用事件 3.4.6 文本框的常用方法 3.5 数据的输入与输出 3.5.1 InputBox函数 3.5.2 MsgBox函数 3.6 对象的输入焦点与Tab键次序 3.6.1 输入焦点 3.6.2 Tab键次序和TabIndex属性 实验三 可视化程序设计 习题三 第4章 程序的控制结构 4.1 顺序结构 4.2 选择结构 4.2.1 单行结构If语句 4.2.2 块结构If语句 4.2.3 多分支选择结构If...Then...ElseIf 4.2.4 多分支选择结构Select Case 4.2.5 使用单行结构If语句与块结构If语句的注意事项 4.2.6 If函数 4.3 循环结构 4.3.1 While...End While语句 4.3.2 For...Next语句 4.3.3 Do...Loop语句 4.3.4 循环结构语句的比较 4.3.5 循环结构嵌套 4.4 常用算法及应用实例 4.4.1 累加与累乘 4.4.2 求最大数、最小数与平均值 4.4.3 求素数 4.4.4 枚举法 4.4.5 递推与迭代 实验四 程序控制结构 习题四 第5章 复合数据类型 5.1 枚举 5.1.1 枚举类型的定义 5.1.2 枚举的使用 5.2 数组 5.2.1 数组的几个基本概念 5.2.2 数组的声明 5.2.3 数组的初始化 5.2.4 数组的基本操作 5.2.5 For Each...Next语句 5.2.6 数组的使用 5.2.7 动态数组 5.3 结构 5.3.1 结构的定义 5.3.2 定义结构类型变量 5.3.3 结构类型变量成员的引用 5.3.4 结构类型变量的赋值 5.4 集合 5.4.1 创建集合对象 5.4.2 集合的使用 5.5 综合应用 实验五 数组的基本操作与应用 习题五 第6章 过程 6.1 Sub过程 6.1.1 事件过程与通用过程 6.1.2 通用过程的创建 6.1.3 通用过程的调用 6.2 Function过程 6.2.1 Function过程的创建 6.2.2 Function过程的调用 6.3 向过程传递参数 6.3.1 形参与实参 6.3.2 传址与传值 6.3.3 传递数组 6.4 变量与过程的作用域 6.4.1 模块的概念 6.4.2 变量的作用域 6.4.3 过程的作用域 6.5 过程的嵌套调用与递归调用 6.5.1 过程的嵌套调用 6.5.2 过程的递归调用 实验六 过程的基本操作与应用 习题六 第7章 Visual Basic.NET控件及其应用 7.1 控件共有的基本操作 7.1.1 控件常用属性和事件 7.1.2 控件的锚定和停靠 7.2 单选按钮和复选框 7.2.1 单选按钮 7.2.2 复选框 7.3 容器控件 7.3.1 分组框控件 7.3.2 面板控件 7.4 列表类控件 7.4.1 列表框控件ListBox 7.4.2 复选列表框控件CheckedListBox 7.4.3 组合框控件ComboBox 7.5 日期时间选择控件 7.6 定时器控件 7.6.1 常用属性和事件 7.6.2 定时器的应用 7.7 图片框控件 7.7.1 常用属性和事件 7.7.2 图片框的应用 7.8 滚动条控件 7.8.1 滚动条的属性和事件 7.8.2 滚动条的应用 7.9 对话框控件 7.9.1 文件对话框控件 7.9.2 颜色对话框控件 7.9.3 字体对话框控件 7.10 综合应用 实验七 常用控件的操作 习题七 第8章 VB.NET面向对象程序设计 8.1 面向对象程序设计的基本特性 8.2 类和对象的定义 8.2.1 类的定义 8.2.2 类中数据成员的定义 8.2.3 类中方法的定义 8.2.4 对象的定义及成员访问 8.2.5 类中属性的定义及使用 8.2.6 类中事件的定义及使用 8.2.7 构造函数和析构函数 8.3 类的继承与派生 8.3.1 基类和派生类 8.3.2 派生类的构造函数 8.4 类的多态性 8.4.1 重载与重写 8.4.2 多态性及其实现 8.5 接口 8.6 委托 8.7 综合应用 实验八 面向对象程序设计 习题八 第9章 菜单、工具栏和状态栏 9.1 菜单 9.1.1 标准菜单的组成 9.1.2 创建应用程序菜单 9.1.3 编写菜单控件代码 9.1.4 控制菜单状态 9.1.5 动态增减菜单 9.2 工具栏 9.2.1 创建工具栏 9.2.2 编写工具栏代码 9.2.3 动态控制工具栏 9.3 状态栏 9.3.1 创建状态栏 9.3.2 使用状态栏 9.3.3 控制状态栏对象 9.4 鼠标和键盘事件 9.4.1 鼠标事件 9.4.2 键盘事

件 实验九 菜单、工具栏及状态栏的设计 习题九 第10章 图形图像编程 10.1 图形图像绘制基础知识
10.1.1 GDI+概述 10.1.2 Graphics类 10.1.3 坐标 10.1.4 Paint事件 10.2 绘制基本图形 10.2.1 创建画笔 10.2.2 绘制
直线 10.2.3 绘制矩形 10.2.4 绘制多边形 10.2.5 绘制曲线 10.2.6 绘制椭圆和弧线 10.3 创建画刷填充图形
10.4 图像处理 10.4.1 显示图像 10.4.2 图像的平移、旋转和缩放 10.4.3 彩色图像变换灰度图像 10.5 文字处
理 10.5.1 创建字体 10.5.2 格式化输出文本 10.6 综合应用 实验十 图形图像的绘制 习题十 第11章 数据文
件 11.1 文件概述 11.1.1 文件 11.1.2 文件的结构 11.1.3 文件的分类 11.2 文件的访问 11.2.1 文件的访问步骤
11.2.2 文件的访问方法 11.3 使用System.IO命名空间中的类访问文件 11.3.1 流的相关基本概念 11.3.2 使
用FileStream类访问文件 11.3.3 使用StreamReader和StreamWriter类访问文本文件 11.3.4 使用BinaryReader
和BinaryWriter 类访问二进制文件 实验十一 文件处理 习题十一 第12章 数据库应用 12.1 数据库的基本概
念 12.1.1 关系数据库与二维表 12.1.2 关系数据库的有关概念 12.1.3 关系数据库的操作 12.2 ADO.NET简
介 12.2.1 ADO.NET体系结构 12.2.2 .NET Data ProVider 12.2.3 DataSet对象 12.2.4 ADO.NET相关类的命名
空间 12.2.5 ADO.NET的联机与脱机数据存取模式 12.3 ADO.NET对象及其编程 12.3.1 使用Connection对
象连接数据源 12.3.2 使用Command对象执行数据库操作 12.3.3 使用DataReader对象 12.3.4 使
用DataAdapter对象 12.3.5 使用DataSet对象 12.3.6 数据绑定 12.4 应用案例 实验十二 数据库应用 习题十二
附录A ASCII码表 附录B 程序调试 附录C VB6.0与VB.NET的区别 参考文献

章节摘录

版权页：插图：1.Anchor属性 Anchor属性用于指定在用户重新设置窗体的大小时控件该如何重新定位。

用于维护该控件与窗体的绝对位置保持不变。

可以把Anchor锚看成是一艘小艇用一根绳子固定到湖边的一个浮动码头上。

湖会随着水面的涨落而“改变大小”，但小艇和浮动码头的距离也就是绳子的长度总是固定的。

例如，如果“Button”控件锚定到窗体的左、右和底边缘，那么当调整该窗体的大小时，Button控件水平调整大小，维持到该窗体左边和右边的距离不变，另外控件垂直定位其自身，以便其到窗体底边的距离始终不变，如果控件未锚定而窗体的大小被调整，则该控件相对于窗体边缘的位置将发生变化。

下面介绍如何将控件锚定到窗体上。

首先，选择要锚定的控件。

然后在属性窗口中单击Anchor属性右边的箭头，于是弹出一编辑器，该编辑器显示一个十字线。

若要设置定位点，单击该十字线的上、下、左或右部分。

在默认情况下，控件锚定左边和上边，若要清除已锚定控件的边，请单击该十字线的相应部分。

2.Dock属性 Dock属性用于指定控件应停放在容器的边框上。

即使用户重新设置了容器（窗体）的大小，该控件也仍将继续停放在窗口的边框上。

例如，如果指定控件停放在容器的底部边界上，则无论容器的大小如何改变，该控件都将通过改变大小，或移动其位置，确保控件总是位于容器的底部。

编辑推荐

《普通高等教育"十二五"规划教材:Visual Basic.NET程序设计》中提供的有针对性的实例、精心编排的内容和科学的学习顺序是初学者深入理解“面向对象”思想和从入门到精通的保证。

《普通高等教育"十二五"规划教材:Visual Basic.NET程序设计》既重视理论知识的讲解,又强调应用技能的培养,每一章都设计了大量的例题对核心知识点进行讲解,并将重要的知识点穿插于具体的实例中。

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>