

<<Visual Studio.NET高手 >

图书基本信息

书名：<<Visual Studio.NET高手攻略>>

13位ISBN编号：9787115111722

10位ISBN编号：7115111723

出版时间：2004-2-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：许进标

页数：403

字数：630000

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

本书最简单的面向对象程序设计概念说起，让您可以轻松地使用面向对象程序设计及Visual Basic.NET来编写程序，并写出一个好程序。

全书共14章，前3章是工作环境介绍及程序语言基础；接下来的5章，以简单的范例讨论面向对象程序设计的各种概念；最后的6章则是实际操作部分，包括如何使用ADO.NET及ASP.NET等。

本书内容实用，适于初中级程序开发人员阅读。

通过阅读本书，读者可以快速、全面地掌握Visual Basic.NET程序设计技术。

书籍目录

第1章 认识.NET框架 1.1 .NET框架简介 1.1.1 .NET框架的主要组件 1.1.2 通用语言运行时 1.1.3 类库 1.1.4 .NET框架的相关文档 1.2 系统需求 1.2.1 .NET框架的系统需求 1.2.2 Visual Studio.NET的版本 1.2.3 Visual Studio.NET的系统需求第2章 Visual Studio.NET 的开发环境 2.1 建立第一个项目 2.1.1 配置起始页 2.1.2 快速建立第一个应用程序 2.2 Visual Studio.NET窗口介绍 2.2.1 动态帮助窗口 2.2.2 解决方案与项目的关系 2.2.3 使用程序代码窗口 2.2.4 任务列表 2.2.5 属性窗口 2.2.6 添加引用 2.2.7 输出窗口 2.2.8 类视图 2.3 项目的属性设置 2.3.1 项目的一般属性配置 2.3.2 配置启动项目 2.3.3 其他属性配置 2.4 Visual Studio.NET的文件架构 2.4.1 SLN文件 2.4.2 VBPROJ文件 2.4.3 suo及vbproj.user文件 2.5 调试与配置设定 2.5.1 配置管理器 2.5.2 配置的属性值设置第3章 Visual Basic.NET 程序语言重点摘要 3.1 在模块中输入程序 3.1.1 新建控制台应用程序 3.1.2 重新命名模块名称 3.1.3 使用变量 3.1.4 Option属性设置 3.2 数据类型 3.2.1 Visual Basic.NET的数据类型及声明 3.2.2 数据类型转换 3.2.3 字符串与字符串函数 3.2.4 数据格式化 3.3 数学运算及数学函数 3.3.1 数学运算 3.3.2 数学函数 3.4 循环及条件语句 3.4.1 循环结构 3.4.2 条件语句 3.4.3 Exit语句 3.5 数组的使用 3.6 程序与函数 3.6.1 Function程序 3.6.2 Sub程序 3.6.3 使用数组自变量第4章 面向对象程序设计 4.1 面向对象程序设计 4.1.1 面向对象程序简介 4.1.2 封装、继承及多态性 4.1.3 将程序对象化 4.2 如何建立对象 4.2.1 使用New方法实例化 4.2.2 参数型构造函数 4.3 命名空间 4.3.1 导入命名空间 4.3.2 使用.NET框架的命名空间 4.3.3 System.Collections 命名空间 4.4 使用对象变量 4.4.1 对象量的声明与使用 4.4.2 以ByVal和ByRef传递对象变量 第5章 自定义类 5.1 建立类及其成员 5.1.1 建立类 5.1.2 存取范围设置 5.1.3 添加重载的类成员 5.1.4 添加其他构造函数 5.1.5 设置默认属性 5.1.6 变量范围的设置 5.1.7 共享变量 5.2 对象的生存期 5.3 数值类型和引用类型 5.3.1 枚举 5.3.2 结构 5.4 调试第6章 继承与接口 6.1 建立和使用继承 6.1.1 建立继承 6.1.2 重写属性及方法 6.1.3 在继承架构中使用多态性 6.1.4 隐藏 6.1.5 抽象基类 6.2 Object类 6.2.1 常用的Object类成员 6.2.2 继承的危机：DLL Hell 6.3 接口的基本认识 6.4 常用接口 6.4.1 使用ICloneable接口 6.4.2 使用IDisposable接口 6.5 常用集合接口 6.5.1 IEnumerable及IEnumerator接口 6.5.2 ICollection接口 6.5.3 IList接口 6.5.4 IDictionary接口 6.5.5 IComparable接口 6.5.6 IComparer接口第7章 事件与代理 7.1 简单的事件处理方式 7.2 建立自定义事件处理程序 7.2.1 自定义简单事件处理程序 7.2.2 自定义事件类 7.2.3 动态处理事件 7.3 代理 7.3.1 建立代理 7.3.2 多点传送的代理事件 7.3.3 代理与排序第8章 结构化异常处理 8.1 结构化异常处理 8.1.1 结构化异常处理概念 8.1.2 结构化异常处理范例 8.2 使用Exception类成员 8.2.1 Exception类成员 8.2.2 使用Throw关键字 8.2.3 系统或应用程序的异常情况 8.3 处理异常情况的正确观念第9章 使用控件建立Windows 应用程序 9.1 常用控件介绍 9.1.1 TextBox控件 9.1.2 使用ButtonBase控件 9.1.3 CheckedListBox控件的使用 9.1.4 ListBox及ComboBox控件 9.1.5 定位顺序的设置与修改 9.2 高级控件应用 9.2.1 使用TrackBar控件 9.2.2 使用MonthCalendar控件 9.2.3 使用Spin控件 9.2.4 使用Panel控件 9.2.5 使用ToolTip控件 9.2.6 使用ErrorProvider控件 9.2.7 Anchor与Dock属性设置 9.3 使用自定义菜单及状态栏 9.3.1 建立一般菜单 9.3.2 建立PopUp菜单 9.3.3 将菜单项目与命令结合 9.3.4 建立及使用状态栏 9.4 自定义对话框 9.4.1 继承窗体 9.4.2 以窗体作为对话框 9.4.3 取得对话框的结果 9.5 自定义控件 9.5.1 新增控件 9.5.2 新增属性第10章 输入与输出 10.1 文件与目录管理 10.1.1 使用DirectoryInfo 10.1.2 使用Directory类 10.1.3 使用FileInfo类 10.1.4 使用File类 10.2 使用Stream读取和写入文件 10.2.1 使用FileStream写入及读取数据 10.2.2 使用MemoryStream 10.2.3 使用StreamWriter及StreamReader 10.3 串行化 10.3.1 将对象串行化 10.3.2 还原串行化第11章 Visual Basic.NET 的绘图功能 11.1 如何在窗体上绘图 11.1.1 重写OnPaint方法 11.1.2 建立窗体的Paint事件 11.1.3 使用Graphics类 11.2 常见的绘图问题 11.2.1 坐标的平移与旋转 11.2.2 选择颜色 11.2.3 字体问题 11.2.4 设置不同的画笔 11.2.5 使用不同的画刷 11.3 点击测试 11.3.1 PictureBox控件的点击测试 11.3.2 矩形范围及不规则形状的点击测试第12章 使用ADO.NET存取数据库 12.1 存取SQL Server数据库 12.2 数据适配器简介 12.2.1 ADO.NET基本概念 12.2.2 数据适配器简介 12.3 使用数据集 12.3.1 使用可视化工具建立关联 12.3.2 直接使用程序建立关系 12.4 数据库存取高级范例 12.4.1 参数查询范例 12.4.2 使用多个数据适配器第13章 建立ASP.NET Web应用程序 13.1 使用Web窗体存

取Access数据库 13.2 使用SqlConnection查询及更新数据第14章 建立安装程序 14.1 建立Web应用程序
的安装程序 14.2 建立Windows应用程序的安装程序

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>