

<<Visual Basic.NET 200>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET 2005程序设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787300098753

10位ISBN编号：7300098754

出版时间：2009-1

出版时间：中国人民大学出版社

作者：李春葆，冯春辉，刘宇君 主编

页数：322

字数：511000

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>

## 前言

计算机教材建设是计算机专业教学工作的重要组成部分，高质量的教材是培养高质量人才的基本保证，是体现教育特色的知识载体和教学的基本工具，直接关系到计算机专业教育能否为一线岗位培养符合要求的高技术应用型人才。

教育部也把教材建设作为衡量高等院校深化教育教学改革的重要指标，作为检验各院校人才培养工作的标准。

近年来，许多院校都十分重视计算机专业教材建设工作，编写和出版了一批质量较高的精品教材。

## 内容概要

本书以Visual Basic.NET 2005版本为平台，介绍Visual Studio.NET程序设计方法和技巧，从实际应用的角度出发，帮助读者快速掌握程序设计的方法和思路。

全书分为13章，第1章为Visual Basic.NET概述，第2章为Visual Basic.NET可视化编程基础，第3章为Visual Basic.NET语言基础，第4章为数组和集合，第5章为过程设计，第6章为窗体设计，第7章为常用的内部控件，第8章为菜单设计，第9章为高级用户界面设计，第10章为面向对象程序设计，第11章为图形设计，第12章为文件操作，第13章为错误调试和处理。

另外，各章都安排有综合示例和一定数量的练习题。

本书可以作为应用型本科院校、示范性高职高专院校、计算机培训学校相关课程的教材，也可供计算机应用人员和程序设计爱好者参阅。

为方便读者学习，本书练习题的参考答案和书中所需的主要源代码可以从<http://www.khp.com.cn>网站免费下载。

## 书籍目录

- 第1章 Visual Basic.NET概述 1.1 计算机系统组成 1.1.1 中央处理单元 1.1.2 主存 1.1.3 输入输出设备 1.1.4 辅助存储器 1.2 程序设计语言和程序设计方法 1.2.1 程序和程序设计语言 1.2.2 结构化程序设计 1.2.3 面向对象的程序设计 1.3 Visual Basic的发展历程和Visual Basic.NET的新增功能 1.3.1 Visual Basic的发展历程 1.3.2 Visual Basic.NET的新增功能 1.4 Visual Basic.NET的启动和退出 1.4.1 Visual Basic.NET的启动 1.4.2 Visual Basic.NET的退出 1.5 Visual Basic.NET的集成开发环境 1.5.1 菜单栏 1.5.2 工具栏 1.5.3 工具箱 1.5.4 解决方案资源管理器 1.5.5 属性窗口 1.5.6 窗体设计器 1.5.7 代码编辑窗口 1.5.8 其他窗口 1.5.9 帮助系统 1.6 编辑器设置 1.6.1 设置Visual Basic开发的集成开发环境 1.6.2 设置编辑器选项 练习题1
- 第2章 Visual Basic.NET可视化编程基础 2.1 创建应用程序的过程 2.1.1 创建一个简单的应用程序 2.1.2 创建Visual Basic.NET应用程序的一般过程 2.2 Visual Basic.NET项目的组成 2.2.1 Proj2项目的组成 2.2.2 Proj2项目文件的说明 练习题2
- 第3章 Visual Basic.NET语言基础 3.1 基本概念 3.1.1 标识符 3.1.2 运算符 3.1.3 书写规则 3.2 数据类型 3.2.1 基本数据类型 3.2.2 类型转换 3.3 常量 3.3.1 字符串常量 3.3.2 数值常量 3.3.3 逻辑常量 3.3.4 日期常量 3.3.5 符号常量 3.4 变量 3.4.1 声明变量 3.4.2 使用变量 3.4.3 变量的属性和方法 3.5 顺序结构 3.5.1 赋值语句 3.5.2 Debug.Print方法 3.5.3 注释语句 3.5.4 End语句 3.6 选择结构 3.6.1 If语句 3.6.2 SelectCase语句 3.7 循环结构 3.7.1 For循环 3.7.2 While循环 3.7.3 Do循环 3.7.4 Continue语句 3.7.5 Exit语句 3.8 常用函数 3.8.1 输入函数 3.8.2 输出函数 3.8.3 转换函数 3.8.4 数学函数 3.8.5 字符串函数 3.8.6 日期和时间函数 3.8.7 Format函数 3.8.8 随机数函数 3.9 综合示例 练习题3
- 第4章 数组和集合 4.1 一维数组 4.1.1 一维数组的声明 4.1.2 一维数组的基本操作 4.2 多维数组 4.2.1 二维数组的声明 4.2.2 二维数组的基本操作 4.3 动态数组 4.3.1 建立动态数组的方法 4.3.2 保存数组原有数据 4.4 交错数组 4.5 使用ArrayList类中的方法处理数组 4.5.1 声明ArrayList类的对象 4.5.2 ArrayList类的属性 4.5.3 ArrayList类的方法 4.6 集合 4.6.1 Collection类 4.6.2 ControlCollection类 4.7 控件数组的替代实现 4.7.1 共享事件处理方式 4.7.2 在运行时添加控件 4.8 结构类型 4.8.1 定义结构类型 4.8.2 声明和使用结构类型变量 4.8.3 结构类型的应用 4.9 综合示例 练习题4
- 第5章 过程设计 5.1 过程设计与调用 5.1.1 过程的分类 5.1.2 设计通用过程 5.1.3 调用通用过程 5.1.4 向通用过程传递参数 5.2 函数过程 5.2.1 定义函数 5.2.2 调用函数 5.3 变量、过程的作用域 5.3.1 过程的作用域 5.3.2 变量的作用域 5.4 变量的生存期 5.4.1 静态变量 5.4.2 动态变量 5.5 控制台应用程序 5.6 综合示例 练习题5
- 第6章 窗体设计 6.1 窗体概述 6.1.1 窗体类型 6.1.2 窗体的常用属性 6.1.3 窗体的常用事件 6.1.4 窗体的常用方法 6.2 窗体的生命周期 6.3 焦点与Tab键序 6.4 多文档界面 6.4.1 MDI父窗体属性、事件和方法 6.4.2 MDI子窗体属性 6.4.3 创建MDI父窗体及其子窗体 练习题6
- 第7章 常用的内部控件 7.1 控件概述 7.2 标签控件 7.2.1 标签的属性 7.2.2 标签的事件和方法 7.2.3 标签的应用示例 7.3 文本框控件 7.3.1 文本框的属性 7.3.2 文本框的事件和方法 7.3.3 文本框的应用示例 7.4 富文本框控件 7.4.1 富文本框的属性 7.4.2 富文本框的事件和方法 7.4.3 富文本框的应用示例 7.5 命令按钮控件 7.5.1 命令按钮的属性 7.5.2 命令按钮的事件和方法 7.5.3 命令按钮的应用示例 7.6 分组框控件 7.6.1 分组框的属性 7.6.2 分组框的事件和方法 7.6.3 分组框的应用示例 7.7 面板控件 7.7.1 面板的属性 7.7.2 面板的事件和方法 7.7.3 面板的应用示例 7.8 复选框控件 7.8.1 复选框的属性 7.8.2 复选框的事件和方法 7.8.3 复选框的应用示例 7.9 单选按钮控件 7.9.1 单选按钮的属性 7.9.2 单选按钮的事件和方法 7.9.3 单选按钮的应用示例 7.10 图片框控件 7.10.1 图片框的属性 7.10.2 图片框的事件和方法 7.10.3 图片框的应用示例 7.11 组合框控件 7.11.1 组合框的属性 7.11.2 Items的属性和方法 7.11.3 组合框的事件和方法 7.11.4 组合框的应用示例 7.12 列表框

控件 7.12.1 列表框的属性 7.12.2 Items的属性和方法 7.12.3 列表框的事件和方法  
 7.12.4 列表框的应用示例 7.13 带复选框的列表框控件 7.13.1 CheckedListBox的属性  
 7.13.2 CheckedListBox的事件和方法 7.13.3 CheckedListBox的应用示例 7.14 定时器控件  
 7.14.1 定时器的属性 7.14.2 定时器的事件和方法 7.14.3 定时器的应用示例 7.15 滚动  
 条控件 7.15.1 滚动条的属性 7.15.2 滚动条的事件和方法 7.15.3 滚动条的应用示例  
 7.16 月历控件 7.16.1 月历控件的常用属性 7.16.2 月历控件的事件和方法 7.16.3 月  
 历控件的应用示例 7.17 日期/时间控件 7.17.1 日期/时间控件的属性 7.17.2 日期/时间控件  
 的事件和方法 7.17.3 日期/时间控件的应用示例 7.18 超链接标签控件 7.18.1 超链接标签  
 控件的属性 7.18.2 超链接标签控件的事件和方法 7.18.3 超链接标签控件的应用示例 7.19  
 综合示例 练习题7第8章 菜单设计 8.1 菜单的基本结构 8.2 创建下拉式菜单 8.2.1 添加菜  
 单和菜单项 8.2.2 设置菜单项属性 8.2.3 为菜单项编写事件过程 8.2.4 为菜单编写事件  
 过程 8.3 弹出式菜单设计 8.4 为菜单项添加访问热键和快捷键 8.4.1 为菜单项添加访问热键  
 8.4.2 为菜单项添加快捷键 练习题8第9章 高级用户界面设计 9.1 通用对话框 9.1.1 打  
 开文件对话框 9.1.2 保存文件对话框 9.1.3 颜色对话框 9.1.4 字体对话框 9.2 图像列  
 表框控件 9.2.1 建立图像列表框控件 9.2.2 图像列表框控件的属性 9.2.3 Images集合的属  
 性和方法 9.3 树形视图控件 9.3.1 树形视图控件概述 9.3.2 建立树形视图控件 9.3.3  
 树形视图控件的属性 9.3.4 树形视图控件的事件和方法 9.3.5 Nodes集合和TreeNode对象  
 9.3.6 运行时树形视图控件的基本操作 9.4 列表视图控件 9.4.1 列表视图控件概述 9.4.2  
 建立列表视图控件 9.4.3 列表视图控件的属性 9.4.4 列表视图控件的事件和方法 9.4.5  
 Items集合和ListViewItem对象 9.4.6 Columns集合和ColumnHeader对象 9.4.7 运行时列表视  
 图控件的基本操作 9.5 工具栏控件 9.5.1 建立工具栏控件 9.5.2 工具栏控件的属性  
 9.5.3 Items集合和ToolStripButton对象 9.6 状态栏控件 9.6.1 建立状态栏控件 9.6.2 状态  
 栏控件的属性 练习题9第10章 面向对象程序设计 10.1 面向对象程序设计概述 10.1.1 面向对  
 象的基本概念 10.1.2 面向对象的优点 10.2 命名空间 10.2.1 命名空间概述 10.2.2 使  
 用命名空间 10.3 类的创建 10.3.1 创建类 10.3.2 定义类的实例——变量 10.3.3 定义  
 属性 10.3.4 构造函数和析构函数 10.4 事件设计和处理 10.4.1 事件和事件程序设计  
 10.4.2 建立事件 10.5 委托 10.5.1 声明委托 10.5.2 实例化委托 10.6 继承和多态  
 10.6.1 继承的实现 10.6.2 共享成员 10.6.3 子类如何访问父类的方法或属性 10.6.4 窗  
 体的继承和应用 10.7 多态性 10.7.1 重载 10.7.2 重写 10.7.3 接口 10.8 综合示例  
 练习题10第11章 图形设计 11.1 绘图概述 11.1.1 绘图的基础知识 11.1.2 GDI+ 11.1.3  
 Graphics类 11.2 绘图的基本步骤 11.3 绘制图形 11.3.1 绘制直线 11.3.2 绘制矩形  
 11.3.3 绘制多边形 11.3.4 绘制圆和椭圆 11.3.5 绘制弧线 11.3.6 绘制饼形 11.3.7  
 绘制非闭合曲线 11.3.8 绘制闭合曲线 11.3.9 绘制贝塞尔曲线 11.4 创建画图工具  
 11.4.1 创建画笔 11.4.2 创建笔刷 11.4.3 创建字体 11.5 绘制文本 11.6 图形的坐标  
 变换 11.6.1 平移图形 11.6.2 旋转图形 11.6.3 缩放图形 11.7 在其他控件上绘图 11.8  
 综合示例 练习题11第12章 文件操作 12.1 文件和System.IO模型概述 12.1.1 文件类型  
 12.1.2 文件属性 12.1.3 System.IO模型 12.2 文件夹和文件操作 12.2.1 文件夹操作  
 12.2.2 文件操作 12.3 FileStream 12.4 文本文件操作 12.4.1 StreamReader类 12.4.2  
 StreamWriter类 12.4.3 文本文件的随机查找 12.5 二进制文件操作 12.5.1 BinaryWriter类  
 12.5.2 BinaryReader类 12.5.3 二进制文件的随机查找 12.6 综合示例 练习题12第13章 错  
 误调试和处理 13.1 错误分类 13.2 程序调试 13.2.1 调试工具 13.2.2 如何开始调试  
 13.2.3 设置断点 13.2.4 设置调试信息 13.2.5 单步跟踪 13.3 错误处理 13.3.1 结构  
 化异常处理 13.3.2 非结构化异常处理 13.3.3 Err对象 练习题13参考文献

## 章节摘录

第1章 Visual Basic.NET概述 1.2 程序设计语言和程序设计方法 1.2.1 程序和程序设计语言

程度是一个十分广泛的概念。

当宣布开会时，便启动了会议程序。

当打开计算机电源时，便启动了计算机程序。

会议程序可以用汉语描述，也可以用其他语言描述，总之是用人类自然语言描述的。

计算机程序也可以用不同的语言（例如，机器语言或更为通用的高级程序设计语言等）描述。

计算机程序是计算机处理对象和计算规则的描述。

程序设计语言是用来描述计算机事务处理过程、便于计算机执行的规范化语言。

无论自然语言还是计算机语言，其基础是一组记号和规则，由根据规则编写的记号构成记号串的总体就是语言。

人类自然语言（如汉语）是人们交流和表达思想的工具。

那么，人与计算机如何“交流”？由此产生了计算机语言，其功能是生成一系列的动作，计算机能够“理解”这些动作，并按照指定的动作去执行。

正是因为这种相同点，所以计算机语言和自然语言都叫做“语言”。

自然语言由于其历史性和文化性，除了语法外，还包含复杂的语义和语境，所以，人们也能理解很多不完全符合语法的语句。

但计算机语言是人发明的，主要是用语法来表达人的思想，因此在编写程序时要严格遵守语法规则。

如同人类有很多自然语言一样，计算机语言也有很多种。

按照计算机历史的发展，有如下几类。

机器语言：面向机器的低级语言。

用机器语言进行程序设计，需要对机器结构有较多的了解。

用机器语言编写的程序可读性很差，程序难以修改和维护。

由于低级语言涉及计算机硬件细节，所以不具有通用性。

汇编语言：为了提高程序设计的效率，人们考虑用有助记忆的符号来表示机器指令中的操作码和运算数，如用ADD表示加法、SUB表示减法等。

相对机器语言而言，用汇编语言编写程序的难度有所降低，程序的可读性有所提高，但仍与人类的思维相差甚远。

高级语言：汇编语言和计算机的机器语言十分接近，其书写格式在很大程度上取决于特定计算机的机器指令，这对于人们的抽象思维和交流十分不便。

高级语言指的是像Fortran、C / C++、Pascal和Basic等与具体机器无关的语言。

使用这些语言，程序设计者不需要了解机器的内部结构，只要按照计算机语言的语法编写程序即可，因此用高级语言编写的程序具有一定的通用性。

使用高级语言编写的程序要在某一计算机上运行，只要计算机提供该语言的编译（翻译）系统即可。

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>