

# 《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：9787040368604

10位ISBN编号：7040368609

出版时间：2013-2

出版社：周霭如、林伟健、解晓萌 高等教育出版社 (2013-02出版)

页数：371

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Visual Basic.NET 程序设计》

## 内容概要

《Visual Basic.NET程序设计》由周霭如、林伟健、解晓萌编著，从高级语言程序设计的基本规律出发，介绍了Visual Basic.NET语言的基本概念和编程技术。《Visual Basic.NET程序设计》其分为11章。第1章至第6章以控制台程序介绍了面向过程和面向对象程序设计的基本原理和方法。第7章至第10章介绍了应用.NET框架的界面设计技术、文件应用和访问数据库技术。第11章通过两个综合用例，详细介绍了VisualBasic.NET应用程序开发的思路、过程和技术。

## 书籍目录

第1章概述 1.1 程序设计语言 1.2 程序设计 1.3 Visual Studio 2010集成开发环境 1.3.1 主窗口 1.3.2 菜单栏 1.3.3 工具栏 1.3.4 项目、解决方案和项目工作区 1.3.5 Visual Studio 2010帮助系统的使用 1.4 建立控制台应用程序 习题1 第2章 基本数据类型与表达式 2.1 基本字符集和词汇集 2.1.1 字符集 2.1.2 词汇 2.2 基本数据类型 2.2.1 数值类型 2.2.2 字符类型 2.2.3 其他数据类型 2.3 常量与变量 2.3.1 常量 2.3.2 变量 2.4 表达式 2.4.1 算术表达式 2.4.2 字符串表达式 2.4.3 逻辑表达式 2.4.4 表达式的运算顺序 2.5 常用内部函数 2.5.1 数学函数 2.5.2 生成随机数函数 2.5.3 字符串函数 2.5.4 日期 / 时间函数 2.5.5 转换函数 2.6 控制台数据的输入和输出 2.6.1 键盘输入 2.6.2 控制台输出 习题2 第3章 程序流程控制 3.1 分支结构 3.1.1 单行结构 条件语句 3.1.2 块结构条件语句 3.1.3 GoTo语句 3.1.4 情况语句 3.2 循环结构 3.2.1 循环概念 3.2.2 While 3.2.3 Do 3.2.4 For 3.2.5 嵌套循环与退出循环 3.3 暂停和结束语句 习题3 第4章 复合数据类型 4.1 数组 4.1.1 一维数组及其使用 4.1.2 二维数组及其使用 4.1.3 For Each 4.1.4 数组的整体赋值 4.1.5 数组的重定义 4.2 结构 4.2.1 结构类型和结构变量说明 4.2.2 结构变量数据成员的引用 4.2.3 结构变量的输入与输出 4.2.4 结构数组 4.3 集合 4.3.1 集合对象的建立 4.3.2 向集合添加数据 4.3.3 集合中数据的引用 4.3.4 Contains方法 4.3.5 删除集合中的数据 4.4 枚举 4.4.1 枚举类型说明 4.4.2 枚举变量说明 4.4.3 枚举变量输入 / 输出 习题4 第5章 过程 5.1 VB.NET的项目 5.2 过程的定义与调用 5.2.1 Sub过程的定义与调用 5.2.2 Function过程的定义和调用 5.3 参数传递 5.3.1 形式参数和实际参数 5.3.2 传值参数 5.3.3 可选参数 5.3.4 引用参数 5.3.5 关于参数的讨论 5.4 数组、结构和集合参数 5.4.1 数组参数 5.4.2 结构参数 5.4.3 集合参数 5.5 过程与变量的作用域 5.5.1 过程的作用域 5.5.2 变量作用域与生存周期 5.6 递归 习题5 第6章 面向对象程序设计基础 6.1 基本概念 6.1.1 类和对象 6.1.2 属性、事件和方法 6.2 类和对象的定义 6.2.1 类的定义 6.2.2 对象的定义与访问 6.2.3 属性的定义及其使用 6.2.4 事件的定义及其触发 6.2.5 方法的定义及其调用 6.3 构造函数和析构函数 6.3.1 构造函数 6.3.2 析构函数 6.4 继承与派生 6.4.1 基类与派生类的概念 6.4.2 派生类的定义 6.4.3 派生类的构造函数 6.5 类的多态性 6.5.1 重写 6.5.2 重载 6.6 命名空间 6.6.1 命名空间的概念 6.6.2 命名空间的使用 6.6.3 自定义命名空间 习题6 第7章 常用控件 7.1 Windows程序开发环境 7.1.1 开发环境 7.1.2 建立Windows应用程序 7.2 控件概述 7.3 窗体和消息框 7.3.1 窗体 7.3.2 输入框和消息框 7.4 文本控件 7.4.1 标签 7.4.2 网页浏览控件 7.4.3 文本框 7.4.4 关联文本 7.5 图片框 7.5.1 图片框 7.5.2 图片列表 7.6 键盘和鼠标事件 7.6.1 焦点和Tab顺序 ..... 第8章 文件 第9章 复杂界面 第10章 数据库应用 第11章 综合应用实例

## 章节摘录

版权页：插图：面向对象程序设计是一种先进的程序设计方法，它把数据和对数据的处理封装在一起。具体地说，它采用数据抽象和信息隐藏技术将需处理的数据对象和对数据对象的操作抽象成类，程序设计人员可以利用类和对象编程来简化程序的设计，提高程序代码的可重用性，减少编程的工作量。VB.NET是一种面向对象程序设计语言，它具有面向对象编程语言的三个基本特性：封装性、继承性和多态性。本章介绍类、对象、继承、多态等面向对象程序设计中的基础知识以及VB.NET面向对象程序设计的实现方法。

### 6.1 基本概念

#### 6.1.1 类和对象

现实社会中，分类是一种很常用的方法，把具有相同特征和性质的事物抽象出来就构成一类。例如，人、动物、房子、书和笔等都是“类”，它们具有不同的特征。当这些“类”特指某一事物时，其特征必须有实际的值。这些实际的值就对应一个对象。例如，某一个人：姓名——张三，性别——男，年龄——18岁，民族——汉族等，这就是人这个“类”的一个“对象”。面向对象程序设计方法使用这种自然的逻辑思维来组织程序，把数据定义和对数据的操作定义为“类”，通过创建类的“对象”来使用类，达到信息封装和代码重用的目的，为实现大型复杂软件提供了有效的技术。.NET框架提供了功能强大的类库。例如，Windows应用程序中用于设计图形界面的控件类库，在该类库中定义了各种常用控件类。例如，窗体、按钮、文本框、图像框、列表框等都是在该类库中定义的控件类。这些类以可视化的形式显示在工具箱中，当用户使用工具箱在界面上建立一个有名字、大小、颜色和位置等具体值的控件时，它就成为具体的控件对象了。事实上，我们可以在界面建立很多个名字、大小、位置和颜色各不相同的控件对象。VB.NET除了可以使用框架类库中的类来设计程序外，还可以用面向对象的方法设计用户的类。

#### 6.1.2 属性、事件和方法

对象可以看作是具有特殊属性和行为的一个可视化实体，每个对象都有自己的数据成员、属性、事件和方法。用来描述对象的性质和特征的信息称为数据成员或属性。例如，描述圆的大小用Radius（半径）数据成员来实现。又如，描述按钮的大小用Width（宽）和Height（高）属性，描述按钮的位置用Left（左坐标）和Top（顶坐标）属性，描述按钮是否可见用Visible属性。一般而言，每个对象都可以接收不同的事件，并能对这些事件做出响应。事件是由VB.NET系统预先设置或者在程序中由程序员设计的，是能够被对象识别的动作。例如，窗体有Load（装载）事件，按钮有click（单击）事件，文本框有TextChanged（文本改变）事件。

# 《Visual Basic.NET 程序设计》

## 编辑推荐

《Visual Basic.NET程序设计》概念清晰、循序渐进、用例丰富、便于理解，适合作为高等学校程序设计语言的教材，也可作为Visual Basic.NET程序设计爱好者的参考材料。

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)