第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic.NET 面向 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET 面向对象编程指南>>

13位ISBN编号：9787111111801

10位ISBN编号：711111180X

出版时间：2002-1

出版时间：机械工业出版社

作者：谈亮 蒋丹丹 等

页数：251

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

本书是一本全面实用的Visual Basic .NET面向对象程序设计指南。
本书以精通Visual Basic .NET面向对象程序设计为目的，由浅入深地讲解了Visual Basic .NET面向对象程序设计的原则、方法和步骤，其中包括了许多宝贵的开发经验和有益的使用技巧。
为帮助读者理解，书中还配有许多示例程序，这些示例程序全部基于Visual Studio.NET正式版本。
本书适合有Visual Basic开发经验并且希望掌握OOP方法以进一步提升层次的程序开发人员阅读，也可供大专院校相关专业的师生参考。

书籍目录

第1章 .NET Framework入门
1.1 一个面向未来的开发平台
1.2 .NET Enterprise Servers的作用
1.3 现有工具存在的问题
1.3.1 显示层
1.3.2 中间层
1.3.3 数据层
1.3.4 有关DNA模型的讨论
1.4 .NET Framework简介
1.5 公共语言运行时环境
1.5.1 主要的设计意图
1.5.2 元数据
1.5.3 多语言集成和支持
1.5.4 公共类系统
1.5.5 命名空间
1.6 .NET Class Framework
1.7 用户和编程界面
1.7.1 用户界面
1.7.2 编程界面
1.8 XML与Web Services
1.8.1 松耦合
1.8.2 缆线级的XML：SOAP
1.9 .NET Framework的核心要素
1.10 主要优点及潜在缺点
1.11 Visual Studio.NET
1.11.1 所有语言的公共IDE
1.11.2 公共语言规范
1.11.3 多语言工程的管理
1.12 对Visual Basic的影响
1.13 .NET对我们的影响
1.13.1 一系列编程模块
1.13.2 减少Internet开发的障碍
1.13.3 预先编写的功能库
1.13.4 更简单的部署
1.14 小结
第2章 Visual Basic .NET的新特性
2.1 helloworld应用程序
2.1.1 声明、初始化和终止
2.1.2 事件处理程序代码
2.2 语言和语法方面的改变与特性
2.2.1 命名空间
2.2.2 语言和语法上的改变
2.2.3 委托
2.2.4 属性
2.3 小结

第3章 面向对象程序设计和Visual Basic .NET
3.1 程序设计的历史和发展
3.2 OOP基础
3.2.1 封装性
3.2.2 抽象性
3.2.3 多态性
3.2.4 继承性
3.3 面向对象的设计
3.3.1 双层客户机/服务器体制
3.3.2 三层客户机/服务器体制
3.4 面向对象与面向组件合并的概念
3.5 Visual Basic .NET中的多态性
3.6 小结
第4章 对象设计
4.1 对象的精髓
4.1.1 封装
4.1.2 数据隐藏
4.1.3 对象与类
4.1.4 Visual Basic .NET的精髓
4.2 接口的重要性
4.2.1 属性
4.2.2 公有变量的缺点
4.2.3 使用属性：封装数据以保证安全
4.2.4 方法
4.2.5 事件
4.2.6 完成协议：获取细节
4.3 面向对象设计
4.3.1 确定对象
4.3.2 确定接口：属性和方法
4.3.3 用参数确定协议
4.3.4 面向对象设计：一个例子
4.4 进一步思考
4.5 小结
第5章 对象的基础:Visual Basic .NET类
5.1 词汇表：定义我们的接口
5.2 类模块
5.2.1 窗体类
5.2.2 创建自己的类
5.2.3 扩展窗体
5.2.4 耦合
5.2.5 绑定
5.2.6 保持数据的私有
5.2.7 结构
5.2.8 枚举
5.2.9 隐藏细节
5.3 公有方法和私有过程
5.3.1 传递参数：ByVal 和 ByRef

5.3.2 可选参数
5.3.3 ParamArray
5.3.4 命名的参数
5.4 事件
5.4.1 声明事件
5.4.2 触发事件
5.4.3 处理事件
5.5 小结
第6章 Visual Basic .NET的对象工具
6.1 使用引用对话框
6.2 使用对象浏览器
6.3 .NET中的安装工具
6.4 小结
第7章 高级类
7.1 更多的词汇
7.2 对象的生命周期
7.2.1 实例化和初始化对象
7.2.2 终止对象
7.2.3 窗体和控件
7.3 对象集合
7.3.1 设计集合
7.3.2 Visual Basic .NET集合类
7.3.3 实现自己的集合
7.4 实现关系
7.4.1 一对一
7.4.2 一对多
7.4.3 多对多
7.5 多态性
7.5.1 基于继承的多态性
7.5.2 基于接口的多态性
7.5.3 Implements关键字
7.6 小结
第8章 深入研究
8.1 中间层组件
8.1.1 ActiveX、COM和DCOM
8.1.2 类库和DLL
8.1.3 Web Services
8.2 .NET线程
8.2.1 启动线程
8.2.2 线程的生存期
8.2.3 与当前线程交互
8.2.4 把数据传送给线程
8.2.5 异步处理
8.3 交互操作
8.4 小结
第9章 封装系统功能
9.1 访问Windows API

9.1.1 声明API函数
9.1.2 处理API参数
9.2 创建一个注册表/INI对象
9.2.1 INI文件
9.2.2 注册表
9.2.3 设计对象
9.2.4 完成设计
9.2.5 详述
9.2.6 编码
9.2.7 使用RegIni类
9.3 小结
第10章 可重用程序框架
10.1 框架
10.1.1 水平框架
10.1.2 垂直框架
10.2 设计框架
10.2.1 通用类
10.2.2 通用过程
10.2.3 填充
10.2.4 设计水平框架
10.2.5 设计垂直框架
10.2.6 努力的层次
10.3 实现框架
10.3.1 模板
10.3.2 组件
10.4 软件工程的前景
10.4.1 速度
10.4.2 质量
10.5 小结

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