

图书基本信息

书名：<<Visual Basic.NET 程序设计>>

13位ISBN编号：9787508454948

10位ISBN编号：7508454944

出版时间：2008-4

出版时间：水利水电出版社

作者：潘晓文 主编

页数：218

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

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材，系统介绍Visual Basic.NET应用程序设计技术，内容包括：Visual Basic.NET集成环境、Visual Basic.NET编程基础、程序控制结构、复合数据类型、过程、常用算法及其程序实现、面向对象的程序设计、窗体与控件、文件、ADO.NET对数据库的访问、ASP.NET技术等。

读者在完成本书的学习和程序设计实践后，可以初步掌握Visual Basic.NET的应用程序开发技能。

本书可作为高等院校计算机基础课的教材，要求的起点不高，适合能进行简单计算机操作的初学者，也适合工程技术人员参考。

本书电子教案、在线和单机版的考试系统、在线辅导系统等资料可以从中国水利水电出版社网站免费下载，网址为<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

书籍目录

- 前言第1章 Visual Basic.NET入门 本章学习目标 1.1 程序与程序语言 1.2 面向对象的基本概念
 1.3 .NET框架 (.NET Framework) 概述 1.3.1 公共语言运行库 1.3.2 .NET框架基础类库
 1.4 Visual Studio.NET 1.4.1 新建一个项目 1.4.2 Visual Basic.NET集成开发环境 1.4.3
 控件绘制 1.4.4 调整大小、移动和锁定控件 1.4.5 设置窗体和控件的属性 1.4.6 编写事件
 过程 1.4.7 其他浮动面板第2章 Visual Basic.NET编程基础 本章学习目标 2.1 Visual
 Basic.NET数据类型 2.2 变量和常量 2.2.1 变量的命名规则 2.2.2 变量的声明 2.2.3 变
 量的作用域与生存期 2.2.4 静态变量 2.2.5 常量 2.2.6 数据类型的转换 2.3 运算符与
 表达式 2.3.1 赋值运算符 2.3.2 算术运算符 2.3.3 逻辑/按位运算符 2.3.4 移位运算
 符 2.3.5 比较运算符 2.3.6 串联运算符 2.3.7 运算符优先级 2.4 常用的方法 2.4.1
 Math类 2.4.2 Conversion模块 2.4.3 MessageBox类第3章 程序控制结构 本章学习目标
 3.1 顺序结构程序设计 3.2 选择结构程序设计 3.2.1 If语句 3.2.2 Select Case语句
 3.2.3 On-GoTo语句 3.3 循环结构程序设计 3.3.1 ForNext语句 3.3.2 WhileEnd while循
 环 3.3.3 Doloop循环 3.3.4 循环的嵌套 3.4 其他控制语句 3.4.1 GoTo语句 3.4.2
 Exit语句 3.4.3 End语句第4章 复合数据类型 本章学习目标 4.1 结构 4.1.1 声明结构
 4.1.2 结构变量 4.2 数组 4.2.1 数组的定义 4.2.2 数组的基本操作 4.2.3 结构数
 组 4.2.4 Array对象 4.3 枚举 4.3.1 用Enum语句定义枚举 4.3.2 枚举变量 4.3.3 枚
 举的应用 4.4 集合 4.4.1 Collection对象 4.4.2 自定义集合对象第5章 过程 本章学习目
 标 5.1 Sub过程 5.1.1 通用过程的定义 5.1.2 通用过程的创建 5.1.3 Sub子过程的调用
 5.2 Function过程 5.2.1 Function过程的定义 5.2.2 Function过程的调用 5.2.3 模块
 5.3 参数的传递 5.3.1 形参与实参 5.3.2 数组参数 5.3.3 可选参数 5.3.4 可变参
 数 5.4 过程的嵌套和递归调用 5.4.1 过程的嵌套 5.4.2 递归调用 5.5 过程重载第6章
 常用算法及其程序实现 本章学习目标 6.1 算法和数据结构 6.1.1 算法的概念 6.1.2 算法
 的描述 6.1.3 数据结构的概念 6.2 查找和排序算法 6.2.1 查找算法及其程序实现 6.2.2
 排序算法及其程序实现 6.2.3 数组查找和排序算法程序举例 6.3 基本数值算法 6.3.1 一
 元非线性方程实根的数值算法及其程序实现 6.3.2 一元函数定积分的数值算法及其程序实现第7章
 面向对象的程序设计 本章学习目标 7.1 面向对象的相关概念 7.1.1 面向对象程序设计的基本
 特性 7.1.2 字段、属性过程、方法和事件 7.2 定义类 7.2.1 用面向对象的思想对问题进行
 描述 7.2.2 定义类 7.3 对象 7.3.1 创建和使用对象 7.3.2 创建和使用对象数组 7.4
 类的继承 7.4.1 Inherits语句 7.4.2 继承修饰符 7.4.3 添加子类的属性和方法 7.4.4
 重写派生类中的属性和方法 7.4.5 重载和重写 7.4.6 继承和作用域 7.4.7 New和Finalize
 方法在类层次结构中如何工作 7.4.8 面向对象程序设计实例 7.5 Visual Basic中的共享成员 7.6
 事件 7.7 接口第8章 窗体 本章学习目标 8.1 Visual Basic的窗体 8.2 窗体外观设计 8.3
 窗体的事件 8.3.1 鼠标事件 8.3.2 键盘事件 8.3.3 窗体启动和关闭事件 8.4 在窗体上
 加入控件 8.4.1 标签 8.4.2 文本框 8.4.3 单选按钮 8.4.4 按钮 8.4.5 调整控件位
 置 8.4.6 分组框 8.4.7 组合框 8.4.8 复选框控件 8.4.9 图片框 8.4.10 列表框
 8.4.11 菜单 8.4.12 计时器 8.4.13 滚动条 8.4.14 打印 8.5 多文档界面应用程序第9
 章 文件 本章学习目标 9.1 文件和流的概念 9.1.1 文件的概念 9.1.2 流的概念 9.2 文
 本文件的读写 9.2.1 StreamReader对象 9.2.2 StreamWriter对象 9.3 二进制文件的读写
 9.3.1 FileStream对象 9.3.2 BinaryWdter和BinaryReader对象 9.3.3 复杂数据类型的数据写入
 9.4 目录和文件操作 9.4.1 目录操作 9.4.2 文件操作第10章 ADO.NET对数据库的访问
 本章学习目标 10.1 数据库基础 10.1.1 数据库基本概念 10.1.2 用Access实现数据库
 10.2 结构化查询语言SQL 10.2.1 SELECT语句 10.2.2 UPDATE语句 10.2.3 INSERT语
 句 10.2.4 DELETE语句 10.3 ADO.NET体系结构 10.4 Connection对象 10.4.1
 SqlConnection对象 10.4.2 OleDbConnection对象 10.5 Command对象与DataReader对象
 10.5.1 Command对象 10.5.2 DataReader对象 10.5.3 使用DataReader对象读取数据库 10.6

DataSet对象与DataAdapter对象 10.6.1 DataSet对象 10.6.2 DataAdapter对象 10.7 DataView对象 10.8 在DataGrid控件中显示数据 10.9 使用DataSet更新数据库第11章 ASP.NET初步 本章学习目标 11.1 Web编程基础 11.1.1 网页浏览基本原理 11.1.2 网页地址 11.1.3 HTML文件格式 11.1.4 静态网页和动态网页 11.2 Web服务器与Microsoft IIS 11.2.1 IIS的安装 11.2.2 配置IIS 11.3 ASP.NET的工作原理 11.3.1 ASP.NET简介 11.3.2 新建ASP.NET应用程序 11.3.3 ASP.NET网页代码模型 11.3.4 Web窗体运行机制 11.4 服务器端控件 11.4.1 控件的声明及属性、事件和方法 11.4.2 HTML Server控件 11.4.3 Web服务器控件 11.4.4 Web窗体程序设计与Windows窗体程序设计的不同之处 11.5 数据验证控件 11.5.1 RequiredFieldValidator控件 11.5.2 RangeValidator控件 11.5.3 RegularExpressionValidator控件 11.5.4 CompareValidator控件 11.5.5 ValidationSummary控件 11.6 内部对象 11.6.1 Request对象 11.6.2 Response对象 11.6.3 Session对象 11.6.4 Application对象 11.6.5 Cookie对象参考文献

章节摘录

第1章 Visual Basic.NET入门 本章学习目标 本章作为学习程序设计的入门章节, 首先介绍了程序以及程序设计语言的概念, 以便读者初步了解程序设计的内容, 接着介绍了各种程序设计语言的特点。

本章通过一个简单的例子描述了Visual Basic.NET程序的开发步骤, 并对Visual Basic.NET集成开发环境做了总体介绍。

由于Visual Basic.NET是基于Microsoft.NET平台的开发工具, 所以本章也对.NET Framework做了简单介绍。

1.1 程序与程序语言 计算机程序是一系列的计算机指令, 命令计算机去完成某一项工作, 从而实现一定的结果。

编写这些计算机指令的工作就称为编程, 这些指令的集合就是程序, 所用指令的描述方式或描述规则就是程序语言。

在计算机诞生之初, 人们使用二进制形式的机器语言编写程序。

机器语言是CPU的指令系统, 用机器语言编写的程序可以被计算机直接理解和执行。

但是它们不直观、难记、难理解、不易查错、开发周期长, 要求用户必须具有较多的计算机方面的知识, 熟悉机器的内部结构, 并且不同指令集的CPU机器语言也不尽相同, 使得程序的可移植性差。

为了减轻程序员的负担, 人们使用一些用于帮助记忆的符号来代替机器语言的指令, 由这些助记符组成的指令系统称为汇编语言。

用汇编语言书写的程序计算机不能直接执行, 需要有专门的软件(汇编系统)进行加工, 把这种程序翻译成机器能够理解的二进制指令形式, 然后才能在计算机上使用。

汇编语言由于其自身的特点, 可读性仍然不是很好, 且不太容易编写非常大型的程序。

为了克服低级语言的弱点, 从20世纪50年代起, 相继研制出了FORTRAN、C、Pascal、BASIC等高级语言。

高级语言是一种类似自然语言和数学公式的程序设计语言, 它们独立于计算机, 所以程序的可移植性好。

另外, 高级语言的语句功能强, 通常一个语句相当于许多条机器指令, 使编程效率大为提高。

使用高级语言, 程序员可以不关心机器的内部结构, 把主要精力放在解决问题的思路和方法上, 大大减轻了程序员的负担。

使用这一时期的高级语言, 程序员的注意力集中在算法(用计算机在有限步骤内解决问题的方法)的描述上。

程序员不仅要告诉计算机“做什么”, 而且还要告诉计算机“如何做”。

用这类编程语言编程, 通常把解题的过程看成是数据加工的过程。

正是由于用这些语言来解决问题时需要详细地描述解题过程, 因此这类语言也可称为“面向实现的语言”或“面向过程的语言”。

编辑推荐

Visual Basic.NET是微软公司近年推出的一种核心编程语言，能快速、方便地开发Windows应用程序和Web应用程序。

本书以实例为中心，介绍使用 Visual Basic.NET应用程序设计的方法和技术。

全书共分11章。

第1章介绍Visual Basic.NET的入门知识，主要包括.NET框架、Visual Studio集成开发环境及基本的Windows窗体控件，使读者能掌握基本的Visual Basic.NET程序设计步骤；第2~5章介绍Visual Basic.NET语言程序设计基础、程序流程控制，以及数组、结构与过程等基础知识；第6章介绍常用算法及其程序实现，通过该章的学习能提高学生的编程能力；第7章介绍面向对象的程序设计；第8章介绍窗体与控件；第9章介绍文件；第10章介绍ADO.NET对数据库的访问；第11章介绍ASP.NET技术。

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>