

<<编程大讲坛>>

图书基本信息

书名：<<编程大讲坛>>

13位ISBN编号：9787121090578

10位ISBN编号：7121090570

出版时间：2009-9

出版时间：电子工业出版社

作者：薛小龙

页数：644

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

随着日益加快的生活节奏，人们的生活越来越多的充满程序化。生活在现代社会的人们，每天都要应付上班、生活和应酬，剩余业余时间和学习时间被压缩的越来越少。

特别是从事计算机行业的读者，对他们自己的学习时间十分困惑，往往不能合理的分配自己的学习时间。

学习本来就是在时间的夹缝中求发展，如果一旦队自己的学习时间安排不合理，将会大大降低自己的学习效率。

这样无论是对自己的学习生涯还是职场生涯，都会带来巨大的影响。

古人教育我们学习要刻苦、要勤快，但是现实缺要求我们的学习是在夹缝中生存，怎么办？

答案是为自己的学习定一个周密的计划！

为满足当前读者现状需求，使读者少走学习的弯路。

我们为当前读者回忆并指定了周密的学习计划，然后将具体技术的具体内容以循序渐进的方式进行讲解，并且在讲解过程中始终让读者遵循最科学、合理的学习计划，使读者在最合理的时间内掌握书中所有技术。

总之我们的目的就是——确保读者在最短的时间内掌握最全面的知识。

本书的特点和优势 本书由具有多年Java开发经验的程序员执笔写作，笔者在Java软件开发领域具有多年的开发研究经验，并且具有多年的培训讲解经验，笔者凭着娴熟的笔法和渊博的理论知识，会将Java开发技术展现得淋漓尽致，能使读者能够很快地进入实际开发角色。

本书和市场上其他类似书籍相比，具有下面与众不同的特色：**科学的合理计划** 在具体内容编排上，我们会根据Java中不同知识点的难易程度，为读者规划出最佳的学习进度时间表。

相信读者只要按照这个进度时间表进行学习，将会轻松的掌握这门技术，并且达到最佳的学习效果和最优的学习效率。

知识点的通俗性和全面性 书中讲解了Java技术的各个知识点，遵循循序渐进、由浅入深的原则，便于读者对内容的理解。

在内容讲解上，书中用最通俗的语言将Java知识点进行了讲解。

不但涉及了此项技术的常用领域，而且对高难度的应用进行了详细的介绍，并对应的提出了解决方案。

典型的实例，深入性的实例讲解，104个实例+104个实例探索分析 本书穿插讲解了***个实例，并且在每个实例最后都对这个实例进行了深入讲解和分析。

针对每个重要的知识点，始终以对应实例的讲解来加深对知识的理解。

针对重要知识点或实例，给读者点出注意事项、建议忠告和使用技巧，使读者的知识得到升华。

针对计算机读者对自己成就感特别感冒这一特点，在重要知识点或实例后，推出了“实例探索和读者练习”。

让读者切身思考怎样完成作者布置的练习，使读者的知识得到延伸，并且充分享受自己的成就感。

实用性 本书的实用性较强，以经验为后盾，以实践为导向，以实用为目标，深入浅出地讲解了在开发过程中的种种问题。

特别是，在讲解时非常注重实践与理论的形象结合，为了能使读者通过读懂源代码来掌握这项技术，在实例举证时还给源代码绘了大量的流程图。

本书的所有源代码都已调试通过，并且放在了本书所附带的光盘中，读者拿来即可使用。

全面性 本书内容全面，从基本的语法入手，以恰当的实例为导向，由浅入深的讲解各门技术的基本理论知识，所讲解的内容几乎囊括了此技术的所有知识点，这是市场上其他同类书籍没有涉及到的。

和网络学习的完美结合 自互联网推出后，给读者的学习带来了极大的方便。

但是大多数读者没有掌握网络学习的技巧，为此在这套书中推出了“网络关键词”模块。

在讲解知识点的过程中，穿插讲解利用百度、google和csdn等网络资源进行学习的方法。

<<编程大讲坛>>

实用超值的DVD光盘 为了帮助读者比较直观地学习, 本书附赠DVD光盘, 内容包括多媒体视频、编程参考宝典电子书、实例源代码和赠送的综合实例代码。

通过多媒体视频, 手把手教会读者搭建和配置开发环境, 并对书中的综合实例进行全程讲解。作者亲自配音、演示, 手把手教会读者使用。

提供完善的技术支持 本书提供了论坛专用QQ群75593028, 里面汇集了本书的作者。读者可以在上面提问交流和提问, 帮助读者提高开发水平。

本书读者对象 本书在内容安排上从浅入深, 写作上层层剥洋葱式的分解, 充分实例举证, 非常适合于入门Java技术的初学者, 同时也适合具有一定Java基础, 欲对Java开发技术进一步了解和掌握的中级学者。

如果您是以下类型的学者, 此书会带领您迅速进入Java开发领域:

1. 没有任何Java基础, 欲直接学习Java的初学者。
2. 从事J2ME开发的研究人员和工作人员。
3. 有一定的Java基础, 欲快速学会Java高级技术的读者。
4. 有一定Java开发基础, 需要加深对Java技术核心进一步了解和掌握的程序员。
5. 大中专院校中学习的学生, 或需要编写论文的学生。
6. 企业和公司在职人员、需要提高学习或工作需要的程序员。
7. 精通Web开发、C语言、C++, 预进一步想了解Java开发的程序员。

致 谢

<<编程大讲坛>>

内容概要

《编程大讲坛：Visual Basic核心开发技术从入门到精通》由浅入深地讲解了Visual Basic开发技术，并且始终遵循以科学合理的学习计划为主线，通过具体的实例讲解其具体使用流程。

全书内容分为3篇26课，其中第1课到12课是编程基础篇，依次讲解Visual Basic技术基础、Visual Basic语言初步、Visual Basic算法语句、Visual Basic数组、Visual Basic过程基础、Visual Basic过程参数和递归调用、Visual Basic窗体的属性和方法、窗体事件及其高级应用、Visual Basic控件、工具栏和状态栏、菜单和对话框、程序调试、错误处理和创建帮助；第13课到24课是技术提高篇，分别讲解报表打印处理、存储过程应用、使用ActiveX控件技术、Visual Basic文件处理、Visual Basic绘图处理、MSChart控件图形处理、Visual Basic多媒体编程、Visual Basic网络编程、程序打包和部署；第25课和26课是综合应用篇，分别讲解了使用Visual Basic开发扫雷游戏和数据库项目——图书借阅系统的流程和实现方法。

《编程大讲坛：Visual Basic核心开发技术从入门到精通》附赠光盘，内容包括多媒体视频、实例源代码和赠送的综合实例代码。

《编程大讲坛：Visual Basic核心开发技术从入门到精通》内容全面，非常适合于Visual Basic技术的初学者，同时也适合具有一定Visual Basic基础，欲对Visual Basic开发技术进一步了解和掌握的中级读者，还可作为相关培训学校的教材。

书籍目录

- 第1篇 编程基础篇第1课 C#开发基础 3本章将引导读者逐步进入C#世界，使读者逐渐掌握C#语言的基本知识，帮助读者迅速步入C#殿堂。
- 1.1 本课学习目标 31.2 什么是C# 31.2.1 C#的推出背景 41.2.2 C#的特点 41.3 .NET Framework框架 71.3.1 .NET Framework简介 71.3.2 常见的几个概念 81.4 一个简单的C#程序 101.5 本课回顾和网络关键词 11第2课 初识C#开发环境 13在进行C#开发前，需要为其建立专门对应的开发平台，搭建开发环境。
- 2.1 本课学习目标 132.2 Visual Studio.NET基础 132.2.1 Visual Studio.NET工具介绍 142.2.2 Visual Studio.NET工具的内容 142.2.3 Visual Studio.NET工具的安装 162.3 初步认识Visual Studio 2005开发环境 182.3.1 Visual Studio 2005设置 182.3.2 新建项目 192.3.3 解决方案和类视图 212.3.4 文本编辑器 232.3.5 生成与查错 262.4 本课回顾和网络关键词 27第3课 变量与常量 29变量和常量是任何一种高级编程语言的必需构成要素。
- 3.1 本课学习目标 293.2 C#的基本语法 293.3 C#变量 323.3.1 C#类型 333.3.2 变量命名 373.3.3 变量的声明和赋值 383.4 常量 393.5 类型转换 393.5.1 隐式转换 403.5.2 显式转换 423.5.3 装箱与拆箱 443.6 本课回顾和网络关键词 47第4课 复杂的变量类型和.NET框架类 49本课主要讲解C#中复杂的变量类型，逐一掌握枚举、结构和数组的具体使用方法；了解.NET框架类的基本知识，逐一掌握Console类、Convert类和Math类的具体使用方法。
- 4.1 本课学习目标 494.2 复杂的变量类型 494.2.1 枚举 494.2.2 结构 514.2.3 数组 534.3 基本.NET框架类 554.3.1 Console类 554.3.2 Convert类 624.3.3 Math类 634.4 本课回顾和网络关键词 64第5课 表达式与运算符 65引导读者进入C#表达式和运算符部分，在讲解过程中充分利用前面所讲的变量和常量知识，进一步加深对它们的理解。
- 5.1 本课学习目标 655.2 表达式 655.3 运算符 665.3.1 基本运算符 665.3.2 数学运算符 685.3.3 赋值运算符 705.3.4 比较运算符 715.3.5 逻辑运算符 725.3.6 移位运算符 735.3.7 三元运算符 735.3.8 运算符的优先级 755.4 本课回顾和网络关键词 75第6课 C#中的流程控制语句 77C#语句是按从上到下的顺序执行的，但是有时为了实现某项特定的功能，需要指定语句按照特定的顺序进行，为实现上述应用，流程控制这一概念便被引入到了程序语言中。
- 6.1 本课学习目标 776.2 使用语句和语句块 776.3 选择语句 786.3.1 使用if语句 786.3.2 使用switch语句 816.4 循环语句 836.4.1 使用while语句 846.4.2 使用do...while语句 856.4.3 使用for语句 886.5 跳转语句 916.5.1 使用break语句 916.5.2 使用continue语句 926.5.3 使用return语句 946.5.4 使用goto语句 966.6 本课回顾和网络关键词 98第7课 面向对象编程技术 101面向对象编程技术是软件开发的核心理念，要编写出结构合理的C#代码语句，就必须掌握面向对象编程技术的基本知识。
- 7.1 本课学习目标 1017.2 面向对象编程基础 1017.2.1 什么是OOP 1027.2.2 面向对象的C# 1027.3 统一建模语言 1037.3.1 UML简介 1037.3.2 类图和对象图 1047.3.3 序列图和状态图 1067.4 对象建模技术 1077.4.1 功能模型 1077.4.2 对象模型 1087.4.3 动态模型 1097.5 面向对象分析 1107.5.1 面向对象分析的原则 1107.5.2 面向对象分析的阶段 1117.5.3 面向对象分析的具体目标 1127.5.4 面向对象分析的步骤过程 1137.6 面向对象设计 1137.6.1 面向对象设计概述 1137.6.2 面向对象设计的原则 1147.6.3 面向对象设计的任务 1147.6.4 面向对象设计的处理阶段 1157.6.5 面向对象设计的过程和步骤 1157.7 OPP技术的应用 1167.8 本课回顾和网络关键词 119第8课 方法 121方法是编程语言的核心，通过方法的定义和调用能够实现现实应用所需要的功能。
- 8.1 本课学习目标 1218.2 定义和使用方法 1218.2.1 使用方法 1228.2.2 方法的返回值和参数 1238.3 变量作用域 1268.4 静态方法与实例方法 1278.5 方法参数详解 1318.5.1 使用值参数 1318.5.2 使用引用参数 1328.5.3 使用输出参数 1348.5.4 使用参数数组 1368.5.5 使用数组参数 1378.6 结构方法 1408.7 方法重载 1418.7.1 方法重载介绍 1418.7.2 方法重载的具体应用 1438.8 使用方法Main 1468.9 递归 1498.10 本课回顾和网络关键词 150第9课 C#类基础 153类是C#语言的基础，C#内的一切类型都可以看做是类，并且所有的语句都位于类内。
- 9.1 本课学习目标 1539.2 定义类 1539.3 类的成员 1559.3.1 数据成员 1559.3.2 函数成员 1559.4 访问修饰符 1569.4.1 类成员访问修饰符 1579.4.2 类的访问修饰符 1599.5 C#对象 1599.5.1 创建对象 1599.5.2 使用对象 1609.6 静态成员和实例成员 1639.6.1 类成员概述 1639.6.2 类成员使用实例 1649.7 本课回顾和网络关键词

<<编程大讲坛>>

167第10课 深入C#类 169本课将对C#构造函数、析构函数和this关键字进行讲解，并通过简单的实例来介绍其具体使用流程。

10.1 本课学习目标 16910.2 使用构造函数 16910.2.1 构造函数概述 16910.2.2 构造函数的参数 17210.2.3 使用私有构造函数 17210.2.4 使用静态构造函数 17310.3 使用析构函数 17410.4 使用只读字段 17710.5 使用this关键字 17710.5.1 进行this访问 17810.5.2 使用this关键字 17810.6 C#属性 18010.7 索引器 18410.8 命名空间 18610.8.1 C#编译单元 18610.8.2 完全限定名标识 18710.8.3 using指令 18810.9 C#内部类 18910.10 C#分部类 19010.11 本课回顾和网络关键词 191第11课 C#集合、数组和集合类 193本课将向读者介绍更为高级的技术，逐一为您介绍C#集合、数组和集合类的基本知识。

11.1 本课学习目标 19311.2 C#集合 19311.2.1 C#集合简介 19411.2.2 使用集合 19511.3 数组的高级应用 19611.3.1 数组的方法和属性 19611.3.2 CreateInstance方法 20111.3.3 数组转换 20511.4 C#集合类 20711.4.1 ArrayList集合类 20711.4.2 Hashtable集合类 21111.4.3 Queue集合类 21711.4.4 SortedList集合类 22011.4.5 Stack集合类 22311.5 本课回顾和网络关键词 225第12课 foreach语句、自定义集合类和迭代器 227本课主要讲解C# foreach语句、自定义集合类和迭代器的基本知识，逐步引导读者进入C#的大千世界。

12.1 本课学习目标 22712.2 使用foreach循环语句 22712.2.1 foreach概述 22712.2.2 集合内使用foreach语句 22812.3 自定义集合类 23112.3.1 实现接口 23112.3.2 结合实现 23412.4 C#迭代器 23712.4.1 迭代器概述 23812.4.2 迭代器使用 24012.5 本课回顾和网络关键词 243第13课 继承与多态基础 245在际项目开发中，可以利用继承开发出具有开放性和可扩充性的程序；多态性是通过继承实现的，它增强了程序的灵活性和重用性。

13.1 本课学习目标 24513.2 C#继承 24613.2.1 类的层次结构 24613.2.2 声明继承 24713.2.3 继承规则 24813.3 C#隐藏 25013.4 C#多态 25213.4.1 虚方法和虚方法重写 25213.4.2 重写方法的特点 25513.4.3 多态的应用 25813.5 使用base 26213.5.1 base访问 26213.5.2 base构造函数指定 26413.6 抽象类和抽象方法 26513.7 密封类和密封成员 26813.8 C#静态类 27013.9 本课回顾和网络关键词 273第14课 接口和类转换 275本课将对C#继承与多态方面的知识进行进一步介绍，着重讲解接口和类转换方面的知识。

14.1 本课学习目标 27514.2 C#接口 27514.2.1 定义接口 27614.2.2 接口的实现和继承 27814.2.3 显式接口的成员 28214.2.4 访问接口成员 28414.3 C#根类object 28714.3.1 object方法 28714.3.2 object方法应用 28814.3.3 Finalize () 特殊应用 29114.4 C#类转换 29214.4.1 隐式转换 29214.4.2 显式转换 29314.4.3 使用is运算符 29514.4.4 使用as运算符 29714.5 本课回顾和网络关键词 298第15课 字符串与正则表达式 301字符串是C#内的重要数据类型之一，通过字符串的赋值可以实现指定的功能；而正则表达式是一种描述字符串匹配的模式，它能够对字符串进行指定功能的操作。

15.1 本课学习目标 30115.2 C#字符串 30115.2.1 C#类型 30115.2.2 string和String 30215.2.3 StringBuilder 31115.3 C#正则表达式 31315.3.1 正则表达式的语言 31315.3.2 正则表达式类 31615.4 正则表达式的应用 32115.4.1 分隔符分隔 32115.4.2 字符检索处理 32415.4.3 字符替换处理 32415.5 本课回顾和网络关键词 325第16课 委托与事件 327第17课 泛型 347第18课 C#文件操作和流第19课 XML文件操作处理 409第20课 Windows窗体编程基础 429第21课 菜单、工具栏和对话框 479第2篇 技术提高篇第22课 Web应用编程 509第23课 数据库和ADO.NET操作 545第24课 DataGrid和数据绑定 587第25课 GDI+图形图像编程 609第26课 C#非托管代码操作 647第27课 水晶报表应用 701第28课 DotNetBar控件应用 713第29课 Microsoft Enterprise Library第30课 水晶报表应用 739第31课 应用MapXtreme地图控件 757第3篇 综合应用篇第32课 项目开发案例：俄罗斯第33课 项目开发案例：

章节摘录

1.提供可视化编程环境 Visual Basic 6.0是一种可视化的编程语言,具有"所见即所得"的特点。通过Visual Basic6.0专用的可视化开发环境,可以迅速、形象地设计出需要的程序。

2.基于面向对象,大大提高了开发效率 面向对象编程是当前所有高级语言所必须具备的特点

。在面向对象中,窗体和控件对象都被看做为一个对象。

作为面向对象的编程语言,它将代码和数据结合在每一个对象中。

用户只需要了解每个对象能够完成何种任务,而不需要了解它如何实现和工作。

这样,开发人员就只需要编写少量的代码,就能够实现对应的功能,从而大大提高开发效率。

3.事件驱动 Visual Basic 6.0的运行机制是基于事件驱动的,它把一个大型的应用程序分解为多个独立的小程序,并分别由不同的事件来完成。

事件驱动改变了传统的程序机制,因为每一个子程序实现的功能都是单一的,所以每个子程序都不会太大。

4.集成化开发环境 Visual Basic 6.0提供了集成化的开发环境,开发人员可以迅速地在设计界面和代码编辑界面灵活转换和调试。

Visual Basic 6.0对计算机硬件的要求比较低,在几乎所有的个人机器上都能进行安装、搭建,并且对操作系统没有特殊的需求,它可以在包括Windows 95以上的系统中运行。

Visual Basic 6.0的硬件运行环境的具体要求如下。

编辑推荐

全书案例的完整源码，Visual Basic开发环境快速入门的视频教程，本书综合案例的视频教程，超值赠送4套完整案例的源码和视频讲解，全面掌握Visual Basic的各项技术与项目开发要领。

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>