

005.3.
PK-K(1)
2014

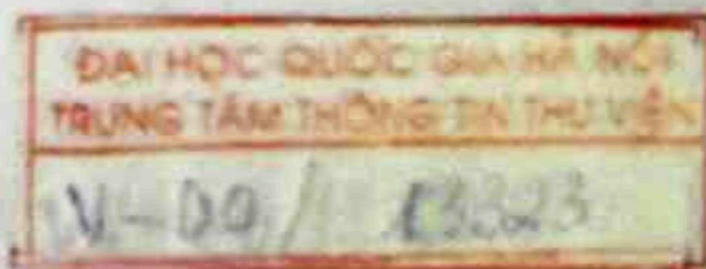


Phạm Hữu Khang (Chủ biên)
Phương Lan
Hoàng Đức Hải

**Kỹ thuật lập trình
ứng dụng chuyên nghiệp**

Visual Basic.net

Tập 1



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

Mục lục

Lời nói đầu	3
Chương 1: Những nền tảng xây dựng nên Visual Basic .NET	13
1. Những gì của quá khứ	13
2. Từ mô hình đối tượng thành phần (COM) đến mô hình mạng (.NET)	16
3. Thế giới .NET	17
4. Một ví dụ về .NET	18
5. Tại sao chúng ta cần học Visual Basic .NET	19
6. Tổng quan về .NET Framework	20
6.1. Web Services (Các dịch vụ Web)	22
6.2. Giao diện người dùng	22
6.3. Dữ liệu và XML	23
6.4. Thư viện các lớp cơ sở (Base Class Library)	23
6.5. Common Language Runtime (CLR) – Thư viện thực thi ngôn ngữ chung	24
7. Chúng ta bắt đầu từ đâu để truy cập những chức năng cơ bản từ chương trình nguồn Visual Basic .NET?	26
8. Visual Basic .NET hoàn toàn hướng đối tượng	27
9. Tìm hiểu nhanh cách Visual Basic .NET làm việc	28
10. Chương trình Visual Basic .NET kết hợp như thế nào?	30
10.1. Metadata: siêu dữ liệu hay dữ liệu dùng mô tả dữ liệu	31
10.2. Trình biên dịch tức thời Just-In Time (JIT)	31
10.3. Thực thi đoạn mã Visual Basic .NET	32
10.4. Các gói kết hợp (assembly)	33
11. Định cấu hình cho môi trường phát triển	34
12. Khái quát về IDE của Visual Basic .NET	35
12.1. Một số đoạn mã Visual Basic .NET mẫu	38
12.2. Các file được tạo bởi IDE cho chương trình .NET đầu tiên	44
12.3. Điều kiện về assembly	49

13. Tìm hiểu sâu hơn về mã chương trình	52
13.1. Kế thừa bằng cách nào?	52
13.2. Bắt đầu từ lớp <i>Form1</i> của chúng ta	53
13.3. Cảnh báo! đừng "nghịch" với đoạn mã của trình thiết kế (<i>Windows Forms Designer</i>)	57
13.4. Sự kiện	59
14. Kết chương: không gì ngoài net!	60
Chương 2 : Lập trình hướng đối tượng (oop) bằng ngôn ngữ Visual Basic .NET	61
1. Bắt đầu tìm hiểu các đối tượng	61
1.1. Lớp là một bản vẽ thiết kế	61
1.2. Tìm hiểu về các đối tượng	62
1.3. <i>Form</i> của chúng ta là một đối tượng	63
1.4. Đọc, ghi, và triệu gọi đối tượng thực thi	65
2. Kế thừa	67
2.1. Tìm hiểu namespace (không gian tên)	68
2.2. Kế thừa từ lớp <i>System.Windows.Forms.Form</i> : <i>Form</i> và các điều khiển <i>Control</i>	71
2.3. Các điều khiển <i>Visual Basic .NET</i>	73
2.4. Kiểm tra đoạn mã	74
2.5. Đoạn mã được thêm vào cho nút <i>button</i>	77
3. Hoàn thành: nhấn f5 và chạy chương trình	79
3.1. Chương trình <i>Doppelganger</i> : tạo các nhân bản của lớp <i>form1</i>	80
3.2. Các khái niệm đối tượng quan trọng rút ra từ chương trình <i>Doppelganger</i>	81
4. Sử dụng <i>Class View</i> để quan sát cấu trúc và các bộ từ truy cập	85
4.1. Tìm hiểu thêm về các bộ từ truy cập	87
5. Các phương thức nạp chồng	88
5.1. Một số phương thức <i>Show</i> nạp chồng	89
6. Tính đa hình (<i>Polymorphism</i>)	91
7. Những gì điều khiển của sổ <i>form</i> khi nó thực thi?	91

8. Chương trình Visual Basic .NET đầu tay của bạn	93
8.1. Cho đối tượng Application biết tên form để thực thi	96
8.2. Thêm vào Form một số điều khiển	97
8.3. Kiểm tra đoạn mã IDE phát sinh	100
8.4. Chúng ta tự viết các đoạn mã như thế nào?	105
8.5. Bạn có thể đặt tên cho namespace không?	105
8.6. Các phép toán trên kiểu date và time	106
8.7. Định dạng kiểu date và time	108
8.8. Thực thi chương trình	110
9. Kết chương	111
Chương 3 : Viết một lớp đầu tiên	113
1. Tạo lớp Employee	113
1.1. Tìm hiểu đoạn mã của lớp	117
1.2. Thêm một tham chiếu vào Project	118
1.3. Namespace của lớp	122
1.4. Khai báo lớp	122
1.5. Sử dụng các biến được dùng chung (shared)	124
1.6. Phương thức khởi dựng lớp (Constructors)	124
1.7. Các constructor nạp chồng	125
1.8. MyBase.New	126
1.9. Gán các giá trị cho những trường dữ liệu kiểu private	126
1.10. Dè chồng hàm (overriding)	127
1.11. #Region	129
2. Các thuộc tính của lớp Employee	130
3. Tìm hiểu thêm về kế thừa	133
3.1. Các phương thức ảo	137
4. Synchronize Class View	138
5. Tạo những thể hiện cho lớp employee	139
6. Kết chương	145

005.3.
PK-K(1)
2014

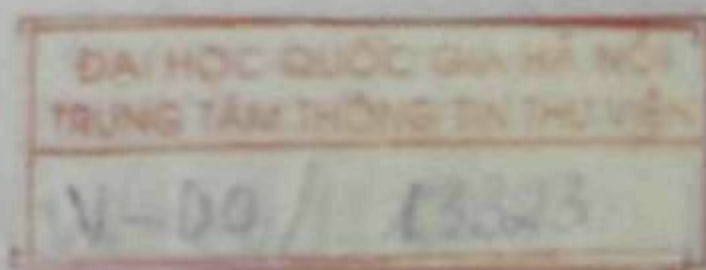


Phạm Hữu Khang (Chủ biên)
Phương Lan
Hoàng Đức Hải

**Kỹ thuật lập trình
ứng dụng chuyên nghiệp**

Visual Basic.net

Tập 1



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

Mục lục

Lời nói đầu	3
Chương 1: Những nền tảng xây dựng nên Visual Basic .NET	13
1. Những gì của quá khứ	13
2. Từ mô hình đối tượng thành phần (COM) đến mô hình mạng (.NET)	16
3. Thế giới .NET	17
4. Một ví dụ về .NET	18
5. Tại sao chúng ta cần học Visual Basic .NET	19
6. Tổng quan về .NET Framework	20
6.1. Web Services (Các dịch vụ Web)	22
6.2. Giao diện người dùng	22
6.3. Dữ liệu và XML	23
6.4. Thư viện các lớp cơ sở (Base Class Library)	23
6.5. Common Language Runtime (CLR) – Thư viện thực thi ngôn ngữ chung	24
7. Chúng ta bắt đầu từ đâu để truy cập những chức năng cơ bản từ chương trình nguồn Visual Basic .NET?	26
8. Visual Basic .NET hoàn toàn hướng đối tượng	27
9. Tìm hiểu nhanh cách Visual Basic .NET làm việc	28
10. Chương trình Visual Basic .NET kết hợp như thế nào?	30
10.1. Metadata: siêu dữ liệu hay dữ liệu dùng mô tả dữ liệu	31
10.2. Trình biên dịch tức thời Just-In Time (JIT)	31
10.3. Thực thi đoạn mã Visual Basic .NET	32
10.4. Các gói kết hợp (assembly)	33
11. Định cấu hình cho môi trường phát triển	34
12. Khái quát về IDE của Visual Basic .NET	35
12.1. Một số đoạn mã Visual Basic .NET mẫu	38
12.2. Các file được tạo bởi IDE cho chương trình .NET đầu tiên	44
12.3. Điều kiện về assembly	49

13. Tìm hiểu sâu hơn về mã chương trình	52
13.1. Kế thừa bằng cách nào?	52
13.2. Bắt đầu từ lớp <i>Form1</i> của chúng ta	53
13.3. Cảnh báo! đừng "nghịch" với đoạn mã của trình thiết kế (<i>Windows Forms Designer</i>)	57
13.4. Sự kiện	59
14. Kết chương: không gì ngoài net!	60
Chương 2 : Lập trình hướng đối tượng (oop) bằng ngôn ngữ Visual Basic .NET	61
1. Bắt đầu tìm hiểu các đối tượng	61
1.1. Lớp là một bản vẽ thiết kế	61
1.2. Tìm hiểu về các đối tượng	62
1.3. <i>Form</i> của chúng ta là một đối tượng	63
1.4. Đọc, ghi, và triệu gọi đối tượng thực thi	65
2. Kế thừa	67
2.1. Tìm hiểu namespace (không gian tên)	68
2.2. Kế thừa từ lớp <i>System.Windows.Forms.Form</i> : <i>Form</i> và các điều khiển <i>Control</i>	71
2.3. Các điều khiển <i>Visual Basic .NET</i>	73
2.4. Kiểm tra đoạn mã	74
2.5. Đoạn mã được thêm vào cho nút <i>button</i>	77
3. Hoàn thành: nhấn f5 và chạy chương trình	79
3.1. Chương trình <i>Doppelganger</i> : tạo các nhân bản của lớp <i>form1</i>	80
3.2. Các khái niệm đối tượng quan trọng rút ra từ chương trình <i>Doppelganger</i>	81
4. Sử dụng <i>Class View</i> để quan sát cấu trúc và các bộ tử truy cập	85
4.1. Tìm hiểu thêm về các bộ tử truy cập	87
5. Các phương thức nạp chồng	88
5.1. Một số phương thức <i>Show</i> nạp chồng	89
6. Tính đa hình (<i>Polymorphism</i>)	91
7. Những gì điều khiển cửa sổ <i>form</i> khi nó thực thi?	91

8. Chương trình Visual Basic .NET đầu tay của bạn	93
8.1. Cho đối tượng Application biết tên form để thực thi	96
8.2. Thêm vào Form một số điều khiển	97
8.3. Kiểm tra đoạn mã IDE phát sinh	100
8.4. Chúng ta tự viết các đoạn mã như thế nào?	105
8.5. Bạn có thể đặt tên cho namespace không?	106
8.6. Các phép toán trên kiểu date và time	106
8.7. Định dạng kiểu date và time	108
8.8. Thực thi chương trình	110
9. Kết chương	111
Chương 3 : Viết một lớp đầu tiên	113
1. Tạo lớp Employee	113
1.1. Tìm hiểu đoạn mã của lớp	117
1.2. Thêm một tham chiếu vào Project	118
1.3. Namespace của lớp	122
1.4. Khai báo lớp	122
1.5. Sử dụng các biến được dùng chung (shared)	124
1.6. Phương thức khởi dựng lớp (Constructors)	124
1.7. Các constructor nạp chồng	125
1.8. MyBase.New	126
1.9. Gán các giá trị cho những trường dữ liệu kiểu private	126
1.10. Dè chồng hàm (overriding)	127
1.11. #Region	129
2. Các thuộc tính của lớp Employee	130
3. Tìm hiểu thêm về kế thừa	133
3.1. Các phương thức ảo	137
4. Synchronize Class View	138
5. Tạo những thể hiện cho lớp employee	139
6. Kết chương	145