

O autorach...

Wprowadzenie

- O Visual Basicu
- Po co w ogóle uczyć się programowania?
- Kto powinien czytać tę książkę?
- Co musisz wiedzieć o systemie Windows 95?
- Piktogramy stosowane w tekście
 - o Pseudokod

Rozdział 1. Visual Basic - pierwsze spotkanie

- Historia Basica
- Pojawienie się MS Windows
- Pojawienie się Visual Basica
- Terminologia stosowana w tej książce
 - o Obiekt
 - o Okno
 - o Interfejs użytkownika
 - o Zdarzenia
 - o Programowanie sterowane zdarzeniami
 - o Narzędzia i sterowniki
 - o Projekt i aplikacja
 - o Plik wykonywalny
 - o Sterowniki rozszerzające
 - o Ikony
- Posługiwanie się narzędziami
- Programowanie sterowane zdarzeniami
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 2. Programy w Visual Basicu

- Uruchomienie Visual Basica
- Okna - spojrzenie globalne
 - o Okno formularza
 - o Okno właściwości
 - o Okno sterujące
 - o Paleta narzędzi
 - o Okno kodu
 - o Okno Projektu
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 3. Programowanie sterowane zdarzeniami

- Natura zdarzeń
- Procedury zdarzeniowe

- o Wykrywanie zdarzeń
- o Zdarzenia pochodzące od myszki
- o Zdarzenia klawiaturowe
- o Zdarzenia wywołane zmianą stanu
- o Zdarzenia połączeniowe
- o Pozostałe zdarzenia
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 4. Środowisko Microsoft Windows

- Historia MS Windows
- Anatomia okienek
- Programy w Windows
- Korzystanie z systemu pomocy
 - o Pasek menu systemu pomocy
 - o Pasek narzędziowy
 - o Inne elementy
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 5. Projekt

- Korzyści płynące z Projektu
- Tworzenie nowego projektu
 - o Ustalanie opcji
- Tworzenie zbioru wykonywalnego i uruchamianie programu
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 6. Środowisko Projektowe

- Menu File
 - o Opcje New Project, Save Project, Open Project, Save Project As
 - o Opcje Save File, Save File As
 - o Opcje Add File, Remove File
 - o Opcje Print, Print Setup
 - o Opcja Make EXE File
 - o Ostatnio używane pliki Projektów
- Menu Edit
 - o Opcje Undo, Redo, Cut, Copy, Paste,
 - o Opcja Paste Link
 - o Opcje Find, Replace
 - o Opcje Indent, Outdent
 - o Opcja Bring To Front, Send To Back
 - o Opcja Align to Grid
 - o Opcja Lock Controls

- Menu View
 - o Opcja Code
 - o Opcja Form
 - o Opcja Procedure Definition
 - o Opcja Last Position
 - o Opcja Object Browser
 - o Opcja Debug Window
 - o Opcja Project
 - o Opcje Toolbox, Toolbar, Color Palette
 - o Opcja Properties
- Menu Insert
- Menu Run
- Menu Tools
 - o Opcja Menu Editor
 - o Opcja Custom Controls
 - o Opcja References
 - o Opcje Environment, Project, Editors, Advanced
- Menu Add-Ins
- Menu Help
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 7. Okno właściwości

- Obiekty i właściwości
- Anatomia okna właściwości
 - o Pole obiektu
 - o Lista właściwości
 - o Specjalne sposoby zmiany wartości właściwości
- Właściwości wspólne dla wszystkich obiektów Visual Basic
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 8. Przeglądarka obiektowa

- Obiekty i ich przeglądanie
- Metody obiektów
- Jak używać przeglądarki?
- Podsumowanie
- Pytania Przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 9. Formularz

- Modelowanie formularza
 - o Zmiana koloru tła
 - o Zmiana rozmiarów formularza
- Zmiana położenia formularza

- Modyfikowanie obrzeża
- Wpisywanie tekstu do formularza
 - o Zmiana czcionki
- Wzbogacenie formularza o grafikę
- Zmiana ikony
- Pozostałe właściwości formularza
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 10. Przyciski poleceń, pola wyboru i przyciski opcji

- Przyciski poleceń
- Pola wyboru
- Ramka i przyciski opcji
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 11. Paski przewijania

- Typy pasków przewijania
- Zmiana właściwości paska przewijania
- Przewijanie obrazu
- Paski przewijania jako ilustracja wyników
- Wprowadzanie danych za pomocą pasków przewijania
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 12. Zegar

- Zegar jako narzędzie w Visual Basicu
- Zastosowanie zegara do animacji
- Wykorzystanie właściwości Enabled
- Tablica zegarów
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 13. Okna wyboru

- Tworzenie listy wyboru
- Wielokrotny wybór elementów
- Kombinowane okno wyboru
 - o Rozwijalna lista (Drop-Down List Combo Box)
 - o Proste okno wyboru (Simple Combo Box)
 - o Rozwijalne okienko kombinowane (Drop-Down Combo Box)
 - o Specjalizowane okna wyboru
 - o Okna wyboru napędów

- o Okna wyboru katalogów
 - o Okna wyboru plików
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 14. Narzędzia graficzne

- Kreślarz linii
- Figury geometryczne
- Ramki grafiki
- Okienka Obrazów
- Podsumowanie
- Pytania Przeglądowe
- Ćwiczenia Przeglądowe

Rozdział 15. Obsługa baz danych i mechanizmu OLE

- Sterownik baz danych
- Przeglądarka tabelaryczna
- Łącznik OLE
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 16. Powszechnie używane narzędzia dialogowe

- Arkusz otwarcia pliku
- Arkusz zachowania pliku
- Arkusz wyboru koloru
- Arkusz wyboru czcionki
- Arkusz wydruku
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 17. Edytor menu

- Okno edytora menu
- Akceleratorzy
- Klawisze skrótu
- Pozostałe elementy edytora menu
- Menu podrzędne
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 18. Stałe i zmienne

- Czym są stałe?

- Czym są zmienne?
- Typy zmiennych
- Deklarowanie zmiennych
 - o Nazewnictwo zmiennych
 - o "Wymiarowanie" zmiennych
 - o Domyślne deklarowanie zmiennych
 - o Jawną deklaracją zmiennych
- Zasięg deklaracji zmiennej
 - o Zasięg lokalny
 - o Zasięg modułowy
 - o Zasięg globalny
 - o Przesłanianie zmiennych
- Modyfikatory zmiennych
 - o Zmienne statyczne
 - o Stałe
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 19. Podstawowe operacje wejścia-wyjścia

- Wyjście programu
 - o Wykorzystanie metody Print
 - o Pisanie do okna śledzenia
 - o Okno komunikatu
- Wprowadzanie danych
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 20. Operatory arytmetyczne

- Pierwszeństwo operatorów
- Operator dodawania
- Operator odejmowania
- Operator mnożenia
- Operatory dzielenia
- Operator MOD
- Operator potęgowania
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 21. Wyrażenia

- Wyrażenia proste
- Operatory porównania
- Operatory logiczne
 - o Operator And
 - o Operator Not

- o Operator Or
- o Operator Xor
- o Operatory Eqv i Imp
- Priorytety operatorów logicznych
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 22. Sterowanie warunkowe

- Instrukcja warunkowa If
 - o Frazy Else i ElseIf
- Instrukcja wyboru Select Case
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 23. Instrukcja pętli Do..Loop

- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 24. Instrukcja pętli For

- Składnia instrukcji For-Next
- Fraza Step
- Pętla z ujemną wartością kroku
- Instrukcja Exit For
- Zagnieżdżone pętle For
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 25. Procedury i funkcje

- Procedury
- Przekazywanie parametrów
- Instrukcja Exit Sub
- Funkcje
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 26. Tablice

- Proste tablice
- Deklaracja Option Base
- Deklarowanie zakresu indeksów
- Tablice wielowymiarowe

- Funkcje LBound i UBound
- Funkcja Array
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 27. Typy definiowane przez użytkownika

- Proste struktury
- Struktury w strukturach - zagnieżdżone definicje struktur
- Struktury nieco bardziej złożone
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 28. Obsługa plików dyskowych

- Proste instrukcje plikowe
 - o Instrukcja Open
 - o Funkcja FreeFile
 - o Instrukcja Close
- Dostęp sekwencyjny
 - o Instrukcja Print #
 - o Instrukcja Input #
 - o Instrukcja Write#
- Pliki o dostępie bezpośrednim
- Pliki o dostępie bajtowym
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 29. Projektowanie aplikacji

- Czym w istocie jest aplikacja
- Anatomia aplikacji
- Opis aplikacji
 - o Identyfikacja niezbędnych funkcji
 - o Wykorzystanie pseudokodu w prototypach
- Wybór systemu bazy danych
 - o Rozwój systemów baz danych
- Projektowanie bazy danych
 - o Jak wygląda baza danych?
 - o Czego powinieneś się wystrzegać
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 30. Tworzenie formularzy

- Formularze tworzą interfejs użytkownika!

- Zasady poprawnego tworzenia formularzy
 - o Przestrzegaj zasady spójności formy
 - o Stosuj te same standardy w całej aplikacji
 - o Umieszczaj przyciski w tych samych miejscach formularzy
 - o Używaj kolorów do rozróżniania hierarchii informacji
 - o Zachowaj czytelną postać formularzy
 - o Unikaj przeładowania formularzy informacją
 - o Zapewnij prostotę wprowadzania informacji
- Co powinny zawierać poszczególne formularze?
- No, to zaczynamy...
- Formularze MDI
- Menu, przyciski i system pomocy
 - o Paski menu głównego w formularzach
- Pasek narzędziowy jako alternatywa dla menu
- A co z systemem pomocy?
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 31. Wykorzystanie sterowników OLE

- "Darmowe" sterowniki rozszerzające
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 32. Wykorzystanie okien komunikatów i pasków przewijania

- Kiedy używać okien komunikatów?
 - o Wyświetlanie informacji dla użytkownika
- Przewijanie obszaru formularzy
 - o Wbudowane paski przewijania
 - o Zastosowanie pasków przewijania do wprowadzania danych
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 33. Sterowniki baz danych

- Przeglądarka tabelaryczna
 - o Konstruowanie przeglądarki
 - o Nadawanie wartości komórkom przeglądarki
 - o Edycja zawartości komórek przeglądarki
- Podstawy dostępu do baz danych
 - o Integralność danych - przetwarzanie transakcyjne
 - o Sterowniki związane
- Programowa obsługa baz danych
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 34. Sprawność aplikacji i jej odporność na błędy

- Jak radzić sobie z błędami
 - Przykładowa obsługa błędów
- Błędy związane z procedurami dostępu do bazy danych
- Dbłość o wrażenie użytkownika
- Techniczne aspekty sprawności aplikacji
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Rozdział 35. Testowanie, usuwanie błędów i dystrybucja aplikacji

- "Odpluskwianie" - co to jest?
- Wykrywanie i błędów
- Rodzaje błędów i ich naprawa
 - Błędy projektowe
 - Błędy kodowania
 - Błędy logiczne
- Lokalizowanie i eliminowanie błędów
 - Wykorzystanie punktów przerwania
 - Praca krokowa
 - Okno śledzenia
 - Wykorzystanie metody Print obiektu Debug
 - Wyrażenia testowe
- Dystrybucja aplikacji
 - Czynności końcowe
 - Program Application Setup Wizard
- Podsumowanie
- Pytania przeglądowe
- Ćwiczenia przeglądowe

Odpowiedzi na pytania przeglądowe

- Rozdział 1
- Rozdział 2
- Rozdział 3
- Rozdział 4
- Rozdział 5
- Rozdział 6
- Rozdział 7
- Rozdział 8
- Rozdział 9
- Rozdział 10
- Rozdział 11
- Rozdział 12
- Rozdział 13
- Rozdział 14
- Rozdział 15
- Rozdział 16

- Rozdział 17
- Rozdział 18
- Rozdział 19
- Rozdział 20
- Rozdział 21
- Rozdział 22
- Rozdział 23
- Rozdział 24
- Rozdział 25
- Rozdział 26
- Rozdział 27
- Rozdział 28
- Rozdział 29
- Rozdział 30
- Rozdział 31
- Rozdział 32
- Rozdział 33
- Rozdział 34
- Rozdział 35

Skorowidz