

Podziękowania (14)

O autorach (15)

O redaktorze merytorycznym (17)

Wprowadzenie (19)

Rozdział 1. Wprowadzenie do języka Visual Basic 2010 (23)

- Programowanie oparte na zdarzeniach (24)
- Instalacja Visual Basic 2010 (25)
- Środowisko programistyczne Visual Basic 2010 (28)
 - o Ustawianie profilu (29)
 - o Menu (29)
 - o Paski narzędzi (30)
- Tworzenie prostej aplikacji (31)
 - o Okna środowiska Visual Studio 2010 (32)
 - o Okno narzędzi (35)
 - o Zmodyfikowana notacja węgierska (39)
 - o Edytor kodu (40)
- Używanie systemu pomocy (43)
- Podsumowanie (43)

Rozdział 2. Platforma .NET (47)

- Zależność Microsoftu od systemu Windows (47)
 - o MSN 1.0 (48)
 - o Wizja .NET (49)
 - o Czy nie przypomina to Javy? (50)
 - o Co dalej? (51)
- Pisanie oprogramowania dla systemu Windows (51)
 - o Klasy platformy .NET (52)
 - o Wykonywanie kodu (53)
- Wspólne środowisko uruchomieniowe (54)
 - o Ładowanie i wykonywanie kodu (55)
 - o Izolacja aplikacji (55)
 - o Bezpieczeństwo (55)
 - o Współdziałanie (56)
 - o Obsługa wyjątków (56)
- Wspólny system typów i specyfikacja wspólnego języka (57)
- Podsumowanie (57)

Rozdział 3. Pisanie programów (61)

- Informacje i dane (61)
 - o Algorytmy (62)
 - o Czym jest język programowania? (63)
- Zmienne (63)
- Komentarze i odstępy (66)

- o Komentarze (66)
 - o Odstępy (68)
- Typy danych (68)
 - o Używanie liczb (68)
 - o Podstawowe operacje matematyczne na liczbach całkowitych (69)
 - o Skrócone operatory matematyczne (71)
 - o Arytmetyka na liczbach zmiennoprzecinkowych (73)
 - o Używanie ciągów znaków (76)
 - o Używanie dat (84)
 - o Zmienne logiczne (90)
- Przechowywanie zmiennych (90)
 - o System dwójkowy (91)
 - o Bity i bajty (91)
 - o Reprezentowanie wartości (92)
 - o Przekształcanie wartości (93)
- Metody (95)
 - o Dlaczego warto używać metod? (95)
 - o Metody z tego rozdziału (96)
 - o Tworzenie metod (99)
 - o Nazwy metod (102)
 - o Zasięg (103)
- Podsumowanie (105)

Rozdział 4. Sterowanie przebiegiem programu (109)

- Podejmowanie decyzji (109)
- Instrukcja If (110)
 - o Instrukcja Else (112)
 - o Obsługa wielu alternatyw za pomocą instrukcji ElseIf (113)
 - o Zagnieżdżone instrukcje If (114)
 - o Jednowierszowe instrukcje If (114)
 - o Operatory porównania (114)
 - o Porównywanie ciągów znaków (124)
- Wyrażenie Select Case (125)
 - o Używanie wyrażenia Select Case bez uwzględniania wielkości liter (129)
 - o Warunki z wieloma wartościami (132)
 - o Wyrażenie Case Else (133)
 - o Używanie różnych typów danych w wyrażeniach Select Case (134)
- Pętle (134)
 - o Pętla For ... Next (134)
 - o Pętla Do ... Loop (140)
 - o Pętle zagnieżdżone (145)
 - o Wczesne wychodzenie z pętli (147)
 - o Pętle nieskończone (149)
- Podsumowanie (150)

Rozdział 5. Struktury danych (153)

- Wprowadzenie do korzystania z tablic (153)
 - o Definiowanie i używanie tablic (153)

- o Używanie pętli For Each ... Next (156)
 - o Przekazywanie tablic jako parametrów (159)
 - o Sortowanie tablic (161)
 - o Przechodzenie w odwrotnym kierunku (162)
 - o Inicjowanie tablicy (163)
- Wyliczenia (165)
 - o Używanie wyliczeń (165)
 - o Określanie stanu (168)
 - o Ustawianie niepoprawnych wartości (170)
- Stałe (171)
 - o Używanie stałych (171)
 - o Stałe różnych typów (173)
- Struktury (174)
 - o Tworzenie struktur (174)
 - o Dodawanie właściwości do struktur (177)
- Tablice ArrayList (178)
 - o Używanie klasy ArrayList (178)
 - o Usuwanie elementów z listy ArrayList (182)
 - o Wyświetlanie elementów tablic ArrayList (185)
- Używanie kolekcji (186)
 - o Tworzenie kolekcji CustomerCollection (187)
 - o Dodawanie właściwości Item (188)
- Wyszukiwanie elementów za pomocą kolekcji Hashtable (190)
 - o Używanie kolekcji Hashtable (190)
 - o Usuwanie elementów - metody Remove, RemoveAt i Clear (193)
 - o Wrażliwość na wielkość znaków (195)
- Zaawansowane techniki manipulacji tablicami (197)
 - o Tablice dynamiczne (197)
 - o Słowo kluczowe Preserve (199)
- Podsumowanie (200)

Rozdział 6. Język XAML (203)

- Czym jest XAML? (203)
- Składnia języka XAML (205)
- Technologia WPF (208)
 - o Tworzenie bogatych interfejsów użytkownika w aplikacjach WPF (208)
 - o Używanie standardowych kontrolki technologii WPF (214)
 - o Podłączanie zdarzeń (218)
- Podsumowanie (222)

Rozdział 7. Tworzenie aplikacji dla systemu Windows (225)

- Reagowanie na zdarzenia (225)
 - o Ustawianie zdarzeń przycisku (226)
- Tworzenie prostych aplikacji (233)
 - o Tworzenie formularza (233)
- Zliczanie liter (236)
- Zliczanie słów (239)
- Bardziej złożone aplikacje (244)

- o Aplikacja do edycji tekstu (245)
- Tworzenie paska narzędzi (246)
- Tworzenie paska stanu (250)
- Tworzenie pola edycji (252)
- Usuwanie zawartości pola edycji (254)
- Obsługa działania przycisków paska narzędzi (256)
- Używanie wielu formularzy (262)
 - o Okno z informacjami o programie (262)
- Podsumowanie (265)

Rozdział 8. Okna dialogowe (269)

- Okno komunikatu (269)
 - o Ikony okna komunikatu (270)
 - o Przyciski okna komunikatu (271)
 - o Ustawianie przycisku domyślnego (271)
 - o Inne opcje (271)
 - o Składnia metody Show (271)
 - o Przykładowe okna komunikatu (273)
- Kontrolka OpenFileDialog (276)
 - o Kontrolka OpenFileDialog (277)
 - o Właściwości kontrolki OpenFileDialog (277)
 - o Metody kontrolki OpenFileDialog (279)
 - o Używanie kontrolki OpenFileDialog (279)
- Kontrolka SaveFileDialog (283)
 - o Właściwości kontrolki SaveFileDialog (284)
 - o Metody kontrolki SaveFileDialog (285)
 - o Używanie kontrolki SaveFileDialog (285)
- Kontrolka FontDialog (288)
 - o Właściwości kontrolki FontDialog (288)
 - o Metody kontrolki FontDialog (288)
 - o Używanie kontrolki FontDialog (288)
- Kontrolka ColorDialog (291)
 - o Właściwości kontrolki ColorDialog (292)
 - o Używanie kontrolki ColorDialog (293)
- Kontrolka PrintDialog (294)
 - o Właściwości kontrolki PrintDialog (295)
 - o Używanie kontrolki PrintDialog (296)
 - o Klasa PrintDocument (296)
 - o Drukowanie dokumentu (296)
- Kontrolka FolderBrowserDialog (303)
 - o Właściwości kontrolki FolderBrowserDialog (303)
 - o Używanie kontrolki FolderBrowserDialog (304)
- Podsumowanie (306)

Rozdział 9. Tworzenie menu (309)

- Właściwości menu (309)
 - o Rysunki (310)
 - o Klawisze dostępu (310)

- o Klawisze skrótu (310)
 - o Znacznik wyboru (310)
 - o Okno właściwości (311)
- Tworzenie menu (312)
 - o Projektowanie menu (312)
 - o Dodawanie pasków narzędzi i kontrolek (314)
 - o Kod obsługujący menu (316)
 - o Dodawanie kodu obsługującego menu Widok oraz paski narzędzi (320)
 - o Testowanie kodu (321)
- Menu kontekstowe (324)
 - o Tworzenie menu kontekstowego (324)
 - o Włączanie i wyłączanie opcji menu oraz przycisków paska narzędzi (327)
- Podsumowanie (331)

Rozdział 10. Debugowanie i obsługa błędów (333)

- Główne rodzaje błędów (334)
 - o Błędy składni (334)
 - o Błędy wykonania (337)
 - o Błędy logiczne (338)
- Debugowanie (339)
 - o Tworzenie przykładowego programu (339)
 - o Ustawianie punktów przerwania (355)
 - o Debugowanie za pomocą okien Watch i QuickWatch (362)
 - o Używanie okna Autos (364)
 - o Używanie okna Locals (364)
- Obsługa błędów (366)
 - o Używanie ustrukturalizowanej obsługi błędów (367)
- Podsumowanie (369)

Rozdział 11. Tworzenie obiektów (373)

- Wprowadzenie do podejścia obiektowego (373)
 - o Hermetyzacja (375)
 - o Metody i właściwości (375)
 - o Zdarzenia (375)
 - o Widoczność (376)
 - o Czym jest klasa? (377)
- Tworzenie klas (377)
- Powtórne wykorzystanie kodu (378)
- Projektowanie klasy (379)
 - o Stan (380)
 - o Działanie (380)
 - o Zapisywanie stanu (381)
 - o Prawdziwe właściwości (383)
 - o Właściwości do odczytu i zapisu (386)
 - o Metoda IsMoving (389)
- Konstruktory (391)
- Dziedziczenie (393)
 - o Dodawanie nowych metod i właściwości (394)

- o Dodawanie metody GetPowerToWeightRatio (397)
 - o Zmiana ustawień domyślnych (398)
 - o Polimorfizm - trudne słowo, łatwe pojęcie (400)
 - o Przesłanianie innych metod (401)
 - o Dziedziczenie po klasie Object (403)
- Obiekty i struktury (403)
- Klasy platformy .NET (404)
 - o Przestrzeń nazw (404)
 - o Instrukcja Imports (406)
 - o Tworzenie własnych przestrzeni nazw (407)
 - o Dziedziczenie na platformie .NET (410)
- Podsumowanie (411)

Rozdział 12. Zaawansowane techniki programowania obiektowego (413)

- Tworzenie przeglądarki ulubionych stron internetowych (413)
 - o Skróty internetowe i adresy ulubionych stron (414)
 - o Używanie klas (416)
 - o Przeglądanie skrótów do ulubionych stron (422)
 - o Otwieranie stron (429)
- Inna wersja przeglądarki ulubionych (431)
 - o Dostęp do ulubionych stron za pomocą zasobnika (431)
 - o Wyświetlanie listy ulubionych stron (433)
- Używanie współdzielonych właściwości i metod (436)
 - o Używanie procedur współdzielonych (437)
 - o Używanie metod współdzielonych (441)
- Programowanie obiektowe i zarządzanie pamięcią (442)
 - o Przywracanie pamięci (444)
 - o Zwalnianie zasobów (444)
 - o Defragmentacja i kompaktowanie (445)
- Podsumowanie (446)

Rozdział 13. Tworzenie bibliotek klas (449)

- Biblioteki klas (450)
 - o Tworzenie biblioteki klas (450)
 - o Tworzenie biblioteki klas dla projektu Favorites Viewer (452)
 - o Aplikacje wielowarstwowe (455)
- Używanie silnych nazw (456)
 - o Podpisywanie podzespółów (457)
 - o Wersje podzespołu (459)
- Rejestrowanie podzespółów (460)
 - o Narzędzie Gacutil (460)
 - o Dlaczego utworzonego podzespołu nie widać w oknie dialogowym References? (461)
- Projektowanie bibliotek klas (461)
- Używanie gotowych bibliotek klas (462)
- Podglądanie klas za pomocą przeglądarki obiektów (463)
- Podsumowanie (464)

Rozdział 14. Tworzenie własnych kontrolki formularzy Windows (467)

- Kontrolki formularzy Windows (468)
- Tworzenie i testowanie kontrolki użytkownika (468)
- Udostępnianie właściwości kontrolki użytkownika (472)
 - o Dodawanie właściwości (472)
 - o Udostępnianie metod kontrolki użytkownika (474)
 - o Udostępnianie zdarzeń kontrolki użytkownika (475)
- Etap projektowania a czas wykonywania programu (479)
- Tworzenie kontrolki CommandLink (481)
 - o Tworzenie kontrolki CommandLink (482)
 - o Używanie kontrolki CommandLink (490)
- Podsumowanie (493)

Rozdział 15. Dostęp do baz danych (495)

- Czym są bazy danych? (496)
 - o Obiekty bazodanowe Microsoft Access (496)
 - o Tabele (496)
 - o Kwerendy (497)
- Instrukcja SELECT języka SQL (497)
- Kwerendy w bazie danych Access (499)
- Komponenty dostępu do danych (503)
 - o DataSet (503)
 - o DataGridView (504)
 - o BindingSource (504)
 - o BindingNavigator (504)
 - o TableAdapter (504)
- Wiązanie danych (505)
- Podsumowanie (511)

Rozdział 16. Programowanie baz danych przy użyciu SQL Server i ADO.NET (515)

- ADO.NET (517)
 - o Przestrzenie nazw ADO.NET (517)
 - o Klasa SqlConnection (518)
 - o Klasa SqlCommand (520)
 - o Klasa SqlDataAdapter (522)
 - o Klasa DataSet (526)
 - o Klasa DataView (527)
- Klasy ADO.NET w praktyce (529)
 - o Przykład zastosowania obiektu DataSet (530)
- Wiązanie danych (538)
 - o Obiekty BindingContext i CurrencyManager (538)
 - o Wiązanie kontrolki (539)
- Podsumowanie (567)

Rozdział 17. Witryny w technologii Dynamic Data (571)

- Tworzenie witryny typu Dynamic Data Linq to SQL (571)

- o Zmienianie projektu witryn typu Dynamic Data (577)
- Podsumowanie (583)

Rozdział 18. ASP.NET (585)

- Architektura typu uproszczony klient (586)
- Formularze WWW a formularze Windows (587)
 - o Zalety formularzy Windows (587)
 - o Zalety formularzy WWW (587)
- Aplikacje sieciowe - podstawowe elementy (588)
 - o Serwery WWW (588)
 - o Przeglądarki (588)
 - o Hipertekstowy język znaczników (588)
 - o Język JavaScript (589)
 - o Kaskadowe arkusze stylów (CSS) (589)
- Technologia Active Server Pages (589)
 - o Zalety (590)
 - o Specjalne pliki witryn internetowych (590)
 - o Tworzenie aplikacji (590)
 - o Kontrolki - okno narzędzi (591)
- Tworzenie witryn (591)
 - o Tworzenie formularzy WWW oraz przetwarzanie po stronie klienta i po stronie serwera (591)
 - o Lokalizacje witryn internetowych w środowisku Visual Studio 2010 (597)
 - o Przekazywanie danych i sprawdzanie ich poprawności (599)
 - o Projektowanie wyglądu i stylu witryny (604)
 - o Używanie kontrolki GridView do tworzenia formularzy WWW sterowanych danymi (609)
- Podsumowanie (614)

Rozdział 19. Visual Basic 2010 i XML (619)

- Wprowadzenie do XML (619)
 - o Jak wygląda język XML? (620)
 - o XML dla osób poznających Visual Basic (622)
 - o Reguły (623)
- Książka adresowa (623)
 - o Tworzenie projektu (623)
 - o Klasa SerializableData (624)
 - o Wczytywanie plików XML (630)
 - o Modyfikowanie danych (633)
 - o Wysyłanie poczty elektronicznej (634)
 - o Tworzenie listy adresów (635)
 - o Pomijanie wybranych składowych (639)
 - o Wczytywanie danych adresowych (641)
 - o Dodawanie nowych adresów (642)
 - o Poruszanie się po danych (644)
 - o Usuwanie adresów (646)
- Integracja z książką adresową (648)
 - o Zasady integracji (648)

- o Wczytywanie książki adresowej w innej aplikacji (650)
- Podsumowanie (655)

Rozdział 20. Wdrażanie aplikacji (657)

- Czym jest wdrażanie? (657)
 - o Wdrażanie typu ClickOnce (658)
 - o Wdrażanie typu XCOPY (663)
- Tworzenie aplikacji instalacyjnych przy użyciu Visual Studio 2010 (663)
- Edytor interfejsu użytkownika (667)
- Wdrażanie innych rozwiązań (670)
 - o Podzespoły prywatne (671)
 - o Podzespoły współdzielone (671)
 - o Wdrażanie aplikacji dla komputerów stacjonarnych (672)
 - o Wdrażanie aplikacji sieciowych (672)
 - o Wdrażanie usług WWW (673)
 - o Przydatne narzędzia (673)

Podsumowanie (674)

Dodatek A: Rozwiązania ćwiczeń (677)

Dodatek B: Co dalej? (691)

Skorowidz (697)