

 普通高等教育计算机规划教材

C#程序设计教程

刘 军 刘瑞新 主编
朱 立 张治斌 张 凡 等编著



提供电子教案

下载网址 <http://www.cmpedu.com>



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

普通高等教育计算机规划教材

C#程序设计教程

刘军 刘瑞新 主编

朱立 张治斌 张凡 等编著

机械工业出版社

本书以 Visual Studio 2008/2005 为开发平台,以 C#为开发语言,面向无程序设计基础的读者,采用“任务驱动”方式,全面细致地介绍了 C#程序设计语言的基础知识、特点和具体应用。本书将面向对象的思想贯穿于整个教材,不仅在讲述内容上详细介绍了面向对象的相关概念及编程技巧,而且在所有例题、习题及上机实训中采用“任务驱动”的方式,强调使用面向对象的程序设计方法实现程序功能。强调程序功能由类及其属性、方法等实现。本书共分为 12 章,主要包括 C#语法基础,流程控制语句与控件,面向对象程序设计方法,数组、结构与集合,接口、委托和事件,泛型,异常处理、程序调试和文件操作,数据库操作,LINQ to SQL 数据库操作等内容。

本书适合作为高等学校、软件学院、职业院校的计算机及相关专业的教材,也适用于从事软件开发和应用的人员参考。

需要本书配套电子课件的教师可登录 www.cmpedu.com 免费注册、审核通过后下载,或联系编辑索取(QQ: 1239258369, 电话: 010-88379739)。

图书在版编目(CIP)数据

C#程序设计教程 / 刘军, 刘瑞新主编. —北京: 机械工业出版社, 2012.4

普通高等教育计算机规划教材

ISBN 978-7-111-38149-5

I. ①C… II. ①刘…②刘… III. ①C 语言—程序设计—高等学校—教材

IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 078185 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 郝建伟 和庆娣

责任印制: 乔 宇

三河市宏达印刷有限公司印刷

2012 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·19 印张·470 千字

0001—3000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-38149-5

定价: 39.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心: (010) 88361066

门户网: <http://www.cmpbook.com>

销售一部: (010) 68326294

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售二部: (010) 88379649

读者购书热线: (010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

出版说明

信息技术是当今世界发展最快、渗透性最强、应用最广的关键技术，是推动经济增长和知识传播的重要引擎。在我国，随着国家信息化发展战略的贯彻实施，信息化建设已进入了全方位、多层次推进应用的新阶段。现在，掌握计算机技术已成为 21 世纪人才应具备的基础素质之一。

为了进一步推动计算机技术的发展，满足计算机学科教育的需求，机械工业出版社聘请了全国多所高等院校的一线教师，进行了充分的调研和讨论，针对计算机相关课程的特点，总结教学中的实践经验，组织出版了这套“普通高等教育计算机规划教材”。

本套教材具有以下特点：

- 1) 反映计算机技术领域的新发展和新应用。
- 2) 为了体现建设“立体化”精品教材的宗旨，本套教材为主干课程配备了电子教案、学习与上机指导、习题解答、多媒体光盘、课程设计和毕业设计指导等内容。
- 3) 针对多数学生的学习特点，采用通俗易懂的方法讲解知识，逻辑性强、层次分明、叙述准确而精炼、图文并茂，使学生可以快速掌握，学以致用。
- 4) 符合高等院校各专业人才的培养目标及课程体系的设置，注重培养学生的应用能力，强调知识、能力与素质的综合训练。
- 5) 注重教材的实用性、通用性，适合各类高等院校、高等职业学校及相关院校的教学，也可作为各类培训班和自学用书。

希望计算机教育界的专家和老师能提出宝贵的意见和建议。衷心感谢计算机教育工作者和广大读者的支持与帮助！

机械工业出版社

前言

Visual C#是微软公司 Visual Studio 开发平台中提供的完全面向对象的编程语言。利用这种面向对象的、可视化的编程技术,结合事件驱动的设计,将使程序设计变得轻松快捷。因此,它在国内外各个领域得到了广泛的应用。本书结合大量易于理解的实例,面向无编程基础的读者逐步学习 Visual C#程序设计的整个过程。在叙述上以深入浅出的语言结合直观的图示、示例,使读者能够较轻松地理解面向对象编程的基本概念与思想,容易上手,于不知不觉之中掌握 Visual C#编程的方法和技巧。

本书将面向对象的思想贯穿于整个教材,不仅在讲述内容上详细介绍了面向对象的相关概念及编程技巧,而且在所有例题、习题及上机实训中采用“任务驱动”的方式,强调使用面向对象的程序设计方法实现程序功能。强调程序功能由类及其属性、方法等实现,窗体中控件仅组成用户操作界面的“松耦合”程序设计方式(二层架构设计方式)。本书共分为 12 章,主要包括 C#语法基础,流程控制语句与控件,面向对象程序设计方法,数组、结构与集合,接口、委托和事件,泛型,异常处理、程序调试和文件操作,数据库操作,LINQ to SQL 数据库操作等内容。

作者讲授程序设计语言多年并参加过许多实际应用系统的开发,有丰富的教学经验和实践经验。在教材的处理上,以面向对象的程序设计作为主线,以相关的 C#控件作为辅助,通过学习本书,学生不但学会了面向对象程序设计的基本知识、设计思想和方法,还能很容易地过渡到其他语言的学习与使用上。

考虑到初学程序设计的学生往往会出现“上课听得懂,课后不会做”的现象。为方便学生上机练习和教师组织编程训练,还编写了配套辅助教材《C#程序设计教程上机实训与习题解答》对本书中的习题做了详细解答,同时每章还有一个综合性的上机实训。此外,考虑到在 Windows 应用程序开发中报表的重要地位,专门在辅助教材中增加了一章用来介绍使用 C#操作 Excel 文件的相关技术及使用 Excel 生成报表的编程实例。为了便于教学,老师可从机械工业出版社的教材网 <http://www.cmpedu.com> 下载本书配套教学课件。

本书由刘军、刘瑞新主编,朱立、张治斌、张凡等编著,其中刘军编写第 1、2、12 章,张凡编写第 3 章,刘瑞新编写第 4 章的 4.1~4.5 节,臧顺娟、刘克纯、崔瑛瑛、孙洪玲、徐维维、翟丽娟、缪丽丽、丁新建、骆秋容编写第 4 章的 4.6 节,朱立编写第 5、6 章,李季编写第 7 章,马德龙编写第 8 章的 8.1~8.4 节,岳香菊、彭守旺、庄建新、岳爱英、张国胜、丁新旺、巩义云、李美嫦、胡峰、赵俊杰、李建彬编写第 8 章的 8.5 节,张治斌编写第 9 章的 9.1、9.2 节和第 10 章,王江新编写第 9 章的 9.3、9.4 节和第 11 章,全书由刘瑞新教授统编定稿。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处难免,敬请广大读者指正。

编 者

教学建议

教 学 内 容	教 学 要 求	课 时
第 1 章 Visual Studio 集成开发环境	了解 Visual Studio 集成开发环境中各窗口的作用及使用方法 了解在 Visual Studio 环境中使用帮助系统的方法 掌握创建简单 Windows 应用程序的基本步骤	2
第 2 章 C#语法基础	了解 C#变量的命名规范及声明变量的语法 掌握 C#常用数据类型及类型转换（显式转换和隐式转换）方法 掌握 C#常用运算符及表达式 熟练掌握 C#常用数据处理方法（时间日期方法、数学方法、随机方法和字符串方法）	4
第 3 章 流程控制语句 与控件	熟练掌握顺序结构、选择结构和循环结构程序设计方法 熟练掌握常用控件的属性、事件和方法，能熟练使用流程控制语句配合常用控件设计简单的 Windows 应用程序 理解控件类及动态创建和使用控件的方法 熟练掌握常用键盘鼠标事件的相关概念	8
第 4 章 面向对象的 程序设计方法	理解面向对象程序设计的概念，理解类、对象的概念及二者之间的关系 熟练掌握创建类文件、类库及声明类成员的方法 理解类的静态成员、方法的重载及参数传递方式 理解类的构造与析构函数及其作用 熟练掌握在应用程序中使用自定义类的方法 了解类的继承与多态性	6
第 5 章 数组、结构与 集合	熟练掌握一维数组、二维数组的声明、赋值及使用方法 掌握控件数组的声明及使用方法 熟练掌握结构与结构数组的声明、赋值和使用方法 了解枚举的基本概念 熟练掌握 ArrayList 集合与 Hashtable 集合的概念、声明、赋值及使用方法，注意对比它们与数组的区别	4
第 6 章 接口、委托和 事件	理解接口、委托的概念、声明及使用方法 理解事件的概念及创建和使用自定义事件的方法 理解事件与委托之间的关系 了解控件的预定义事件	2
第 7 章 泛型	了解泛型的概念 掌握泛型的声明及使用方法 掌握 List<T>和 Dictionary<K,V>泛型集合的声明及使用方法 了解泛型方法和泛型接口的概念	2
第 8 章 异常处理、程序 调试和文件操作	了解 C#应用程序中异常处理的概念及作用 熟练掌握结构化异常处理语句的使用方法 理解应用程序调试相关的常用窗口，能熟练使用“分步执行”和“程序断点”设置 熟练掌握 File 类的常用方法和属性，能使用 File 类成员实现常规文件操作 理解流的概念 熟练掌握 FileStream 的概念及使用方法 熟练掌握对文本文件的读写操作	4

(续)

教 学 内 容	教 学 要 求	课 时
第 9 章 数据绑定 和数据访问控件	理解数据绑定的概念，理解简单绑定和复杂绑定的概念及区别 熟练使用常用数据绑定控件 掌握 BindingSource 和 BindingNavigator 控件的属性设置及使用方 法 熟练掌握 DataGridView 控件的外观设置、数据源设置，并能熟练 使用 DataGridView 控件显示数据库数据	4
第 10 章 使用 ADO.NET 访问数据库	理解 ADO.NET 的概念及其包含的常用对象 熟练掌握 Connection、Command、DataReader、DataAdapter 及 DataTable 等对象的创建和使用方法，能熟练使用这些对象实现对数 据库记录的增、删、改、查等操作	8
第 11 章 使用 DataSet 访问数据库	理解 DataSet 提供的离线数据库操作的概念及工作过程 熟练掌握 DataSet 中常用对象、属性和方法，能熟练使用 DataSet 实现对数据库记录的增、删、改、查等操作	8
第 12 章 LINQ to SQL 数据库操作	理解 LINQ 的基本概念及构成 理解对象初始化器、匿名类型、扩展方法和 Lambda 表达式的概念 及使用方法 熟练掌握常用的 LINQ 查询表达式和常用查询方法 掌握 O/R 设计器的使用方法及 DBML 文件的结构 熟练掌握使用 Linq to SQL 实现数据库记录的增、删、改、查等操 作	(选学 6)
综合练习	数据库应用系统设计	20 (1 周)
总学时		72

说明：

① 建议所有教学内容均在机房进行，采用“边讲边练”、“任务驱动”的教学模式。

② 建议每次课后选择习题中的部分题目作为课外作业；每章结束后，以课外作业的形式安排学生完成本书配套教材《C#程序设计教程上机实训与习题解答》中的实训项目。任课教师可根据学生完成情况给予讲评，对普遍出现的问题给予集中解答。

③ 课程结束时安排 1 周的“综合练习”，以巩固所学知识，提高学生分析问题和解决问题的能力。

④ 本课程建议教学时数为 72~78 学时（包括 1 周综合练习），任课教师可根据实际情况酌情增减或有选择地讲解部分章节的内容。

目 录

出版说明

前言

教学建议

第1章 Visual Studio 集成开发环境 1

1.1 Visual Studio 的项目管理 1

1.1.1 Visual Studio 的初始设置 1

1.1.2 新建和打开项目 2

1.1.3 集成开发环境中的主要子窗口 3

1.2 Visual Studio 的帮助系统 6

1.2.1 动态帮助 6

1.2.2 智能感知 7

1.2.3 MSDN Library 帮助系统 8

1.2.4 通过 Internet 获取帮助 10

1.3 创建简单 Windows 应用程序的

基本步骤 11

1.3.1 设计要求及设计方法分析 11

1.3.2 创建应用程序项目 11

1.3.3 设计应用程序界面 11

1.3.4 设置对象属性 12

1.3.5 编写程序代码 13

1.3.6 运行和调试程序 14

1.4 习题 14

第2章 C#语法基础 15

2.1 C#变量 15

2.1.1 变量的命名规范 15

2.1.2 声明变量 16

2.1.3 给变量赋值 16

2.1.4 变量的作用域 17

2.2 数据类型及类型转换 18

2.2.1 数值类型 18

2.2.2 字符类型 19

2.2.3 布尔类型和对象类型 20

2.2.4 数据类型转换 20

2.3 运算符与表达式 22

2.3.1 运算符与表达式类型 22

2.3.2 运算符的优先级与结合性 27

2.4 C#常用方法与属性 28

2.4.1 日期时间类常用方法与属性 28

2.4.2 常用数学方法与属性 29

2.4.3 常用字符串方法与属性 30

2.4.4 随机方法 30

2.5 习题 31

第3章 流程控制语句与控件 33

3.1 流程控制语句 33

3.1.1 选择结构 33

3.1.2 循环结构 39

3.2 常用控件 43

3.2.1 基本控件 43

3.2.2 选择类控件 45

3.2.3 图片框与图片列表框控件 50

3.2.4 焦点与 Tab 键顺序 51

3.3 使用控件类创建动态控件 52

3.3.1 控件类的实例化 52

3.3.2 控件对象的事件委托 53

3.3.3 使用动态控件 53

3.3.4 访问动态控件的属性 53

3.4 键盘鼠标事件 55

3.4.1 常用键盘事件 55

3.4.2 常用鼠标事件 60

3.5 习题 63

第4章 面向对象的程序设计方法 66

4.1 面向对象程序设计的概念 66

4.1.1 面向对象与传统编程方法的不同 66

4.1.2 类和对象 67

4.1.3 类成员的基本概念 69

4.2 创建自定义类 70

4.2.1 创建类 70

4.2.2 类的方法与重载 72

4.2.3 方法参数的传递方式	74	6.3.2 定义和使用事件	135
4.2.4 构造函数与析构函数	75	6.3.3 事件的参数	138
4.2.5 类的静态成员	77	6.3.4 了解控件的预定义事件	140
4.3 在应用程序中使用自定义类	78	6.4 习题	141
4.3.1 声明和访问类的对象	78	第7章 泛型	143
4.3.2 向项目中添加类项和类库	80	7.1 泛型的概念	143
4.4 类的继承	85	7.1.1 泛型的特点	143
4.4.1 基类和派生类	85	7.1.2 泛型类的声明和使用	144
4.4.2 使用类关系图	89	7.2 泛型集合	147
4.5 多态性	90	7.2.1 List<T>泛型集合类	147
4.5.1 虚方法	90	7.2.2 Dictionary<K,V>泛型集合类	150
4.5.2 抽象类与抽象方法	93	7.3 泛型方法和泛型接口	157
4.6 习题	94	7.3.1 泛型方法	157
第5章 数组、结构与集合	97	7.3.2 泛型接口	159
5.1 数组	97	7.3.3 自定义泛型接口	162
5.1.1 声明和访问数组	97	7.4 习题	162
5.1.2 Array 类	102	第8章 异常处理、程序调试和文件 操作	165
5.2 控件数组	104	8.1 异常处理	165
5.2.1 创建控件数组	104	8.1.1 使用 try...catch...finally 语句 捕获和处理异常	165
5.2.2 使用控件数组	106	8.1.2 抛出异常和常用异常类	168
5.3 自定义数据类型	108	8.1.3 用户自定义异常	171
5.3.1 结构类型	108	8.2 应用程序调试	172
5.3.2 结构数组应用示例	110	8.2.1 程序错误的分类	172
5.3.3 枚举类型	113	8.2.2 常用调试窗口	173
5.4 集合类	114	8.2.3 程序断点和分步执行	174
5.4.1 ArrayList 集合	114	8.3 文件操作类	176
5.4.2 Hashtable 集合	117	8.3.1 File 类	176
5.5 习题	122	8.3.2 Directory 类	177
第6章 接口、委托和事件	126	8.3.3 DriveInfo 类	178
6.1 接口	126	8.4 数据流	179
6.1.1 接口的声明和实现	126	8.4.1 流的操作	180
6.1.2 多接口继承	129	8.4.2 文件流	180
6.1.3 接口与抽象类的区别	130	8.4.3 文本文件的读写操作	183
6.2 委托	130	8.5 习题	186
6.2.1 委托的声明	131	第9章 数据绑定和数据访问控件	189
6.2.2 委托的实例化和调用	131	9.1 数据绑定	189
6.2.3 将多个方法关联到委托	132	9.1.1 数据绑定的概念	189
6.3 事件	134		
6.3.1 关于事件的几个概念	134		

9.1.2 简单绑定和复杂绑定	190	10.5.2 DataAdapter 对象和 DataTable 对象	232
9.2 BindingSource 和 BindingNavigator 控件	191	10.6 习题	235
9.2.1 使用 BindingSource 控件	191	第 11 章 使用 DataSet 访问数据库	238
9.2.2 使用 DataView 对象	195	11.1 DataSet 概述	238
9.2.3 使用 BindingNavigator 控件	195	11.1.1 DataSet 与 DataAdapter	238
9.3 DataGridView 控件	196	11.1.2 DataSet 的组成	238
9.3.1 DataGridView 控件概述	196	11.1.3 DataSet 中的对象、属性和 方法	239
9.3.2 设置 DataGridView 控件的 外观	198	11.2 使用 DataSet 访问数据库	241
9.3.3 使用 DataGridView 控件	199	11.2.1 创建 DataSet	241
9.4 习题	204	11.2.2 填充 DataSet	241
第 10 章 使用 ADO.NET 访问 数据库	207	11.2.3 多结果集填充	244
10.1 ADO.NET 和通用数据库 接口	207	11.2.4 添加新记录	245
10.1.1 ADO.NET 概述	207	11.2.5 修改记录	246
10.1.2 通用数据库接口	207	11.2.6 删除记录	247
10.1.3 ADO.NET 的数据模型	209	11.3 习题	265
10.1.4 ADO.NET 中的常用对象	209	第 12 章 LINQ to SQL 数据库 操作	266
10.2 数据库连接对象 (Connection)	210	12.1 LINQ 的概念	266
10.2.1 Connection 对象概述	210	12.1.1 LINQ 的构成	266
10.2.2 创建 Connection 对象	211	12.1.2 与 LINQ 相关的几个概念	267
10.2.3 Connection 对象的属性和 方法	211	12.2 使用 LINQ 查询	275
10.2.4 数据库的连接字符串	213	12.2.1 使用 LINQ 查询表达式	275
10.3 数据库命令对象 (Command)	214	12.2.2 使用 LINQ 方法	278
10.3.1 创建 Command 对象	216	12.3 对象关系模型与 O/R 设计器	279
10.3.2 Command 对象的属性和 方法	217	12.3.1 了解对象关系模型	279
10.4 数据读取对象 (DataReader)	221	12.3.2 使用 O/R 设计器	280
10.4.1 DataReader 对象的常用属性及 方法	221	12.3.3 了解 DBML 文件	284
10.4.2 使用 DataReader 对象	222	12.4 使用 LINQ to SQL 操作 数据库	284
10.5 数据适配器对象 (DataAdapter)	232	12.4.1 查询数据库记录	285
10.5.1 DataAdapter 对象概述	232	12.4.2 插入新记录	289
		12.4.3 修改记录	290
		12.4.4 删除记录	290
		12.4.5 使用 LINQ to SQL 直接执行 SQL 语句	291
		12.5 习题	292
		参考文献	294

第1章 Visual Studio 集成开发环境

Visual Studio 是美国微软公司推出的一套完整的应用程序开发工具集。在 Visual Studio 所支持的众多程序设计语言中，C#和 Visual Basic 是最主要的两种。本书以 Visual Studio 2008 为背景介绍使用 C#语言进行 Windows 应用程序设计的基本技术，但所述概念及演练、习题等除特别声明外均可兼容 Visual Studio 2005 甚至更早的版本。

Visual Studio 2008 内置 .NET Framework 版本为 3.5，同时提供对 .NET Framework 2.0、3.0 的支持。Visual Studio 可用于 Windows 应用程序、ASP.NET Web 应用程序、XML Web Services 和移动应用程序的开发，它将程序设计中需要的各个环节（界面设计、程序设计、运行、调试和部署应用程序等）集成在同一个窗口中，极大地方便了开发人员的设计工作。通常将这种集多种功能于一身的开发平台称为集成开发环境（IDE）。

1.1 Visual Studio 的项目管理

在 Visual Studio 开发环境中，所有的程序均属于一个“项目”（Windows 应用程序）或“网站”（ASP.NET 应用程序），其中通常包括了窗体文件、类文件和其他一些与程序相关的文件，所以项目管理是在 Visual Studio 集成开发环境中进行 Windows 应用程序设计工作的基础。

1.1.1 Visual Studio 的初始设置

初次运行 Visual Studio 时系统将显示图 1-1 所示的“选择默认环境设置”对话框，要求进行开发环境的初始配置。选择不同的项目会导致 Visual Studio 的菜单命令、工具箱等具有不同的内容。使用 C#语言进行 Windows 应用程序开发，应在“选择默认环境设置”列表中选择“Visual C#开发设置”后单击“启动 Visual Studio”按钮进入开发环境。

如果在使用的过程中想改变默认环境设置，可以在 Visual Studio 主界面中执行“工具”菜单下的“导入和导出设置”命令，通过图 1-2 所示的“导入和导出设置向导”对话框对当前设置进行必要的修改。在对话框中，选择“重置所有设置”单选按钮，单击“下一步”按钮，在图 1-3 所示的“保存当前设置”对话框中选择“否，仅重置设置，从而覆盖我的当前设置”单选按钮，单击“下一步”按钮。如果选择“是，保存我的当前设置”单选按钮，并指定文件名称和保存位置，可将当前配置保存在指定文件中，以备将来再次使用时导入。

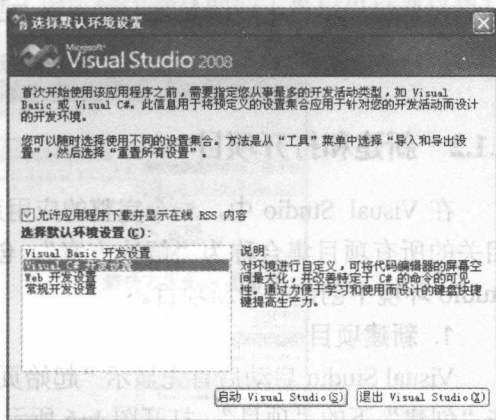


图1-1 “选择默认环境设置”对话框

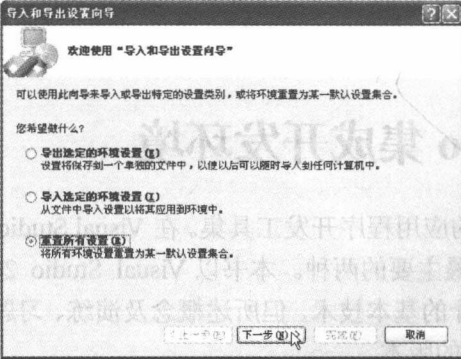


图1-2 “导入和导出设置向导”对话框

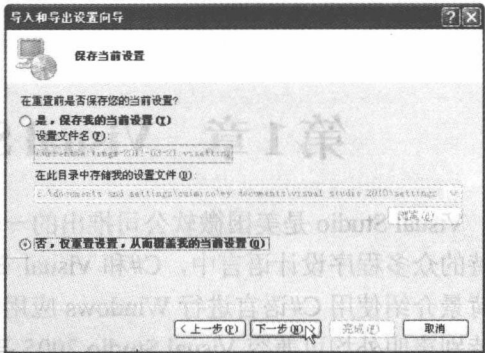


图1-3 是否保存当前设置

在图 1-4 所示的对话框中，选择新的环境设置（如 Web 开发），单击“完成”按钮。

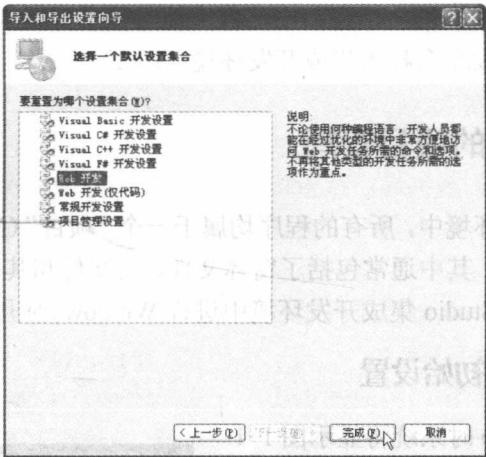


图1-4 选择新的开发环境

1.1.2 新建和打开项目

在 Visual Studio 中，一个完整的应用系统可能会包含在若干个“项目”中，与应用系统相关的所有项目集合称为“解决方案”。创建一个 Windows 应用程序，首先需要在 Visual Studio 环境中创建一个新项目。

1. 新建项目

Visual Studio 启动后首先显示“起始页”的内容，如图 1-5 所示在“最近的项目”栏中单击“创建”下的“项目”，打开图 1-6 所示的“新建项目”对话框，选择“Visual C#”模板下的“Windows 窗体应用程序”，选择使用的 .NET Framework 版本（默认为 .NET 3.5，同时提供对 .NET 2.0、3.0 的支持），并指定项目名称、保存位置、解决方案名称后单击“确定”按钮，系统将根据用户设置自动创建一个“空白”的 Windows 应用程序框架。

2. 打开现有项目

如果希望打开已创建但尚未完成所有设计工作的项目，可以通过单击“起始页”中“打开”下的“项目”，在打开的对话框中选择项目文件 (*.sln) 将其打开。也可以通过 Windows

“我的电脑”或“资源管理器”直接双击保存在项目文件夹中的*.sln 文件并将其打开。对于最近使用过的项目会出现在“最近的项目”窗格中，单击某项目名称可将其再次打开，进入到 Visual Studio 集成开发环境中。

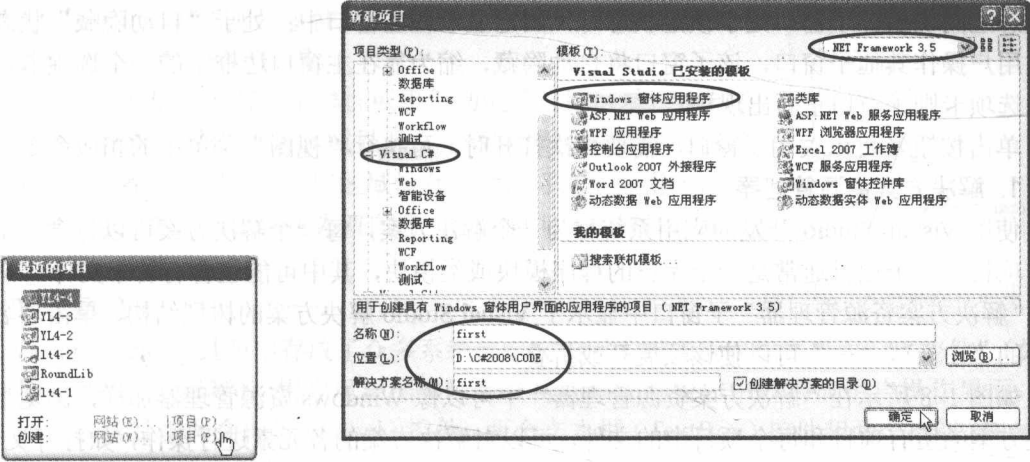


图1-5 创建新项目

图1-6 选择模板和.NET Framework版本

1.1.3 集成开发环境中的主要子窗口

创建了一个新项目后，系统进入图 1-7 所示的 Visual Studio 集成开发环境主界面。从图中可以看到主界面中除了具有菜单栏、工具栏外，还包含了许多子窗口，其中最常用的是“工具箱”、“解决方案资源管理器”和“属性”子窗口。用户的主要工作区域是“窗体编辑区”，该子窗口用来显示 Windows 窗体的“设计”视图（“Form1.cs[设计]”选项卡）或程序的“代码窗口”（“Form1.cs”选项卡）。更多用于管理项目、调试程序等目的的子窗口可以通过执行“视图”菜单中的相应命令将其打开。

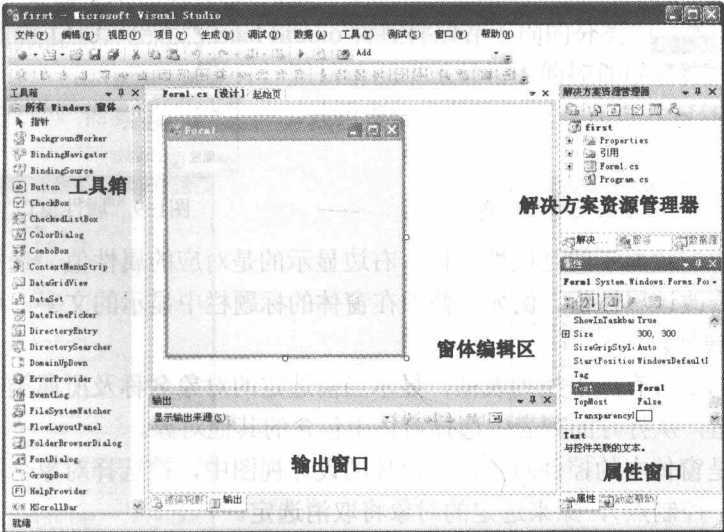


图1-7 Visual Studio集成开发环境主界面

在大多数子窗口的右上角都有 三个按钮。单击按钮 将弹出一个关于子窗口管理的菜单，包括“浮动”、“可停靠”、“选项卡式文档”、“自动隐藏”、“隐藏”等命令。

“自动隐藏”按钮 是一个开关按钮，单击该按钮时可在 （锁定）或 （自动隐藏）两种状态之间切换。子窗口处于锁定状态时，固定显示在主窗口中；处于“自动隐藏”状态时一旦用户操作其他子窗口，该子窗口将自动隐藏，缩为靠在主窗口边框上的一个选项卡，若单击选项卡则子窗口重新出现。

单击按钮 可以关闭子窗口，需要再次打开时，可执行“视图”菜单中的相应命令。

1. 解决方案资源管理器

使用 Visual Studio 开发的应用系统称为一个解决方案，每一个解决方案可以包含一个或多个项目。一个项目通常是一个完整的程序模块或类模块，其中可能包含有若干文件。

“解决方案资源管理器”子窗口中显示了 Visual Studio 解决方案的树型结构，单击项名称前面的“+”或“-”可以使该项展开或折叠。

如图 1-8 所示在“解决方案资源管理器”中可以像 Windows 资源管理器那样，浏览组成解决方案的所有项目和每个项目中的文件，可以对解决方案的各元素进行操作，如打开文件、添加内容、重命名、删除等。在解决方案资源管理器中，双击某个文件，将在主窗口中显示相应的视图（设计视图或代码窗口），以便对该文件进行编辑。

2. 属性窗口

“属性”子窗口用于设置解决方案中各对象的属性，当选择 Windows 窗体的设计视图、项目名称或类视图中的某一项时，属性子窗口将以两列表格的形式显示该子项的所有属性，图 1-9 所示的是在 Windows 窗体中选择了窗体控件 Form1 时显示的属性内容。



图1-8 解决方案资源管理器



图1-9 属性窗口

在属性窗口中左边显示的是属性名称，右边显示的是对应的属性值。选择某一属性名称后，可以在右边修改该属性值。例如，修改在窗体的标题栏中显示的文字，可直接在属性窗口中修改其 Text 属性。

在属性窗口的上方有一下拉列表框，显示当前选定的对象名称及所属类型。可以单击该列表框的下拉按钮，从打开的列表中选择窗体中包含的其他对象。

如果选择的是窗体中的控件对象，在窗体的设计视图中，被选择对象会自动处于选定状态（四周出现八个控制点），原来选定的对象将取消选定。

属性名称默认按字母顺序排列，单击窗口中的“字母排序”按钮 与“分类排序”按钮 ，可以在两种排序方式之间切换。

选择设计视图中的窗体或窗体中的某控件，并在属性窗口中单击“事件”按钮，属性子窗口中将显示被选择窗体或控件支持的所有事件列表，如图 1-10 所示。双击某一事件名称，将自动打开代码窗口，并添加该事件处理程序的声明，用户可在其中输入处理响应事件的程序代码。



图1-10 文本框控件的事件列表

属性窗口的最下方有一个属性或事件功能的说明区域，当选择某一属性或事件时，说明区域显示文字说明属性或事件的作用，这对初学者很有用。如果该区域没有显示，可将鼠标指向窗口列表框下部边框，当鼠标变为双向箭头时，向上拖动鼠标，该区域即可显示出来。

3. 工具箱

Visual Studio 工具箱中存放了众多系统预定义的用于组成应用程序界面的“控件”（如，文本框、标签、按钮等），用户可根据实际需要将其添加到窗体中以构成用户操作界面，图 1-11 所示的就是由两个标签（Label）控件、两个文本框（TextBox）控件和两个按钮（Button）控件构成的登录对话框界面。

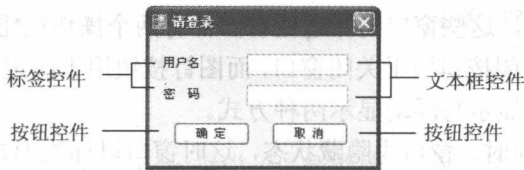


图1-11 由窗体和各类控件构成的程序界面

默认状态下，工具箱处于“自动隐藏”状态，窗口的左边框处有工具箱的选项卡标签。当鼠标指向该标签时，工具箱将显示到屏幕中。

工具箱用于向应用程序窗体中添加控件以构成应用程序的基本界面。利用工具箱使用户可以像“拼图”一样简单地组成程序界面。

如图 1-12 和图 1-13 所示，Visual Studio 将控件放在不同的分类中，各分类卡以“+”号表示折叠状态，以“-”号表示已展开。默认情况下工具箱中的控件以名称的字母顺序排列，方便用户的查找控件。需要说明的是，工具箱窗口中的内容只有在进入窗体设计视图时才会显示出来。

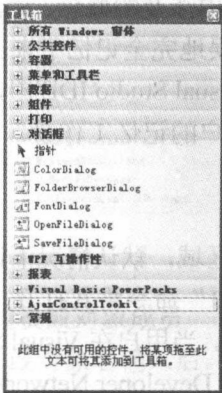


图1-12 工具箱中控件的分类

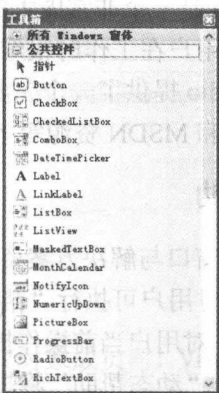


图1-13 公共控件

如果进入了窗体的设计视图，工具箱窗口仍没有出现在 Visual Studio 的 IDE 环境中，可执行“视图”菜单中的“工具箱”命令将其打开。

用户不但可以从工具箱中选择控件并将其拖动到窗体中，还可以将某一段代码片段拖动到工具箱中暂存，以便将来重新使用。例如，可以将按钮 (Button) 控件从工具箱中拖放到窗体设计视图中，即向窗体中添加控件。也可从代码窗口中选择并拖动一个代码片段到工具箱中，将来需要重复使用该代码片段时，可将其拖回代码窗口的适当位置。

4. 子窗口的操作

在 Visual Studio 集成开发环境中，有两类子窗口，一类是在窗体编辑区显示的窗口，如“代码窗口”、“设计”视图窗口等；另一类是在窗体编辑器周围显示的子窗口，如“工具箱”、“解决方案资源管理器”、“服务器资源管理器”、“类视图”、“属性”、“输出”等。

如果在窗体编辑区显示的窗口不止一个，则诸多窗口将以选项卡的形式叠放在一起，在最前端显示的为当前活动窗口，用户可以通过单击选项卡的标签实现各窗口的切换。在窗口的右上角有一个关闭按钮 ×，用于关闭窗口，关闭按钮只对当前活动窗口有效。要关闭某一窗口，首先要使该窗口成为当前活动窗口，然后单击关闭按钮。

在窗体编辑区周围的窗口也是由若干子窗口共享某一屏幕区域，以选项卡的形式叠放在一起，通过标签切换窗口。这些窗口的标题栏右部都有两个操作按钮，一个是关闭按钮 ×，另一个是图钉按钮 。关闭按钮用于关闭窗口，而图钉按钮用于决定窗口的隐藏与显示状态，在显示状态又可以有停靠显示与浮动显示两种方式。

当图钉按钮  为横向时，窗口为隐藏状态，这时窗口以标签形式显示在 Visual Studio 的左、右、下边框，这时用鼠标指向标签，窗口方显示，鼠标移出窗口，则窗口又重新隐藏。隐藏状态的主要作用是为主区域的窗口开辟尽可能大的屏幕空间。

当图钉按钮  为纵向时，窗口为显示状态，默认为停靠方式，即窗口附着在 Visual Studio 的左、右、下边框。这时鼠标指向窗口的标题栏，拖动鼠标，使窗口离开边框，窗口即为浮动显示方式，这时标题栏上的图钉按钮将消失。如要使浮动方式变为停靠方式，只需拖动窗口至 Visual Studio 主窗口的边框上即可。

1.2 Visual Studio 的帮助系统

Visual Studio 是一个非常庞大的应用程序开发系统，其中涉及的概念、语法、函数自然是很的，这使得用户在工作时很难将需要的知识点准确无误地完全记忆下来。为了解决这一问题，Visual Studio 提供了一个完备的帮助系统，用户在 Visual Studio IDE 中，可以使用动态帮助、智能感知和 MSDN 资源等多种帮助形式，减少了用户的记忆工作量。

1.2.1 动态帮助

动态帮助子窗口与解决方案资源管理器共享一个屏幕区域，默认情况下该窗口并未显示到屏幕上，需要时用户可执行“帮助”菜单中的“动态窗口”命令将其打开。

“动态帮助”对用户当前操作提供相关的帮助主题列表。当用户在 Visual Studio 环境中进行某一项操作时，“动态帮助”将搜索 MSDN 库 (Microsoft Developer Network)，查找与该操作相关的帮助主题，以超级链接显示在“动态帮助”窗口，并把它认为可能最有用的主题列

在第一位。单击一个主题链接后，此主题的内容将会显示在 Visual Studio 的帮助窗口中。

例如，当在设计器窗口中选择一个按钮控件时，“动态帮助”显示的帮助主题内容如图 1-14 所示；当在代码窗口中选择关键字 new 时，“动态帮助”窗口会显示已选定的关键字 new 的帮助主题，如图 1-15 所示。



图1-14 选择按钮控件后的动态帮助



图1-15 选择关键字new后的动态帮助

1.2.2 智能感知

在代码编写的过程中，Visual Studio 提供了“智能感知”的帮助方式，利用这种帮助方式不仅可以节省代码输入的时间，更重要的是避免了用户的输入错误。Visual C#提供了提示类名或对象名、提示类成员或对象成员、提示方法的使用说明等。

1. 提示类名或对象名

在设计代码的过程中，当输入类名或对象名时，Visual Studio 会动态提供当前可用的类及对象列表，如果选择某一列表项，则动态显示该项简要说明，如图 1-16 所示。用户可以通过鼠标双击所选择项完成自动输入，也可以用键盘的上、下方向键选择所需项然后按〈Enter〉键，如果在输入的过程中自动选择了所需项，则可以直接按〈Enter〉键。这样可以避免输入错误，特别是大小写错误。

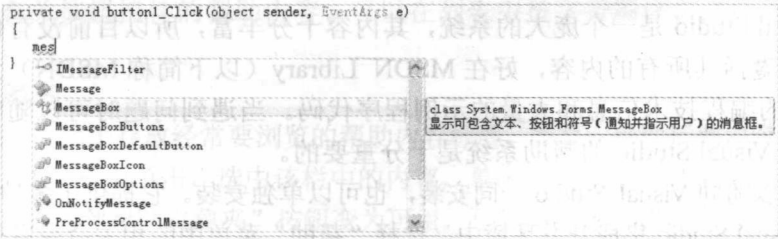


图1-16 提示类名或对象名

2. 提示类成员或对象成员

在完成类名或对象名输入后，当通过点运算符访问类或对象成员时，Visual Studio 将动态显示类成员或对象成员列表框，可以通过鼠标或键盘选择这些成员。例如，当完成整型变量