

فهرست مطالب

۳۰	کمکا
۳۱	استفاده از کمک دینامیک
	جستجوی کلمات و عبارات در سیستم
۳۲	کمک
۳۴	از ویژوال استودیو خارج شوید

فصل ۲

۳۵	اولین برنامه را بنویسید
۳۶	اولین برنامه ویژوال بیسیک: Locky Seven
۳۷	مراحل برنامه نویسی
۳۷	ایجاد واسط کاربر
۳۷	ایجاد یک پروژه جدید
۳۸	ایجاد واسط کاربر
۴۰	جابجا کردن و تغییر دادن اندازه یک دکمه
۴۰	اضافه کردن دکمه دوم
۴۱	اضافه کردن برچسب های اعداد
۴۲	اضافه کردن تصویر
۴۲	ست کردن خواص کنترل ها
۴۲	ست کردن خواص دکمه ها
۴۴	ست کردن خواص برچسب اعداد
۴۵	ست کردن خواص برچسب معرفی برنامه
۴۶	خواص جعبه تصویر
۴۶	ست کردن خواص جعبه تصویر
۴۷	نوشتن کد برنامه
۴۸	کار با ادیتور کد

فصل ۱

۱۴	محیط برنامه نویسی ویژوال استودیو .NET
۱۴	اجرای ویژوال استودیو .NET
۱۷	باز کردن یک پروژه ویژوال بیسیک
۱۸	ابزارهای ویژوال استودیو .NET
۲۰	طراح فرمهای ویندوز
۲۰	نمایش طراح فرمهای ویندوز
۲۱	اجرای یک برنامه ویژوال بیسیک
۲۱	اجرای برنامه MusicTrivia
۲۲	پنجره خواص
۲۳	تغییر دادن یک خاصیت
	مدیریت ابزارهای برنامه نویسی ویژوال
۲۶	استودیو
	جابجا کردن و تغییر اندازه پنجره های ابزار در
۲۶	ویژوال استودیو
	جابجا کردن و تغییر دادن اندازه پنجره
۲۶	خواص
	چسباندن یک پنجره ابزار در ویژوال
۲۷	استودیو
۲۸	چسباندن پنجره خواص
۲۹	مخفی کردن یک ابزار در ویژوال استودیو
۲۹	استفاده از ویژگی AutoHide

افزافه کردن کلید دسترسی سریع به فرمانهای	
منو	۸۶
افزافه کردن کلید دسترسی سریع	۸۷
تغییر دادن ترتیب فرمانهای منو	۸۸
پردازش فرمانهای منو	۸۸
افزافه کردن یک برجسب به فرم	۸۸
نوشتن روال رویداد فرمانهای منو	۸۹
اجرای برنامه MyMenu	۹۰
استفاده از کنترل دیالوگ	۹۲
افزافه کردن دیالوگهای OpenFileDialog و	
ColorDialog	۹۲
افزافه کردن جعبه تصویر	۹۳
افزافه کردن منوی File	۹۳
تغییر دادن نام آیتمهای منوی File	۹۴
تغییر دادن نام اشیاء	۹۴
غیرفعال کردن فرمانهای منو	۹۵
غیرفعال کردن فرمان Close	۹۵
افزافه کردن فرمان Text Color به منوی	
Clock	۹۵
نوشتن روال رویداد فرمان Open	۹۶
نوشتن روال رویداد فرمان Close	۹۷
نوشتن روال رویداد فرمان Exit	۹۸
نوشتن روال رویداد فرمان Text Color	۹۸
اجرای برنامه MyMenu	۹۹
افزافه کردن میانبر به منوی Clock	۱۰۱

۵

فصل

متغیرها و عملگرها در ویژوال بیسیک	۱۰۷
آناتومی یک دستور ویژوال بیسیک	۱۰۸
تعریف متغیر: دستور Dim	۱۰۹
استفاده از متغیرها در برنامه	۱۱۱
تغییر دادن مقدار یک متغیر	۱۱۱
گرفتن ورودی با InputBox	۱۱۴
استفاده از متغیر برای نمایش خروجی	۱۱۵
نمایش پیام با MsgBox	۱۱۶

نوشتن کد دکمه Spin	۵۰
تحلیل روال Button1_Click	۵۱
اجرای برنامه‌های ویژوال بیسیک .NET	۵۳
اجرای برنامه Lucky Seven	۵۳
ایجاد فایل اجرایی برنامه	۵۴
ایجاد فایل اجرایی MyLucky7.exe	۵۵
پروژه Locky Seven را باز کنید	۵۶

۳

فصل

کار با کنترل‌های ویژوال بیسیک .NET	۵۹
استفاده از کنترل‌ها: برنامه "Hello World"	۶۰
نوشتن برنامه Hello World	۶۰
اجرای برنامه Hello World	۶۴
کنترل DateTimePicker	۶۵
برنامه Birthday	۶۵
ایجاد برنامه Birthday	۶۵
اجرای برنامه Birthday	۶۷
کنترل‌هایی برای گرفتن اطلاعات از کاربر	۷۰
طرز کار با کنترل جعبه چک	۷۰
اجرای برنامه CheckBox	۷۲
برنامه نمایشی Input Controls	۷۳
طرز کار با کنترل جعبه چک	۷۳
نگاهی به کد برنامه Input Controls	۷۵
بررسی کد جعبه چک و جعبه لیست	۷۵
طرز کار با کنترل LinkLabel	۷۷
ایجاد برنامه WebLink	۷۷
اجرای برنامه WebLink	۷۹
کنترل Microsoft Chart	۸۰
نصب کنترل Chart	۸۰

۴

فصل

کار با منو و دیالوگها	۸۳
افزافه کردن منو: کنترل MainMenu	۸۴
ایجاد یک منوی ساده	۸۴

برنامه‌ای برای کنترل رویدادهای ماوس .. ۱۵۲

۷ فصل

- حلقه‌ها و تایمرها ۱۵۵
- حلقهٔ For...Next ۱۵۶
- نمایش شمارندهٔ حلقه در یک جعبه متن .. ۱۵۷
- نمایش اطلاعات با استفاده از حلقهٔ For...Next ۱۵۷
- حلقه‌های For...Ne xt پیچیده ۱۵۹
- باز کردن فایل با استفاده از حلقهٔ For...Next ۱۶۰
- یک روش بهتر برای باز کردن فایل‌ها ۱۶۲
- استفاده از متغیر عمومی Counter ۱۶۲
- حلقهٔ Do...Loop ۱۶۴
- امان از حلقه‌های بی‌انتهای! ۱۶۵
- تبدیل درجه حرارت با استفاده از حلقهٔ Do...Loop ۱۶۵
- کنترل تایمر ۱۶۸
- ایجاد یک ساعت دیجیتالی با استفاده از کنترل تایمر ۱۶۸
- برنامهٔ ساعت دیجیتالی ۱۶۸
- ایجاد محدودیت زمانی برای وارد کردن کلمهٔ رمز ۱۷۰
- تست برنامهٔ Timed Password ۱۷۲

۸ فصل

- دیاگ کردن برنامه‌های ویژوال بیسیک .. ۱۷۵
- یافتن خطاهای برنامه و تصحیح آنها ۱۷۶
- انواع خطاها ۱۷۶
- تشخیص خطاهای منطق برنامه ۱۷۷
- دیاگ کردن: حالت وقفه ۱۷۸
- دیاگ کردن برنامهٔ Debug Test ۱۷۸
- ردگیری مقدار متغیرها با استفاده از پنجرهٔ Watch ۱۸۲
- باز کردن یک پنجرهٔ Watch ۱۸۲
- استفاده از پنجرهٔ Command ۱۸۴

- کار با انواع داده ۱۱۷
- استفاده از انواع داده در برنامه ۱۱۸
- ثابت: متغیری که تغییر نمی‌کند! ۱۲۲
- استفاده از ثابت در برنامه ۱۲۳
- عملگرهای ویژوال بیسیک ۱۲۴
- چهار عمل اصلی: عملگرهای +، -، * و / ۱۲۴
- استفاده از عملگرهای چهار عمل اصلی در برنامه ۱۲۴
- بررسی کُد برنامهٔ Basic Math ۱۲۶
- عملگرهای پیشرفته: Mod، ^ و & ۱۲۷
- استفاده از عملگرهای پیشرفته ۱۲۷
- متدهای ریاضی در چارچوب NET ۱۳۱
- محاسبهٔ جذر اعداد با استفاده از کلاس System.Math ۱۳۱
- تقدم عملگرها ۱۳۲

۹ فصل

- ساختارهای تصمیم‌گیری ۱۳۵
- برنامه‌نویسی رویداد-گرا ۱۳۶
- عبارات شرطی ۱۳۷
- ساختار تصمیم‌گیری If...Then ۱۳۸
- تست چند شرط در یک ساختار تصمیم‌گیری If...Then ۱۳۹
- تعیین هویت کاربر با استفاده از ساختار If...Then ۱۴۰
- استفاده از عملگرهای منطقی در عبارات شرطی ۱۴۳
- حفاظت برنامه با کلمهٔ رمز: عملگر And ۱۴۴
- اتصال کوتاه ساختار تصمیم‌گیری با AndAlso و OrElse ۱۴۵
- ساختار تصمیم‌گیری Select Case ۱۴۷
- استفاده از عملگرهای مقایسه در ساختار Select Case ۱۴۸
- استفاده از Select Case برای پردازش یک جعبه لیست ۱۴۹

۲۱۴	ایجاد روال‌های جدید
۲۱۵	نوشتن روال‌های تابع
۲۱۵	ساختار تابع
۲۱۷	فراخوانی یک تابع
۲۱۷	تابع: ابزار محاسبه
۲۱۹	اجرای برنامه Locky Seven
۲۲۰	ساختار سابروتین
۲۲۱	فراخوانی یک سابروتین
۲۲۱	سابروتین: ابزار پردازش ورودی
۲۲۱	نوشتن سابروتین AddName
۲۲۴	اجرای برنامه My Text Box
۲۲۶	کدام روش: ByVal یا ByRef ؟

باز کردن پنجره Command در حالت Immediate	۱۸۴
سوئیچ کردن به حالت Command در پنجره Command	۱۸۵
اجرای فرمان File.SaveAll	۱۸۵
حذف نقطه وقفه از برنامه Debug Test	۱۸۶

فصل ۹

مقابله با خطاهای برنامه با استفاده از روتین‌های ساخت یافته مقابله با خطا	۱۸۹
پردازش خطاها با دستور Try...Catch	۱۹۰
محل بکارگیری روتینهای مقابله با خطا	۱۹۰
کشف موقعیت خطا: دستور Try...Catch	۱۹۱
خطاهای دیسک و درایو	۱۹۲
تمرین خطای دیسک و درایو	۱۹۲
بدام انداختن خطا با دستور Try...Catch	۱۹۳
استفاده از دستور Finally برای مرتب کردن بیشتر کارها	۱۹۴
نمایش پیام پایان کار با دستور Finally	۱۹۵
روتینهای Try...Catch پیچیده‌تر	۱۹۵
شیء Err	۱۹۶
تست چند خطا در یک بلوک Try...Catch	۱۹۷
محدود کردن تکرارها	۱۹۹
استفاده از یک متغیر برای ردگیری خطاهای زمان اجرا	۱۹۹
بلوک‌های Try...Catch تودرتو	۲۰۱
تکنیکهای برنامه‌نویسی دفاعی	۲۰۱

فصل ۱۱

مدیریت داده‌ها با آرایه و کلکسیون	۲۲۹
آرایه‌ای از متغیرها	۲۳۰
ایجاد یک آرایه	۲۳۱
تعریف یک آرایه طول-ثابت	۲۳۱
کار با عناصر آرایه	۲۳۳
ایجاد آرایه‌های طول-ثابت	۲۳۳
کار با یک آرایه طول-ثابت	۲۳۴
ایجاد آرایه‌های دینامیک	۲۳۶
کار با یک آرایه دینامیک	۲۳۷
حفظ محتویات آرایه در دستور ReDim	۲۳۹
کلکسیونی از اشیاء	۲۴۰
کار با اشیاء کلکسیون	۲۴۰
حلقه For Each...Next	۲۴۱
کار با اشیاء کلکسیون Controls	۲۴۱
عوض کردن خاصیت Text با استفاده از حلقه For Each...Next	۲۴۱
حرکت دادن کنترل‌ها با استفاده از حلقه For Each...Next	۲۴۳
استفاده از خاصیت Name در حلقه‌های For Each...Next	۲۴۴
استفاده از خاصیت Name برای پردازش انتخابی اشیاء کلکسیون	۲۴۴

فصل ۱۰

ماژو و روال	۲۰۷
ماژول‌های استاندارد	۲۰۸
ایجاد ماژول‌های استاندارد	۲۰۹
یک ماژول استاندارد ایجاد و ذخیره کنید	۲۰۹
متغیرهای عمومی	۲۱۱
یک اصلاح در برنامه Locky Seven	۲۱۱
اضافه کردن یک ماژول استاندارد	۲۱۲

۲۸۱ Object Browser - کاوشگر شیء
	بررسی اشیاء Excel 2002 با کاوشگر
۲۸۱ شیء
۲۸۵ برنامه‌ای برای محاسبه اقساط وام
۲۸۷ Excel Automation برنامه
۲۸۸ Excel کار با کاربرگ‌های
۲۸۹ Excel Sheet Tasks برنامه
۲۹۱ Notepad کنترل اجرای پروسس

۱۴ فصل

۲۹۵ توزیع برنامه‌های ویزوال بیسیک
۲۹۶ آماده کردن مقدمات توزیع برنامه
۲۹۸ روشهای توزیع یک برنامه
۲۹۸ ایجاد پروژه توزیع
	ایجاد یک پروژه توزیع با استفاده از جادوگر
۲۹۹ نصب
۳۰۰ اجرای جادوگر نصب
	ایجاد یک پروژه توزیع با استفاده از الگوی
۳۰۴ Setup Project
۳۰۶ سفارشی کردن پروژه توزیع
۳۰۶ پیکربندی تنظیمات ساخت
۳۰۸ ایجاد میانبر برنامه
	ست کردن نام شرکت و شماره ویرایش
۳۰۸ برنامه
۳۰۹ صفحات خواص پروژه توزیع
۳۱۰ ساخت پروژه توزیع و تست برنامه نصب
۳۱۰ ساخت پروژه
۳۱۱ اجرای برنامه نصب
۳۱۳ Lucky Seven برنامه
۳۱۴ بررسی فایل‌های نصب شده
۳۱۵ Lucky Seven حذف برنامه

۱۵ فصل

۳۱۹ مدیریت فرم‌های ویندوز
-----	-----------------------------

۲۴۵ خودتان کلکسیون بسازید
	نگهداری آدرس‌های اینترنت در یک
۲۴۵ کلکسیون
۲۴۷ URL Collection برنامه

۱۲ فصل

۲۵۱ فایل‌های متنی و پردازش متن
۲۵۲ نمایش فایل متنی در کنترل جعبه متن
۲۵۲ باز کردن یک فایل متنی برای ورودی
۲۵۳ FileOpen تابع
۲۵۳ Text Browser اجرای برنامه
۲۵۵ Text Browser بررسی کُد برنامه
۲۵۷ ایجاد فایل متنی جدید
۲۵۸ Quick Note اجرای برنامه
۲۶۰ Quick Note بررسی کُد برنامه
۲۶۱ پردازش رشته‌های متنی
۲۶۳ مرتب کردن متن
۲۶۳ کار با کدهای آسکی (ASCII Codes)
۲۶۴ مرتب کردن رشته‌ها در یک جعبه متن
۲۶۵ Sort Text اجرای برنامه
۲۶۷ Sort Text بررسی کُد برنامه
۲۶۹ حفاظت متن و رمزنگاری
	به رمز در آوردن متن با تغییر کدهای
۲۶۹ آسکی
۲۷۰ Encrypt Text بررسی کُد برنامه
۲۷۲ Xor به رمز در آوردن متن با عملگر
۲۷۴ Xor Encryption بررسی کُد برنامه

۱۳ فصل

	اتوماسیون برنامه‌های آفیس و مدیریت
۲۷۹ پروسس‌ها
	اتوماسیون: برنامه‌نویسی با اشیاء برنامه‌های
۲۸۰ دیگر
۲۸۱ اتوماسیون در ویزوال بیسیک

۳۵۰	تصاویر
۳۵۱	منبسط کردن جعبه تصویر
۳۵۲	ست کردن خاصیت Opacity

۱۷

فصل

۳۵۵	وراثت فرم و ایجاد کلاس های پایه
	Inheritance وراثت فرم با استفاده از
۳۵۶	Picker
۳۵۶	وراثت یک دیالوگ ساده
۳۵۸	تکمیل فرم به ارث رسیده
۳۶۰	کلاس های پایه ایجاد کنید
۳۶۰	اضافه کردن کلاس جدید به پروژه
۳۶۱	ایجاد پروژه Person Class
۳۶۲	تعریف متغیرهای کلاس
۳۶۳	ایجاد خواص کلاس
۳۶۴	ایجاد متد کلاس
۳۶۴	ایجاد یک شیء از کلاس جدید
۳۶۶	استفاده از کلمه کلیدی Inherits

۱۸

فصل

۳۷۱	چاپ و کار با چاپگر
۳۷۲	استفاده از کلاس PrintDocument
۳۷۲	استفاده از کلاس PrintDocument
۳۷۵	اجرای برنامه Print Graphics
۳۷۶	چاپ متن
	استفاده از متد Graphics.DrawString برای
۳۷۶	چاپ متن
۳۷۸	اجرای برنامه Print Text
۳۷۹	چاپ فایل های متنی چندصفحه ای
۳۷۹	مدیریت کارهای چاپی
۳۸۲	چاپ فایل
۳۸۳	اجرای برنامه Print File
	اضافه کردن کنترل های PrintPreviewDialog و
۳۸۵	PageSetupDialog

۳۲۰	اضافه کردن فرم های جدید به برنامه
۳۲۱	طرز استفاده از فرمها
۳۲۱	برنامه های چندفرمه
۳۲۱	اضافه کردن فرم دوم
۳۲۴	نمایش فرم دوم
۳۲۶	اجرای برنامه
۳۲۷	تعیین مکان فرمها روی میزکار ویندوز
	استفاده از خاصیت StartPosition برای تغییر
۳۲۸	مکان فرم
۳۲۹	ست کردن خاصیت DesktopBounds
۳۳۰	حداقل و حداکثر کردن پنجره ها
	اضافه کردن کنترل ها به فرم در زمان اجرای
۳۳۱	برنامه
۳۳۲	ایجاد کنترل های برچسب و دکمه
۳۳۳	سازماندهی کنترل های فرم
۳۳۳	استفاده از خواص Anchor و Dock
۳۳۶	شروع کردن برنامه با فرم Form2
۳۳۷	شروع برنامه با روال Sub Main

۱۶

فصل

۳۴۱	گرافیک و انیمیشن
	اضافه کردن گرافیک با استفاده از فضای نام
۳۴۲	System.Drawing
۳۴۲	سیستم مختصات فرم
۳۴۳	کلاس System.Drawing.Graphics
۳۴۴	رویداد Paint فرم
۳۴۴	رسم خط، مستطیل، و بیضی
۳۴۶	اضافه کردن انیمیشن به برنامه
۳۴۶	حرکت دادن اشیاء روی فرم
۳۴۷	خاصیت Location
۳۴۷	ایجاد انیمیشن با استفاده از تایمر
۳۴۸	انیمیشن آیکون Sun
۳۵۰	اجرای برنامه Moving Icon
	ایجاد انیمیشن با منقبض و منبسط کردن

آشنایی با مدل شیء اینترنت اکسپلورر ... ۴۳۰

اضافه کردن ارجاع اینترنت اکسپلورر ۴۳۰

ضمیمه کردن شیء اینترنت اکسپلورر به پروژه ۴۳۰

بررسی شیء اینترنت اکسپلورر ۴۳۱

استفاده از کاوشگر شیء برای بررسی شیء اینترنت اکسپلورر ۴۳۲

نمایش فایل های HTML ۴۳۳

اجرای برنامه Show HTML ۴۳۴

استفاده از رویداد NavigateComplete2 .. ۴۳۶

فصل ۲۲

ایجاد برنامه های تعاملی وب با استفاده از فرم های وب ۴۳۹

آشنایی با ASP.NET ۴۴۰

فرم های وب یا فرم های ویندوز؟ ۴۴۱

کنترل های HTML ۴۴۱

کنترل های Web Forms ۴۴۲

آشنایی با برنامه های وب ۴۴۳

نصب نرم افزار های لازم برای برنامه نویسی ASP.NET ۴۴۳

نصب IIS و FrontPage 2000 Server Extensions ۴۴۴

پیکربندی مجدد چارچوب .NET ۴۴۵

ایجاد یک برنامه وب ۴۴۵

اضافه کردن متن به صفحه وب ۴۴۷

بررسی کد HTML صفحه WebForm1 ۴۴۸

استفاده از کنترل های Label ، TextBox و Button ۴۴۹

نوشتن روال رویداد برای کنترل های وب .. ۴۵۱

ایجاد روال رویداد btnCalculate_Click ۴۵۱

اجرای برنامه وب ۴۵۲

ایجاد یک صفحه HTML ۴۵۴

استفاده از کنترل های لینک ۴۵۵

تست پیش نمایش چاپ و تنظیم صفحه .. ۳۸۷

فصل ۱۹

آشنایی با ADO.NET ۳۹۳

برنامه نویسی پایگاه داده با ADO.NET .. ۳۹۴

آشنایی با اصطلاحات پایگاه داده ۳۹۵

کار با یک پایگاه داده Access ۳۹۵

برقراری اتصال به پایگاه داده ۳۹۶

ایجاد آدپتور داده ۳۹۹

استفاده از کنترل OleDbDataAdapter ... ۳۹۹

کار با دیتاست ۴۰۲

ایجاد دیتاست فیلد Instructor ۴۰۲

نمایش اطلاعات پایگاه داده با کنترل های پیوندی ۴۰۴

نمایش اطلاعات با جعبه متن ۴۰۴

حرکت در دیتاست ۴۰۷

اضافه کردن دکمه های First ، Last ، Prev ، و Next ۴۰۷

نمایش موقعیت کاربر در دیتاست ۴۰۹

فصل ۲۰

نمایش داده ها با کنترل شبکه داده (DataGrid) استفاده از کنترل DataGrid برای نمایش رکوردهای پایگاه داده ۴۱۴

برقراری اتصال به جدول Instructors ... ۴۱۴

ایجاد شیء شبکه داده ۴۱۷

فرمت کردن سلول های شبکه داده ۴۲۱

ست کردن خواص ظاهری شبکه داده ۴۲۱

نوشتن تغییرات در پایگاه داده ۴۲۲

فصل ۲۱

نمایش فایل های HTML با اینترنت اکسپلورر ۴۲۹