

Περιεχόμενα

<i>Ευχαριστίες</i>	x
<i>Εισαγωγή</i>	xi
1 Από Πού Ξεκινάω;	1
Από Πού Ξεκινάμε;	2
Προγραμματίζοντας με τον Εύκολο Τρόπο	3
Ο Προγραμματισμός ενός Προγράμματος Είναι σαν τον Προγραμματισμό του Κτισίματος ενός Σπιτιού	4
Λαμβάνουμε μια Κλήση από το Κατάστημα με τις Πορσελάνες	5
Συνάντηση με τον Πελάτη μας	5
Ο Κύκλος Ανάπτυξης Συστημάτων	12
Φάση 1: Πρωταρχική Φάση Εξέτασης	15
Φάση 2: Ανάλυση	16
Φάση 3: Σχεδίαση	19
Φάση 4: Ανάπτυξη	41
Φάση 5: Υλοποίηση	42
Φάση 6: Παρακολούθηση και Συντήρηση	43
Πού Πηγαίνουμε Μετά από Εδώ;	44
Περίληψη	44
2 Τι είναι ένα Πρόγραμμα Υπολογιστή;	47
Τι Είναι ένας Υπολογιστής;	48
Δεδομένα	48
Μνήμη	51
Χώρος Αποθήκευσης Υπολογιστή	54
RAM ως προς Χώρο Αποθήκευσης	55
Τι Κάνει έναν Υπολογιστή να Λειτουργεί;	56
Λίγα Σχετικά με την Ιστορία των Υπολογιστών	58
DOS	58
Microsoft Windows	65
Μια πιο Λεπτομερής Ματιά στα Windows	71
Εικονική Μνήμη	71
Πολυεπεξεργασία	72
Εκτελώντας Προγράμματα στα Windows	74
Ο Χειριστής των Windows	80
Μηνύματα των Windows	80
Εστίαση	81
Τι Είναι ένα Πρόγραμμα Υπολογιστή;	82
Περίληψη	83

3	Εξοικείωση με τη Visual Basic	85
	Το Περιβάλλον της Visual Basic	86
	Προετοιμάζοντας το Έδαφος για Προγραμματισμό	86
	Ας ξεκινήσουμε τη Visual Basic!	91
	Το Έργο της Visual Basic	92
	Το IDE	94
	Οι καταστάσεις της Visual Basic	96
	Η Γραμμή Μενού της Visual Basic	96
	Η Γραμμή Εργαλείων της Visual Basic	114
	Η Εργαλειοθήκη της Visual Basic	115
	Το Παράθυρο Properties	118
	Περίληψη	119
4	Ο Προγραμματισμός Είναι Εύκολος	121
	Λίγα και Καλά	122
	Οι Ιδιότητες, οι Μέθοδοι και τα Συμβάντα της Visual Basic	123
	Οι Ιδιότητες της Visual Basic	123
	Εκτέλεση του China Shop Project για Πρώτη Φορά	140
	Ιδιότητες της Φόρμας	144
	Μέθοδοι της Visual Basic	151
	Τα Συμβάντα της Visual Basic	152
	Περίληψη	156
5	Δημιουργία του Περιβάλλοντος Εργασίας Χρήστη	157
	Ολοκλήρωση του Περιβάλλοντος Εργασίας Χρήστη	158
	Ο Οδηγός των Δέκα Βημάτων του John Smiley για την	
	Επιτυχή Δημιουργία ενός Περιβάλλοντος Εργασίας	158
	Η Εργαλειοθήκη της Visual Basic	159
	Τα Στοιχεία Ελέγχου του China Shop	161
	Δημιουργία της Φόρμας του China Shop	161
	Ας Εκτελέσουμε το China Shop Project!	180
	Κοινές Ιδιότητες των Στοιχείων Ελέγχου του China Shop Project	182
	Οι Ιδιότητες του CheckBox	184
	Οι Ιδιότητες του Button	187
	Οι Ιδιότητες του ColorDialog	191
	Οι Ιδιότητες του GroupBox	192
	Οι Ιδιότητες του PictureBox	193
	Οι Ιδιότητες του Label	195
	Οι Ιδιότητες του ListBox	197
	Οι Ιδιότητες των RadioButton	199
	Οι Ιδιότητες του Timer	200
	Η Σειρά του Tab και η Ιδιότητα TabIndex	201
	Μια Επίσκεψη Έκπληξη	204
	Περίληψη	208

6	Μια Πρώτη Ματιά στον Κώδικα	209
	Συμβάντα και Προγραμματισμός που Καθοδηγείται από Συμβάντα	210
	Τον Παλιό Καιρό...	210
	Η Σύγχρονη Προσέγγιση	211
	Τι Είναι Ένα Συμβάν;	213
	Γράφοντας Κώδικα	219
	Τα Σχόλια του Προγράμματος	228
	Ο Χαρακτήρας Συνέχισης της Γραμμής (_)	230
	Επισκόπηση του Κώδικα της Visual Basic	233
	Το Visual Basic Debugger	245
	Το Μενού Debug	251
	Περίληψη	260
7	Δεδομένα	261
	Δεδομένα Υπολογιστή	262
	Μεταβλητές	262
	Πώς Δημιουργούμε μια Μεταβλητή;	266
	Δήλωση Μεταβλητών	266
	Θα Πρέπει οι Μεταβλητές να Αρχικοποιούνται;	274
	Τύποι δεδομένων της Visual Basic	275
	Αριθμητικοί Τύποι Δεδομένων	275
	Ο Τύπος Δεδομένων String	280
	Άλλοι Τύποι δεδομένων	281
	Τύποι Δεδομένων Ιδιοτήτων	282
	Σταθερές	285
	Πράξεις Με Δεδομένα	287
	Αριθμητικές Πράξεις	287
	Τελεστές Σύγκρισης	297
	Λογικοί Τελεστές	299
	Περίληψη	307
8	Δομές Επιλογής	309
	Η Συμπεριφορά του Βράχου που Πέφτει	310
	Πώς Μπορούμε να το Βελτιώσουμε Αυτό;	312
	If...Then	313
	If...Then...Else	318
	If...Then...Elseif	320
	Select...Case	325
	Το China Shop Project	331
	Επιθεώρηση του Πρωτότυπου	349
	Περίληψη	350
9	Βρόγχοι	351
	Γιατί Χρησιμοποιούμε Βρόγχους;	352
	Ο Βρόγχος For...Next	353
	Do...Loops	362

Ο κ. Bullina Στέλνει μια Έκπληξη	375
Περίληψη	379
10 Χειρισμός Συμβολοσειρών	381
Τι Ακριβώς Είναι Μια Συμβολοσειρά;	382
Συνένωση Συμβολοσειρών	383
Διαχωρισμός Συμβολοσειρών	389
Περίληψη	415
11 Λειτουργίες με Αρχεία	417
Λειτουργίες με Αρχεία	418
Εγγραφή Δεδομένων σε Αρχεία Δίσκου	418
Ανάγνωση Δεδομένων από ένα Αρχείο Δίσκου	430
Περίληψη	437
12 Ολοκλήρωση του Περιβάλλοντος Εργασίας του Χρήστη	439
Σε Ποιο Σημείο Βρισκόμαστε;	440
Αναπτυσσόμενα Μενού	440
Μια Πρώτη Ματιά στο Στοιχείο Ελέγχου Main Menu	442
Κώδικας για το Στοιχείο Ελέγχου Menu	461
Περισσότερα για τη Συνάρτηση MsgBox	478
Η Τιμή Επιστροφής της Συνάρτησης MsgBox	478
Το Όρισμα Button της Συνάρτησης MsgBox	480
Περίληψη	483
13 Πίνακες	485
Γιατί Πίνακες;	486
Τι Είναι Ένας Πίνακας;	490
Δυναμικοί Πίνακες	498
Διαστάσεις Πινάκων	504
Τροποποίηση του China Shop Project για Χρήση Πινάκων	512
Περίληψη	526
14 Χειρισμός Λαθών	527
Συνηθισμένα Λάθη Αρχαρίων	528
Αν Ξεχάσετε να Αυξήσετε ένα Μετρητή	528
Αν Ξεχάσετε Να Προσθέσετε σε ένα Αθροιστή	529
Αν Ξεχάσετε Να Ανοίξετε Ένα Αρχείο	530
Άνοιγμα ενός Αρχείου που Είναι Ήδη Ανοιχτό	532
Αν Ξεχάσετε Να Κλείσετε Ένα Αρχείο	533
Διαβάζοντας Πέρα από το Τέλος του Αρχείου	534
Γράφοντας σε Ένα Αρχείο Ανοιγμένο για Εισαγωγή	536
Το Πρόγραμμά σας Δεν Βρίσκει Καμία Εγγραφή	537
Το Αρχείο που Διαβάζετε Λείπει ή Είναι Άδειο	539
Ανάγνωση Περισσότερων ή Λιγότερων Πεδίων από ένα Αρχείο	542
Διάρρηση με το Μηδέν	547

Χειρισμός Σφαλμάτων	549
Μη Δομημένος Χειρισμός Σφαλμάτων: On Error GoTo	551
Δομημένος Χειρισμός Σφαλμάτων: Try and Catch	557
Χειρισμός Σφαλμάτων στο China Shop Project	560
Περίληψη	563
15 Προσαρμογή του Προγράμματός σας	565
Εγγραφή στο Μητρώο των Windows	566
GetSetting και SaveSetting	567
Χρήση του RegEdit	574
Διαβάζοντας από το Μητρώο των Windows	578
Βελτιστοποίηση του Κώδικα της Visual Basic	585
Διαδικασίες που Γράφονται από το Χρήστη	586
Υποδιαδικασίες στο Έργο China Shop	592
Έλεγχος του Προγράμματός μας	596
Συναντιόμαστε στο Bullina China Shop	597
Περίληψη	602