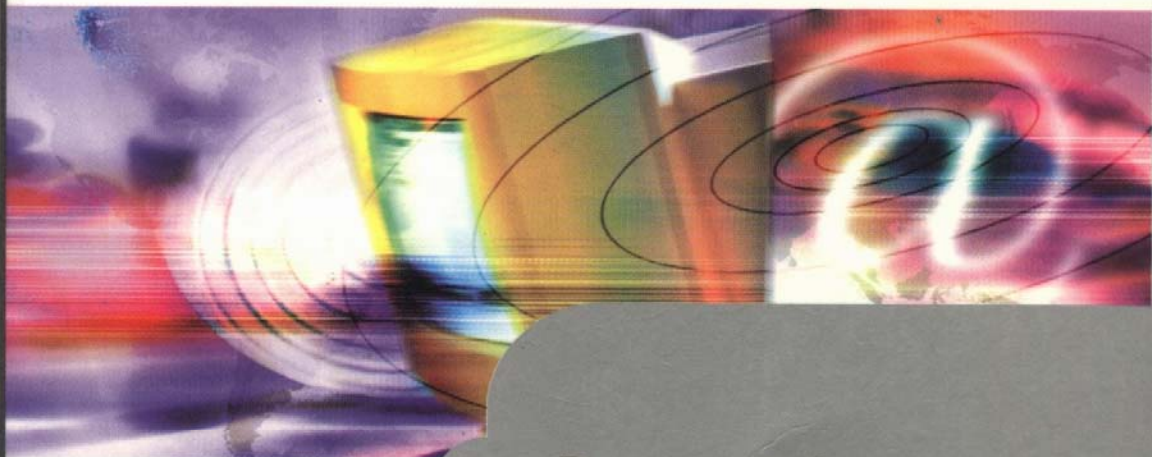


 **Micro**
Application

e-Poche

MICROSOFT®

VB.NET



*L'essentiel pour
programmer
des applications
professionnelles
sous Windows®
et sur le Web !*

Pratique

Complet

Actuel

Retrouvez des infos et des outils complémentaires sur

[www.
microapp
.com](http://www.microapp.com)

Chapitre 1	Maîtriser l'essentiel	17
1.1	L'architecture d'un projet	19
	Les projets et solutions	19
	Appréhender les éléments d'un projet	23
	Modèles de projets et propriétés	26
1.2	L'interface Visual Studio .NET	28
	Les types de fenêtres	29
	Les modes d'affichages	31
	L'essentiel pour travailler efficacement...	32
	Personnalisation de l'environnement	36
1.3	Architecture d'un programme Visual Basic	37
	Les clauses Option	39
	Les clauses Imports et la procédure Sub Main	39
	Les déclarations de classes et de modules	40
1.4	Mon premier programme Visual Basic	41
	Commenter votre code	44
	La procédure Main	44
	La notion d'entrées-sorties	46
	Les principes de compilation et d'exécution	47
	La génération automatique de code	48
1.5	Les bases de la programmation objet	50
	Les classes et objets	50
	Les champs, propriétés, méthodes et événements	53
	Les principes d'encapsulation, d'héritage et de polymorphisme	54
	Les principes de surcharge de redéfinition et de masquage	55
1.6	Profiter de l'aide en ligne	56
	L'aide générale	56
	L'aide contextuelle	57
	L'aide dynamique	62
Chapitre 2	Mettre en œuvre les contrôles de base	65
2.1	Aperçu des contrôles les plus classiques	67
2.2	Manipuler les graphiques et les images	71
	Ajouter une image lors de la création de l'application	72
	Ajouter une image dynamiquement à l'exécution de l'application	74
	Agrandir automatiquement un contrôle PictureBox à la taille d'une image	75
	Créer un bouton personnalisé avec un texte et une image	76

Sommaire

	Manipuler des listes d'images	80
2.3	Afficher des informations d'aide	84
	Implémenter une aide de type PopUp	87
	Implémenter des bulles d'aide	89
2.4	Utiliser des contrôles de type liste	92
	Les contrôles DomainUpDown et NumericUpDown	92
	Le contrôle ListView	97
	Le contrôle Treeview	104
	Le contrôle ImageList	110
	Parcourir les dossiers et fichiers	112
Chapitre 3	Exploiter d'autres contrôles	123
3.1	Créer des menus et des barres d'outils	125
	L'objet MainMenu	125
	Les menus contextuels	132
	Les barres d'outils	134
3.2	Définir des boîtes de dialogue	137
3.3	Manipuler des contrôles de gestion de dates	139
3.4	Créer ses propres contrôles	148
Chapitre 4	Écrire du code	161
4.1	Associer du code à un contrôle Timer	163
	Affichage d'une horloge	164
	Le jeu de la roulette	166
4.2	Interagir avec le Presse-papiers	170
4.3	Gérer les entrées-sorties de type fichier	173
	Fichiers séquentiels	174
	Fichiers binaires	176
4.4	Créer ses propres objets par programme	176
4.5	Automatiser des tâches à l'aide de macros	181
Chapitre 5	Accéder à des données	187
5.1	Accéder à des données indexées ou énumérées	189
	Exploiter des tableaux d'objets	189
	Définir une hashtable	193
5.2	Exploiter des informations de bases de données	198
	Exploiter un DataGrid	198
	Définir une requête paramétrée	208
5.3	Accéder à des données en XML	216
	Données et schémas XML	217



Chapitre 6	Développer des projets web	229
6.1	Retrouver les reflexes HTML	231
	Balises et attributs	231
	Ajout de contrôles web	236
6.2	Développer des applications web	241
	Contrôler les saisies	241
	Exploiter un contrôle AdRotator	246
	Mettre en œuvre un calendrier	247
	Accéder à une base de données	253
6.3	Créer un service web	264
	Principe de base	265
	Implémenter un service web élémentaire	269
Chapitre 7	S'initier à la programmation avancée	273
7.1	Interagir avec la barre d'état système de Windows	275
7.2	Accéder à l'Observateur d'événements de Windows	287
	Implémentation d'une interface	287
	Accès au journal Application	289
7.3	Implémenter l'héritage	293
	Définition de la classe de base	293
	Création du projet exploitant l'héritage	296
7.4	Créer une application de type service Windows	302
	Ajout du programme d'installation	308
	Installation et désinstallation de votre service	312
	Vérification du fonctionnement	314
Chapitre 8	Finaliser une application	317
8.1	Gérer les erreurs dans les programmes	319
	Stratégies de gestion des erreurs	320
	Gestion des erreurs en ASP.NET	332
8.2	Exploiter le débogueur	337
	Maîtriser l'interface de débogage	337
8.3	Déployer une application	344
	Les utilitaires du SDK	345
	Paramètres de génération d'une application	346
	Création d'un programme d'installation	349
Chapitre 9	Annexe	351
9.1	Aperçu de l'architecture .NET	353

Sommaire

9.2	Types et extensions de fichiers d'un projet	354
9.3	Liste des contrôles d'applications web	357
Chapitre 10	Index	361

