



VB.NET 2008 - Módulo I

Conteúdo Programático:

Visual Basic e Visual Studio

O Visual Basic; Versões do Visual Basic; Plataforma .NET; .NET Framework; Common Language Runtime (CLR); Biblioteca de classes; Utilização de namespaces; Visual Studio; Iniciando o Visual Studio; Criando um novo projeto; Abrindo um projeto existente; Ferramentas; Solution Explorer; Designer; Toolbox; Properties; Server Explorer; Object Browser; Configurando o ambiente de desenvolvimento.

Formulários e Toolbox

Formulários; Propriedades de um formulário; Criando formulários adicionais; Exibindo formulários; Utilizando a propriedade DialogResult; Definindo o formulário de inicialização; Posicionando formulários na Área de Trabalho; Controlando a exibição do formulário; Toolbox; Categorias da Toolbox; Controles; Utilizando controles; Criando menus; Criando barras de ferramentas; Criando caixas de diálogo; Criando outros tipos de caixa de diálogo.

Variáveis, constantes, operadores e arrays

Variáveis; Declarando variáveis; Tipos de dados; Tipos de dados personalizados; Escopo; Níveis de escopo; Constantes; Operadores; Operadores aritméticos; Operadores aritméticos reduzidos ou de atribuição por; Métodos matemáticos; Ordem de precedência; Arrays; Declaração de arrays; Declarando arrays de tamanho fixo; Funções UBound e Lbound; Declarando arrays de tamanho variável; Referenciando elementos de uma array; Obtendo o tamanho de uma array; A Classe Array; Métodos.

Estruturas de decisão

Expressões condicionais; If...Then; Trabalhando com operadores lógicos; AndAlso e OrElse; Select Case; Estruturas de repetição; For.Next; Exit For; Do.Loop; While...End While.

Procedures e módulos

Procedures Sub; Chamando procedures Sub; Procedures Function; Chamando procedures Function; Passando argumentos; Módulos; Criando módulos; Declarando variáveis públicas em módulos.

Programação orientada a objetos

Criando classes; Declarando variáveis da classe; Criando objetos; Criando propriedades; Criando métodos; Criando eventos; Herança; Polimorfismo; Construtores; Métodos estáticos (Shared); Sobreposição (overrides); Palavras reservadas; Interfaces; Modificadores de acesso.

Trabalhando com arquivos de texto

Abrindo arquivos de texto; Objeto de caixa de texto; Classe StreamReader; Namespace My; Criando arquivos de texto no disco; Trabalhando com strings de texto; Conjunto de caracteres ASCII.

Herança de formulários e adição de componentes em tempo de execução

Herança de formulários; Utilizando a Inheritance Picker; Utilizando Inherits; Adicionando controles em tempo de execução; Posicionando controles em tempo de execução.

Trabalhando com gráficos e efeitos

Exibindo gráficos; Graphics Design Interface (GDI); Sistema de coordenadas do formulário; Trabalhando com gráficos vetoriais; Objetos de desenho básicos; Classe Graphics; Classe Point; Classe Rectangle; Classe Size; Classe Color; Classe Font; Classe Pen; Classe Brush; Classe Path; Criando gráficos vetoriais; Trabalhando com gráficos bitmap; Definindo cores; Alterando a cor de fundo; Alterando a transparência; Objeto Image; Propriedades; Métodos; Copiando imagens para a Área de Transferência do Windows; Objeto Bitmap; Criando objetos Bitmap; Utilizando métodos para manipular bitmaps; Animação; Movendo objetos; Left; Top; Location; SetBounds; Aplicando outros efeitos; Height e Width; Opacity.

Tratamento de erros

Tipos de erros; Detectando e corrigindo erros lógicos; Aplicando um breakpoint; Janelas de depuração; Visualizadores (Visualizers); Manipuladores de erros; Try...Catch; Cláusula Finally; Objeto Err; Método Err.Raise; Definindo a quantidade de tentativas de correção; Aninhando instruções Try...Catch; Exit Try.

Impressão

A classe PrintDocument; Configurando as opções da impressora; Configurando a página; Pré-visualizando a impressão.