

会议编号:DEV364

演讲标题: Microsoft Visual Basic 2005:  
开发效率的提升和应用程序设计的简化

名字: 邵志东  
小组: Visual Basic  
微软有限公司



## 摘要

- Visual Basic 2005 设计目标
- 新增IDE特性
- 编辑器特性——自动更正和插入代码片断
- 调试和运行——E&C和DTEE
- My名称空间

## Visual Basic 2005 设计目标

使得Visual Basic 2005成为开发.NET 商业应用程序最有效的开发环境

## Visual Basic 2005 设计目标

- 功能强大
  - 全面支持.NET Framework的访问
  - 完全的面向对象设计
  - 语言增加了很多新的特性
  - 支持Web, client, Office, devices开发
- 效率提高
  - IDE开发环境优化
  - 自动更正
  - 简化常用任务
  - 提高学习.NET Framework的学习效率
  - 提高编辑、编译、调试的效率

## 新增IDE特性一览

- 编辑后继续运行 (E&C)
- 设计时表达式计算 (DTEE)
- 智能感知的加强
- 窗体编辑器的加强
- 语法自动更正
- 插入代码端

## 编辑器特性

- 全新设计，让您书写代码更快速、更少出错
- 自动更正常见语法错误
- 智能感知
- 自动缩进

## 编辑器特性

- 插入代码片段
  - 重复代码的输入
  - 不知道某项功能如何实现？

## 演示

Visual Basic 2005

## 调试和运行

- 以前版本调试时修改代码后要重新运行
- 有时重新运行后，执行到要调试的位置需要很复杂的操作或者很长的时间
- 编辑后运行可以让代码修改即时生效

## 调试和运行

- 进入调试状态：发生异常、手工中断运行或执行到自定义断点
- 托动黄色箭头可以改变语句运行顺序
- 并非所有修改都可以继续运行

## 调试和运行

- 有时需要调试不容易达到的代码
- 有时需要即时演算表达式的值
- 不用编译也可以运行程序中任何函数或者计算任何表达式
- DTEE：设计时表达式计算，无须运行程序
- 使用“即时窗口”

## 演示

编辑后继续运行  
设计时表达式计算DTEE

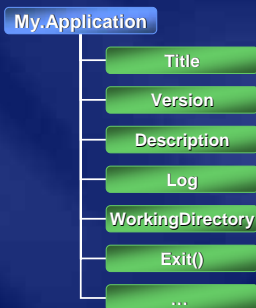
## My 名称空间



## My.Application

- 提供与应用程序有关的信息

- 应用程序名称
- 版本
- Logs
- 描述



## My.Computer

- 不用调用Win32 API, 就可以访问大部分计算机的功能
- 实现常用任务, 减少50%的代码!
- My名称空间中最激动人心的特性
- 可以直接访问注册表、声音、文件系统等



## 演示

My.Computer使用

## My.Resources

- 通过Resource设计器可以创建一个模块, 您可以使用该模块以强类型的方式使用程序中的资源
- 例如, 把名称为Smile的位图加入资源, 则可以用My.Resources.Smile来访问位图

## My.Settings

- .NET Framework 2.0 增强了配置功能
- 可自定义配置稳健的格式
- 可指定配置信息的序列化类型
- 可以为不同用户使用不同的配置
- 用 My.Settings 就可以实现

## My.Forms

- 自动从项目中的窗体生成
- 包含每个窗体的默认实例
- 第一次访问到时初始化
- 不需要手工实例化就可以访问到每个窗体
- 甚至可以不用写 “My.Forms”

## My.WebServices

- 与 My.Forms 一样，自动为项目中所有 Web 服务生成默认的实例
- 不需要手工实例化，即可以在任何地方使用 Web 服务的功能

## 演示

### My 名称空间使用

## 总结

- Visual Basic 2005 功能强大
  - 全面支持 .NET Framework 的访问
  - 完全的面向对象设计
  - 语言增加了很多新的特性
  - 支持 Web, client, Office, devices 开发
- Visual Basic 2005 效率提高
  - IDE 开发环境优化
  - 自动更正
  - 简化常用任务
  - 提高编辑、编译、调试的效率
  - My 名称空间的出现大大简化了程序的开发

## 附录

### Visual Basic 开发中心

<http://msdn.microsoft.com/vbasic/>

### 产品反馈中心:

<http://lab.msdn.microsoft.com/productfeedback>

