

勘誤日期：2017/9/10

## ch02

P2-25

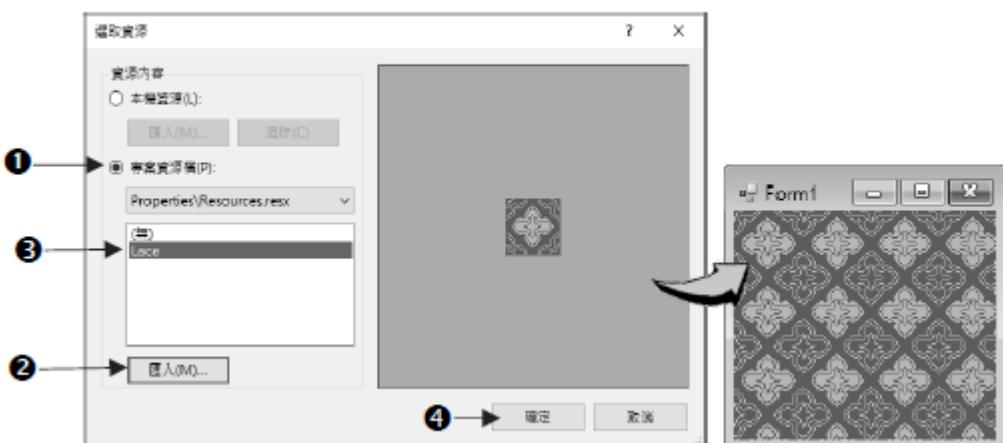
```
int a= 2400;      //a 為 int(整數)資料型別
double d = 3.56;  //d 為 double(倍精確度浮點數)
d = a + 34.6;    //a 會先被電腦自動轉型為 double 型別，再進行相加運算
a = d * 8;       //出現錯誤，電腦不會自動轉型 d
```

---

## ch03

P3-5 更正步驟 6 的圖片。

Step 6 結果表單內的背景圖，以貼磁磚方式呈現所選取的圖片內容。



---

P3-10 少了「

Activated	此事件的發生時機是每當表單(程式視窗)被點選成為「作用表單」時，即會觸動該表單的 Activated 事件。此事件被執行次數可能不止一次，表單被開啟為「作用視窗」的情況有下列三種： ①表單第一次被載入時，先執行 Load 事件，接著執行 Activated 事件。 ②使用滑鼠標點選視窗，使它置於其他視窗最上層，此時該視窗就成為「作用視窗」。 ③若程式視窗最小化至工作列，再把它開啟時，該視窗會被放在桌面的最上層，此時該視窗就成為「作用視窗」。
-----------	---

P3-20 刪除紅框內的文字

### 3.5.1 文字方塊控制項的常用屬性

屬性名稱	說明
MaxLength	設定文字方塊內可輸入的最多字元數目，預設值為 32,767。 [例] textBox1.MaxLength = 5; // 限輸入 5 個字元
PasswordChar	輸入字元時，所輸入的字元不直接顯示，改由指定的字元取代。適用於密碼輸入，預設為不使用。使用時 Multiline 屬性值應設為 false。 [例] textBox1 文字方塊控制項輸入時，改用*星號字元取代。 textBox1.PasswordChar = '*';

P3-25 紅框內更正為 BtnF2C

```
17  private void btnHome_Click(object sender, EventArgs e)
18  {
19      double f = Convert.ToDouble(TxtInput.Text); // 數字字串轉成double
20      double c = (f - 32) * 5 / 9; // 計算出攝氏度數
21      TxtAns.Text = c.ToString("f2") + "度"; // 顯示攝氏溫度
22      TxtInput.Focus(); // 將停駐焦點移到TxtInput
23  }
24 }
```

P3-38 紅框內更正為 TxtW 及 TxtH

```
17  private void BtnOK_Click(object sender, EventArgs e)
18  {
19      try
20      {
21          int w = Convert.ToInt32(txtW.Text);
22          int h = Convert.ToInt32(txtH.Text);
23          LblArea.Text = Convert.ToString(w * h * 0.3025) + " 坪";
=====
```

## Ch04

P4-6 紅框內更正為 BtnOK

```
10  private void btnOK_Click(object sender, EventArgs e)
11  {
12      int buy = Convert.ToInt32(TxtBuy.Text); //取得消費金額
13      int pay = buy; //實付金額等於消費金額
```

P4-28 紅框內更正為 BtnOK

```
16     private void btnOK_Click(object sender, EventArgs e)
17     {
18         int height = Convert.ToInt32(TxtHeight.Text); //取得輸入的身高
19         double weight; //紀錄標準體重
20         if (RdbMan.Checked == true) //若RdbMan的Checked屬性值=true
21             weight = (height - 80) * 0.7; //計算男性標準體重
22     }
```

P4-32 紅框內更正為 ChkToBack



P4-33 紅框內更正為 BtnOK ； TxtKm ； ChkSpecial 及 ChkToBack

```
15     private void btnOK_Click(object sender, EventArgs e)
16     {
17         double unit; //記錄每公里費率
18         //用三元運算子求費率，若選自強號就=2.27,否則若選莒光號就=1.75,否則=1.46
19         unit = RdbKind1.Checked == true ? 2.27 : (RdbKind2.Checked == true ? 1.75 : 1.46);
20         int km = Convert.ToInt32(txtKm.Text); //取輸入的公里數
21         double money = unit * km; //票價等於費率*公里數
22         if (chkSpecial.Checked == true) money /= 2; //若勾選優待票，票價/2
23         if (chkToBack.Checked == true) money *= 1.8; //若勾選去回票，票價*1.8
```

P4-34 紅框內更正為 LblMsg

```
24         lblTotal.Text = "票價：" + money.ToString("F0") + "元"; //顯示票價
25     }
26 }
```

---

## ch05

5-19

改為：PicTest

例如：將「c:\cctest\圖庫」資料夾下的「test.bmp」圖形檔載入到 **picTest** 圖片方塊控制項的 Image 屬性中，寫法如下：

```
PicTest.Image = Image.FromFile("c:\\cctest\\圖庫\\test.bmp");
```

5-19

---

5-20

改為：PicBall

例 將 **picBall** 圖片方塊控制項移動到 X 座標 100、Y 座標 150 的位置上。

```
PicBall.Location = new Point(100,150);
```

---

## ch06

6-14

改為：sum[2]

company[0]	amt[0,0]	amt[0,1]	amt[0,2]	amt[0,3]	sum[0]
company[1]	amt[1,0]	amt[1,1]	amt[1,2]	amt[1,3]	sum[1]
<u>company[2]</u>	<u>amt[2,0]</u>	<u>amt[2,1]</u>	<u>amt[2,2]</u>	<u>amt[2,3]</u>	<u>sum[2]</u>

營業處名稱 各營業處各季營業額

合計

---

6-36

改為：listBox1.FindString

.Items 刪除

語法

傳回值 = **listBox1.Items.FindString(字串, 註標);**

或

傳回值 = **listBox1.FindStringExact(字串, 註標);**

6-38

改為：SelectedIndexChanged  
空格刪除

SelectedItem 屬性改變時，會觸動 SelectedIndexChanged 事件。所以，我們可以將被選取項目相對應的敘述寫在 SelectedIndexChanged 事件處理函式中，而這個事件是 ListBox 清單控制項的預設事件。

ch08

8-37

改為：//for 迴圈 i=...

同，所以設定為共用自定 MyClick 事件處理函式。

```
Button[] arrBtn = new Button[3];  
arrBtn[0] = Btn1; arrBtn[1] = Btn2; arrBtn[2] = Btn3;  
arrBtn[i].Click += MyClick; // i = 0~2 共用 MyClick 事件
```

2. 宣告 pName 字串陣列，用來存放剪刀、石頭、布等圖檔名稱，因為多個程

ch09

9-1

◆ 學習滑鼠的 Click、MouseClick、DoubleClick、Mouse

Double Click 事件

◆ 學習滑鼠的 Click、MouseClick、DoubleClick、+

MouseDoubleClick 事件+

ch12

P12-11

4. Close() 方法

關閉目前的 StreamWriter 類別物件和資料串流，即關閉檔案。

例 將 "Visual C# 基礎必修課" 字串資料寫入新建立的「c:\one\book.txt」文字檔案內，資料寫入完畢關閉文字檔案。[\(參考 CreateText 專案\)](#)

```
sw.WriteLine("Visual C# 基礎必修課"); //將資料寫入  
sw.Flush(); //清空緩衝區  
sw.Close(); //關閉檔案
```

例 將 "Visual Basic 基礎必修課" 字串資料新增到上例已新建立的「c:\one\book.txt」文字檔案內，資料新增完畢關閉文字檔案。[\(參考 CreateText 專案\)](#)

P12-13

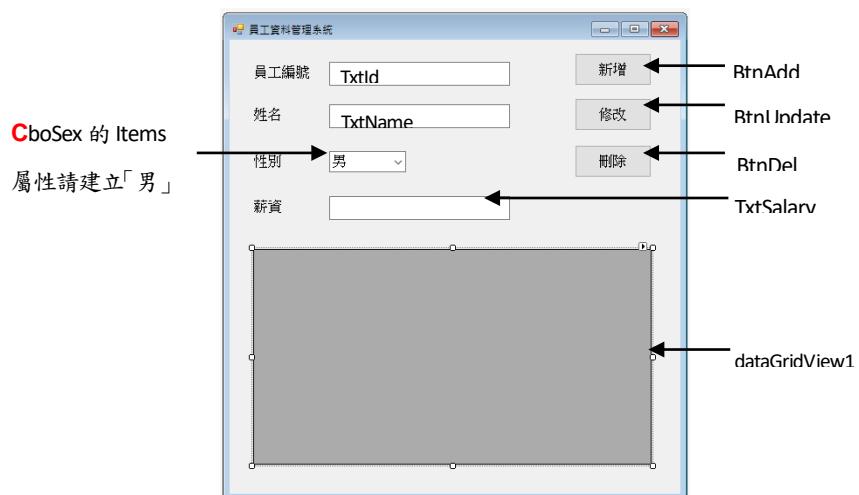
## 2. Read() 方法

從文字檔案中讀取一個字元(或一個中文字)。[\(參考 Read 專案\)](#)

例 使用迴圈透過 Read()方法讀取 sr 物件指定的資料檔內容，將讀取出的字元合併成字串，再用 MessageBox 顯示出來。[\(參考 Read 專案\)](#)

## 第 14 章

P14-19



P14-29

### Step 5 編寫程式碼

FileName: DataSet02.sln

```
01 using System.Data;  
02 using System.Data.SqlClient;  
03
```

勘誤日期：2018/1/11

本書第二刷(2017/09)與第三刷(2017/10)因印刷上的疏忽，導致書中缺8-38頁，以下為正確資料。

造成您的不便，我們深感抱歉！

### Visual C# 基礎必修課

以直接寫在 MyClick 事件中，但是獨立出來成自定方法，具有程式易閱讀、易維護，以及可分工合作的優點。

#### Step 3 撰寫程式碼

```
FileName: Guess.sln
01 namespace Guess
02 {
03     public partial class Form1 : Form
04     {
05         public Form1()
06         {
07             InitializeComponent();
08         }
09         string[] pName = new string[] { "剪刀", "石頭", "布" };
10         private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
11         {
12             Button[] arrBtn = new Button[3];
13             arrBtn[0] = Btn1; arrBtn[1] = Btn2; arrBtn[2] = Btn3;
14             for (int i = 0; i < 3; i++)
15             {
16                 arrBtn[i].Text = pName[i]; // 設定文字內容
17                 arrBtn[i].Image = new Bitmap(arrBtn[i].Text + ".gif"); // 顯示對應圖檔
18                 arrBtn[i].Click += MyClick; // 共用 MyClick 事件
19             }
20             LblMsg.Text = "請按鈕出拳！";
21         }
22         // Btn1、Btn2、Btn3 的 Click 事件共用事件
23         private void MyClick(object sender, EventArgs e)
24         {
25             Random rnd = new Random();
26             int p = rnd.Next(0, 3); // 產生 0~2 變數
27             PicPc.Image = Image.FromFile(pName[p] + ".gif"); // 顯示電腦出拳
28             Button btnHit = (Button)sender; // 取得目前的按鈕
29             // 呼叫 GetWinner 方法來判斷誰獲勝
30             LblMsg.Text = GetWinner(btnHit.Text, pName[p]);
31         }
}
```

勘誤日期：2018/1/12

## 第一章

P1-20

方式一 在表單內建立一個標籤控制項

- ① 移動滑鼠指標到工具箱的 **A Label** 標籤工具上按一下選取。
- ② 接著移動滑鼠指標到表單內適當位置，此時游標變成 **+A**。

## 第三章

P3-14 紅框應該框住 ,Click,Paint,Dclick

3. 在表單上快按兩下，本程式會依序觸動表單的 Click 事件、Paint 事件、DoubleClick 事件。因為表單的 Click 事件會改變表單的大小，所以該事件後會觸動 Paint 事件來重繪表單。Click 事件使表單的 Width 寬度加 10 改成 520；標題欄會增加 ",Click,Paint" 字串。接著觸動 DoubleClick 事件使表單的標題欄會增加 ", Dclick" 字串。



## 第五章

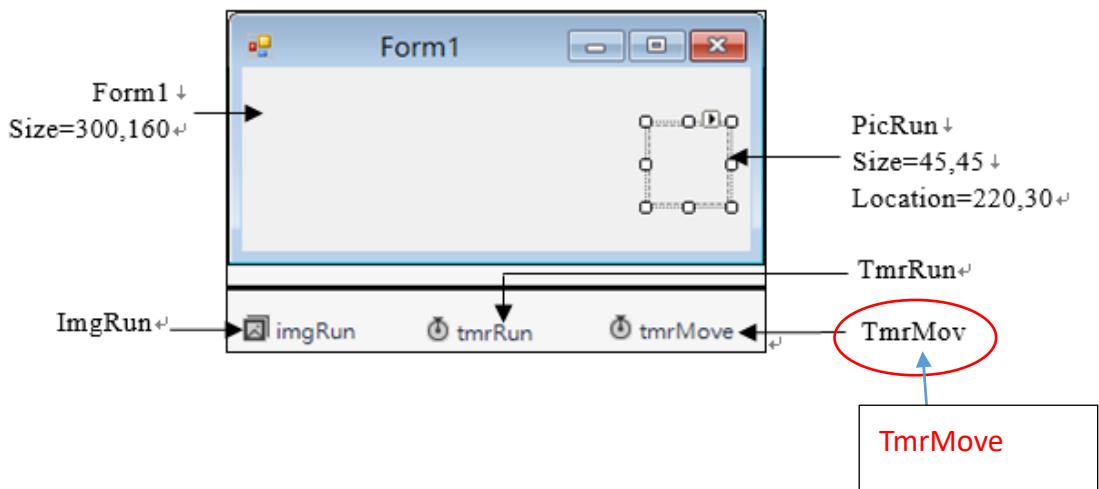
P 5-10 頁

for 迴圈當是某個「敘述區段」，需要反覆執行指定次數的時候使用。

勘誤：

for 迴圈**是當**某個「敘述區段」，需要反覆執行指定次數的時候使用。

P 5-29 頁



### P 5-30 頁

3. 將光碟 ch05\images\ 資料夾中的 man1.gif~man4.gif 加入 ImgRun 影像列示控制項的 Images 屬性中。(要先設定 imgRun 大小再依序匯入動畫圖)

勘誤：

3. 將光碟 ch05\images\ 資料夾中的 man1.gif~man4.gif 加入 ImgRun 影像列示控制項的 Images 屬性中。(要先設定 **ImgRun** 大小再依序匯入動畫圖)

## 第六章

### P 6-25 頁

例

```
string score = "95,84,100,92,78";
string[] aScore = score.Split(','); //指定以','字元分割
```

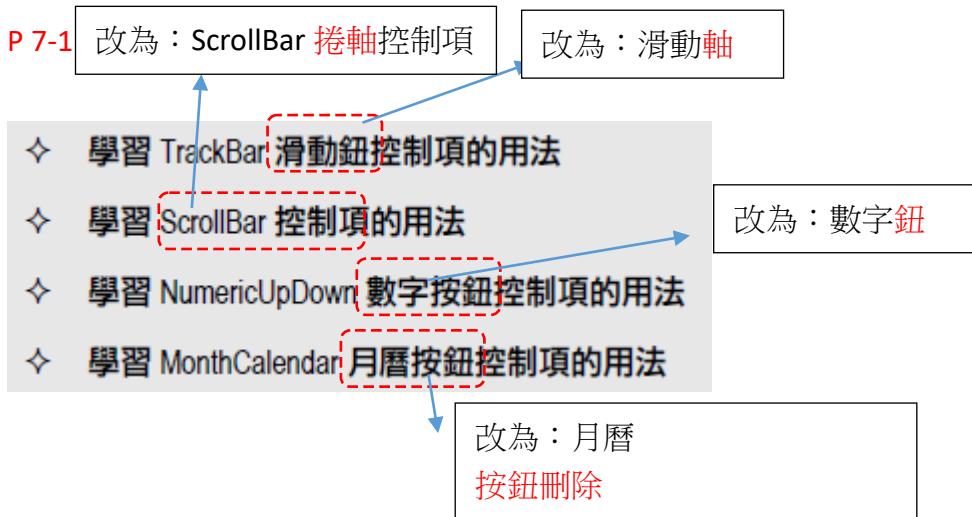
執行後：aScore[0]= 98、aScore[1]= 84、aScore[2]= 100、aScore[3]= 78

勘誤：

執行後：aScore[0]= "95"、aScore[1]= "84"、aScore[2]= "100"、aScore[3]= "92"、aScore[4]= "78"

SelectedItem 屬性改變時，會觸動 **SelectedIndexChanged** 事件。所以，我們可以將被選取項目相對應的敘述寫在 **SelectedIndexChanged** 事件處理函式中，而這個事件是 **ListBox** 清單控制項的預設事件。

## 第七章



P 7-11 改為 : 滑動軸控制項

當我們想限制使用者只能設定輸入某個範圍內的整數數值時，就可以使用 **TrackBar** **TrackBar 控制項**來達成，其功能和捲軸控制項類似。此控制項可以使用鍵盤的方向鍵或滑鼠游標來移動滑動鈕設定輸入的數值，可防止使用者

### 1. Value 屬性(預設值為 0)

設定或取得滑動鈕的值(整數型別)，也就是滑動鈕目前位置的對應值。

**勘誤：**

### 1. Value 屬性(預設值為 0)

設定或取得滑動軸控制項的值(整數型別)，也就是滑動軸目前位置的對應值。

### P7-16

- ① 設定 picShow 的SizeMode 屬性值為 StretchImage。
- ② 設 picShow 的 Height、Width 屬性值為 90，預設圖片高度和寬度。並使用 FromFile 方法載入圖檔，請將書附光碟中花、船、湖和纜車圖檔(.jpg)，複製到 bin/Debug/資料夾中。
- ...
- ④ 將 VsbHeight 和 HsbWidth 捲軸的 Maximum 屬性值設成 180，Minimum 屬性值設成 1。再將兩捲軸的 Value 屬性值，分別設定等於 picShow 的 Height、Width 屬性值，使兩者的值能夠相同。

**勘誤：**

- ① 設定 **PicShow** 的 **SizeMode** 屬性值為 **StretchImage**。
- ② 設 **PicShow** 的 **Height**、**Width** 屬性值為 90，預設圖片高度和寬度。並使用 **FromFile** 方法載入圖檔，請將書附光碟中花、船、湖和纜車圖檔(.jpg)，複製到 **bin/Debug/** 資料夾中。
- ...
- ④ 將 **VsbHeight** 和 **HsbWidth** 滾軸的 **Maximum** 屬性值設成 180，**Minimum** 屬性值設成 1。再將兩捲軸的 **Value** 屬性值，分別設定等於 **PicShow** 的 **Height**、**Width** 屬性值，使兩者的值能夠相同。

P 7-21

- ② 在 **LblAns** 上顯示相加結果時，使用 "F" 加上小數位數來格式化輸出  
情形，小數位數可由 **NudPoint** 的 **Value** 屬性值來取得，其寫法如下：

**勘誤：**

- ② 在 **LblAns** 上顯示相加結果時，使用 "F" 加上小數位數來格式化輸出  
**樣式**，小數位數可由 **NudPoint** 的 **Value** 屬性值來取得，其寫法如下：

---

## 第八章

P 8-12

- ① 使用 **for** 迴圈設定 **Pic3 ~ Pic5** 的 **Image** 屬性值為 **pokerbk.jpg**，來顯示背景圖。

**勘誤：**

- ① 使用 **for** 迴圈設定 **Pic3 ~ Pic5** 的 **Image** 屬性值為 **pokerbk.jpg**，來顯示背面圖。

8-18

- ② 每一個參數的名稱都可以當作方法內部的區域變數，也可以使用其他變數的相同方式來使用此參數名稱。

**勘誤：**

- ② 每一個參數的名稱都可以當作方法內部的區域變數，**可以和**使用其他變數的相同方式來使用此參數名稱。

---

## 第十章

P10-20

### Step 2 分析問題

在粗體、斜體、加底線的子功能項目的 Click 事件處理函式內，增加快顯功能表各項目的勾選狀態程式。以「粗體」功能項目為例，如下：

```
label1.Font = new Font(label1.Font, label1.Font.Style ^ FontStyle.Bold);
// 設定功能表列中粗體功能項目的勾選狀態
粗體 ToolStripMenuItem.Checked = !(粗體 ToolStripMenuItem.Checked);
// 設定快顯功能表列中粗體功能項目的勾選狀態
粗體 ToolStripMenuItem1.Checked = !(粗體 ToolStripMenuItem1.Checked);
```

---

## 第十一章

P11-7

- 當按 **前景色** 鈕，觸動 **BtnFCr\_Click** 事件處理函式，開啟色彩對話方塊，完成下列工作：

透過檢查是否按 **確定** 鈕？若是，則將 **colorDialog1** 色彩對話方塊的 **Color** 屬性所設定的顏色，指定給 **TxtMsg** 文字方塊控制項的 **ForeColor** 屬性，設定 **TxtMsg** 文字方塊上面的文字顏色。其寫法如下：

```
TxtMsg.ForeColor = colorDialog1.Color;
```