



OGDEV.NET
网络游戏研发网
最佳分辨率: 1024x768

相关主题

RECOMMEND ARTICLE

- 你必须知道的 .NET 之对接口和抽象类
- ASP. Net 中利用 CSS 实现多界面两法
- 将 ASP 页面转换成 HTM 静态页面的方法
- ASP. NET 技术获取 IP 与 MAC 地址的方法
- ASP. NET 移动开发之 Select on List 控件
- ASP. NET 中为 GridView 添加删除提示框
- 理解 ASP. NET 与客户端缓存之 HTTP 协议
- ASP. NET 中 Session 的状态保持方式浅议

MORE

推荐文章

RECOMMEND ARTICLE

- 游戏音乐制作案例之《战火 红色警戒》音效制作揭秘
- 英雄连 Online 原画
- 游戏音乐制作案例之《乱武天下》
- 游戏音乐制作案例之《诛仙》
- 《鹿鼎记》最新原画
- MIDP2.1 规范的新特性
- 3D 游戏编程入门经典 (6)
- Introduction to 3d game engine design using
-directx-9 and c#(10)

MORE

热门文章

HOT ARTICLE

- [电子书下载] 游戏设计 — 原理与实践
- [电子书下载] 网络游戏开发
- 游戏设计全过程
- [电子书下载] 游戏设计技术
- [电子书下载] 游戏设计理论
- CS 游戏人物模型制作教程
- CG 人物插画基本流程
- [转贴] MAX 高级人头教程

MORE

您的位置: .NET



文章标题	在VB.NET中执行基本的数组操作		
来源:	[ogdev]	浏览:	[451]

对数组进行操作的能力在任何编程语言中都很重要。VB.NET 与其它语言相似，提供了简单的途径对数据进行分组，将它们存放到数组结构中。本文中，我们将回顾数组的声明和使用。

数组的目的

数组通常用于存储相似类型的值和对象。它允许对变量进行分组，并且允许使用索引进行检索。数组有上界和下界，它用于指示数组的开始索引值和结束索引值。另外，数组中的数据可以按序排列。简单的数组是一维的，当然，在VB.NET中也可以使用多维数组。还可以对数组进行循环，以确定或修改存储在数组中的某个值。

数组的声明和初始化

有两个途径初始化数组：第一，在一条声明语句中进行声明同时初始化；第二，先声明数组，然后对其进行初始化。

在一条语句中同时声明和初始化数组时，必须指定数组元素的数值类型，以及数组所包含元素的个数。VB.NET 中，数组是基于 0 的，也就是说，数组的索引编号从 0 开始，其后元素进行连续编号。必须通过指定数组的上界确定数组中元素个数。上界是指定数组中最后一个元素索引的数字。Listing A 给出了整型数组的声明和初始化示例。

对数字进行声明和初始化的另外一个途径是：在分开的两步中分别进行声明和初始化操作。如果声明了一个数组，但是在这一行没有指定其大小，则在初始化时，需要对数组中的每一个单元都指定值。初始化值封装在 {} 括号中，两个值之间使用逗号做为分隔符。Listing B 给出了在不同的两步对数组进行声明和初始化的示例。

数组的声明和初始化一旦完成，则可以在运行时重新定义数组，从而改变其大小。可以使用 ReDim 声明改变数组结构中元素的个数。Listing C 给出了声明、初始化和重新调整数组大小的示例。

默认情况下，数组进行重新初始化后，原来的数值都会丢失。但是，在重新初始化时，可以使用 ReDim 声明和 Preserve 关键字保留数组的原有数值。Listing D 给出了一个这样的示例。

有两种类型的多维数组：矩形的或锯齿形的。矩形数组中，每一维的成员向其它维扩展时，增加相同的长度。而在锯齿形数组中，每一维中的单个成员以不同长度向其它维扩展。数组的维数越多，其操作也相应越复杂。

本栏目登载此文出于传递信息之目的，如有任何的问题请及时和我们联系！

无任何评论!

请您注意:

- 尊重网上道德，遵守《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规
- 尊重网上道德，遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 中国网游研发中心新闻留言板管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 您在中国网游研发中心留言板发表的作品，中国网游研发中心有权在网站内转载或引用
- 参与本留言即表明您已经阅读并接受上述条款

发表评论:

昵称: 联系EMAIL: 