

## 起跑线: 工作环境介绍以及 Hello World 制作 -- Windows Mobile C#基础教程 (1)

既然你下载了此教程相信你已经选择了 C#作为你的移动开发语言, 这里我不想介绍各种语言,平台的优缺点而直接进入教程的主题. 如果你对 C#还抱有疑惑可以先看看其他网友对各种语言和平台的介绍. 为了保证你可以读懂这些教程请

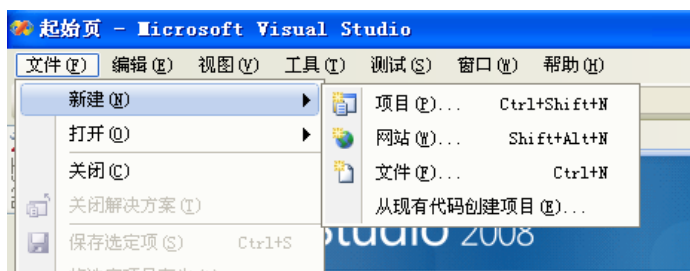
1. 对编程语言有一点了解,例如学过 PHP,ASP,C/C++,JAVA 等,.
2. 对 Windows 操作有一定了解.
3. 对 Windows Mobile 操作有一定了解,知道如何放入文件运行文件删除文件等等.
4. 懂一些简单的英语.
5. 拥有一颗热爱编程的心.

如果你能满足以上 5 点请继续, 以下教程默认你达到这个基础线.

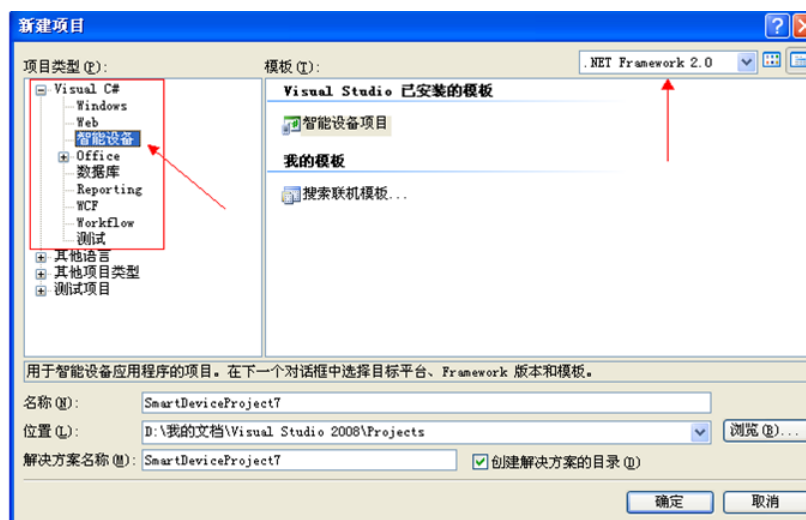
那么我们开始,首先介绍一下工具,在制作 WM(Windows Mobile 下文都用 WM 代替.)以前你需要 2 个工具.

1. Microsoft Visual Studio 2008(05 也可以,不过这里用 08 作为实例).
  2. Windows Mobile 6 Pro SDK (5 也可以不过一定要是 Pro 的).
- 这 2 个工具都可以免费下载到,请去微软官方或者迅雷搜索一下.  
安装软件也没有什么难度,不过请注意装 VS 再装 SDK.

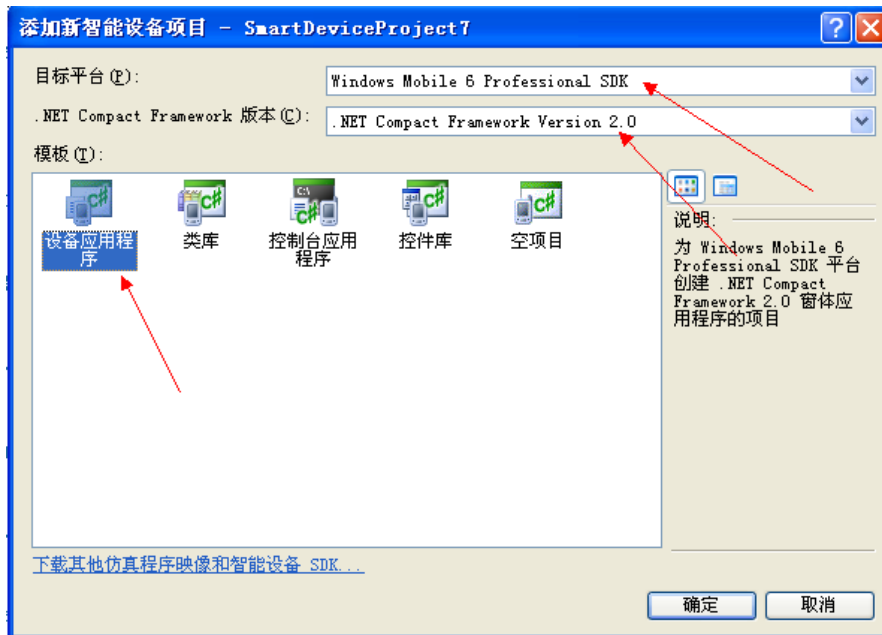
首先打开 VS 然后分别点击 文件-新建-项目 (或者快捷键 Ctrl+Shift+N)



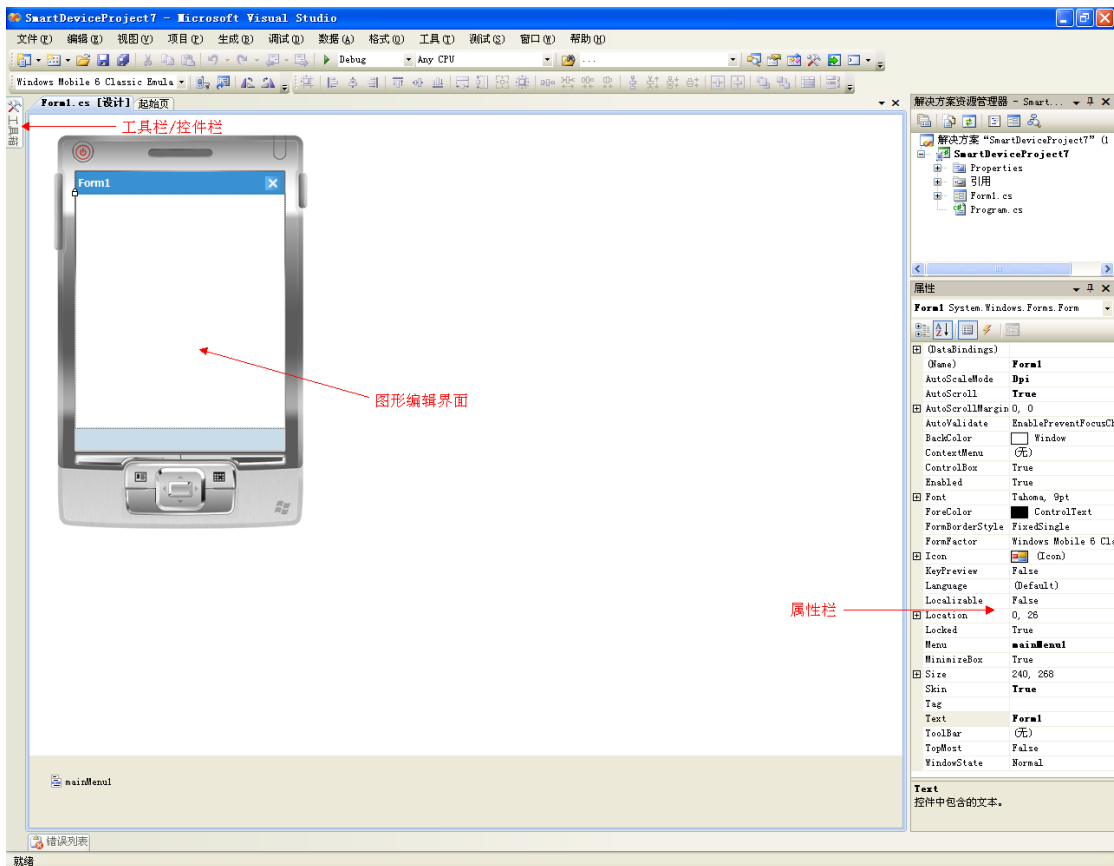
接着在新建项目对话框内选择.NET Framework 2.0,并选择 Visual C#下的智能设备后确定.



注意箭头选择后确定.



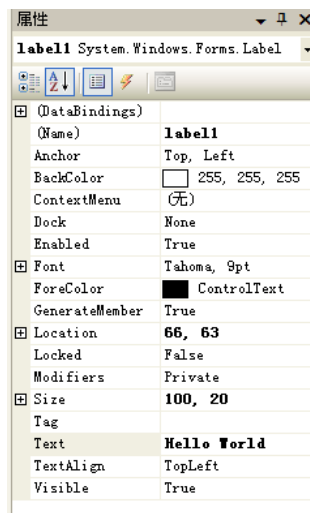
出现下图,主要由工具栏,图形编辑界面,属性栏组成. 这里概括的介绍一下, 一个程序是由许多的控件组成例如 Label, PictureBox, Button 等, 这些控件都有事件其独特的事件, 什么是事件呢? 举例来说, 点击事件, 就是当鼠标点击后会发生什么事. 例如当点击一个 Button(按钮)后显示一条信息就是一个事件或者说当点击一个按钮后 PictureBox 载入一张新图片也是一个时间. 有了这些工具和方法 C#可以让你制作一个你自己的世界. 而我们今后的教材就会教大家如何使用控件和事件.



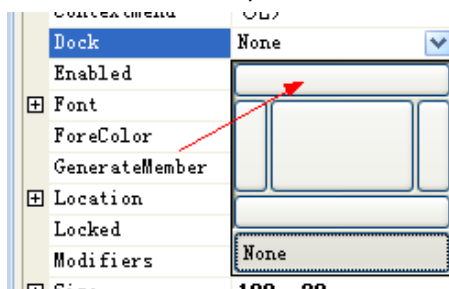
鼠标遇到工具栏,找到 Label 控件然后鼠标拖到编辑界面内.



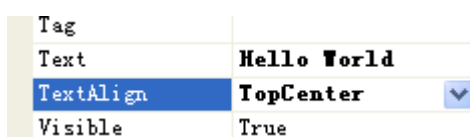
对刚拖进去的 Label 控件右键然后点属性,接着在属性栏内找到 Text 属性,并改变为 Hello World



接着改变 Dock 为 Top 属性如下图.



TextAlig 选 TopCenter.



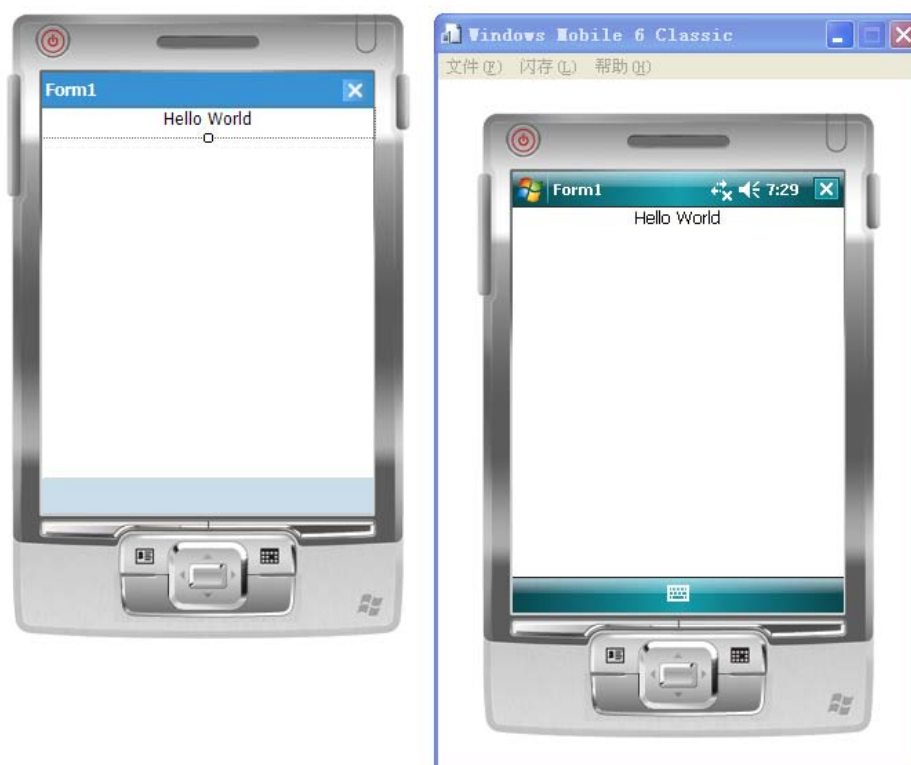
做完这以上三步界面如下.



解说一下上面 3 步.

1. 第一改变 **Text** 属性就是改变 **Label** 控件内的文字.
2. 第二部的 **Dock** 只是停靠,当选择停靠最上方那么这个 **Label** 机会布满窗口最上方, 如果之前有另外一个空间先用了 **Dock** 那么这个控件就会停靠在其下方.**Dock** 有 5 种,上,下,左,右和布满. 这里说一下布满,布满机会填充除了被上下左右布满的剩余地方.**Dock** 有什么好处? 如果你改变 **Label** 大小和位置也可以达成 **Dock** 同样的效果不过用 **Dock** 的好处是当用户横放设备时候, 这个控件也会占满一整行,如果用第二种方法则还是原来的大小. 所以如果可以用 **Dock** 尽量用 **Dock**.
3. 第三 **TextAlign** 很好理解就是对其,这里有 3 个选项,上左,上中,上右方对其.

这样我们的 **Hello World** 程序就做好了. 接着就是运行测试了, 我们选择调试-开始执行 (不调试)后稍等片刻出现右边窗口.



这个就是模拟器,用来模拟你的 WM 手机. 他会自动运行当前程序. 如图所见, 我们的 Hello World 已经运行成功.

当然这样不过瘾, 既然是手机软件当然要在真正手机上运行一次才爽. 要如何做呢? 请点击生成-生成解决方案,接着去我的文档里找 Visual Studio 2008\Projects\你的项目名称\你的项目名称\bin\debug\你的项目名称.exe 这个文件把它放到手机里并且运行就可以了.

相信看完了这篇教程你已经能够打开 C#的大门了. Good Luck!