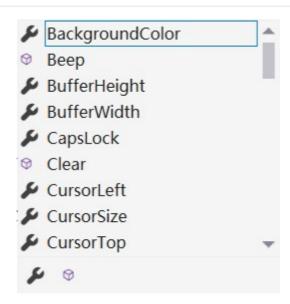
\_\_\_\_\_\_

# Console的秘密!



# 哇! console有好多方法和函数, 我可以试试吗?

# 当然可以,反正不会炸电脑。

### 1.Console的皮肤

BackGround 属性可以更改。

我们先获取一下bg的属性变量值



#### 输出0是什么鬼?!

### 那是因为, 你没有 ToString() 啦!

什么是 ToString()

ToString()和其他方法一样,都有自己的功能

它的功能就是能把抽象的事物描述的更具体

但 ToString() 有一点和其他的方法不同。

ToString() 可以不用加()括号!!!!

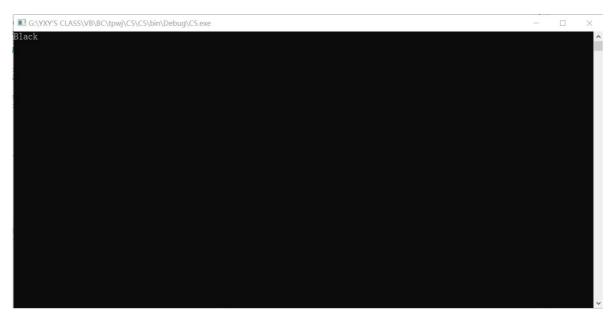
ToString (看来它已经不要括号了),看起来像属性(或变量),但他确确实实是一个方法

而且, 加括号也不会出事

ToString():ToString是我小名啦!

1 | Dim a = Console.BackGruondColor

2 Console.WriteLine(a.ToString)



#### 成功了!

看来Console的BackGroundColor属性的值是Black

现在介绍一个朋友

ConsoleColor类!!!!!

(啪啪啪啪啪啪啪啪啪)

众所周知,Console非常健忘,它总是忘记了BackGroundColor等属性值的类型(Console:?\_\_?)

所以,它就让他的一些"狐朋狗友"来帮助它存一些类型值,ConsoleColor就是其一。

Console.BackGroundColor=ConsoleColor.blue
Console.WriteLine("AD")



可以看到, Console也是够懒了, 只有在刷新屏幕时才更改。

所以, 为了让它成功显示

你需要Clear()方法

```
1 | Console.Clear()
```

这么一来,容易多了!

### 2.Console的输入源

console有输入源,没啥用,但也讲一下(为了凑字,还有以后console懒得打大写,而且vb net 不会在意大写小写的,所以以后除了第一次遇到,其他时间都写小写)

```
dim s = console.In
console.writeline(s)
```

In 属性是输入流,相对的 out 就是输出流了(给个结果图,赶紧过,过过过!)



你可以看到一"窜"字符,我猜这肯定很强(才怪)

# 3.Console的声带

众所周知, console是个哑巴, 它只会写字在屏幕上。

其实,这都是它装的,但是由于它装太久了,所以,它忘记怎么说话了,它只会哔哔叫

```
1 console.Beep()
```

# 4.Console的眼睛

还能你不知道,Console其实可以看你的键盘在干什么。

它可以查看你的NumLock (也就是小键盘) 是否开着

```
1 Dim x = Console.NumberLock
2 Console.WriteLine("你的numlock是" & x.ToString)
```

# 全部代码

```
Module Module1
 2
 3
        Sub Main()
 4
 5
            Dim a = Console.BackgroundColor
            Console.WriteLine(a.ToString)
 6
 7
            '获得console的BackgroundColor属性存入a变量,并输出
8
9
            Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Blue
10
            '尝试修改属性
11
12
            Console.WriteLine("AD")
            '查看
13
```

```
14
15
           Console.Clear()
           '尝试清除所有文字
16
17
           Dim s = Console.In
18
19
           Console.WriteLine(s.ToString)
20
           '获得输出流并输出
21
           Dim x = Console.NumberLock
22
           Console.WriteLine("你的numlock是" & x.ToString)
23
24
25
           Console.Beep()
26
27
           Console.Read()
28
29
30
       End Sub
31
32 End Module
33
```

