第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787030311085

10位ISBN编号：7030311086

出版时间：2011-8

出版时间：科学出版社

作者：马铭，任正权　主编

页数：305

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

本书以Visual Basic 6.0中文版为语言背景，以程序结构为主线，通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic程序设计的基础知识和基本方法。

全书分11章，主要内容有：Visual Basic程序设计概述、Visual Basic编程基础、基本控制结构（顺序结构程序设计、选择结构程序设计、循环结构程序设计）、数组、过程、窗体与常用控件、用户界面设计、图形与多媒体控件、文件、数据库、程序调试及错误处理等。

《Visual Ba程序设计教程》适合作为高等院校本专科学生学习Visual Basic程序设计的教材，也可作为相关工程技术人员学习计算机程序设计的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

前言
第1章　VisualBasic程序设计概述
1.1　VisualBasic程序引例
1.2　中文版VisualBasic6.0介绍
1.2.1　环境要求
1.2.2　安装与启动
1.2.3　添加或删除部件
1.3　VB项目类型
1.4　VB集成开发环境
1.4.1　开发环境主界面
1.4.2　窗体设计器窗口
1.4.3　工具箱及控件的基本操作
1.4.4　属性窗口
1.4.5　程序代码窗体
1.4.6　工程资源管理器窗口
1.4.7　窗体布局窗口
1.4.8　立即窗口
1.4.9　帮助功能
习题
第2章　VisualBasic编程基础
2.1　数据类型
2.2　常量与变量
2.2.1　常量
2.2.2　变量
2.3　运算符和表达式
2.3.1　算术运算符与算术表达式
2.3.2　字符串运算符与字符串表达式
2.3.3　关系运算符与关系表达式
2.3.4　逻辑运算符与逻辑表达式
2.3.5　日期表达式~
2.3.6　运算符的优先级别
2.4　常用内部函数
2.4.1　数学函数
2.4.2　随机函数
2.4.3　日期与时间函数
2:4.4　字符串函数
2.4.5　类型转换函数
2.4.6　Shell函数
2.5　类、对象、属性、方法和事件
2.5.1　类与对象
2.5.2　属性、方法和事件
2.6　窗体概述和基本控件的使用
2.6.1　窗体概述
2.6.2　文本框控件的使用
2.6.3　标签控件的使用

第一图书网, tushu007.com

2.6.4 命令按钮控件的使用
2.7 简单程序实例与分析
习题
第3章 基本控制结构
3.1 VB程序编写规则
3.2 顺序结构程序设计
3.2.1 应用实例及分析
3.2.2 赋值语句
3.2.3 数据的输入／输出
3.3 选择结构程序设计
3.3.1 应用实例及分析
3.3.2 If选择语句
3.3.3 SelectCase选择语句
3.3.4 应用举例
3.4 循环结构程序设计
3,4.1 应用实例及分析
3.4.2 For…Next循环语句
3.4.3 Do…Loop循环语句
3.4.4 应用举例
习题
第4章 数组
4.1 应用实例及分析
4.2 数组的概念及声明
4.2.1 数组的概念
4.2.2 静态数组声明
……
第5章 过程
第6章 窗体和常用控件
第7章 用户界面设计
第8章 图形和多媒体控件
第9章 文件操作
第10章 数据库应用
第11章 程序调试与错误处理
附录 ASCII字符集
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

3.事件　　事件是指由系统事先设定的、能被对象识别和响应的动作。
例如，在应用程序中单击一个按钮，则程序会执行相应的操作，在VB中，就称按钮响应了鼠标的单击事件。
用户的单击动作就触发了按钮的Click事件，该事件过程中的代码就会被执行。
执行结束后，又把控制权交给了系统，等待下一个事件发生。
各事件的发生顺序完全由用户的操作决定，.这样就使编程序的工作变得比较简单了，人们不再需要考虑程序的执行顺序，只需针对对象的事件编写出相应的事件过程即可。
我们称这些应用程序为事件驱动应用程序。
在事件驱动应用程序中，由对象来识别事件。
事件可以由一个用户动作产生，如单击鼠标或按下一个键；也可以由程序代码或系统产生，如计时器。
创建事件驱动程序，其实就是为每个对象，如窗体、控件、菜单等编写事件代码。
触发对象事件的最常见的方式是通过鼠标或键盘的操作。
我们将通过鼠标触发的事件称为鼠标事件，将通过键盘触发的事件称为键盘事件。
每一种对象所能识别的事件是不同的。
例如，窗体能响应Click（单击）和DBClick（双击）事件，而命令按钮能响应Click却不能响应DBClick事件。
每一种对象所能响应的事件在设计阶段可以从该对象的“代码”窗口右边过程框中的下拉列表中看出。
一个对象通常能响应多个事件，但没有必要编写每一个事件过程（或为每一个事件编写代码）。
例如，按钮控件可以响应Click、MouseMove（鼠标移动）等事件，但通常只编写Click事件过程。
因此，在多数应用程序中，单击按钮，则程序会做出相应的操作，而在按钮上移动鼠标，则程序不会有任何反应。
……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《普通高等教育“十二五”规划教材·计算机系列规划教材：Visual Basic程序设计教程》面向应用，突出实践，强化提高信息素养，精讲多练，整合体系，提供网络教学平台，强调实用，通俗易懂，适合高校基础教育。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com