

<<Visual Basic程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计>>

13位ISBN编号：9787030321107

10位ISBN编号：7030321103

出版时间：2011-8

出版时间：科学出版社

作者：史巧硕，武优西 主编

页数：315

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>

<<Visual Basic程序设计>>

内容概要

《visualbasic程序设计》是学习vb语言程序设计的基础教程。全书较为系统地讲述了vb语言的基础知识、基本规则及编程方法，在此基础上，对vb可视化设计的重要特征（如窗体、控件、菜单）等的使用进行了讲解，对vb的一些应用进行了介绍。

《visualbasic程序设计》加强基础、注重实践，在内容讲解上采用循序渐进的方法，突出重点，注意将难点分开，使读者易学易懂。

《visualbasic程序设计》可作为高等院校各专业程序设计课程的教材，也可以作为广大软件开发人员和自学者的参考用书，还可作为计算机培训班的培训教材，是初学者的得力帮手。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

前言

第1章 visual basic概述

1.1 计算机语言与计算机程序基本知识

1.1.1 计算机程序设计语言的发展

1.1.2 程序设计方法

1.2 visual basic 6.0概述

1.3 visual basic 6.0的安装与启动

1.3.1 visual basic的运行环境

1.3.2 visual basic 6.0的安装

1.3.3 visual basic 6.0的启动

1.4 visual basic 6.0的集成开发环境

1.4.1 主窗口

1.4.2 窗体窗口

1.4.3 属性窗口

1.4.4 工程资源管理器窗口

1.4.5 代码窗口

1.4.6 窗体布局窗口

1.4.7 立即窗口

1.4.8 工具箱

1.4.9 visual basic 6.0的帮助功能

1.5 设计一个简单的visual basic应用程序

1.5.1 visual basic应用程序的构成

1.5.2 创建visual basic应用程序的步骤

1.5.3 visual basic应用程序举例

1.6 事件驱动编程机制

1.6.1 对象的概念

1.6.2 对象的属性

1.6.3 对象的方法

1.6.4 对象的事件及事件过程

1.6.5 事件驱动编程机制

习题

第2章 visual basic语言基础

2.1 字符集、标识符与关键字

2.1.1 字符集

2.1.2 标识符

2.1.3 关键字

2.2 visual basic的基本数据类型

2.2.1 数值型数据

2.2.2 字符型数据

2.2.3 日期型数据

2.2.4 逻辑型数据

2.2.5 对象型数据

2.2.6 变体型数据

2.3 常量和变量

2.3.1 常量

<<Visual Basic程序设计>>

2.3.2 变量

2.4 运算符和表达式

2.4.1 表达式

2.4.2 运算符

2.5 常用内部函数

2.5.1 数学函数

2.5.2 转换函数

2.5.3 字符串函数

2.5.4 日期和时间函数

2.5.5 shell函数

2.6 visual basic的编码规则

习题

第3章 visual basic流程控制结构

3.1 顺序结构

3.1.1 赋值语句

3.1.2 数据输出

3.1.3 数据输入

3.1.4 顺序结构应用程序举例

3.2 选择结构

3.2.1 if语句

3.2.2 select case语句

3.2.3 条件函数

3.2.4 选择结构程序设计举例

3.3 循环结构

3.3.1 for循环语句

3.3.2 do循环语句

3.3.3 while循环语句

3.3.4 循环的强制退出

3.3.5 循环的嵌套

3.3.6 几种循环结构的比较

3.3.7 循环结构应用程序举例

习题

第4章 数组

4.1 数组概述

4.1.1 数组概念的引入

4.1.2 数组的基本概念

4.2 定长数组

4.2.1 一维数组

4.2.2 二维数组

4.3 动态数组

4.3.1 动态数组的概念

4.3.2 动态数组的声明

4.3.3 与数组操作有关的几个函数

4.4 数组应用举例

4.4.1 排序

4.4.2 查找

4.4.3 矩阵计算

<<Visual Basic程序设计>>

4.5 控件数组

4.5.1 控件数组的概念

4.5.2 控件数组的创建

4.6 自定义类型及其数组

4.6.1 自定义类型的声明

4.6.2 自定义类型变量的声明与使用

4.6.3 自定义类型数组及其应用

习题

第5章 过程

5.1 过程概述

5.2 sub过程

5.2.1 事件过程

5.2.2 sub子过程

5.2.3 sub子过程的建立

5.2.4 sub子过程的调用

5.3 函数过程

5.3.1 函数过程的定义

5.3.2 函数过程的建立

5.3.3 函数过程的调用

5.3.4 sub子过程与函数过程的讨论

5.4 参数的传递

5.4.1 值传递

5.4.2 地址传递

5.4.3 数组传递

5.5 过程的嵌套与递归调用

5.5.1 过程的嵌套

5.5.2 过程的递归调用

5.6 变量的作用域

5.6.1 全局变量

5.6.2 模块级变量

5.6.3 过程变量

5.6.4 静态变量

5.7 过程的作用域

5.7.1 全局过程

5.7.2 静态过程

5.7.3 模块（窗体）过程

5.8 过程应用举例

习题

第6章 窗体与常用控件

6.1 窗体

6.1.1 窗体概述

6.1.2 窗体的属性、事件和方法

6.1.3 窗体的生命周期

6.1.4 多重窗体的操作

6.2 控件

6.2.1 控件的分类

6.2.2 控件的常用属性

<<Visual Basic程序设计>>

6.2.3 控件的默认属性、焦点和tab键顺序

6.3 命令按钮、标签、文本框控件

6.3.1 命令按钮

6.3.2 标签

6.3.3 文本框

6.4 单选按钮、检查框和框架

6.4.1 单选按钮

6.4.2 检查框

6.4.3 框架

6.5 滚动条控件

6.6 列表框与组合框

6.6.1 列表框控件

6.6.2 组合框控件

6.7 时钟控件

6.8 鼠标与键盘事件

6.8.1 鼠标事件

6.8.2 键盘事件

6.9 控件应用举例

习题

第7章 activex控件与系统对象

7.1 activex控件概述

7.2 progressbar控件与slider控件

7.2.1 progressbar控件

7.2.2 slider控件

7.3 imagelist控件与imagecombo控件

7.3.1 imagelist控件

7.3.2 imagecombo控件

7.4 listview控件与treeview控件

7.4.1 listview控件

7.4.2 treeview控件

7.5 statusbar控件与toolbar控件

7.5.1 statusbar控件

7.5.2 toolbar控件

7.6 常用系统对象

7.6.1 app对象

7.6.2 clipboard对象

习题

第8章 对话框与菜单

8.1 对话框的分类与使用

8.1.1 系统预定义对话框

8.1.2 通用对话框

8.1.3 自定义对话框

8.2 菜单的设计与使用

8.2.1 窗口菜单设计

8.2.2 快捷菜单的设计

8.2.3 菜单设计举例

习题

<<Visual Basic程序设计>>

第9章 文件基本操作

9.1 文件的基本概念

9.1.1 数据文件的类型

9.1.2 处理文件的基本流程

9.2 顺序文件

9.2.1 顺序文件的读操作

9.2.2 顺序文件的写操作

9.3 随机文件

9.3.1 定义记录类型

9.3.2 随机文件的读操作

9.3.3 随机文件的写操作

9.4 二进制文件

9.4.1 二进制文件的打开与关闭

9.4.2 二进制文件的读、写操作

9.5 visual basic中的文件控件

9.5.1 驱动器列表框

9.5.2 目录列表框

9.5.3 文件列表框

9.5.4 文件系统控件的联动

9.6 visual basic的文件操作命令与函数

9.6.1 文件操作命令

9.6.2 文件操作函数

习题

第10章 图形与绘图操作

10.1 坐标系统

10.1.1 坐标系统与对象或控件的关系

10.1.2 设置坐标系统

10.2 使用颜色

10.2.1 使用颜色的控件属性

10.2.2 设置颜色值

10.3 使用绘图控件

10.3.1 picturebox控件

10.3.2 image控件

10.3.3 line控件与shape控件

10.4 使用图形方法绘图

10.4.1 图形方法

10.4.2 绘图操作

习题

第11章 visual basic的数据库应用

11.1 数据库初步

11.1.1 数据库的相关知识

11.1.2 通过visual basic访问数据库

11.2 visual basic中的数据源及数据控件

11.2.1 visual basic的数据源及数据源控件

11.2.2 visual basic的数据识别(绑定)控件

11.2.3 利用数据控件创建简单的数据库应用程序

11.3 visual basic中的数据库编程模型

<<Visual Basic程序设计>>

11.3.1 dao模型

11.3.2 rdo模型

11.3.3 ado模型

11.4 用数据库模型编程

11.4.1 创建数据库

11.4.2 对记录集进行操作

11.4.3 数据库的事务处理

11.5 sql简介

11.5.1 sql语言的组成

11.5.2 sql的数据定义功能

11.5.3 sql的数据处理功能

11.5.4 查询生成器

习题

参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

由以上3种基本结构构成的程序称为结构化程序。

3种基本结构中的每一种结构都应具有以下特点。

- 有一个入口和一个出口。
- 没有死语句，即每一个语句都应该有一条从入口到出口的路径通过它（至少通过一次）。
- 没有死循环（无限制的循环）。

实践证明，任何满足以上3个条件的程序，都可以表示为由以上3种基本结构所构成的结构化程序；反之，任何一个结构化程序都可以分解为一个个的基本结构。

结构化程序设计方法使得程序的逻辑结构清晰、层次分明，有效地改善了程序的可靠性和可维护性，提高了程序开发的效率。

2.面向对象程序设计 结构化程序设计技术虽已使用了几十年，但如下问题仍未得到很好的解决。

· 面向过程的设计方法与人们习惯的思维方法仍然存在一定的差距，所以很难自然、准确地反映真实世界。

因而用此方法开发出来的软件，很难保证质量，甚至需要进行重新开发。

· 结构化程序设计在方法实现中只突出了实现功能的操作方法（模块），而被操作的数据（变量）处于实现功能的从属地位，即程序模块和数据结构是松散地耦合在一起的。因此，当应用程序比较复杂时，容易出错，难以维护。

由于上述缺陷，结构化程序设计方法已不能满足现代化软件开发的要求，一种全新的软件开发技术应运而生，这就是面向对象的程序设计。

20世纪80年代，在软件开发中各种概念和方法积累的基础上，就如何超越程序的复杂性障碍，如何在计算机系统中自然地表示客观世界等问题，人们提出了面向对象的程序设计方法。

面向对象的程序设计方法不再将问题分解为过程，而是将问题分解为对象。

对象将自己的属性和方法封装成一个整体，供程序设计者使用。

对象之间的相互作用则通过消息传递来实现。

用面向对象的程序设计方法，可以使人们对复杂系统的认识过程与系统的程序设计和实现过程尽可能地一致。

.....

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

《普通高等教育“十二五”规划教材·公共课系列：Visual Basic程序设计》体现作者多年的VB教学与软件项目开发经验，注重编程思想与程序开发能力的培养，精心设计的编程实例便于内容的理解，配套的实验教程方便上机操作练习。

<<Visual Basic程序设计>>

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>