

<<Visual Basic程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787040180145

10位ISBN编号：7040180146

出版时间：2005-12

出版时间：高等教育出版社

作者：周察金

页数：226

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>

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计基础&gt;&gt;

## 前言

本书是根据教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的总体要求和教育部可视化编程应用课程的教学基本要求编写而成的。

在编写过程中还参考了全国计算机等级考试二级Visual Basic语言程序设计的考试大纲。

本书按照可视化编程应用课程的教学基本要求和Visual Basic语言的特点选取内容, 涵盖教学基本要求中所规定的知识点。

主要介绍面向对象程序设计的基础知识和基本方法, 重点培养学生的程序设计能力。

全书共分7章。

第1章介绍Visual Basic的基本操作和面向对象程序设计的基础知识。

第2章介绍Visual Basic窗体的设计方法和标签、文本框、命令按钮的设计方法以及Visual Basic的图形功能。

第3章介绍Visual Basic的数据及其运算, 包括Visual Basic的数据类型、运算符和表达式、常用函数等内容。

第4章介绍Visual Basic程序控制结构, 重点介绍了选择结构和循环结构的程序设计方法以及程序调试的基本方法。

第5章介绍过程的使用以及复选框、单选按钮、框架、列表框和组合框等常用对象的设计方法。

另外, 还简单介绍了数据库访问技术。

第6章介绍菜单与工具栏的设计方法。

第7章介绍编译、发布应用程序以及文件管理的方法。

按照“任务驱动法”的设计思想, 本书设计了学籍管理这个大任务, 并将其分解成保存数据、修改数据、查询数据等若干个小任务, 每个案例完成一个小任务。

这样既可以保证教学内容的完整性和连续性, 又可以使学生循序渐进地学习程序设计的基本方法以及编写应用程序的思想和基础知识。

按照从感性认识上升到理性认识的认知过程, 本书尽量根据上机操作的结果介绍新知识、新方法。

学生可先通过观察程序运行结果得到感性认识, 然后再学习相应的基础知识, 并将其应用于具体程序。

这样就彻底改变了先介绍基础知识, 再应用其编写程序的传统程序设计教材的编写方法。

根据中等职业学校学生的认知规律, 本书使用了通俗易懂的语言, 由浅入深、由易到难地进行介绍。

本书还配备了丰富的实例, 而且在部分例题中给出了详细的分析, 可引导学生完成程序设计。

另外, 每章的开头都给出“本章学习目标”, 以便学生明确学习目的; 正文中的“探索与思考”鼓励学生探索新问题, 并思考解决问题的方法; 每章结尾给出“小结”, 帮助学生掌握每章的知识和技能; 精心安排的“上机实习”可将课堂教学和上机实习有机地结合在一起, 帮助学生掌握教材内容。

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 内容概要

《Visual Basic程序设计基础》是根据教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的总体要求和教育部可视化编程应用课程的教学基本要求编写而成的。

在编写过程中还参考了全国计算机等级考试二级 Visual Basic语言程序设计的考试大纲。

《Visual Basic程序设计基础》主要介绍面向对象程序设计的基础知识和基本方法，重点培养学生的程序设计能力。

《Visual Basic程序设计基础》按照“任务驱动法”的设计思想组织内容，按照从感性认识上升到理性认识的认知过程介绍新知识、新方法，并根据中等职业学校学生的认知规律，使用通俗易懂的语言，由浅入深、由易到难地进行讲解。

《Visual Basic程序设计基础》可供中等职业学校计算机应用与软件技术专业以及其他相关专业使用，也可作为计算机等级考试的辅导用书和各类计算机培训课程的教学用书，还可供计算机爱好者参考。

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计基础&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 VisualBasic的基本操作1.1 实例1——一个简单的visualBasic程序1.2 VisualBasic集成环境的基本操作1.2.1 VisualBasic的启动和退出1.2.2 VisualBasic的集成开发环境1.2.3 获取帮助信息1.3 面向对象程序设计的基础知识1.3.1 几个基本概念1.3.2 VisualBasic程序设计的基本方法1.3.3 编写事件过程代码的基本操作1.3.4 编码规则与注释1.4 VisualBasic控件的基本操作1.4.1 控件的分类1.4.2 编辑控件1.4.3 设置控件的属性值1.5 VisualBasic工程的基本操作1.5.1 新建工程1.5.2 添加和移去文件1.6 阅读材料1.6.1 程序设计语言概述1.6.2 VisualBasic语言的特点上机实习上机实习1.1 认识VisualBasic的工作界面上机实习1.2 编写事件过程代码的基本操作上机实习1.3 控件的基本操作上机实习1.4 工程的基本操作小结习题第2章 VisualBasic窗体2.1 实例2——制作学籍管理系统的封面2.2 窗体的设计2.2.1 窗体概述2.2.2 窗体的常用属性2.2.3 窗体的常用事件和方法2.2.4 使用多个窗体2.3 标签、文本框和命令按钮的使用2.3.1 标签的使用2.3.2 文本框的使用2.3.3 命令按钮的使用2.4 visualBasic绘图基础2.4.1 使用visualBasic的控件插入图片2.4.2 绘制图形上机实习上机实习2.1 设计窗体上机实习2.2 标签、文本框和命令按钮的用法上机实习2.3 制作图形显示界面小结习题第3章 数据及其运算3.1 实例3——保存学生的基本数据3.2 VisualBasic的基本数据类型3.2.1 数据与数据类型3.2.2 数值型数据3.2.3 其他数据类型3.3 常量和变量3.3.1 几个概念3.3.2 常量3.3.3 变量3.4 运算符和表达式3.4.1 算术运算符和算术表达式3.4.2 字符运算符和字符表达式3.4.3 关系运算符和关系表达式3.4.4 逻辑运算符和逻辑表达式3.4.5 各种运算符的优先级3.5 常用函数3.5.1 数学函数3.5.2 字符串函数3.5.3 日期函数3.5.4 测试函数3.5.5 转换函数3.5.6 人机对话函数3.6 数组3.6.1 静态数组3.6.2 动态数组上机实习上机实习3.1 理解VisualBasic的基本数据类型上机实习3.2 熟悉运算符和表达式, 上机实习3.3 使用 VisualBasic的内部函数上机实习3.4 数组的使用小结习题第4章 VisualBasic程序控制结构4.1 实例1 编辑学生数据4.2 顺序结构4.3 选择结构4.3.1 双分支选择结构4.3.2 单分支选择结构4.3.3 多分支选择结构4.4 循环结构4.4.1 基于条件的循环4.4.2 指定次数的循环4.4.3 简单的动画设计4.5 程序调试4.5.1 程序模式4.5.2 程序的错误类型4.5.3 程序调试的基本方法上机实习上机实习4.1 选择结构程序设计上机实习4.2 循环结构程序设计1上机实习4.3 循环结构程序设计2小结习题第5章 过程的使用5.1 实例5——查询学生数据5.2 VisualBasic的过程5.2.1 程序模块的分类5.2.2 创建过程5.2.3 调用过程5.2.4 变量的作用域5.3 复选框、单选按钮和框架的使用5.3.1 框架的使用5.3.2 复选框的使用5.3.3 单选按钮的使用5.4 列表框和组合框的使用5.4.1 列表框控件5.4.2 组合框控件5.5 数据库访问技术5.5.1 可视化数据管理器5.5.2 Data控件5.5.3 记录集对象5.5.4 数据绑定控件上机实习上机实习5.1 过程的应用上机实习5.2 复选框、单选按钮和框架的应用上机实习5.3 列表框和组合框的应用上机实习5.4 数据库访问技术的应用小结习题第6章 菜单与工具栏的设计6.1 实例6——创建学籍管理系统的菜单6.2 下拉式菜单的设计6.2.1 创建下拉式菜单6.2.2 编辑下拉式菜单结构6.2.3 通用对话框6.3 工具栏的设计上机实习上机实习6.1 创建和编辑下拉式菜单上机实习6.2 创建工具栏小结习题第7章 文件管理7.1 实例7——编译学籍管理系统7.2 编译和发布程序7.2.1 编译应用程序7.2.2 打包和发布应用程序7.2.3 安装和卸载应用程序7.3 文件管理7.3.1 文件的结构和分类7.3.2 访问顺序文件7.3.3 文件系统的常用语句和函数7.3.4 文件系统控件上机实习上机实习7.1 程序的编译和发布上机实习7.2 顺序文件的访问上机实习7.3 用文件系统控件管理文件小结习题

## 章节摘录

现实生活中的每个对象都有许多特性，且每个特性都有一个具体的值。

例如，某个人的姓名是李明，性别是男，身高是1.70 m，体重是70 kg，出生日期是1987年12月31日，则姓名、性别、身高、体重、出生日期等就是该对象的特性，李明、男、1.70m、70kg、1987年12月31日等则是描述该对象特性的具体数据。

在面向对象程序设计中，对象的特性称为对象的属性，描述该对象特性的具体数据称为属性值。每个对象有多个属性，每个属性都有属性值。

实例在属性窗口中设置“显示”、“隐藏”和“退出”按钮的属性时，从属性列表框中可以看到命令按钮的属性和默认的属性值。

所有命令按钮都具有这些属性，但不同的命令按钮具有不同的属性值。

对于实例1创建的3个命令按钮，虽然其大小和颜色都相同，但是它们的位置和标题属性值并不相同。

由此可知，要设计不同的命令按钮，只需给它们赋予不同的属性值即可。

通过修改和设置属性值可以改变对象的外观和位置。

有些属性值是在程序设计时使用属性窗口来设置的，如实例1设置命令按钮的Caption属性值；有些属性则需要通过编写代码，在运行程序时进行设置，如实例1在“显示”和“隐藏”按钮的事件过程代码中为标签控件设置Visible属性值。

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 编辑推荐

《Visual Basic程序设计基础》是根据教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的总体要求和教育部可视化编程应用课程的教学基本要求编写而成的。  
在编写过程中还参考了全国计算机等级考试二级VisualBasic语言程序设计的考试大纲。

<<Visual Basic程序设计基础>>

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>