

<<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：9787040186864

10位ISBN编号：7040186861

出版时间：2010-3

出版时间：高等教育出版社

作者：申石磊，季超 主编

页数：242

字数：380000

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程序设计基础>>

### 前言

Visual Basic采用可视化编程技术、面向对象的事件驱动编程机制,可以快速开发数据库、多媒体和网络应用程序。

Visual Basic简单、易学,非常适合作为高等院校非计算机专业的程序设计课程。

本书根据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会编制的《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》,参照全国计算机等级考试大纲,精选教学内容,可以作为理工、管理、经贸、农医、文史类大学生的Visual Basic程序设计教材。

全书共分12章:第1章是Visual Basic概述,第2章是简单程序设计,第3章是数据运算基础,第4章是控制结构,第5章是数组应用,第6章是过程设计,第7章是控件设计,第8章是绘制图形,第9章是键盘鼠标事件,第10章是数据文件,第11章是复杂界面设计,第12章是课程设计指导。

本书编写特色如下: (1)精心设计篇章结构 围绕程序界面设计和程序代码设计两条主线,按照三个层次编排教学内容。

第1章和第2章作为第一个层次,介绍编程环境和简单界面设计,为后续内容打下基础。

第3-6章构成第二个层次,重点讲解如何编写程序代码。

第7-11章为第三个层次,讲解程序界面设计和程序代码的灵活运用。

第12章是全书内容的扩展,旨在提高学生的综合应用能力,实验内容可由教师自行设计。

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 内容概要

《Visual Basic程序设计基础》针对非计算机专业学生的特点，从Visual

Basic程序设计基础开始讲解，内容安排由浅入深、循序渐进，面授教学和实验教学融为一体，写作风格力求文字准确、概念清晰、简明易懂。

每章除包含大量典型例题外，章尾均附有实验练习和课外习题。

全书共分12章：第1章是Visual

Basic概述，第2章是简单程序设计，第3章是数据运算基础，第4章是控制结构，第5章是数组应用，第6章是过程设计，第7章是控件设计，第8章是绘制图形，第9章是键盘鼠标事件，第10章是数据文件，第11章是复杂界面设计，第12章是课程设计指导。

《Visual

Basic程序设计基础》根据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会的教学基本要求(2008版)，参照全国计算机等级考试大纲编写，可以作为高等院校非计算机专业第一门程序设计课程的教材，还可以供全国计算机等级考试使用。

本书由申石磊和季超任主编。

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 书籍目录

#### 第1章 Visual Basic概述

##### 1.1 Visual Basic系统简介

###### 1.1.1 Visual Basic演变过程

###### 1.1.2 Visual Basic功能特点

##### 1.2 Visual Basic工作环境

###### 1.2.1 设计窗口

###### 1.2.2 窗体窗口

###### 1.2.3 工具窗口

###### 1.2.4 属性窗口

###### 1.2.5 代码窗口

###### 1.2.6 工程窗口

##### 1.3 控件操作

###### 1.3.1 绘制控件

###### 1.3.2 编辑控件

###### 1.3.3 控件布局

##### 1.4 使用帮助系统

###### 1.4.1 使用帮助窗口

###### 1.4.2 获取相关帮助

###### 1.4.3 使用在线帮助

###### 1.4.4 运行示例程序

##### 1.5 工作环境设置

###### 1.5.1 “编辑器格式”选项卡

###### 1.5.2 “编辑器”选项卡

#### 实验一

#### 习题一

#### 第2章 简单程序设计

##### 2.1 面向对象的概念

###### 2.1.1 对象

###### 2.1.2 属性

###### 2.1.3 方法

###### 2.1.4 事件

###### 2.1.5 程序设计举例

##### 2.2 窗体设计

###### 2.2.1 窗体属性

###### 2.2.2 窗体方法

###### 2.2.3 窗体事件

##### 2.3 简单控件

###### 2.3.1 标签

###### 2.3.2 命令按钮

###### 2.3.3 计时器

##### 2.4 文本框

###### 2.4.1 文本框的属性

###### 2.4.2 文本框的事件

###### 2.4.3 文本框的方法

##### 2.5 工程管理

## <<Visual Basic程序设计基础>>

- 2.5.1 工程结构
- 2.5.2 工程组
- 2.5.3 保存工程
- 2.5.4 打开工程
- 2.5.5 运行工程
- 2.5.6 设置启动方式

### 实验二

### 习题二

## 第3章 数据运算基础

### 3.1 标准数据类型

- 3.1.1 数值数据
- 3.1.2 字符数据
- 3.1.3 逻辑数据
- 3.1.4 日期数据
- 3.1.5 变体类型

### 3.2 常量和变量

- 3.2.1 常量
- 3.2.2 变量

### 3.3 运算符和表达式

- 3.3.1 数值表达式
- 3.3.2 字符表达式
- 3.3.3 日期表达式
- 3.3.4 关系表达式
- 3.3.5 逻辑表达式

### 3.4 常用内部函数

- 3.4.1 数值运算函数
- 3.4.2 字符处理函数
- 3.4.3 日期时间函数
- 3.4.4 类型转换函数
- 3.4.5 格式转换函数
- 3.4.6 颜色设置函数
- 3.4.7 程序调用函数

### 实验三

### 习题三

## 第4章 控制结构

### 4.1 顺序结构

- 4.1.1 简单语句
- 4.1.2 数据输入
- 4.1.3 数据输出

### 4.2 选择结构

- 4.2.1 双分支语句
- 4.2.2 多分支语句(If结构)
- 4.2.3 多分支语句(Select Case结构)
- 4.2.4 条件函数

### 4.3 循环结构

- 4.3.1 ForNext循环语句
- 4.3.2 DoLoop循环语句

## <<Visual Basic程序设计基础>>

- 4.3.3 循环嵌套
- 4.3.4 退出循环
- 4.3.5 GoTo语句
- 4.3.6 DoEvents语句

### 实验四

### 习题四

## 第5章 数组应用

### 5.1 固定数组

- 5.1.1 定义数组
- 5.1.2 使用数组
- 5.1.3 变体数组
- 5.1.4 For EachNext语句

### 5.2 动态数组

- 5.2.1 定义动态数组
- 5.2.2 删除动态数组

### 5.3 控件数组

- 5.3.1 设计阶段创建控件数组
- 5.3.2 运行阶段创建控件数组

### 5.4 记录数组

- 5.4.1 记录类型
- 5.4.2 记录数组

### 实验五

### 习题五

## 第6章 过程设计

### 6.1 Sub过程

- 6.1.1 Sub过程的定义
- 6.1.2 Sub过程的调用
- 6.1.3 Sub Main过程

### 6.2 Function过程

- 6.2.1 Function程的定义
- 6.2.2 Function过程的调用

### 6.3 过程的参数传递

- 6.3.1 参数传递方式
- 6.3.2 数组参数
- 6.3.3 对象参数
- 6.3.4 可选参数
- 6.3.5 可变参数

### 6.4 过程和变量的作用域

- 6.4.1 过程的作用域
- 6.4.2 变量的作用域
- 6.4.3 变量的生存期

### 6.5 多重过程调用

- 6.5.1 嵌套调用
- 6.5.2 递归调用

### 实验六

### 习题六

## 第7章 控件设计

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 7.1 图形控件

#### 7.1.1 直线和形状

#### 7.1.2 图像框

#### 7.1.3 图文框

### 7.2 量值控件

#### 7.2.1 滚动条

#### 7.2.2 进度条

### 7.3 选值控件

#### 7.3.1 单选按钮和复选框

#### 7.3.2 框架

#### 7.3.3 列表框

#### 7.3.4 组合框

### 7.4 文件系统控件

#### 7.4.1 驱动器列表框

#### 7.4.2 目录列表框

#### 7.4.3 文件列表框

### 实验七

#### 习题七

## 第8章 绘制图形

### 8.1 绘图坐标

#### 8.1.1 坐标度量单位

#### 8.1.2 定义容器坐标

### 8.2 绘图属性

#### 8.2.1 当前坐标

#### 8.2.2 图形样式

### 8.3 绘图方法

#### 8.3.1 PSet方法

#### 8.3.2 Line方法

#### 8.3.3 Circle方法

### 8.4 图像操作

#### 8.4.1 读取像素

#### 8.4.2 变换图像

### 实验八

#### 习题八

## 第9章 键盘鼠标事件

### 9.1 键盘事件

#### 9.1.1 KeyPress事件

#### 9.1.2 KeyDown和KeyUp事件

### 9.2 鼠标事件

#### 9.2.1 指针形状

#### 9.2.2 鼠标事件

### 9.3 拖放操作

#### 9.3.1 拖放属性

#### 9.3.2 拖放方法

#### 9.3.3 拖放事件

### 实验九

#### 习题九

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 第10章 数据文件

#### 10.1 数据文件概述

##### 10.1.1 数据文件结构

##### 10.1.2 数据文件类型

##### 10.1.3 数据文件操作

#### 10.2 文件操作函数

##### 10.2.1 文件指针

##### 10.2.2 常用函数

#### 10.3 顺序文件操作

##### 10.3.1 打开顺序文件

##### 10.3.2 向文件中写入数据

##### 10.3.3 从文件中读取数据

#### 10.4 随机文件操作

##### 10.4.1 打开随机文件

##### 10.4.2 读写随机文件

#### 10.5 二进制文件操作

##### 10.5.1 操作语句

##### 10.5.2 应用举例

#### 实验十

#### 习题十

### 第11章 复杂界面设计

#### 11.1 通用对话框

##### 11.1.1 通用对话框控件

##### 11.1.2 文件对话框

##### 11.1.3 颜色对话框

##### 11.1.4 字体对话框

#### 11.2 菜单设计

##### 11.2.1 菜单结构

##### 11.2.2 菜单属性

##### 11.2.3 下拉菜单设计

##### 11.2.4 弹出菜单设计

#### 11.3 工具栏设计

##### 11.3.1 ImageList控件

##### 11.3.2 ToolBar控件

##### 11.3.3 编写程序代码

#### 实验十一

#### 习题十一

### 第12章 课程设计指导

#### 12.1 错误处理程序

##### 12.1.1 运行错误处理

##### 12.1.2 出错信息分析

#### 12.2 系统内部对象

##### 12.2.1 App对象

##### 12.2.2 Screen对象

##### 12.2.3 Clipboard对象

#### 12.3 应用程序向导

##### 12.3.1 启动应用程序向导

## <<Visual Basic程序设计基础>>

12.3.2 创建应用程序界面

12.4 发布应用程序

12.4.1 启动打包和展开向导

12.4.2 创建安装程序

12.4.3 展开安装程序

## <<Visual Basic程序设计基础>>

### 编辑推荐

《Visual Basic程序设计基础》针对非计算机专业学生的特点,从Visual Basic程序设计入门开始讲解,内容安排深入浅出、循序渐进,写作风格力求文字准确、概念清晰、简明易懂。

《Visual Basic程序设计基础》融会实验教学环节,精选教学内容,保证在有限学时内达到预期的教学目标。

每章内容包含大量典型例题,章尾附有实验练习和课外习题。

<<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>