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：9787040262537

10位ISBN编号：7040262533

出版时间：2009-2

出版时间：高等教育出版社

作者：王贺明 编

页数：288

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

前言

面向对象程序设计技术的出现是计算机程序设计领域的又一场革命，它有效地提高了程序的效率，也大大缩短了软件系统的开发周期。
随着计算机技术、网络技术、通信技术的广泛使用，计算机软件设计技术已经受到世界各国的高度重视。
最近几年，全国各高校纷纷开设了面向对象的VisualBasic程序设计课程。
面向对象的VisualBasic程序设计课程是高校相关专业课程设置中一门重要的课程。
它有两个显著作用，一是使学习者初步掌握如何编写计算机程序，二是培养学习者严密的思维能力。
假设把使用别人编好的软件比作是在坐汽车，那么学习VisualBasic程序设计课程的目的就是要造汽车。
面向对象的VisualBasic程序设计课程包括两方面内容，一是控件的使用，二是程序设计，初学者首先应掌握基本控件的使用方法和简单的程序设计方法，突破第一道难关之后，再掌握程序设计的更多内容和思维方法。
本书是根据教育部高等学校非计算机专业计算机基础课程教学分委员会最新提出的大学非计算机专业计算机课程的教学基本要求编写的，同时也参照了教育部考试中心新的计算机等级考试大纲和全国大学生计算机等级考试新的考试大纲，重点在于提高学习者的编程能力和应用计算机的能力。
本书的特点是以读者为本，在写作风格上力争叙述简明、重点突出、概念清晰、深入浅出，在内容上力争取材科学合理、内容新颖丰富、举例有趣有用。
为了配合读者学习《VisualBasic程序设计教程》的内容，帮助读者全面掌握有关visualBasic程序设计的知识以及有效指导读者掌握程序设计的方法和技巧，我们还编写了《visualBasic程序设计实验指导与习题集（笔试、机试）》一书，该书对主教材中的重点、难点内容进行了总结，并提供了大量的知识要点、应用举例和练习。
在应用举例部分，给出了详细的解题步骤，对于综合练习部分，给出了参考答案，书中的所有程序均在计算机上运行通过，便于读者在较短时间内尽快地掌握编程技术。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

《Visual Basic程序设计教程》是根据教育部高等学校非计算机专业计算机基础课程教学分委员会最新提出的大学非计算机专业计算机课程的教学基本要求编写的。
全书共分为12章，分别是：Visual Basic程序设计基础、Visual Basic编程初步、Visual Basic语言基础、顺序结构和选择结构、循环结构、数组、过程、用户界面设计、图形技术、文件、数据库和常用算法。

《Visual Basic程序设计教程》的特点是以读者为本，在写作风格上力争叙述简明、重点突出、概念清晰、深入浅出，在内容上力争内容丰富、取材合理、举例得当。

为了配合读者学习《Visual Basic程序设计教程》的内容，帮助读者全面掌握有关Visual Basic程序设计的知识以及有效指导读者掌握程序设计的方法和技巧，我们还编写了《Visual Basic程序设计实验指导与习题集（笔试、机试）》一书，可作为《Visual Basic程序设计教程》的配套教材。

《Visual Basic程序设计教程》可作为高等院校Visual Basic程序设计相关课程的教材，也可供参加计算机等级考试的读者学习参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

第1章 VisualBasic程序设计基础1．1 计算机语言及程序设计1．1．1 计算机语言的发展1．1．2 程序设计1．1．3 计算机软件1．2 用VisualBasic开发应用程序1．2．1 用VisualBasic开发应用程序实例1．2．2 设计和开发应用程序步骤1．2．3 类、对象、方法、属性和事件1．2．4 VisualBasic程序的书写规则1．2．5 学习VisualBasic的方法1．3 VisualBasic的安装、启动及退出1．3．1 Visual．Basic的安装1．3．2 VisualBasic的启动1．3．3 VisualBasic的退出1．4 VisualBasic集成开发环境1．4．1 VisualBasic的工作界面1．4．2 主窗口1．4．3 窗体设计窗口1．4．4 代码窗口1．4．5 属性窗口1．4．6 工具箱窗口1．4．7 工程资源管理器窗口1．4．8 立即窗口1．4．9 窗体布局窗口1．4．10VisualBasic集成开发环境的3种工作状态1．5 综合应用习题第2章 VisualBasic编程初步2．1 窗体和基本控件2．1．1 控件对象的通用属性2．1．2 窗体对象2．1．3 标签控件2．1．4 文本框控件2．1．5 命令按钮控件2．1．6 时钟、图形控件2．2 工程操作2．2．1 工程文件的构成2．2．2 工程文件的操作2．3 综合应用习题第3章 VisualBasic语言基础3．1 数据类型3．1．1 标准数据类型3．1．2 自定义数据类型3．2 常量和变量3．2．1 常量和变量的命名规则3．2．2 常量3．2．3 变量3．3 运算符和表达式3．3．1 运算符3．3．2 表达式3．4 常用的内部函数3．4．1 数学函数3．4．2 字符串函数3．4．3 转换函数3．4．4 日期函数3．4．5 shell函数3．5 综合应用习题第4章 顺序结构和选择结构4．1 顺序结构4．1．1 赋值语句4．1．2 Print方法和Format函数4．1．3 与用户交互的函数与过程4．2 选择结构4．2．1 IfThen语句4．2．2 SelectCase语句4．2．3 条件函数，4．3 综合应用习题第5章 循环结构5．1 DoL00p循环语句5．2 For循环语句5．3 多重循环5．4 ExitDo示口ExitFor语句5．5 综合应用5．5．1 穷举法5．5．2 求级数的和5．5．3 递推法5．5．4 求最大公约数5．5．5 随机函数习题第6章 数组6．1 数组的概念6．1．1 引例6．1．2 数组的基本概念6．2 数组的声明6．2．1 静态数组及声明6．2．2 动态数组及声明6．3 数组的基本操作6．3．1 数组的赋值6．3．2 数组的输入与输出6．3．3 求数组元素的和、最大值、最小值6．4 控件数组6．4．1 控件数组的概念6．4．2 控件数组的建立6．4．3 控件数组的应用举例6．5 综合应用6．5．1 数组排序6．5．2 插人数据6．5．3 删除数据6．5．4 分类统计6．5．5 输出图形习题第7章 过程7．1 过程的概念及其分类7．1．1 过程的概念7．1．2 VB中的过程7．1．3 VB的程序结构7．2 函数过程的定义和调用7．2．1 函数过程的定义7．2．2 建立函数过程7．2．3 函数过程的调用7．2．4 函数过程的执行7．3 子程序的定义和调用7．3．1 子程序过程的定义7．3．2 建立子程序过程7．3．3 子程序过程的调用7．3．4 子程序过程的执行7．4 参数传递7．4．1 形参和实参7．4．2 传值7．4．3 传地址7．4．4 数组参数的传送7．4．5 设计函数过程和子程序过程的规则7．4．6 函数过程和子程序过程的转换7．5 变量与过程的作用域7．5．1 变量的作用域7．5．2 过程的作用域7．5．3 静态变量7．5．4 变量声明原则7．6 递归7．6．1 递归的概念7．6．2 递归过程的设计7．7 综合应用习题第8章 用户界面设计8．1 常用标准控件8．1．1 单选按钮8．1．2 复选框8．1．3 容器与框架8．1．4 列表框8．1．5 组合框8．1．6 滚动条8．2 通用对话框8．2．1 通用对话框控件8．2．2 “ 打开 ”对话框8．2．3 “ 另存为 ”对话框8．2．4 “ 颜色 ”对话框8．2．5 “ 字体 ”对话框8．2．6 “ 打印 ”对话框8．2．7 “ 帮助 ”对话框8．2．8 自定义对话框8．3 菜单设计8．3．1 下拉式菜单8．3．2 弹出式菜单8．4 多重窗体8．4．1 与多窗体有关的操作8．4．2 与多窗体有关的语句和方法8．5 综合应用习题第9章 图形技术9．1 图形控件9．1．1 直线控件9．1．2 形状控件9．2 坐标系统9．3 绘图属性9．4 定义颜色9．5 图形方法9．5．1 IAne方法9．5．2 Circle方法9．5．3 Pset与Point方法9．5．4 PaintPicture方法习题第10章 文件10．1 文件概述10．1．1 文件结构及文件访问方式10．1．2 文件操作控件10．2 顺序文件10．2．1 顺序访问文件的语句和函数10．2．2 文件的读写10．3 随机文件与二进制文件10．3．1 随机访问文件的语句和函数10．3．2 随机文件的读写10．3．3 二进制方式读写文件10．4 综合应用习题第11章 数据库11．1 数据库概述11．1．1 关系数据库模型11．1．2 结构化查询语言11．2 数据库开发11．2．1 ADO对象11．2．2 一个简单的数据库程序11．2．3 AD0Data控件11．2．4 Data．Aware（数据感知）控件11．2．5 几个重要的对象11．2．6 使用记录集对象操作数据库11．2．7 使用ADOData控件执行SQL语句11．3 综合应用习题第12章 常用算法12．1 排序算法12．1．1 插入法12．1．2 快速排序法12．2 查找算法12．2．1 顺序查找法12．2．2 二分查找法12．3 方程求根12．3．1 迭代法12．3．2 切线法12．3．3 二分法12．4 数值积分12．4．1 梯形法12．4．2 抛物线法习题参考文献

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　Visual Basic程序设计基础　　自第一台计算机诞生以来，计算机技术的发展速度几乎超出人们的想象，计算机的神奇无时无刻不在激发人们的创造力。
在计算机技术快速发展的同时，也带动了网络技术、通信技术、材料技术、多媒体技术、电子技术等领域的高速发展。
目前，计算机的广泛应用呈现给人们的是一个崭新的世界，在给人们带来现代化的同时，也极大地促进了人类精神文明的发展。
计算机技术能够发展到今天，甚至还有更加光辉灿烂的明天，除了多领域技术共同发展的作用之外，其中主要是计算机语言的发展和应用。
本章将介绍计算机语言的发展及其应用、Visual Basic的集成环境以及开发应用程序的基本步骤和方法。
1.1 计算机语言及程序设计　　1.1.1 计算机语言的发展　　到目前为止，人类的大部分发明可以代替人类自己的四肢和五官，而计算机的出现则能够部分代替人类的大脑，所以计算机常常又被称为“电脑”。
人类的发明可以应用在各个不同的局部领域，而计算机与众不同之处就在于它可以应用在几乎所有的人类活动领域。
为使计算机能正常工作，除了需要构造计算机的物理设备外，还必须有指挥计算机“做什么”和“如何做”的“程序”。
程序及其有关文档统称为计算机软件，用以书写计算机程序的语言称为计算机程序设计语言。
从计算机诞生至今，程序设计语言随着计算机技术的进步而不断升级换代。
第一代是机器语言；第二代是汇编语言；第三代是高级程序设计语言，即面向过程语言；第四代是面向问题语言，又称为面向对象语言。
计算机所做的每一个操作都是按照编好的程序来进行的，程序是计算机要执行的指令的集合，而程序是用人们所掌握的语言来编写的，所以人们要控制和利用计算机，一定要通过计算机语言向计算机发出命令。
……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

本教材根据教育部《计算机基础课程教学基本要求（试行）》编写。
既可作为高等院校学习Visual Basic程序设计相关课程的教材，也可作为参加计算机等级考试读者的学习参考。
以读者为本，在写作风格上，叙述简明、重点突出、概念清晰、深入浅出。
内容丰富，取材合理，能有效指导读者掌握程序设计技巧和方法。
并且配有《Visual Basic程序设计实验指导与习题集（笔试、机试）》作为配套教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

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