第一图书网, tushu007.com

<<例说 Visual Basic 6.0>>

图书基本信息

书名：<<例说 Visual Basic 6.0 中文版程序设计>>

13位ISBN编号：9787111077381

10位ISBN编号：7111077385

出版时间：2000-01

出版时间：机械工业出版社

作者：叶青

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

内容概要

本书足是由一些计算机软件专家精心制作的编程指导图书，运用大量的实例讲解，将Visual Basic 60中文版的各方面知识和技巧融会贯通，展现了程序设计的全过程，具有很强的指导性，内容涉及界面、窗体、控件、动画、多媒体、网络和数据库等技术。

本书可作为学习和使用周Visual Basic 的广大读者的理想参考书，也可作为编程语大培训的教材。

书籍目录

目 录
序言
第1部分 学习篇
第1章 走进VisualBasic6.0的世界
1.1 运行VisualBasic6.0
1.2 几个基本概念
1.2.1 什么是窗体
1.2.2 什么是控件
1.2.3 什么是对象
1.2.4 什么是事件及事件驱动
1.3 创建应用程序界面
1.4 创建应用程序代码
1.5 欢迎来到“ 球迷之家 ”
第2章 使用VisualBasic6.0集成开发环境
2.1 熟悉VisualBasic6.0集成开发环境
2.1.1 使用菜单栏
2.1.2 使用工具箱
2.1.3 使用工程资源管理器
2.1.4 使用属性窗口
2.1.5 使用工具栏
2.1.6 使用窗体布局设计器
2.1.7 使用程序代码编辑器
2.2 熟悉VisualBasic6.0中文版在线帮助
2.2.1 迅速获得帮助的方法
2.2.2 使用“ 帮助 ”菜单
2.3 熟悉VisualBasic6.0工程文件
2.3.1“ n合1 ”的工程文件
2.3.2 创建“ 球迷之家 ”
2.3.3 打开与保存“ 球迷之家 ”
2.3.4 生成可执行文件
第2部分 应用篇之交互式界面基础
第3章 创建“ 球迷之家登录程序 ”——掌握交互式界面的基础
3.1 什么是好的界面
3.2 构造界面的基石——ActiveX控件
3.2.1 基本ActiveX控件
3.2.2 动手画一画
3.3 构造界面的口舌——消息框与输入框的使用
3.3.1 消息框与输入框
3.3.2“ 球迷之家 ”用户登录程序
3.3.3 改进的登录程序
3.4 构造界面的脸面——色彩与字体的搭配
3.4.1 使用色彩与字体
3.4.2“ 球迷之家 ”调色板与字体选择器
第3部分 应用篇
第4章 创建“ 球迷之家欢迎程序 ”——掌握动画设计基础

4.1 定时器控件（Timer）
4.1.1 Timer控件的重要属性与事件
4.1.2 利用定时器控件控制后台任务
4.2 把握时间的脉搏
4.3 给“球迷之家”一颗奔腾的心
第5章 创建“球迷日记”——实现文字处理功能
5.1 “球迷之家”初露端倪
5.2 创建简单的“球迷日记”
5.3 使用系统资源
5.3.1 键盘
5.3.2 鼠标
5.3.3 剪贴板的使用
5.3.4 联结打印机
第6章 改进的“球迷日记”——掌握菜单设计基础
6.1 菜单编辑器
6.1.1 认识菜单编辑器
6.1.2 关于菜单的几点说明
6.2 使用菜单编辑器进行菜单设计
6.2.1 菜单控件设计初步
6.2.2 向菜单命令中添加分隔线
6.2.3 定义菜单项的访问键和快捷键
6.2.4 改变菜单项的状态
6.2.5 在菜单中使用复选标记
6.2.6 在程序运行中增减菜单项
6.3 为菜单项编写代码
6.4 显示弹出式菜单
第7章 完善的“球迷日记”——添加工具栏
7.1 和工具栏有关的控件简介
7.1.1 ToolBar控件
7.1.2 ImageList控件
7.3.3 把ToolBar与ImageList联系起来
7.2 为工具栏编写代码
7.3 为“球迷日记”添一分快捷与别致
第8章 创建“球迷日记管理器”——掌握文件管理功能
8.1 文件管理控件介绍
8.1.1 驱动器列表框
8.1.2 目录列表框
8.1.3 文件列表框
8.2 有关文件管理的语句与函数
8.2.1 设置当前目录
8.2.2 改变当前目录
8.2.3 建立和删除目录
8.2.4 删除文件
8.2.5 设置文件的属性
8.3 球迷日记管理器
8.3.1 设计球迷日记管理器界面
8.3.2 编写球迷日记管理器

8.4 文件的读写
8.4.1 三种文件访问类型
8.4.2 顺序文件及其读写操作
第9章 创建“球迷影院”——掌握多媒体技术基础
9.1 多媒体控件简介
9.1.1 动画控件——Animation控件
9.1.2 多媒体控件——Multimedia控件
9.2 设计“球迷影院”
9.2.1 利用动画控件设计“球迷影院”
9.2.2 利用多媒体控件设计“球迷影院”
第10章 创建“球迷网络浏览器”——走向Internet
10.1 网络资源浏览
10.2 网络浏览器控件——WebBrowser控件
10.3 设计“球迷网络资源浏览器”
第11章 创建“球星数据库”——数据库设计基础
11.1 数据库知识简介
11.2 可视化数据管理器
11.2.1 创建数据库
11.2.2 管理与维护数据库
11.2.3 自动设计数据窗体
11.3 数据库控件简介——Data控件
11.3.1 数据控件的基本属性
11.3.2“球星数据库”的基本设计
11.3.3 使用记录集
11.3.4 绑定数据控件
11.4 编写“球星数据库”
11.4.1 控件属性设置
11.4.2 功能分析
11.4.3“球星数据库”
第12章 各种错误的处理
12.1 使用程序调试工具处理错误
12.2 三种编程模式
12.2.1 在程序中设置断点
12.2.2 使用Stop语句进入中断模式
12.2.3 跟踪应用程序的执行
12.3 使用监视窗口监视数据
12.3.1 监视过程调用堆栈
12.3.2 使用本地窗口监视当前过程
12.3.3 使用立即窗口测试数据和过程
12.3.4 调试时会遇到的特殊情况
12.3.5 用断言检验代码

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