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：9787111255307

10位ISBN编号：7111255305

出版时间：2009-1

出版时间：邹晓 机械工业出版社 (2009-01出版)

作者：邹晓 编

页数：287

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

前言

Visual Basic是Microsoft公司推出的可视化编程语言，自1991年问世以来，由于其语法简练、功能强大、采用结构化程序设计方法以及方便快捷的可视化编程手段，使得编写Windows环境下的应用程序变得非常容易，因而深受广大程序设计人员的青睐。
目前，Visual Basic已经成为许多高校必选的教学用程序设计语言。
Visual Basic程序设计语言课程的教学主要包括两个方面，即程序设计语言和可视化界面设计。
程序设计语言介绍Visual Basic的基本知识、基本语法、编程方法和常用算法，通过这部分学习，可以培养学生分析问题、解决问题的能力，这是Visual Basic程序设计语言课程的重点和难点；可视化界面设计是实际应用当中不可缺少的，由于用户界面可以直接在屏幕上呈现出来，因此Visual Basic的界面设计比较容易掌握和理解。
本书围绕以上两个方面，以Visual Basic 6.0 中文版为背景，从初学者角度出发，通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic程序设计的相关知识。
主要内容包括：绪论、Visual Basic程序设计概述、简单的Visual Basic程序设计、Visual Basic程序设计语言基础、程序的基本结构、数组、过程、常用控件、用户界面设计、文件、图形程序与多媒体程序设计和数据库技术，并根据每一部分知识的重点和难点，给出了相应的思考题。
同时，我们还编写了配套的《Visual Basic程序设计习题集与上机指导》一书，供读者在学习、练习和上机实践时使用。
本书由从事Visual Basic教学的一线老师编写，全书共分12章，其中第1章、第9章和第12章由邹晓编写；第2章、第5章和第11章由徐志刚编写；第3章、第7章和第10章由曹来成编写；第4章、第6章和第8章由廖成斌编写。
全书由邹晓主编、统稿。
本书得到了兰州理工大学计算机与通信学院、教务处等部门的领导和相关老师的大力支持和协助，在此表示衷心地感谢。
由于编者水平有限，书中难免会出现一些错误和不足之处，敬请专家和广大读者批评指正。

内容概要

《Visual Basic程序设计教程》从初学者角度出发，通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic程序设计的相关知识。
主要内容包括Visual Basic程序设计概述、简单的Visual Basic程序设计、Visual Basic程序设计语言基础、程序的基本结构、数组、过程、常用控件、用户界面设计、图形程序与多媒体程序设计和数据库技术，并根据每一部分知识的重点和难点给出了相应的思考题。
同时，根据多年教学经验，有针对性地编写了习题集与上机指导供读者课后上机练习以巩固所学知识。
《Visual Basic程序设计教程》可作为高等院校Visual Basic程序设计课程的教材，也可作为计算机培训班的教材以及全国计算机等级考试的应试教材，亦可供Visual Basic爱好者自学使用。

书籍目录

前言第1章 绪论1.1 程序设计语言1.1.1 机器语言1.1.2 汇编语言1.1.3 高级语言1.2 算法1.2.1 算法的概念1.2.2 算法的特征1.2.3 算法的表示1.3 程序设计方法1.3.1 结构化程序设计方法1.3.2 面向对象程序设计方法1.4 本章小结思考题第2章 VisualBasic程序设计概述2.1 VisualBasic简介2.2 VisualBasic的特点2.3 VisualBasic的启动与退出2.3.1 VisualBasic的启动2.3.2 VisualBasic的退出2.4 VisualBasic集成开发环境2.4.1 主窗口2.4.2 窗体设计器窗口2.4.3 工程资源管理器窗口2.4.4 属性窗口2.4.5 工具箱窗口2.4.6 窗体布局窗口2.4.7 代码窗口2.5 本章小结思考题第3章 简单的VisualBasic程序设计3.1 VisualBasic可视化编程的基本概念3.1.1 VisualBasic对象的概念3.1.2 对象的属性、方法和事件3.2 建立简单的VisualBasic应用程序3.2.1 创建工程3.2.2 设计界面3.2.3 设置对象属性3.2.4 编写代码3.2.5 调试运行3.2.6 保存工程3.3 窗体和基本控件3.3.1 对象的公共属性3.3.2 窗体3.3.3 基本控件3.4 焦点3.5 VisualBasic应用程序的结构和工作方式3.5.1 VisualBasic应用程序的结构3.5.2 VisualBasic应用程序的工作方式3.6 本章小结思考题第4章 VisualBasic程序设计语言基础4.1 基本数据类型4.2 变量和常量4.2.1 变量4.2.2 常量4.3 运算符和表达式4.3.1 运算符4.3.2 表达式4.4 常用内部函数4.4.1 数学函数4.4.2 字符串函数4.4.3 日期与时间函数4.4.4 转换函数4.4.5 判断函数4.4.6 格式输出函数4.4.7 Shell函数4.5 代码书写规则4.6 本章小结思考题第5章 程序的基本结构5.1 顺序结构5.1.1 赋值语句5.1.2 数据输入5.1.3 数据输出5.1.4 注释、暂停和程序结束语句5.2 选择结构5.2.1 If语句5.2.2 SelectCase语句5.2.3 IIf函数和Choose函数5.3 循环结构5.3.1 ForNext循环5.3.2 WhileWend循环5.3.3 DoLoop循环5.3.4 循环嵌套5.3.5 循环的退出5.4 辅助控制语句5.4.1 GoTo语句5.4.2 OnGoTo语句5.5 常用算法（一）5.5.1 累加和连乘5.5.2 求最大值或最小值5.5.3 素数问题5.5.4 穷举法5.5.5 递推法5.6 本章小结思考题第6章 数组6.1 数组的概念6.1.1 引例6.1.2 数组的概念6.2 静态数组和动态数组6.2.1 静态数组6.2.2 动态数组6.2.3 数组在内存中的存储顺序6.3 数组的基本操作6.3.1 数组元素的输入6.3.2 数组的输出6.3.3 数组的复制6.3.4 用ForEachNext访问数组6.3.5 数组函数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6.5 记录数组6.5.1 记录类型6.5.2 记录数组6.6 常用算法（二）6.6.1 分类统计6.6.2 数组数据交换6.6.3 数组的排序6.6.4 数组元素的插入和删除6.7 本章小结思考题第7章 过程7.1 过程的概念7.1.1 引例7.1.2 过程7.2 函数过程7.2.1 函数过程的定义7.2.2 函数过程的调用7.3 子程序过程7.3.1 子程序过程的定义7.3.2 子程序过程的调用7.4 参数传递7.4.1 形参和实参7.4.2 值传递与地址传递7.4.3 数组参数的传递7.4.4 对象型参数的传递7.4.5 可选参数与可变参数7.5 递归7.6 变量、过程的作用域7.6.1 变量的作用域7.6.2 过程的作用域7.7 常用算法（三）7.7.1 数值转换7.7.2 查找7.7.3 加密与解密7.7.4 高次方程求根7.7.5 数值积分7.8 本章小结思考题第8章 常用控件8.1 控件分类8.2 选择控件8.2.1 单选按钮、复选框与框架8.2.2 列表框和组合框8.3 图形与图像控件8.3.1 图片框和图像框8.3.2 形状和直线8.4 计时器8.5 滚动条8.6 鼠标与键盘事件8.6.1 鼠标事件8.6.2 键盘事件8.7 拖放8.7.1 与拖放有关的属性、方法和事件8.7.2 自动拖放8.7.3 手工拖放8.8 本章小结思考题第9章 用户界面设计9.1 菜单的设计9.1.1 下拉式菜单9.1.2 弹出式菜单9.1.3 动态菜单9.2 对话框9.2.1 通用对话框9.2.2 自定义对话框9.3 多重窗体和多文档界面9.3.1 多重窗体9.3.2 多文档界面9.4 工具栏和状态栏9.4.1 工具栏9.4.2 状态栏9.5 本章小结思考题第10章 文件10.1 文件的基本概念10.2 文件的打开与关闭10.2.1 文件的打开与建立10.2.2 文件的关闭10.3 文件的读写10.3.1 顺序文件的读写操作10.3.2 随机文件的读写操作10.3.3 二进制文件的读写操作10.4 常用的文件操作语句和函数10.4.1 常用的文件操作语句10.4.2 常用的文件函数10.5 文件系统控件10.5.1 驱动器列表框10.5.2 文件夹列表框10.5.3 文件列表框10.6 本章小结思考题第11章 图形程序与多媒体程序设计11.1 图形程序设计基础11.1.1 VisualBasic的坐标系统11.1.2 颜色及颜色参数11.2 图形方法11.2.1 PSet方法11.2.2 Line方法11.2.3 Circle方法11.2.4 综合应用举例11.3 与绘图有关的常用属性、事件和方法11.3.1 常用属性11.3.2 常用事件11.3.3 常用方法11.4 多媒体程序设计11.4.1 VisualBasic的多媒体支持11.4.2 Multimedia控件11.4.3 Animation控件11.4.4 MediaPlayer控件11.5 本章小结思考题第12章 数据库技术12.1 数据库基础12.1.1 数据库的基本概念12.1.2 关系数据库12.1.3 VisualBasic数据库应用系统12.2 数据管理器12.2.1 用可视化数据管理器建立数据库12.2.2 数据窗体设计器12.3 数据库控件12.3.1 数据控件12.3.2 数据感知控件12.3.3 记录集对象12.4 ADO数据访问对象12.4.1 ADO简介12.4.2 ADO对象模型12.4.3 ADO对象的引用12.4.4 使用ADO对象12.4.5 ADO数据控件12.5 结构化查询语言12.5.1 常用SQL语句-Select语句12.5.2 使用Select语句查询12.6 数据报表12.6.1 数据环境设计器12.6.2 数据报表设计器12.7 本章小结思考题参考文献

章节摘录

第2章　Visual Basic程序设计概述Visual Basic是Microsoft公司推出的可视化程序开发工具，它具有功能强大、简单易学的特点。
利用Visual Basic可在较短的时间内开发出质量好、界面佳的应用程序，因此它深受广大程序设计人员的青睐。
　　2.1　Visual Basic简介Visual Basic是在BASIC语言的基础上发展起来的。
1964年，美国Dartmouth学院的J. Kemeny和T.Kurtz设计了一种新的计算机语言，命名为“Beginner’s All-purpose Symbolic Instruction Code”，意为初学者通用符号指令代码，简称BASIC。
BASIC不是世界上第一种高级语言，但它的诞生称得上是计算机语言发展史上的一件大事，对计算机的推广应用起到了重要的作用。
早期的BASIC是一种小型、简单的学习语言。
但随着计算机科学技术的迅速发展，特别是微型计算机的广泛使用，计算机厂商不断地在原有BASIC的基础上进行功能扩充，出现了多种BASIC版本，例如TRS-80 BASIC、Apple BASIC、GWBASIC、IBM BASIC、Quick BASIC等，此时BASIC已经发展成为功能丰富的结构化程序设计语言。
它的许多功能完全可以与其他优秀的计算机高级语言相媲美，而且有的功能（如绘图）甚至超过其他语言。
20世纪80年代，图形可视化界面软件的出现，为PC用户提供了一个直观、图形丰富的环境。
这就使得PC机上的操作方式由命令行方式向图形用户界面（Graphical User Interface，GUI）方式转变。
用户在进行操作时，只需使用鼠标点击就可以执行指定的操作，而不必键入复杂的命令。
对于用户来说，GUI环境是相当不错的，但是对于程序员来说，利用C、BASIC等结构化程序设计语言开发图形用户界面程序的工作难度就相对加大了，尤其是业余程序员，更是不知所措。
1991年，Microsoft公司推出了Visual Basic 1.0版，这在当时引起了很大的轰动。
与传统BASIC相比，它有了巨大的变化，并且它的名称也由BASIC变成了Basic。
Visual Basic 1.0是第一个“可视”的编程软件。
这使得程序员欣喜之极，都尝试在Visual Basic的平台上进行图形可视化界面软件的开发。
此后，Microsoft接连推出Visual Basic 2.0，3.0，4.0，5.0这4个版本。
从Visual Basic 3.0开始，Microsoft公司将Access的数据库驱动集成了进来，这使得Visual Basic的数据库编程能力大大提高。
从4.0版开始，Visual Basic引入了面向对象的程序设计思想。
1998年，Microsoft公司推出了Visual Basic 6.0，相对Visual Basic的前几个版本，Visual Basic 6.0已经是非常成熟稳定的开发系统，能让企业快速建立多层的系统以及Web应用程序，因此Visual Basic 6.0一经推出就立刻成为Windows上最流行的Visual Basic版本。

编辑推荐

Visual Basic程序设计语言的学习主要包括两个方面，即程序设计语言和可视化界面设计。
《Visual Basic程序设计教程》围绕以上两个方面，以Visual Basic 6.0中文版为背景，从初学者角度出发，通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic程序设计概述、简单的Visual Basic程序设计、Visual Basic程序设计语言基础、程序的基本结构、数组、过程、常用控件、用户界面设计、图形程序与多媒体程序设计和数据库技术，并根据每一部分知识的重点和难点，给出了相应的思考题。
同时，我们还编写了配套的《Visual Basic程序设计习题集与上机指导》一书，供读者在学习、练习和上机实践时使用。
《Visual Basic程序设计教程》为教师提供电子课件，需要者请登录华章网站（www.hzbook.com）下载。

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