

图书基本信息

书名：<<实战Access 2003 VBA程序设计>>

13位ISBN编号：9787113063009

10位ISBN编号：7113063004

出版时间：2005-1

出版时间：第1版 (2005年1月1日)

作者：王成春

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

Access 2003是Office 2003专业版或企业版的应用程序之一，是一个功能相当强而且具有容易操作特性的"数据库管理系统"，可用来对计算机建立单机型或主从式数据库的应用程序，在目前市面上的所有数据库系统而言，Access2003应该是最容易操作，而且是在功能先进的数据库管理系统和数据库应用程序的发展环境中。

在Access的操作对于数据整合而言，提供了相当强的解决方案，并且将所有的数据库组件整合在单一的文件中，其中包括表、查询、窗体、模块、报表、宏等等。

Access可以很容易的建立和管理"数据库系统"，其功能就如同Excel应用程序的延伸，并且可以容易地与Excel来进行互动，况且其所处理的记录笔数要比：Excel多很多，可说是数据库应用的入门及各种数据导入和导出的"转换中心"，具备了相当强的功能。

但如果只会操作Access 2003的应用程序是不够的，Access 2003所具备的功能没有办法完全发挥，对于"使用者"也同样是没办法满足其实际的需求，此时就必须通过"VBA的程序代码"来达成客户和设计者的要求，让Access符合自动化与准确的要求。

本书对于VBA的应用是采取重点式深入浅出的方式，让用户很快的了解VBA设计的精神所在，并且同时明了各种程序应用的变化，即让适用对象为"初学者"或"具Access基本概念的使用者"，可以快速而且没有隔阂的进入VBA设计的领域。

在本书前面中，"第1章"主要针对Access的基本操作，以及数据库的基本概念来介绍；"第2章"和"第3章"是通过宏来说明操作自动化的概念以及来了解VBA程序代码，当有了VBA程序代码的概念之后，再深入探讨模块的架构访问和管理。

在"第4章"则是针对VB编辑器窗口的设计环境来介绍，VB编辑器设计环境是一个独立的操作环境，类似VisualBasic的程序代码设计环境，只不过VBA套用了Access对象模型，以及可以利用各种引用的项目对象模型而已。

"第5章"则是介绍窗体的设计，因为VBA程序代码可以利用窗体来作接口，所以应该要有窗体的设计概念；"第6章"则是针对菜单和工具栏作了清楚的介绍，在窗体或应用程序中的这两个组件具有重要的功能，以便让各位能够轻松的对工具栏或菜单以程序代码来管理。

"第7章"介绍的是访问Jet数据库的DAO对象，包括如何设定引用对象，以及如何通过对象来操作Jet数据库；"第8章"探讨的是"消息对话框的设计"和"错误的处理"，这两个部分对于程序的错误管理和信息提供都是相当重要的，可以让应用程序的设计能够更完整且具专业化，在本书中以简明有力的实例来加以说明；"第9章"主要是说明如何利用ADO对象模型（后期的数据库对象模型）来建立记录集对象以及查询对象，并进行记录的编辑及管理。

"第10章"利用记录集对象（Recordset）模型来介绍VBA流程命令的实际设计，对于流程命令基本应用作了详细的介绍，因为流程命令在各种程序中都是重要的概念，很多功能都是通过不同的流程命令来达成的；"第11章"探讨的是文件的导入与导出，并说明如何利用VBA程序代码来进行各种文件和数据的转换。

"第12章"重点是如何将数据库转换为HTML或ASP文件，而这些文件如何发布到Web服务器；"第13"是导入XML的概念，以及说明XML文件如何与数据库间来进行快速的转换。

在Access VBA中可以使用的对象模型有很多，在本书中笔者是以实例（配合图例）的方式，重点式的导入Access对象模型、DAO对象模型、ADO对象模型等，而这3个对象模型可说是操作数据库最重要的基本对象模型，因此本书以实例和图例的方式标记重点及操作，让读者很容易了解设计实务的应用，通过对对象模型的基本了解，可以很快的跟数据库的对象概念结合，能够很容易的设计出各种VBA程序。

总而言之，本书涵盖的范围广泛，并且以Access VBA程序设计为主要探讨的重点，让各位能迅速地应用本书范例应用的方式来建立自己的程序并扩大Access2003应用领域。

最后本书简体版得以顺利出版，感谢杜剑侠、谢佳闻、卢祯完成整稿工作，并谢谢所有相关工作人员及各位老师多年教学经验的协助让本书顺利付梓，祝各位身体健康、万事如意。

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>