

<<Visual Basic可视化程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic可视化程序设计>>

13位ISBN编号：9787115150868

10位ISBN编号：7115150869

出版时间：2006-10

出版时间：人民邮电出版社发行部

作者：徐红

页数：338

字数：527000

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可视化程序设计>>

内容概要

本书着重介绍Visual Basic 可视化程序设计的编程知识和技巧，围绕实例展开知识讲解，同时注重自学能力的培养。

通过对本书的学习，读者可在掌握VB常用功能的基础上独立开发出具有实用价值的管理信息系统。

本书共分为7章，分别通过“文字移动动画”、“模拟计算器程序设计”、“模拟Windows字体对话框程序设计”、“模拟Windows文本编辑器程序设计”、“模拟画笔程序设计”、“音频播放器程序设计”和“学生信息管理系统”等实例介绍利用Visual Basic 6.0进行可视化程序设计的基本方法和技巧。

本书可作为高职高专学生教材，也可作为大学本科、成人教育及各类培训班的教材和自学参考书。

。

<<Visual Basic可视化程序设计>>

书籍目录

- 第1章 VB可视化程序设计初步 1.1 Visual Basic概述 1.2 Visual Basic的功能特色 1.2.1 引例
 1.2.2 VB的功能特色 1.3 Visual Basic的安装与启动 1.3.1 安装 1.3.2 启动与退出 1.4
 Visual Basic的集成开发环境 1.4.1 主窗口 1.4.2 工具箱(ToolBox) 1.4.3 窗体设计器与窗
 体布局窗口 1.4.4 工程资源管理器(Project Explorer)窗口 1.4.5 属性(Properties)窗口 1.4.6 代
 码编辑器(Code)窗口 1.4.7 立即(Immediate)窗口 1.5 可视化编程的基本概念 1.5.1 对象和
 类 1.5.2 对象的建立和编辑 1.5.3 对象的属性 1.5.4 对象的事件、事件过程与事件驱动
 1.5.5 对象的方法 1.6 Visual Basic可视化编程的基本步骤 1.6.1 新建工程 1.6.2 界面设置
 1.6.3 设置窗体及控件属性 1.6.4 编写代码 1.6.5 运行和调试程序 1.6.6 保存工程
 1.6.7 打包与发布 1.7 工程管理 1.7.1 工程的组成 1.7.2 创建、打开和保存工程 1.7.3
 添加、删除和保存文件 1.7.4 环境设置 1.8 程序调试 1.8.1 错误类型 1.8.2 程序调试和排
 错 1.9 使用帮助系统 1.9.1 使用MSDN Library查阅器 1.9.2 使用上下文相关的帮助
 1.9.3 从Internet上获得帮助 思考与练习一 实验一第2章 VB可视化程序设计基础 2.1 模拟计
 算器程序设计 2.1.1 示例简介 2.1.2 设计思路 2.2 窗体 2.3 基本的输入/输出控件 2.3.1
 标签控件 2.3.2 文本框控件 2.4 命令按钮 2.5 VB程序设计语言基础 2.5.1 编码规则
 2.5.2 数据类型 2.5.3 变量与常量 2.5.4 运算符和表达式 2.5.5 常用函数 2.6 基本
 语句 2.6.1 顺序结构 2.6.2 条件语句 2.6.3 循环语句 2.6.4 其他辅助控制语句 2.7 数
 组 2.7.1 静态数组及声明 2.7.2 动态数组及声明 2.7.3 控件数组 2.8 过程 2.8.1
 Function过程的定义与调用 2.8.2 Sub过程的定义与调用 2.8.3 参数传递 2.8.4 过程的作用
 域 2.9 计算器设计实现 2.9.1 界面及属性的设置 2.9.2 计算器的代码实现 2.10 知识延伸
 思考与练习二 实验二 第3章 常用控件应用 3.1 模拟Windows字体对话框程序设计 3.1.1
 示例介绍 3.1.2 设计思路 3.2 复选框与单选按钮 3.2.1 复选框(CheckBox) 3.2.2 单
 选按钮(OptionButton) 3.3 框架(Frame) 3.4 列表框和组合框 3.4.1 列表框(ListBox) 3.4.2
 组合框(ComboBox) 3.5 其他常用控件 3.5.1 选项卡(SSTab)控件 3.5.2 滚动条(ScrollBar)
 控件 3.5.3 滑块(Slider)控件 3.5.4 计时器(Timer)控件 3.5.5 UpDown控件 3.5.6 进度
 条(ProgressBar)控件 3.5.7 Animation控件 3.6 模拟Windows字体对话框程序设计实现 3.6.1 界
 面及属性的设置 3.6.2 代码实现 3.7 知识延伸 思考与练习三 实验三 第4章 VB界面设
 计 4.1 模拟Windows文本编辑器程序设计 4.1.1 示例简介 4.1.2 设计思路 4.2 菜单设计
 4.2.1 菜单编辑器的应用 4.2.2 动态菜单设计 4.2.3 弹出式菜单设计 4.3 工具栏与状态
 栏 4.3.1 ImageList控件 4.3.2 ToolBar控件 4.3.3 StatusBar控件 4.4 通用对话框 4.4.1 通
 用对话框属性 4.4.2 文件打开对话框 4.4.3 另存为对话框 4.4.4 颜色对话框 4.4.5 字
 体设置对话框 4.4.6 打印设置对话框 4.4.7 显示帮助对话框 4.5 数据文件 4.5.1 文件结构
 4.5.2 文件系统控件 4.5.4 随机存储文件 4.5.5 二进制文件 4.5.6 常见文件操作语句和函
 数 4.6 RichTextBox控件 4.6.1 在程序中添加RichTextBox控件 4.6.2 RichTextBox控件的属性
 4.6.3 使用RichTextBox控件打开和保存文件 4.6.4 使用剪贴板传输数据 4.7 多文档MDI编程
 4.7.1 MDI窗体的建立 4.7.2 MDI窗体与子窗体的交互 4.8 错误处理 4.9 文本编辑器设计
 实现 4.9.1 界面及属性的设置 4.9.2 文本编辑器的代码实现 4.10 知识延伸 4.10.1
 ListView控件 4.10.2 TreeView控件 思考与练习四 实验四 第5章 图形操作 5.1 模拟“画笔
 程序”设计 5.1.1 示例简介 5.1.2 设计思路 5.2 图形设计基础 5.2.1 坐标系统 5.2.2
 对象的位置和绘图区的大小 5.2.3 用户设定坐标 5.3 图形控件 5.3.1 直线控件Line 5.3.2 形
 状(Shape)控件 5.3.3 图片框控件PictureBox 5.3.4 图像控件Image 5.4 键盘和鼠标事件过程
 5.4.1 KeyDown事件和KeyUp事件 5.4.2 KeyPress事件 5.4.3 鼠标事件 5.5 绘图方法 5.5.1
 Pset方法 5.5.2 Line方法 5.5.3 Circle方法 5.6 与绘图有关的常用属性、事件和方法 5.6.1
 ForeColor属性 5.6.2 DrawWidth属性 5.6.3 DrawStyle属性 5.6.4 FillColor属性 5.6.5
 FillStyle属性 5.6.6 AutoReDraw属性 5.6.7 Paint事件 5.7 “画笔程序”设计与实现
 5.7.1 界面及属性设置 5.7.2 “画笔程序”代码 5.7.3 操作说明 5.8 知识延伸 5.8.1 控

<<Visual Basic可视化程序设计>>

件拖放 5.8.2 OLE拖放 思考与练习五 实验五第6章 VB多媒体编程 6.1 音频播放器设计示例
6.1.1 示例简介 6.1.2 设计思路 6.2 Mmcontrol控件 6.2.1 MCI设备及MCI指令
6.2.2 Mmcontrol控件的属性和事件 6.3 音频播放器实现 6.3.1 界面及属性的设置 6.3.2 音
频播放器代码设计 6.4 Windows Media Player控件的使用 6.4.1 Windows Media Player控件的属
性 6.4.2 Windows Media Player控件的事件 6.4.3 Windows Media Player控件的方法 6.5 为音
频播放器设计个性化的界面 6.5.1 Windows API函数的使用 6.5.2 实现个性化窗体 6.6 知
识延伸(API多媒体函数介绍) 思考与练习六 实验六 第7章 数据库应用 7.1 学生信息管理系统
总体设计 7.1.1 示例简介 7.1.2 设计思路 7.2 数据库基础 7.2.1 关系型数据库 7.2.2
创建Access数据库 7.2.3 数据库设计 7.3 VB对数据库的访问 7.3.1 ADO数据控件 7.3.2
数据绑定控件 7.3.3 使用数据窗体向导 7.4 使用SQL语句生成记录集 7.4.1 初识记录集对
象 7.4.2 SQL语句 7.4.3 限定记录集筛选条件 7.4.4 在VB程序中如何使用SQL语句
7.4.5 记录排序 7.4.6 记录分组 7.4.7 过滤重复记录 7.5 数据库记录的操作 7.5.1 如何
移动记录指针 7.5.2 如何查找记录 7.5.3 如何添加记录 7.5.4 如何修改记录 7.5.5 如何
删除记录 7.6 ADO编程模型简介 7.6.1 ADO的主要对象 7.6.2 使用ADO编程模型的一般
步骤 7.6.3 记录集对象的Open方法简介 7.7 学生信息管理系统实现 7.7.1 设计主窗体
7.7.2 设计闪屏 7.7.3 设计登录窗体 7.7.4 功能模块设计 7.7.5 部分参考代码 7.8 知
识延伸 7.8.1 创建简单报表 7.8.2 创建含有分层结构的报表 思考与练习七 实验七

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>