

## <<Visual Basic程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计>>

13位ISBN编号：9787115179838

10位ISBN编号：7115179832

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴昌平 编

页数：212

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程序设计>>

### 内容概要

本书以Visual Basic 6.0(简称VB 6.0)为背景,由浅入深、循序渐进地介绍高级语言程序设计、面向对象方法和可视化编程技术,主要内容包括VB概述、数据与表达式、简单VB程序设计、选择结构、循环结构、常用控件与多窗体、数组、过程、文件操作、高级界面设计、图形操作、VB数据库开发、多媒体应用以及ActiveX控件。

本书逻辑清晰,讲解简明透彻,编程示例丰富。

每章后面有大量的习题,最后附有13个单元的实验项目。

本书适合作为高等院校计算机及相关专业的教材,也可供计算机爱好者自学使用。

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概述 1.1 程序设计语言与程序设计 1.2 VB简介 1.3 VB集成开发环境 1.4 通过一个简单的应用程序快速入门 1.5 设计VB应用程序一般步骤 1.5.1 设计用户界面 1.5.2 设置属性 1.5.3 编写代码 1.5.4 保存和运行调试工程,生成EXE文件 1.6 对象、事件与事件过程 习题第2章 数据与表达式 2.1 VB的基本字符集和词汇集 2.1.1 字符集 2.1.2 词汇集 2.2 VB的基本数据类型 2.2.1 字符串型 2.2.2 数值型 2.2.3 逻辑型 2.2.4 日期型 2.2.5 变体型 2.2.6 自定义类型 2.3 常量与变量 2.3.1 常量 2.3.2 变量 2.4 运算符与表达式 2.4.1 算术运算符 2.4.2 字符串运算符 2.4.3 关系运算符 2.4.4 逻辑运算符 2.4.5 表达式 2.5 常用内部函数 2.5.1 数学函数 2.5.2 转换函数 2.5.3 字符串函数 2.5.4 日期与时间函数 习题第3章 简单VB程序设计 3.1 窗体 3.1.1 窗体的主要属性 3.1.2 事件 3.2 命令按钮 3.2.1 属性 3.2.2 事件 3.3 标签 3.3.1 属性 3.3.2 事件 3.4 文本框 3.4.1 属性 3.4.2 事件 3.4.3 方法 3.5 赋值语句 3.6 Print方法 3.6.1 Print的格式及功能 3.6.2 Cls方法 3.7 输入框 3.8 消息框 3.9 注释语句、结束语句 3.9.1 注释语句 3.9.2 结束语句 3.10 程序调试 3.10.1 程序错误 3.10.2 3种模式 3.10.3 调试方法 习题第4章 选择结构 4.1 块If 4.1.1 块If的格式、功能 4.1.2 块If的嵌套 4.2 Else If语句 4.3 行If语句 4.4 Select Case语句 习题第5章 循环结构 5.1 循环概述 5.2 For循环 5.3 While循环 5.4 Do循环 5.5 循环的嵌套 5.6 循环的退出 习题第6章 常用控件与多窗体 6.1 图片框与图像框 6.1.1 图片框、图像框的常用属性 6.1.2 图片框、图像框的区别 6.2 定时器 6.3 单选按钮与复选框 6.3.1 单选按钮 6.3.2 复选框 6.4 容器与框架 6.5 列表框与组合框 6.5.1 列表框 6.5.2 组合框 6.6 滚动条 6.7 焦点与Tab顺序 6.7.1 焦点 6.7.2 Tab顺序 6.8 多窗体 6.8.1 多窗体有关的操作 6.8.2 多窗体有关的语句和方法 6.8.3 多窗体程序设计举例 习题第7章 数组 7.1 数组的概念 7.2 一维数组 7.2.1 一维数组的定义 7.2.2 一维数组的引用 7.2.3 一维数组的应用举例 7.3 二维数组 7.3.1 二维数组的定义 7.3.2 二维数组的引用 7.3.3 二维数组的应用举例 7.4 可调数组 7.4.1 可调数组的定义 7.4.2 可调数组的应用举例 7.5 控件数组 7.5.1 控件数组的概念 7.5.2 控件数组的建立 7.5.3 控件数组的应用举例 习题第8章 过程 8.1 子过程 8.1.1 子过程的定义 8.1.2 过程的调用 8.2 函数过程 8.2.1 函数的定义 8.2.2 函数的调用 8.3 参数传递 8.3.1 传值 8.3.2 传址 8.3.3 数组参数的传递 8.4 过程与变量的作用域 8.4.1 过程的作用域 8.4.2 变量的作用域 8.4.3 静态变量 8.5 鼠标事件和键盘事件 8.5.1 鼠标事件 8.5.2 键盘事件 习题第9章 文件第10章 高级界面设计第11章 图形操作第12章 VB数据库开发第13章 VB多媒体应用第14章 ActiveX控件VB实验

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 概述1.1 程序设计语言与程序设计人们想用计算机解决一个问题，必须事先设计好计算机处理信息的步骤，把这些步骤用计算机能够识别的指令编写出来并送入计算机执行，计算机才能按照人的意图完成指定的工作。

我们把计算机能执行的指令序列称为程序，而编写程序的过程称为程序设计。

那么计算机能识别什么指令呢？这就涉及了程序设计语言。

在人类社会，人与人之间使用“语言”交流思想，如用汉语、英语等，而人与计算机交流使用的是“程序设计语言”。

同人类语言一样，程序设计语言也是由字、词和语法规则构成的一个系统。

从计算机执行的角度来看，程序设计语言通常分为机器语言、汇编语言和高级语言3种。

机器语言用二进制代码0和1来表示计算机可直接执行的指令，每条指令让计算机执行一个简单动作。

对人来讲，机器语言非常难懂，但计算机却能直接理解、执行它。

计算机之所以能够识别机器语言，是因为设计计算机时，在电路上做了安排。

汇编语言以约定的助记符来表示机器指令，每一条汇编指令基本上与一条机器指令相对应，与机器语言相比，汇编语言比较直观，用汇编语言编写的程序经过简单的翻译就可以被机器执行。

需要指出的是，机器语言、汇编语言（人们称之为低级语言）是面向机器的，即不同类型的计算机有不同的机器语言和汇编语言，它们的特点是程序执行速度快，效率高。

但是，程序员必须熟悉机器的硬件结构、指令系统，才能进行程序设计，所以非专业人员难以涉足。

高级语言比较接近人类语言，语法规则简单清晰，易为各专业人员掌握和使用；它不面向机器，利用高级语言编程序，不必了解计算机的内部结构。

高级语言编写的程序需要经过翻译软件翻译成机器语言指令后才能被计算机执行。

目前使用较多的高级语言有VB，Visual FoxPro，FORTRAN，C，Java等，它们各具有不同的特点，分别适合于不同的领域。

随着计算机科学的发展及应用领域的扩展，新型的语言不断问世，各种语言的版本也不断更新，功能不断增强。

作为高级语言，它们本质性的、规律性的东西还是相通的，掌握了一种高级语言后再学习另一种高级语言是不困难的。

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

<<Visual Basic程序设计>>

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>