

<<Visual Basic程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787115212986

10位ISBN编号：7115212988

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电

作者：杜秋华 编

页数：236

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程序设计基础>>

前言

本书以VisualBasic6.0为蓝本,详细介绍使用VisualBasic进行可视化编程的基础知识以及操作方法,帮助学生利用VisualBasic进行简单的人机交互界面的设计以及简单程序的开发。

本书在内容的安排上尽量做到精简,在叙述上尽量做到通俗易懂,循序渐进地向学生讲授如何使用VisualBasic6.0进行可视化编程。

全书框架清晰,结构紧凑,简单易懂,既方便教师讲授,又便于学生理解和掌握。

为了便于教学,本书使用“传统教材+典型案例”的模式进行编写。

在理论知识的讲解中,遵循由浅入深的原则,力求简洁明了、通俗易懂,突出VisualBasic6.0中文版的功能及易学易用的特色;在案例的选择上,力求结合实际,选择趣味性和操作性较强的案例,既有简单实用的日常小程序,又有趣味小游戏,避免了单纯编程的枯燥,在保持学生兴趣的同时提高学生的实际编程能力。

<<Visual Basic程序设计基础>>

内容概要

本书详细地介绍使用Visual Basic 6.0进行可视化编程的基础知识和操作方法，重点帮助读者建立可视化编程的思想，使读者具备使用可视化编程语言进行程序设计的能力。

全书共11章，主要包括Visual Basic 6.0程序设计基础，Visual Basic 6.0常用程序结构设计，数组、窗体和常用控件的使用，过程的使用，菜单栏和工具栏设计，图像处理及绘图，程序维护与调试等。

本书使用案例教学的模式进行的编写，知识点由浅入深、循序渐进，力求通俗易懂、简洁实用，突出Visual Basic 6.0中文版的功能及易学易用的特色。

本书精心安排了大量精彩、有趣的案例，结合实际，趣味性浓，操作性强，有助于读者在掌握基本知识和基本编程方法的同时，了解Visual Basic在实际应用程序编写过程中的作用，为掌握程序开发技能打下坚实的基础。

本书适合作为中等职业学校“可视化编程应用”课程的教材，也可以作为Visual Basic 6.0初学者的自学参考书。

<<Visual Basic程序设计基础>>

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计基础	1.1 知识解析	1.1.1 Visual Basic 6.0的启动和集成开发环境	
1.1.2 Visual Basic 6.0程序开发过程	1.2 案例——简单文字显示程序设计	习题	第2章
顺序结构程序设计	2.1 知识解析	2.1.1 Visual Basic 6.0代码编写规则	2.1.2 数据的输入、输出
2.1.3 变量	2.1.4 常量	2.1.5 运算符	2.1.6 顺序结构
2.2 案例——二次函数计算器	习题	第3章 选择结构程序设计	3.1 知识解析
3.1.1 If选择结构	3.1.2 Select Case选择结构	3.2 案例1——奖学金评定程序	3.3 案例2——星期查询
习题	第4章 循环结构程序设计	4.1 知识解析	4.1.1 Do...Loop循环结构
4.1.2 For...Next循环结构	4.1.3 循环控制	4.2 案例1——求两个数的最大公约数	4.3 案例2——金字塔设计
4.4 案例3——求出1~100之间的所有素数	习题	第5章 数组	5.1 知识解析
5.1.1 数组基本知识	5.1.2 数组声明	5.1.3 数组的基本操作	5.2 案例1——找出数组中的最大值和最小值
5.3 案例2——由小到大排列数组	5.4 案例3——显示杨辉三角形的数据列	习题	第6章 窗体和常用控件
6.1 知识解析	6.1.1 窗体	6.1.2 控件基本操作	6.1.3 标签控件
6.1.4 命令按钮控件	6.1.5 文本框控件	6.1.6 单选按钮控件	6.1.7 复选框控件
6.1.8 框架控件	6.1.9 列表框控件	6.1.10 组合框控件	6.1.11 滚动条控件
6.1.12 定时器控件	6.1.13 通用对话框控件	6.1.14 控件命名规则	6.2 案例1——双色球自动选号程序
6.3 案例2——简单通讯录设计	6.4 案例3——计算器设计	6.5 案例4——简单考试系统设计	习题
第7章 过程	7.1 知识解析	7.1.1 子过程分类	7.1.2 子程序(Sub)过程
7.1.3 函数(Function)过程	7.1.4 内部函数	7.1.5 参数传递	7.2 案例1——单击鼠标发声程序
7.3 案例2——圆周长及面积计算程序	习题	第8章 菜单栏、工具栏设计	8.1 知识解析
8.1.1 菜单栏设计	8.1.2 工具栏设计	8.2 案例1——简单文本编辑器下拉式菜单设计	8.3 案例2——简单文本编辑器弹出式菜单设计
8.4 案例3——简单文本编辑器工具栏设计	8.5 案例4——简单记事本设计	习题	第9章 图像处理及绘图
9.1 知识解析	9.1.1 图片框控件	9.1.2 图像框控件	9.1.3 绘图属性
9.1.4 绘图方法	9.1.5 绘图控件	9.2 案例1——简单图片编辑器	9.3 案例2——简单绘图板
9.4 案例3——贪吃小精灵	9.5 案例4——红绿灯设计	习题	第10章 程序调试与维护
10.1 知识解析	10.1.1 Visual Basic 6.0工作模式	10.1.2 编译错误预防	10.1.3 实时错误捕捉
10.1.4 逻辑错误处理	10.2 案例——密码破解程序	习题	第11章 综合案例
11.1 综合案例1——模拟QQ号申请程序	11.2 综合案例2——打青蛙游戏设计	11.3 综合案例3——弹球游戏设计	11.4 综合案例4——简单画图板设计

<<Visual Basic程序设计基础>>

章节摘录

第1章 Visual Basic程序设计基础 Visual Basic 6.0是Microsoft公司推出的一个可视化、面向对象且基于事件驱动的集成开发环境，使用它用户可以高效快捷地创建各种Windows应用程序。Visual Basic 6.0一方面继承了Basic语言简单易学的优点，另一方面采用了事件驱动的编程机制，现已成为易学实用、功能强大的Windows应用程序开发工具。

掌握Visual Basic 6.0的启动方法。

熟悉Visual Basic 6.0的集成开发环境。

掌握Visual Basic 6.0编程的一般过程。

1.1 知识解新 用传统的面向对象语言进行程序设计时，主要的工作就是编写程序代码，遵循“编程—调试—改错—运行”的模式。

而在使用Visual Basic 6.0开发应用程序时，打破了这种模式，使程序开发过程大为简化，且更容易掌握。

1.1.1 Visual Basic 6.0的启动和集成开发环境。 同大多数应用软件一样，Visual Basic 6.0为用户提供了方便、快捷的集成开发环境，该开发环境和Microsoft的一般常用商业软件(如Word、Excel)类似，由一些窗口、菜单栏、工具栏等组成，用户通过使用这些窗口、菜单栏、工具栏便可以开发、调试以及发布应用程序。

在使用Visual Basic 6.0开发应用程序之前，首先需先启动Visual Basic 6.0。

<<Visual Basic程序设计基础>>

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>