<<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:9787115219091

10位ISBN编号:7115219095

出版时间:2010-2

出版时间:人民邮电出版社

作者:黄津津 主编,王盈瑛,辛利 编著

页数:288

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语言为基础,着重介绍Visual

Basic编程的基本知识和方法,并将基本知识与实际案例相融合,使学生在学习过程中不但能掌握基本的知识,而且具备了综合分析问题和解决问题的能力。

全书共10章,主要内容包括:Visual

Basic概述、窗体和基本控件、数据类型与表达式、Visual

Basic控制结构、数组、过程、文件、程序调试、菜单与多窗体设计、数据库应用基础等。

每章由4部分组成:基本知识、案例、案例实训、练习题。

每章的案例与案例实训涵盖了Visual

Basic程序设计教学大纲要求的相应章节的全部知识点。

同时编写的《Visual

Basic程序设计——学习与实验指导》一书可以与本书配套使用,旨在提高学生对知识点的认识,提高操作和应用能力。

本书可作为高等院校非计算机专业学习Visual Basic程序设计的教材,也可作为计算机等级考试二级Visual

Basic程序设计考试的人员或有关培训用书,还可作为社会各类学校及自学者学习Visual Basic程序设计的参考书。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 Visual Basic概述

- 1.1 Visual Basic简介
- 1.1.1 Visual Basic及其发展
- 1.1.2 Visual Basic的功能特点
- 1.2 Visual Basic的启动与退出
- 1.2.1 Visual Basic的启动
- 1.2.2 Visual Basic的退出
- 1.3 Visual Basic集成开发环境
- 1.3.1 主窗口
- 1.3.2 窗体设计器窗口
- 1.3.3 工具箱窗口
- 1.3.4 工程资源管理器窗口
- 1.3.5 属性窗口
- 1.3.6 窗体布局窗口
- 1.3.7 代码编辑器窗口
- 1.3.8 其他窗口
- 1.4 面向对象程序设计的基本概念
- 1.4.1 对象及对象类
- 1.4.2 对象的属性、方法与事件
- 1.4.3 事件过程与事件驱动程序设计
- 1.5 Visual Basic程序设计的基本步骤
- 1.5.1 创建用户界面
- 1.5.2 设置对象属性
- 1.5.3 编写程序代码
- 1.5.4 保存工程
- 1.5.5 运行及调试程序
- 1.5.6 生成可执行文件
- 1.6 案例
- 1.7 案例实训
- 练习题1

第2章 窗体和基本控件

- 2.1 窗体
- 2.1.1 窗体的属性
- 2.1.2 窗体的方法
- 2.1.3 窗体的事件
- 2.2 基本控件
- 2.2.1 文本框
- 2.2.2 标签
- 2.2.3 命令按钮
- 2.2.4 列表框
- 2.2.5 组合框
- 2.2.6 图像框
- 2.2.7 图片框
- 2.2.8 框架
- 2.2.9 单选按钮

<<Visual Basic程序设计>>

- 2.2.10 复选框
- 2.2.11 滚动条
- 2.2.12 计时器
- 2.3 案例
- 2.4 案例实训
- 练习题2

第3章 数据类型与表达式

- 3.1 基本字符集及编码规则
- 3.1.1 字符集
- 3.1.2 关键字
- 3.1.3 编码规则与约定
- 3.2 数据类型
- 3.3 常量和变量
- 3.3.1 常量
- 3.3.2 变量
- 3.4 运算符和表达式
- 3.4.1 算术运算符与算术表达式
- 3.4.2 字符串运算符与字符串表达式
- 3.4.3 关系运算符与关系表达式
- 3.4.4 逻辑运算符与逻辑表达式
- 3.5 常用内部函数
- 3.5.1 算术函数
- 3.5.2 字符函数
- 3.5.3 转换函数
- 3.5.4 日期与时间函数
- 3.5.5 随机函数Rnd与Randomize语句
- 3.5.6 格式输出Format函数
- 3.6 案例
- 3.7 案例实训
- 练习题3

第4章 Visual Basic控制结构

- 4.1 顺序结构与顺序结构语句
- 4.1.1 赋值语句
- 4.1.2 数据的输入与输出
- 4.2 选择结构与选择结构语句
- 4.2.1 If语句
- 4.2.2 Select Case语句
- 4.3 循环结构与循环结构语句
- 4.3.1 For-Next循环结构语句
- 4.3.2 Do-Loop循环结构语句
- 4.3.3 循环嵌套
- 4.4 案例
- 4.5 案例实训
- 练习题4

第5章 数组

- 5.1 数组的概念
- 5.1.1 数组的命名与数组元素

<<Visual Basic程序设计>>

- 5.1.2 数组的维数
- 5.1.3 数组的大小
- 5.1.4 数组的分类
- 5.2 静态数组
- 5.2.1 静态数组的声明
- 5.2.2 静态数组的应用
- 5.3 动态数组
- 5.3.1 动态数组的声明
- 5.3.2 动态数组的应用
- 5.4 数组的基本操作
- 5.4.1 数组元素的引用
- 5.4.2 数组元素的赋值
- 5.4.3 数组元素的输出
- 5.4.4 与数组相关的操作函数
- 5.5 控件数组
- 5.5.1 控件数组的概念
- 5.5.2 控件数组的建立
- 5.6 数组应用实例
- 5.7 案例
- 5.8 案例实训
- 练习题5

第6章 过程

- 6.1 程序代码的结构化组织
- 6.1.1 模块
- 6.1.2 过程
- 6.2 Sub子过程
- 6.2.1 定义Sub子过程
- 6.2.2 建立Sub子过程
- 6.3 Function过程
- 6.3.1 定义Function过程
- 6.3.2 建立Function过程
- 6.4 过程调用
- 6.4.1 调用Sub子过程
- 6.4.2 调用Function过程
- 6.4.3 事件过程的调用
- 6.4.4 不同模块间过程的调用
- 6.5 参数的传递
- 6.5.1 形参与实参
- 6.5.2 按值传递参数
- 6.5.3 按地址传递参数
- 6.5.4 参数传递方式的正确使用
- 6.5.5 数组参数
- 6.5.6 对象参数*
- 6.6 过程的嵌套与递归调用
- 6.6.1 过程的嵌套调用
- 6.6.2 过程的递归调用
- 6.7 变量与过程的作用域

<<Visual Basic程序设计>>

- 6.7.1 过程的作用域
- 6.7.2 变量的作用域
- 6.8 应用实例
- 6.9 案例
- 6.10 案例实训

练习题6

第7章 文件

- 7.1 文件的基本概念
- 7.1.1 文件类型
- 7.1.2 文件操作的一般步骤
- 7.1.3 文件访问的语句和函数
- 7.2 顺序文件
- 7.2.1 顺序文件的打开与关闭
- 7.2.2 顺序文件的写操作
- 7.2.3 顺序文件的读操作
- 7.3 随机文件
- 7.3.1 变量声明
- 7.3.2 随机文件的打开与关闭
- 7.3.3 随机文件的读/写操作
- 7.3.4添加、删除随机文件中的记录
- 7.4 二进制文件
- 7.5 文件系统控件
- 7.5.1 驱动器列表框
- 7.5.2 目录列表框
- 7.5.3 文件列表框
- 7.5.4 组合使用文件系统控件
- 7.6 案例
- 7.7 案例实训
- 练习题7

第8章 程序调试

- 8.1 错误类型
- 8.1.1 语法错误
- 8.1.2 运行错误
- 8.1.3 逻辑错误
- 8.2 调试工具
- 8.2.1 设置自动语法检测
- 8.2.2 Visual Basic调试工具
- 8.3 调试方法
- 8.3.1 中断状态的进入与退出
- 8.3.2 使用调试窗口
- 8.3.3 断点设置及单步调试
- 练习题8

第9章 菜单与多窗体设计

- 9.1 菜单设计
- 9.1.1 菜单编辑器
- 9.1.2 下拉式菜单
- 9.1.3 弹出式菜单

<<Visual Basic程序设计>>

- 9.2 多窗体设计
- 9.2.1 多重窗体
- 9.2.2 MDI窗体
- 9.3 界面设计程序示例
- 练习题9
- 第10章 数据库应用基础
 - 10.1 数据库基础
 - 10.1.1 数据库基本概念
 - 10.1.2 关系型数据库
 - 10.2 创建Access数据库
 - 10.2.1 建立数据库
 - 10.2.2 建立数据查询
 - 10.2.3 生成数据窗体
 - 10.3 结构化查询语言SQL
 - 10.3.1 SQL的基本组成
 - 10.3.2 SQL语句应用
 - 10.4 Data控件
 - 10.4.1 Data控件的外观和功能
 - 10.4.2 Data控件的常用属性
 - 10.4.3 Data控件的常用方法与事件
 - 10.4.4 数据绑定控件
 - 10.5 ADO 数据访问技术
 - 10.5.1 ADO对象模型
 - 10.5.2 ADO对象模型的使用
 - 10.5.3 ADO Data控件
 - 10.6 案例
 - 10.7 案例实训
 - 练习题10

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

3.结构化的设计语言 Visual Basic是在。

BASIC语言基础上发展起来的,它具有高级程序设计语言的优点:丰富的数据类型,大量的内部函数,多种控制结构(其程序流程同样是用顺序结构、分支结构和循环结构来表示),模块化的程序结构 (仍然使用子程序或函数等模块,由分解来降低问题复杂性),结构清晰,简单易学。

其编辑器支持彩色代码,可自动进行语法错误检查,具有功能强且使用灵活的调试器和编译器。

在设计Visual:Basic程序的过程中,随时可以运行程序,在整个程序设计好之后,可编译生成.exe可执行文件,直接在Windows环境下运行。

4.事件驱动的编程机制 Visual Basic通过事件驱动的方式执行对象的操作。

这和传统的面向过程的程序设计有很大不同。

程序的代码不再是按着事先设计的流程来运行,而是由用户的动作(即事件)或由来自操作系统、其他应用程序的"消息"来控制程序的运行流向。

每个对象都能响应多个不同的事件,每个事件都可以以一段程序来响应,由程序代码决定对象的功能

整个Visual Basic应用程序由彼此独立的事件构成,Visual Basic创建应用程序的过程,就是为各个对象编写事件的过程。

5.强大的网络、数据库、多媒体功能 Visual Basic具有强大的开放特点,这使得Visual Basic语言可以实现强大的操作功能,成为一个成熟和实用性很强的软件开发工具。

在Visual Basic中,利用ADO对象模型,ODBC开放式的数据库连接等,采用多种数据库系统访问技术 ,可实现很强的数据库管理功能;利用.ActiveX控件,DLL(动态链接库),DDE(动态数据交换), 以及0LE对象的连接与嵌入技术等,可大大加强Visual Basic自身的功能,实现多媒体技术、Windows应 用程序的数据通信和超链接。

Visual Basic在开发环境上还增强了网络功能,可以直接创建IIS应用程序,响应用户的要求;可以直接 通过Visual Basic代码来实现动态网页DHTMI。

的设计等。

使用Visual Basic能够开发集多媒体技术、网络技术、数据库技术于一体的应用程序。除此之外, Visual Basic还增加了许多新特性, 用户可以通过查询系统的帮助文件了解。

6.完备的联机帮助系统 与以前Visual Basic版本不同, Visual Basic 6.0联机帮助文件都使用

: MSDN文档的帮助方式,与Visual Basic 6.0系统不在同一张系统安装光盘上,在安装过程中,系统会提示插入MSDN盘。

: MSDN的安装,为用户学习和使用Visual Basic提供了捷径。

.

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

《Visual Basic程序设计》:由浅入深、从入门到精通,将复杂问题简单化、形象化,任务驱动、案例教学。

本教程由浅入深、从入门到精通,立足于以学生为中心,以教与学互动为基本方式,符合学生的学习认知规律;通过任务驱动、案例教学等方法,介绍开发整个应用程序从零到整的过程,将复杂的问题简单化、形象化,有利于激发学生学习兴趣,使学生在学习过程中不但能掌握独立的知识,而且能掌握应用程序开发的过程和方法;本教程将基本知识与实际案例相融合,以侧重培养学生实际运用能力和分析、解决问题的能力,达到学以致用的目的。

<<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