第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0 编程 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 6.0 编程案例精解>>

13位ISBN编号：9787121011214

10位ISBN编号：7121011212

出版时间：2005-4-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张路平

页数：370

字数：569000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0 编程 >

内容概要

全书共分为13章，全面介绍了Visual Basic 6.0中文版的编程方法与技巧。
第1章主要介绍了Visual Basic语言的功能、语法以及开发环境的使用。
从第2章到第13章，采用实例解析的方式，向读者介绍了数据库编程、数值编程、图形图像编程、多媒体编程、网络编程、Windows编程和DirectX游戏编程等方面的编程方法。
本书从实例入手，通过不同的实例应用从各个方面对Visual Basic做了全面的讲述，将该语言的特性和技术难点融入到具体的实例中。
本书所选实例新颖，内容丰富，可操作性强，参考价值大。
本书既适合于有一定的Visual Basic语言基础，并对Windows有一定了解的初学者学习使用，快速提高，又适事于对Visual Basic有一定了解和把握的中级读者深入学习使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic 6.0 编程 >

书籍目录

第1章 Visual Basic基础 1.1 Visual Basic 6.0的独有功能 1.1.1 数据库功能 1.1.2 Internet功能 1.1.3 控件 1.1.4 函数 1.1.5 其他功能 1.2 Visual Basic开发环境 1.2.1 集成开发环境简介 1.2.2 工程管理 1.3 Visual Basic基础知识 1.3.1 Visual Basic基本概念 1.3.2 Visual Basic应用程序的结构 1.3.3 编码基础 1.4 Visual Basic语法 1.4.1 变量 1.4.2 常量 1.4.3 过程 1.4.4 控制结构 1.4.5 数组 1.5 Visual Basic可视化设计 1.5.1 窗体 1.5.2 常用控件 1.5.3 菜单 1.6 本章小结第2章 员工管理系统 2.1 建立数据库 2.1.1 建立数据工程 2.1.2 设计数据库 2.2 访问数据库 2.2.1 生成数据窗体 2.2.2 ADO简介 2.2.3 实现数据访问 2.3 实现统计查询 2.3.1 SQL语言简介 2.3.2 实现报表 2.3.3 实现图表 2.4 本章小结第3章 数值分析软件DataAssistant 3.1 界面设计 3.2 实现数据管理 3.2.1 数据的编辑 3.2.2 数据的保存和打开 3.2.3 利用Excel表导入导出数据 3.3 数值分析算法的实现 3.3.1 插值算法 3.3.2 拟合算法 3.4 实现图形输出 3.4.1 绘制坐标纸 3.4.2 绘制曲线 3.4.3 其他功能 3.5 本章小结第4章 图像处理软件PotoWizard 4.1 界面设计 4.2 实现基本功能 4.2.1 实现“文件”菜单中的功能 4.2.2 实现图像位置调整功能 4.3 实现编辑功能 4.3.1 编辑区域选择功能 4.3.2 复制、剪切和粘贴 4.4 实现图像翻转功能 4.5 图像的特效处理 4.5.1 颜色分解 4.5.2 图像的反色处理 4.5.3 图像的平滑处理 4.5.4 图像的锐化处理 4.5.5 图像的霓虹效果 4.5.6 图像的浮雕效果 4.5.7 图像的油画效果 4.6 本章小结第5章 媒体播放器GhostPlayar 5.1 界面设计 5.2 控制媒体播放 5.2.1 Windows Media Player控件简介 5.2.2 实现播放器的播放控制 5.2.3 处理播放状态转换 5.3 实现播放列表 5.3.1 播放列表的交互 5.3.2 播放列表的管理 5.3.3 默认播放列表 5.4 本章小结第6章 网络五子棋Go-moku 6.1 可视化设计 6.2 实现网络通信 6.3 实现游戏规则 6.4 实现游戏界面 6.5 实现其他功能 6.6 本章小结第7章 电子邮件发送程序GhostMail 7.1 可视化设计 7.2 网络通信协议与编码 7.3 Email发送程序的实现 7.4 实现其他功能 7.5 本章小结第8章 FTP客户端软件GhostFTP 8.1 实现基本功能 8.2 实现FTP连接 8.3 实现FTP客户端 8.4 本章小结第9章 背单词软件WordMemo 9.1 界面设计 9.2 实现基本功能 9.3 英文短语和中文释义的显示 9.4 朗读英文短语 9.5 本章小结第10章 乒乓球游戏TableTennis 10.1 游戏界面设计 10.2 应用DirectX 10.3 游戏实现 10.4 本章小结第11章 代理服务器 11.1 窗体设计 11.2 实现设置功能 11.3 实现代理功能 11.4 实现日志功能 11.5 本章小结第12章 资源管理器 12.1 窗体设计 12.2 实现目录与文件浏览功能 12.3 实现目录操作功能 12.4 实现文件操作功能 12.5 实现查看文件属性功能 12.6 本章小结第13章 绘图工具 13.1 窗体设计 13.2 实现主窗体交互功能 13.3 实现文件操作功能 13.4 实现图形绘制功能 13.5 实现文本绘制功能 13.6 本章小结

第一图书网, tushu007.com

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