第一图书网, tushu007.com

<<手把手教你学Visual Basic>>

图书基本信息

书名：<<手把手教你学Visual Basic>>

13位ISBN编号：9787121072611

10位ISBN编号：7121072610

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：前沿科技

页数：481

字数：673400

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

<<手把手教你学Visual Basic>>

内容概要

《手把手教你学Visual Basic(含光盘1张)》包括Visual Basic基本功篇、四大技术篇、三类优化篇、后期维护篇、典型应用篇和项目开发篇六个部分，共19章。
基本功篇主要介绍Visual Basic程序员必学、Visual Basic 6.0环境、Visual Basic语言基本功、Visual Basic程序设计基本功；四大技术篇主要介绍窗体、控件、程序结构、过程、函数和模块；三类优化篇主要介绍优化操作、多媒体优化和程序优化；后期维护篇主要介绍文件处理和打印、常见错误与程序调试、发布程序和创建帮助；典型应用篇主要介绍创建ActiveX控件、开发类模块和数据库开发；项目开发篇有“房间管理系统”和“单机版动物棋游戏”，这两个系统都是笔者结合《手把手教你学Visual Basic(含光盘1张)》所讲的知识和自身开发经验亲自编写的，供读者参考和使用。
《手把手教你学Visual Basic(含光盘1张)》主要适用于Visual Basic 6.0的初级用户和中级用户，同时也可作为相关专业学生的学习或培训教程。

第一图书网, tushu007.com

<<手把手教你学Visual Basic>>

书籍目录

第1篇 基本功篇　第1章 Visual Basic程序员必学　1.1 为什么要学习Visual Basic　1.1.1 什么是Visual Basic　1.1.2 Visual Basic的主要特色　1.1.3 即问即答　1.2 怎样学习Visual Basic　1.2.1 选择本书　1.2.2 理论联系实际　1.2.3 浏览专业网站　1.2.4 学习方法总结　1.3 Visual Basic程序原理　1.3.1 传统的编程机制　1.3.2 事件驱动　1.3.3 事件驱动应用程序的工作方式　1.3.4 事件驱动应用程序中的典型事件过程　1.4 本章小结　第2章 熟悉Visual Basic 6.0环境　2.1 安装Visual Basic 6.0　2.1.1 安装Visual Basic 6.0的环境要求　2.1.2 安装Visual Basic 6.0的步骤　2.2 认识Visual Basic 6.0开发环境　2.2.1 Visual Basic 6.0可以生成的工程类型　2.2.2 Visual Basic 6.0的集成开发环境　2.2.3 创建Visual Basic 6.0程序步骤　2.2.4 使用Visual Basic 6.0帮助系统　2.3 编写第一个Visual Basic程序　2.4 本章小结　第3章 Visual Basic语言基本功——数据类型、变量和运算符　3.1 数据类型　3.1.1 基本数据类型　3.1.2 自定义数据类型　3.1.3 转换数据类型　3.1.4 即问即答　3.2 常量和变量　3.2.1 常量　3.2.2 符号常量　3.2.3 变量声明　3.2.4 即问即答　3.3 运算符和表达式　3.3.1 算术运算符和表达式　3.3.2 逻辑运算符和表达式　3.3.3 关系运算符和表达式　3.3.4 运算符优先级　3.3.5 即问即答　3.4 学以致用1——观察字符串运算符的运行　3.5 学以致用2——观察关系运算符的运行　3.6 本章小结　第4章 Visual Basic程序设计基本功——属性、方法和事件　4.1 基础概念　4.1.1 类与对象　4.1.2 属性　4.1.3 方法　4.1.4 事件　4.1.5 焦点　4.1.6 即问即答　4.2 对象通用属性　4.2.1 名称属性——Name　4.2.2 标题属性——Caption　4.2.3 文本属性——Text　4.2.4 可用性——Enabled　4.2.5 可见性——Visible　4.2.6 位置属性——Left、Top、Height、Width　4.2.7 即问即答　4.3 对象通用方法　4.3.1 方法概述　4.3.2 拖动——Drag　4.3.3 移动——Move　4.3.4 确定焦点——SetFocus　4.3.5 设置Z顺序——ZOrder　4.3.6 即问即答　4.4 事件驱动　4.4.1 理解事件驱动概念　4.4.2 为控件使用事件　4.4.3 即问即答　4.5 对象通用事件　4.5.1 单击事件——Click　4.5.2 拖放事件——DragDrop　4.5.3 拖过事件——DragOver　4.5.4 取得焦点事件——GotFocus　4.5.5 失去焦点事件——LostFocus　4.5.6 即问即答　4.6 学以致用——单击事件　4.7 本章小结 第2篇 四大技术篇　第5章 创建用户界面——窗体　5.1 窗体概述　5.1.1 窗体的基本元素　5.1.2 窗体的基本类型　5.1.3 即问即答　5.2 窗体常用属性　5.2.1 窗体标题——Caption　5.2.2 窗体风格——Appearance　5.2.3 边框样式——BorderStyle　5.2.4 控制框按钮——ControlBox　5.2.5 最大化按钮——MaxButton　5.2.6 最小化按钮——MinButton　5.2.7 窗体图标——Icon　5.2.8 可视性——Visible　5.2.9 可视状态——WindowState　5.2.10 即问即答　5.3 窗体常用方法　5.3.1 显示窗体——Show　5.3.2 隐藏窗体——Hide　5.3.3 移动窗体——Move　5.3.4 弹出菜单——PopupMenu　5.3.5 打印窗体——Print　5.3.6 即问即答　5.4 窗体常用事件　5.4.1 单击——Click　5.4.2 双击——DblClick　5.4.3 初始化——Initialize　5.4.4 载入和卸载——Load/ Unload / QueryUnload　5.4.5 活动相关事件——Activate/Deactivate　5.4.6 焦点相关事件——GotFocus/LostFocus　5.4.7 键盘相关事件——KeyDown/KeyUp/KeyPress　5.4.8 鼠标相关事件——MouseDown/MouseMove/MouseUp　5.4.9 即问即答　5.5 设计MDI窗体　5.5.1 MDI主窗体和MDI子窗体　5.5.2 MDI窗体基本特征　5.5.3 操作子窗体　5.5.4 即问即答　5.6 学以致用——创建用户界面　5.7 本章小结　第6章 添加可视化对象——控件　6.1 控件概述及作用　6.2 控件分类　6.2.1 内部控件　6.2.2 ActiveX控件　6.2.3 可插入对象控件　6.2.4 即问即答　6.3 控件的属性、方法和事件　6.3.1 控件的属性　6.3.2 控件的方法　6.3.3 控件的事件　6.3.4 即问即答　6.4 常用控件　6.4.1 命令按钮和标签　6.4.2 文本框控件——TextBox　6.4.4 选择类控件　6.4.5 框架控件　6.4.6 滚动条　6.4.7 时钟　6.4.8 即问即答　6.5 学以致用——制作简单的个人信息表　6.6 本章小结　第7章 编程核心——程序结构　7.1 算法　7.1.1 算法概述　7.1.2 算法特征　7.1.3 算法描述　7.1.4 即问即答　7.2 编码规则　7.2.1 代码书写规则　7.2.2 语句概述　7.2.3 语句书写规则

第一图书网, tushu007.com

7.2.4 即问即答 7.3 顺序结构 7.3.1 赋值语句 7.3.2 代码注释 7.3.3 Print方法的使用 7.3.4 即问即答 7.4 条件语句 7.4.1 If…Then 7.4.2 If…Then…Else 7.4.3 If…Then…Elself 7.4.4 Select Case 7.4.5 即问即答 7.5 循环结构 7.5.1 Do…Loop 7.5.2 While…Wend 7.5.3 For…Next 7.5.4 For Each…Next 7.5.5 循环的嵌套 7.5.6 Exit语句 7.5.7 即问即答 7.6 学以致用——验证哥德巴赫猜想 7.7 本章小结 第8章 高级编程——过程、函数和模块 第3篇 三类优化篇 第9章 优化操作——菜单、对话框 第10章 多媒体优化——绘图、多媒体 第11章 优化程序第4篇 后期维护篇 第12章 文件处理和打印 第13章 错误处理与程序调试 第5篇 典型应用篇 第15章 创建ActiveX控件 第16章 开发类模块 第17章 数据库开发 第6篇 项目开发篇 第18章 房间管理系统 第19章 单机版动物棋游戏

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

为什么要学习Visual Basic　　在学习一门语言之初，你一定会问，为什么要选择这门语言呢，它相较于其他语言有什么优势和特色呢7对Visual Basic的学习也不例外。
那么接下来就为你解答这些疑问。
1.1.1 什么是Visual Basic　　Basic是一组英文单词的缩写，扩展开来就是“ Beginners All purpose Symbolic Instruction Code ”，翻译成中文就是“ 初学者通用符号指令代码 ”。
因为其具有相对简单的语法规则，又具有很强的实用性，一直都被看做程序设计入门的首选语言。
Visual Basic是微软公司在Basic语言的基础上推出的可视化的编程语言。
它拥有面向对象的应用开发环境，在继承Basic语言简单、易学优点的基础上，增强了可视化、分布式数据库和Intemet编程功能，是一种更易掌握又实用的应用开发工具。
较之于其他语言，Visual Basic具有两大优势：一是Visual Basic的应用具有广泛的市场基础和前景，二是面向对象的开发环境，使得学习难度相对降低。
Visual Basic自1991年诞生以来，从最初的Visual Basic 1.0到现在的Visual Basic 6.0，其间已经经历了十七个年头、数个版本的变化，它在广泛的使用过程中得到了不断地发展。
随着Windows 3.1操作系统的推出，用户只需轻松地移动鼠标，选择菜单中的命令，通过简单地单击或双击动作，即可完成操作。
这种图形化的操作环境得到了广大用户的认可，越来越多的用户希望编程语言也能如Windows一般拥有漂亮的界面和丰富的功能。
此时Visual Basic的出现就像一场及时雨，解决了这一难题，它改变了Basic语言单调枯燥的开发环境，为开发者提供了图形化的用户界面，使开发者可以在更生动的环境下完成原本枯燥无味的开发工作。
Visual Basic的出现也大大降低了软件开发的门槛，只要具有初步的程序设计基础，熟悉Windows操作系统，就能够很快掌握这门开发语言。
这些因素都为其占据广阔的市场空间奠定了坚实的基础。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《手把手教你学Visual Basic》由一线程序设计专家精心编写，饱含丰富的实践经验和专业技术；精心安排152个实例，全面讲解Visual Basic 6.0常用功能；提炼205个提示和注意点，将实际编程中的问题各个击破。

附赠1CD：97个手把手实例的源文件和可执行文件，43个学以致用案例的源文件和可执行文件，2个作者独立开发的大型综合案例源文件。

《手把手教你学Visual Basic》特色：

1、内容安排符合初学者的学习心理，首先“程序员必学”告诉读者为什么要学习Visual Basic 6.0，怎么学习Visual Basic 6.0及Visual Basic 6.0程序的实现原理，接着学习Visual Basic 6.0的开发环境。

2、目录结构突破了初级篇、中级篇、高级篇的划分套路，依然是为初学者考虑，将Visual Basic 6.0中的重要知识和关键技术进行整合，分为了“基本功篇”、“四大技术篇”、“三类优化篇”、“后期维护篇”、“典型应用篇”和“项目开发篇”。
给初学者一个清晰的思路，易学易懂。

3、知识点讲解浅显易懂，每个知识点配一个小实例，小实例贴切而且简单，让初学者边学边练，快速上手，随时体验编程的乐趣。
《手把手教你学Visual Basic》每章都安排有“即问即答”、“提示”、“注意”等小栏目，用这些小栏目来和读者分享编程的经验和心得，同时也竭力为读者清除学习过程中的难点和疑点，以免半途而废。

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