

<<Visual Basic程序设计项目教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计项目教程>>

13位ISBN编号：9787121119651

10位ISBN编号：712111965X

出版时间：2010-10

出版时间：电子工业出版社

作者：刘自昆，李怡平 主编

页数：232

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程序设计项目教程>>

前言

“ Visual Basic程序设计 ” 作为计算机专业的一门专业基础主干课程，其目的是为了使 学生建立面向对象的可视化编程思想，培养学生逻辑编程能力，提高学生使用计算机的能力，从而培养学生认识、分析和解决问题的思路和能力。

它作为主干课程具有以下几点优势：一是相对于c和Java等语言，学生学习起来难度相对较小，特别是对于高职类计算机专业的学生；二是VB程序设计语言为用户提供了可视化的面向对象与事件驱动的程序设计集成开发环境，使程序设计变得十分快捷、方便，用户无须设计大量的程序代码，便可设计出实用的应用系统；三是就目前的现实应用来看， Visual Basic有着广泛的市场基础和前景，比较适合初级编程者学习。

随着计算机技术的发展，职业学校“ Visual Basic 6.0 ” 课程的教学存在的主要问题是传统的教学内容无法适应高职学生的就业需要，本教材的编写尝试打破原来的学科知识体系，按“ 任务驱动+案例教学 ” 模式构建技能培训体系，即采用项目式的编写体系，项目为知识点服务，其目的是让学生通过完成相关项目，从中学会Visual。

Basic编程语言的使用，并对计算机程序设计方法有一定程度的了解。

教材的内容主要包括Visual Basic 6.0的启动、集成开发环境、编程基础、标准控件的使用、菜单的设计、图形处理、多界面的设计、文件的管理、数据库编程等：通过本课程的学习将使学生在进行动手实践的同时，学习基本理论知识，建立起可视化编程的思想，熟练掌握可视化编程的方法。

本教材重点介绍案例的操作步骤，辅以要点提示及操作技巧说明，通过案例介绍功能，让学生学会相关知识。

在编写体例上采用项目式编写，由浅入深，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。

<<Visual Basic程序设计项目教程>>

内容概要

本书以改革计算机教学，适应职业教育需要为出发点，力图有所创新，全书并非面面俱到地铺叙Visual Basic的全部功能特性，而是围绕计算机专业课程的特点和教学思路，采用“项目驱动+案例教学”的方式进行编写，主要介绍Visual Basic 6.0可视化编程语言的基础知识和编程方法。全书共11个项目，主要内容包括Visual Basic 6.0的集成开发环境，编程基础，菜单的设计，图形制作，多窗体设计，文件管理，数据库编程，多媒体制作等。内容由浅入深，逐步推进，精编精讲，文字叙述通俗易懂，所选用的实例都具有很强的代表性。大量的案例和课后的习题有助于学生提高编程能力，为日后的应用打下坚实的基础。

本书适合作为高等职业学校“Visual Basic程序设计”课程的教材，也可作为Visual Basic 6.0初学者的自学用书和相关人员的参考用书。

<<Visual Basic程序设计项目教程>>

书籍目录

项目一 熟悉Visual Basic 6.0开发环境 任务一 掌握Visual Basic 6.0的学习方法 任务二 使用Visual Basic 6.0创建简单应用程序 (一)启动Visual Basic 6.0中文版 (二)新建工程 (三)设计应用程序界面 (四)编写应用程序代码 (五)运行、调试并保存应用程序 项目实训开发“Hello Visual Basic 6.0”应用程序 项目拓展开发“祝贺你!”应用程序 项目小结 思考与练习项目二 掌握Visual Basic 6.0编程基础 任务一 熟悉Visual Basic 6.0的数据类型 (一)数值型数据 (二)字符型数据 (三)布尔型数据 (四)变体型数据 任务二 掌握Visual Basic 6.0的变量 (一)变量命名规则和注意事项 (二)变量的类型和定义 (三)变量的作用范围 (四)同名变量 任务三 掌握Visual Basic 6.0的常量 任务四 编写圆周长和面积计算器应用程序 任务五 编写数据输出应用程序 任务六 掌握Visual Basic 6.0的运算符和表达式 (一)算术运算符 (二)字符串连接符 (三)关系运算符 (四)逻辑运算符 任务七 编写多位数分位显示应用程序 任务八 编写Sin(x)和Cos(x)数计算器应用程序 任务九 编写和差积商运算应用程序 项目实训1 实训一 编写英文大小写转换器应用程序 实训二 编写加减法运算器应用程序 项目拓展编写函数运算器应用程序 项目小结 思考与练习项目三 设计简单乘法计算器 任务一 创建新的工程 任务二 设计Visual Basic 6.0应用程序界面 (一)添加控件 (二)编辑调整控件 (三)设置控件的属性 任务三 编写应用程序代码 项目实训 实训一 使用“标签”控件显示文本 实训二 使用“文本框”控件输入/输出文本 实训三 使用“命令按钮”控件控制文本显示 项目拓展编写文本显示器应用程序 项目小结 思考与练习项目四 设计“字体显示器” 任务一 创建用户界面 (一)添加基本控件 (二)添加“通用对话框”控件 任务二 设置界面属性 (一)设置“文本框”控件属性 (二)设置“框架”控件属性 (三)设置“单选按钮”、“复选框”和“命令按钮”控件属性 任务三 编写事件代码 (一)为“单选按钮”和“复选框”编写事件代码 (二)实现通用对话框的调用 项目实训使用控件数组设计“字体显示器” 实训一 创建用户界面 实训二 设置界面属性 实训三 编写事件代码 项目拓展设计简单的“文本编辑器” 实训一 创建用户界面 实训二 设置界面属性 实训三 编写事件代码 项目小结 思考与练习项目五 设计商品信息显示系统 任务一 创建用户界面 任务二 设置界面属性 任务三 编写事件代码 (一)程序初始化设置 (二)为“列表框”控件添加列表项 (三)为“显示产品信息”命令按钮添加代码 (四)为“返回”按钮添加代码 (五)为“退出”按钮添加代码 项目实训开发一个员工信息录入程序 实训一 创建用户界面 实训二 设置界面属性 实训三 编写事件代码 项目拓展开发一个学生成绩查询程序 任务一 创建用户界面 任务二 设置控件属性 任务三 编写事件代码 项目小结 思考与练习项目六 设计各国城市时间显示程序 任务一 创建用户界面 任务二 设置界面属性 任务三 编写事件代码 (一)程序初始化设置 (二)为计时器事件添加代码并调用clock自定义过程 项目实训 实训一 设计闹钟程序 实训二 设计定时关机程序 项目拓展编写一个抽奖程序 任务一 创建用户界面 任务二 设置界面属性 任务三 编写事件代码 项目小结 思考与练习项目七 设计我的记事本 任务一 创建用户界面 (一)创建菜单 (二)添加其他控件 任务二 设置界面属性 任务三 编写事件代码 (一)声明变量并编写初始化代码 (二)为“文件”的下拉菜单编写代码 (三)为“编辑”的下拉菜单编写代码 项目实训设计“文本编辑器” 实训一 创建用户界面 实训二 设置界面属性 实训三 编写事件代码 项目拓展 拓展一 设计工具栏和状态栏 任务一 创建工具栏 任务二 创建状态栏 任务三 为工具栏和状态栏编写事件代码 拓展二 设计弹出式菜单 任务一 创建用户界面、设置控件属性 任务二 编写事件代码 项目小结 思考与练习项目八 设计学生成绩查询系统 任务一 设计文件资源管理器 (一)设计文件资源管理器界面 (二)实现“驱动器列表”控件的显示功能 (三)实现“文件夹列表”控件的显示功能 (四)实现“文件列表”控件的显示功能 (五)实现删除文件功能 (六)实现复制、剪切和粘贴文件功能 (七)设计弹出式菜单 任务二 设计学生信息修改功能 (一)设计学生信息修改界面 (二)实现学生信息修改界面的打开 (三)实现打开(读)文件功能 (四)实现保存(写)文件功能 任务三 设计学生信息查看功能 (一)设计学生信息查看界面 (二)实现学生信息查看界面的打开 (三)实现新增学生成绩功能 (四)实现显示、查找学生成绩功能 项目实训 动态创建文件项目九 设计简易画图程序项目十 制作CD播放机项目十一 设计学生成绩管理系

统附录

<<Visual Basic程序设计项目教程>>

章节摘录

Visual Basic 6.0程序设计入门并不难，在学习过程中，重要的是要养成良好的学习习惯。

5.自己动手编写程序 在程序设计入门阶段要经常动手编写程序，亲自动手进行程序设计是培养逻辑思维的好方法。

因此，一定要多动手编写程序，而且从小程序开发开始，逐渐提高开发程序的难度。

6.借鉴别人设计好的程序 多看别人设计好的程序代码，包括教材例题中的程序。

在读懂别人的程序后，要思考为什么这么设计，有没有更好的设计方法？

通过学习别人编写的优秀代码来提高自身水平。

7.抓住Visual Basic 6.0程序设计的学习重点 Visual Basic 6.0程序设计的学习重点要放在思路、算法、编程构思和程序实现上。

语句只是表达工具，一只灵活应用即可。

重要的是学会利用计算机程序分析问题和解决问题。

8.养成良好的编程习惯 要注意养成良好的编程习惯，良好的编程风格可以使程序结构清晰合理，利于代码维护。

例如，强调可读性，变量要加注释；程序构思要有说明；学会如何调试程序；对运行结果要做正确与否的分析等。

9.学好Visual Basic 6.0程序设计的具体要求 (1) 课前预习，认真听课并做笔记，课后要认真复习所学内容，完成作业。

(2) 多编写程序，注重实践。

程序设计课程是高强度的脑力劳动，只有自己动手，编写程序并进行调试至运行成功，才会有成就感，进而对课程产生兴趣；只有在编写了大量程序之后，才能运用自如。

培养动手能力是这门课程和以往课程最大的区别。

(3) 上机调试程序应注意的事项：上机前应认真规划实验题（包括窗体界面设计，事件代码的编写等）；每次上机后做总结，把没有搞清楚的问题记录下来，请教其他人：平时应多抽课余时间上机调试程序；注意系统的提示信息，遇到问题，多问几个“为什么”。

(4) 保持良好的学习心态，要自信、自强、积极主动。

(5) 学习上克服畏难情绪，树立学好程序设计的信心。

<<Visual Basic程序设计项目教程>>

编辑推荐

《Visual Basic程序设计项目教程》采用项目式的编写体系，强调培养学生工作能力、解决问题能力。
构建以工作任务为导向、以典型工作任务为载体、以完成工作任务为课程目标。

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>