第一图书网, tushu007.com

<<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：9787302237310

10位ISBN编号：730223731X

出版时间：2011-2

出版时间：清华大学出版社

作者：周剑敏 编

页数：215

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

内容概要

《visual basic程序设计》采用项目化“任务驱动式”教学设计方法，根据高职教育的特点，将visual basic程序设计知识的教学贯穿于项目化实训任务之中。
《visual basic程序设计》分为10个项目近40个任务，分属程序入门、程序结构、人机交互界面编程、文件操作和数据库操作五大知识模块，涉及visual basic 6.0编程入门、界面设计、控件应用、事件、菜单设计、对话框设计、程序调试与错误处理、结构化查询语言sql、数据库编程、图形和多媒体应用以及msdn应用等基本知识和技能。
10个项目的实训成果分别是10个软件，由简入繁，学习者将在编者的引导下，逐步掌握visualbasic程序设计的基本工作流程，体验软件开发的过程，培养解决实际问题的能力。
《visual basic程序设计》编排了全新的内容，遵循了高职教育的基本规律，能培养学生的职业技能。
《visual basic程序设计》适合职业院校计算机及相关专业作为培养学生软件编程技能的入门教材；书中的项目软件进行拓展完善后都有一定的实用价值，因此也可作为编程爱好者的参考用书。

书籍目录

《visual basic程序设计》 项目1 文本编辑程序设计 任务1.1 必备知识与理论 1.1.1 vb 6.0基础开发环境简介 1.1.2 vb 6.0的启动与退出 1.1.3 vb 6.0的基础开发环境 1.1.4 可视化编程的概念 1.1.5 工程管理 1.1.6 vb 6.0出错处理 1.1.7 msdn的使用 任务1.2 简单文本编辑器设计 任务1.3 文本编辑器的完善 项目2 “打地鼠”游戏编程 任务2.1 必备知识与理论 2.1.1 vb数据类型与常量 2.1.2 vb变量及作用域 2.1.3 vb的保留字 2.1.4 vb程序调试 任务2.2 “打地鼠”主程序编程 2.2.1 任务情景描述 2.2.2 设计思路 2.2.3 实训内容 任务2.3 “打地鼠”游戏的完善 任务2.4 为“打地鼠”游戏添加背景音乐 项目3 简易计算器 任务3.1 必备知识与理论 3.1.1 vb运算符和表达式 3.1.2 vb程序控制结构 任务3.2 简易计算器的编程 任务3.3 简易计算器的完善 项目4 身份证信息分析处理软件编程 任务4.1 必备知识与理论 4.1.1 vb函数及调用方法 4.1.2 vb过程及调用 4.1.3 内部函数 4.1.4 数组与控件数组 4.1.5 vb基本控件——列表框 4.1.6 vb基本控件——组合框 4.1.7 vb排序算法 4.1.8 函数(过程)的递归调用 任务4.2 身份证号码有效性检验程序编程 任务4.3 身份证号码有效性检验程序的人机交互界面优化 任务4.4 身份证信息分析处理软件编程 项目5 看图软件制作 任务5.1 必备知识与理论 5.1.1 vb菜单编辑 5.1.2 vb文件操作控件 5.1.3 滚动条控件 5.1.4 vb图片控件支持的图形文件 任务5.2 看图软件编程 任务5.3 带缩放功能的看图软件编程 项目6 拼图游戏开发 任务6.1 必备知识与理论 6.1.1 vb控件拖放操作 6.1.2 键盘相关编程知识 6.1.3 鼠标相关编程知识 任务6.2 拼图游戏主界面及相关程序设计 任务6.3 拼图游戏软件的拓展编程 项目7 简单成绩管理系统编程 任务7.1 必备知识与理论 7.1.1 目录和文件操作语句 7.1.2 传统的i／o语句和函数 任务7.2 简单成绩管理系统软件设计 任务7.3 采用随机文件的学生成绩管理系统编程设计 任务7.4 学生成绩管理系统打印功能编程设计 项目8 文字编辑软件编程制作 任务8.1 必备知识与理论 8.1.1 richtextbox控件 8.1.2 图像列表控件、工具栏控件和状态栏控件 任务8.2 文字编辑软件的开发与编程 任务8.3 带工具栏的文字编辑软件编程 项目9 个人数字助理软件编程 任务9.1 必备知识与理论 9.1.1 dao、rdo、odbc和ado 9.1.2 data控件 任务9.2 “个人数字助理”软件开发 任务9.3 “个人数字助理”人机交互界面的完善 任务9.4 “个人数字助理”状态栏设计与应用 项目10 学生信息管理系统软件编程 任务10.1 必备知识与理论 10.1.1 sql常用语句 10.1.2 多种数据库访问技术实例 任务10.2 学生信息管理系统开发设计——数据结构、界面设计 任务10.3 课程信息录入子界面的设计及编程 任务10.4 考试类别录入子界面的设计及编程 任务10.5 学生信息录入子界面的设计及编程 任务10.6 学生选课子界面的设计及编程 任务10.7 学生成绩录入子界面的设计及编程 参考文献

章节摘录

1.1.4 可视化编程的概念　　VB提供了面向对象的程序设计方法，将程序和数据封装起来作为一个对象，并为每个对象赋予属性。
每个对象以图形的方式显示在设计界面上，用户只要设置对象的操作类型及事件过程即可。
1.对象在现实生活中，不同的物体可以被看做不同的对象，不同的对象有着不同的属性，不同对象对同一种操作可以有不同的响应。
在VB中，窗体和控件被统称为对象。
用户既可以利用控件创建对象，也可以自行设计对象。
从这个意义上说，对象是应用程序中具有特殊属性的基本实体，包括了按某种结构存储的数据（属性）、作用于对象的操作（方法）和对象的响应（事件）。
在开发一个应用程序时，必须先建立对象，然后围绕对象进行程序设计。
2.类　　在VB中的每个对象都是用“类”定义的，“类”是对同一种对象的抽象，是对同种对象所具有共性的提取。
例如，虽然奔驰轿车和奥迪轿车的颜色、款式等各不相同，但都可以被列为“车”类，因为它们有着共性。
同样，VB工具箱中的TextBox控件代表着文本类，利用该控件创建的文本对象则可看做是该类的复制品，它们具有一组由类定义的公共特征和功能，即属性、方法和事件。
3.属性　　属性用以描述对象的特征，表象为特征值。
也就是说，可以通过改变对象的属性值来改变对象的特征，例如，改变对象的颜色、大小等。
一个对象具有很多属性，常用的有名称、标题、大小、位置、颜色等。
不同的对象可以有不同的属性，也可以有相同种类的属性，如命令按钮具有标题属性而文本框不具有，但命令按钮和文本框都具有名称属性。
……

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