第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302243526

10位ISBN编号：7302243522

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：张玉生，贲黎明，施梅芳　编著

页数：358

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

本书以中文visual basic 6.0为语言背景，采用大量实例，全面、细致地介绍了visual basic正面向对象程序设计的基本概念、编程方法和技巧。
内容包括visualbasic语言概述、面向对象编程基础、标准控件、visual basic编程基础、程序控制结构、数组、过程、程序调试、文件操作、用户界面设计、图形操作、鼠标和键盘操作及数据库应用。

在编写过程中，作者力求做到体系结构合理、概念叙述准确、文字通俗易懂、例题选材合理。为方便教学和学生训练，作者同时编写了与本书配套的实验教材《visual basic程序设计实验指导》一书，内容包括实验指导、常用算法与编程技巧、通用过程、模拟试卷。

本书适合作为高等院校非计算机专业的计算机公共课教材，也适合作为参加计算机等级考试的读者的学习参考书。

书籍目录

第1章 概述
1.1 vb语言概述
1.2 vb的启动和退出
1.3 vb集成开发环境
1.4 工程的管理
1.5 简单应用程序的创建
1.6 应用程序开发步骤
本章小结
习题1
第2章 面向对象编程基础
2.1 对象的概念
2.2 窗体
2.3 控件
本章小结
习题2
第3章 标准控件
3.1 标签、文本框与命令按钮
3.2 单选按钮、复选按钮和框架
3.3 列表框与组合框
3.4 图片框与图像框
3.5 滚动条和定时器
3.6 程序示例
本章小结
习题3
第4章 vb程序设计基础
4.1 命名约定
4.2 基本数据类型
4.3 常量与变量
4.4 常用内部函数
4.5 运算符与表达式
4.6 数据输入输出
本章小结
习题4
第5章 程序控制结构
5.1 vb编程风格
5.2 算法
5.3 顺序结构程序设计
5.4 选择结构程序设计
5.5 循环结构程序设计
本章小结
习题5
第6章 数组
6.1 数组的概念
6.2 数组的声明
6.3 数组的基本操作

6.4 控件数组
6.5 程序示例
本章小结
习题6
第7章 过程
7.1 sub过程
7.2 function过程
7.3 参数传递
7.4 过程的递归调用
7.5 变量的作用域与生存期
7.6 sub main过程
7.7 程序示例
本章小结
习题7
第8章 程序调试
8.1 错误类型
8.2 程序调试
8.3 程序调试示例
8.4 错误处理
本章小结
习题8
第9章 文件操作
9.1 文件操作控件
9.2 数据文件
本章小结
习题9
第10章 用户界面设计
10.1 菜单设计
10.2 工具栏和状态栏
10.3 多文档界面
10.4 通用对话框
本章小结
习题10
第11章 图形操作
11.1 坐标系统
11.2 图形属性
11.3 图形方法
11.4 图形控件
本章小结
习题11
第丑2章 鼠标和键盘操作
12.1 鼠标操作
12.2 键盘事件
本章小结
习题12
第13章 数据库应用
13.1 数据库概述

13.2 data控件
13.3 ado控件
本章小结
习题13
参考文献

章节摘录

本章首先简单介绍面向对象的一些基本概念，然后从使用的角度介绍VB中的两种最基本的对象，即窗体和控件。

2．1对象的概念　　VB是一种基于面向对象的程序设计语言，几乎所有的VB程序设计都是围绕着对象展开的，离开了对象，面向对象的程序设计将无从谈起。

因此，正确地理解和掌握对象的概念，是学习VB程序设计的基础。

2．1．1对象和类　　1．对象　　我们可以把对象看做现实世界中存在的各种各样的实体，它可以是有形的（比如，一辆汽车、一只足球、一台电脑、一只鼠标，甚至一个人），也可以是无形的（比如，一份报表、一张账单、一项计划）。

每一个对象具有自己的一些特征（包括自己特有的及和同类对象的共同特征）和一组行为。

例如，某个“人”作为对象，具有身高、体重、性别等特征，又具有行走、说话、喜怒哀乐等行为。

对象之间的活动通过消息来驱动。

面向对象的程序设计中，对象是组成程序的基本部件。

把对象的特征称为属性，对象的行为称为方法，传递给对象的消息称为事件，称之为对象的三要素。

2．类　　面向对象程序设计的另外一个重要概念就是“类”，类是由对象的共同特征抽取出来而形成的，是同种对象的集合与抽象，它包含所创建对象的属性描述和行为特征的定义。

对象是由类创建的，类是对象的定义，而对象是类的一个实例。

例如，在公司、学校、网吧和家庭都有计算机，这些电脑都具有计算机的共同特征，而它们又都具有各自不同的性能与配置，用于不同的目的。

那么，某一台具体的电脑就是计算机的一个实例。

计算机称为类，某一台具体的电脑是对象。

……

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