

<<Visual Basic程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787307076082

10位ISBN编号：730707608X

出版时间：1970-1

出版时间：武汉大学出版社

作者：黄文斌 编

页数：252

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程序设计基础>>

前言

VisualBasic (简称VB)是在原有的Basic语言的基础上发展起来的,是Microsoft公司开发的一种面向对象和事件驱动的程序设计语言。

VB简单易学、功能强大、应用广泛,不仅是计算机专业人员喜爱的开发工具,也是非专业人员易于学习和掌握的一种程序设计语言。

它几乎可以完成Windows环境下全部应用程序的开发任务。

Microsoft公司开发的可视化程序设计系列语言在功能和编程方法上是一致的,学会其中一门语言,其他语言就容易掌握了,VB适合作为第一门可视化程序设计语言来学习。

为了配合计算机基础教学指导委员会提出的“1+X”课程体系改革,编者结合多年VB教学和研究实现,针对非计算机专业学生学习程序设计的特点,精心设计、组织、编写了本书。

本书将VB可视化编程和 语言的学习结合起来,采用基于案例的手法。

通过对大量的、生动有趣的实例的讲解,让学生掌握VB编程的精髓,从而学习和理解可视化的面向对象编程的思想。

本书共分10章,各章内容如下: 第1章介绍VB的特性、安装与启动、集成开发环境、VB编程的步骤以及VB的基本概念,并介绍了窗体、标签和命令按钮等控件的使用。

第2章介绍顺序结构程序设计的基本概念、数据类型、变量、常量、内部函数和表达式,介绍了图片框、图像框、滚动条和文本框等控件的使用。

第3章介绍了选择结构程序设计的基本概念、VB中实现选择结构的语句和函数,介绍了单旋鈕、复选框和框架等控件的使用。

第4章介绍了循环结构程序设计的基本概念、VB中实现循环结构的语句的使用,介绍了定时器、进度条等控件的使用。

第5章介绍了数组的基本概念和相关的语法,介绍了列表框和组合框等控件的使用。

第6章介绍了VB中的Sub过程、Function过程以及变量的作用域等相关的概念和语法。

第7章介绍了通用对话框以及多窗体设计以及相关的概念和语法。

第8章介绍了文件的概念、随机文件、顺序文件等概念,介绍了文件相关的控件,驱动器列表框、目录列表框、文件列表框等的使用。

第9章介绍了VB中多媒体编程的基本概念,介绍了多媒体相关的控件图像控件、图片框控件、直线控件、形状控件等的使用,以及常用的绘图方法。

第10章介绍了VB数据库编程的基本概念和相关对象的使用。

本书可以作为大学本科、专科以及培训教材,也可以作为自学参考书。

本书中的所有实例都是在中文VisualBasic6.0上调试通过的。

<<Visual Basic程序设计基础>>

内容概要

《Visual Basic程序设计基础》以案例为基础，为学生提供了一种新的学习编程的方法。在体系结构上将Visual Basic语言与相关的控件有机地结合，按照案例驱动教学的思想组织和编写，将程序设计的基本知识融入实际案例的分析和制作过程中，使学生不但学会了程序设计的知识，还掌握了分析问题和解决问题的能力。

《Visual Basic程序设计基础》各章涵盖了计算机教学指导委员会Visual Basic教学大纲的知识点，同时兼顾了全国计算机等级考试大纲的要求，内容丰富，可以作为大学本、专科程序设计教材和自学参考书。

<<Visual Basic程序设计基础>>

书籍目录

第1章 VisualBasic的基本概念1.1 VisualBasic简介1.1.1 VisualBasic的发展1.1.2 VisualBasic的特点1.1.3 如何学习VisualBasic1.2 VisualBasic的集成开发环境1.2.1 VisualBasic的安装1.2.2 VisualBasic的启动和退出1.2.3 VisualBasic的开发环境1.2.4 VisualBasic的帮助系统1.3 创建VisualBasic应用程序的步骤1.3.1 建立用户界面1.3.2 设置控件属性1.3.3 编写事件过程代码1.3.4 保存和生成可执行文件1.3.5 运行和调试1.4 VisualBasic面向对象编程基础1.4.1 对象与类1.4.2 对象的属性、事件与方法1.5 窗体、标签和命令按钮1.5.1 通用属性1.5.2 窗体1.5.3 标签控件1.5.4 命令按钮第2章 顺序结构程序设计2.1 基本概念及语法2.1.1 数据类型2.1.2 常量与变量2.1.3 表达式与运算符2.1.4 常用内部函数2.1.5 语句和方法2.2 控件2.2.1 图片框和图像框2.2.2 滚动条2.2.3 文本控件第3章 选择结构程序设计3.1 基本概念及语法3.1.1 逻辑运算符与表达式3.1.2 If语句3.1.3 情况语句SelectCase3.1.4 条件函数3.2 选择类控件3.2.1 单选钮3.2.2 复选框3.2.3 框架控件第4章 循环结构程序设计4.1 循环语句4.1.1 循环的基本概念4.1.2 WhileWend (当型) 循环语句4.1.3 DoLoop循环语句4.1.4 循环中途退出4.1.5 ForNext循环语句4.1.6 多重循环4.1.7 ForEachNext循环4.2 控件4.2.1 定时器控件4.2.2 进度条控件第5章 数组5.1 基本概念及语法5.1.1 静态数组5.1.2 动态数组5.1.3 控件数组5.2 控件5.2.1 列表框5.2.2 组合框第6章 过程6.1 Sub过程6.1.1 Sub过程的定义6.1.2 子过程的建立6.1.3 过程的调用6.2 Function过程6.2.1 Function过程的定义6.2.2 Function过程的调用6.3 过程之间参数的传递6.3.1 形式参数与实际参数6.3.2 传地址与传值6.4 变量的作用域6.4.1 过程级变量——局部变量6.4.2 窗体 / 模板级变量6.4.3 全局变量6.4.4 静态变量第7章 多窗体设计7.1 通用对话框7.1.1 打开通用对话框的方法7.1.2 设置通用对话框控件的属性7.1.3 “打开文件”与“保存文件”对话框7.1.4 “颜色”对话框7.1.5 “字体”对话框7.1.6 “打印”对话框7.1.7 综合实例7.2 多窗体设计7.2.1 建立多个窗体7.2.2 设置启动窗体7.2.3 SubMain过程7.2.4 与多窗体设计相关的语句和方法7.2.5 窗体间通信7.2.6 其他窗体方法第8章 文件8.1 文件的概念8.1.1 文件的结构8.1.2 文件的分类8.1.3 数据文件的读写操作8.2 文件系统控件8.2.1 驱动器列表框8.2.2 目录列表框8.2.3 文件列表框8.2.4 文件系统控件的联动8.3 顺序文件8.3.1 顺序文件的打开与关闭8.3.2 顺序文件的读写操作8.4 随机文件8.4.1 随机文件的打开与关闭8.4.2 写随机文件8.4.3 读随机文件8.4.4 随机文件访问的一般步骤第9章 多媒体应用9.1 绘图基石9.1.1 坐标系统9.1.2 颜色设置9.2 图形控件9.2.1 图像控件9.2.2 图片框控件9.2.3 直线控件9.2.4 形状控件9.3 常用绘图方法9.3.1 Pset方法9.3.2 Lme方法9.3.3 Circle方法9.3.4 Poim方法9.3.5 Cls方法9.4 设计动画9.4.1 改变控件的Left和Top属性9.4.2 Move方法9.5 音频和视频9.5.1 多媒体控制接口控件的概念9.5.2 多媒体控制接口控件属性9.5.3 多媒体控制接口控件的事件第10章 VisualBasic数据库应用10.1 数据库基础10.1.1 数据库的基本概念10.1.2 建立和维护数据库10.2 SQL语言10.3 数据连接控件和数据绑定控件附录A ASCII码表附录B 常用对象的约定前缀附录C VB6.0常用属性附录D VB6.0常用方法附录E VB6.0常用事件附录F 常用内部函数附录G 常见错误信息参考文献

<<Visual Basic程序设计基础>>

章节摘录

Visual Basic 6.0是一种可视化的、面向对象和采用事件驱动方式的结构化高级程序设计语言，可用于开发Windows环境下的各类应用程序。

它主要有下述几方面的特点。

1.基于对象的可视化设计工具 在用传统程序设计语言编程时，都是通过编写程序代码来设计用户界面的，在设计过程中看不到实际显示的效果，必须编译运行后才能看到。

如果对界面不满意还得重新修改程序，如此反复多次，大大影响了软件的编写效率。

而使用Visual Basic提供的可视化的编程工具，它把Windows界面设计的复杂性“封装”起来。

开发人员不必为界面设计编写大量的代码，只需要按设计要求的屏幕布局，用系统提供的工具，在屏幕上画出图形对象，并设置图形的属性，Visual Basic即可产生界面的设计代码，程序设计人员只需要编写程序功能的那部分代码，因此可以大大提高程序设计的效率。

2.面向对象的程序设计方法 4.0版特别是5.0版以后的Visual Basic支持面向对象的程序设计方法，但它与一般的面向对象的程序设计语言（如C++）不完全相同。

在一般面向对象的程序设计语言中，对象由程序代码和数据组成，是抽象的概念；而Visual Basic则是应用面向对象的程序方法（oOP），把程序和数据合起来作为一个对象，并为每个对象赋予应有的属性，使对象成为实在的东西。

3.结构化程序设计语言 VisualBasic具有高级程序设计语言的程序结构，其语句简单易懂。Visual Basic的编辑器支持彩色代码，可自动进行语法错误检查。

此外，Visual Basic还具有使用灵活且功能极强的编译器和调试器。

4.事件驱动的编程机制 Visual Basic是通过事件来执行对象的操作，每一个对象都能响应多个不同的事件，每一个事件都可以以一段程序来响应，该程序代码决定了对象的功能，我们把这种机制称为事件驱动。

事件由用户的操作触发。

例如，命令按钮中的一个对象，当用户单击按钮时，则触发按钮（click）的单击事件，而在产生该事件时将会执行一段程序，用来实现指定的操作。

若用户未进行任何操作，即未触发事件，则程序将处于等待状态。

<<Visual Basic程序设计基础>>

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>