

<<大学VB.NET程序设计实践教程>>

图书基本信息

书名：<<大学VB.NET程序设计实践教程>>

13位ISBN编号：9787309070705

10位ISBN编号：7309070704

出版时间：2010-2

出版时间：复旦大学出版社

作者：沈建蓉，夏耘 主编

页数：319

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>

## 前言

本教材是根据教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会的《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求（2008年版）》中之计算机小公共课程——“程序设计及应用”的教学要求，为普通高等学校学生的第一门程序设计课程而编写的教材，其目标是培养学生掌握计算机程序设计的基本知识，提高逻辑思维能力和计算机应用能力，成为精通本专业知识和掌握计算机应用技能的复合型人才。

自《大学VB程序设计实践教程》（第一版）出版以来，已被多所高校作为VB程序设计课程的教材。

由于教材采用任务驱动的教学方式，以解决实际问题着手，教会学生编程的思路，并掌握相应的知识点，所以取得了良好的教学效果，并得到教师和学生的好评。

随着VB.NET版本的推出，在前两版的基础上，我们编写了这本以VB.NET为环境的第三版VB教材，并通过了教育部文科计算机基础教学指导委员会的审定，入选2009教育部文科计算机基础教学指导委员会立项教材。

Microsoft公司推出的Visual Studio.NET是新一代可视化开发工具，是支持多种语言的集成开发环境，已得到了广泛的应用，Visual Basic.NET是其中一个重要部分。

本教材采用Visual Studio 2005中的Visual Basic 2005为编程环境（教材中简称VB.NET），力图使学生在掌握程序设计基本方法的同时，了解新的编程环境。

本教材摒弃了传统的程序设计教材采用的“提出概念-解释概念-举例说明”的三段式编写方法，采用“直接从应用入手”的思路编写，将VB.NET程序设计按知识点归纳成十部分，每一部分称为一个项目，在每一项目中采用问题驱动的方式，按照知识点归纳出若干部分（称为活动）。

在每个活动中，首先围绕知识点提出实际生活中常见的问题，作为一个示例，分析示例的编程思路，提出其相关的知识点，然后详细地、系统地叙述了相应的基础知识、基本概念和语法，并结合示例叙述编程方法和常用算法。

在此基础上，给出示例具体编程实现的步骤，指出示例中包含的要点，使学生更容易着手编写程序，并通过编程实践，更好地领会、理解和运用基本概念和语法。

每个活动还最后给出若干个实践活动，学生可以模仿示例的编程方法，学会编写程序。

## <<大学VB.NET程序设计实践教学>>

### 内容概要

在本教材中，项目一介绍Visual Basic 2005的开发环境和编程步骤、基本控件和语言基础；项目二介绍基本控制结构；项目三介绍数组；项目四介绍过程；项目五介绍常用控件；项目六介绍菜单、状态栏、工具栏和多重窗体的使用；项目七介绍面向对象程序设计基础；项目八介绍文件操作；项目九介绍图形和动画操作；项目十介绍数据库编程。

本书可作为高等院校非计算机各专业、计算机成人教育各类进修班与培训班以及广大工程技术人员和管理人员学习计算机应用基础知识的教材。

书籍目录

项目一 初试身手 活动一 抽奖程序 活动二 龟兔赛跑 活动三 面积计算 活动四 简易计算器 活动五 图书销售 项目二 经典计算 活动一 数字求和 活动二 模拟出租车收费 活动三 累加和连乘 项目三 成绩管理 活动一 成绩统计 活动二 成绩编辑 项目四 过程编写 活动一 求组合数 活动二 竞赛评分 项目五 文字处理 活动一 字体设置 活动二 调色板 活动三 文本编辑器 项目六 视图界面 活动一 记事本 活动二 计分牌 项目七 创建面向对象 活动一 描述人类 活动二 父子情深 项目八 文件编辑 项目九 绘图与动画 项目十 数据管理习题

## 章节摘录

抽奖程序的屏幕上有一个文本框，用于输入产生中奖号码的组号。

利用VB.NET、的定时器控件和随机数函数，可以每隔一段时间（如0.1秒）运行一段程序，随机产生一个号码。

使用标签可以使产生的号码固定显示在屏幕上的某个位置。

为了可以多次产生中奖号码，可以在屏幕上建立一个按钮（上面显示“开始”字样），单击这个按钮，开始不断产生号码，此时这个按钮上显示“停止”字样；再次单击这个按钮，停止产生号码；最后产生的号码作为中奖号码，以红色显示。

停止产生号码后，按钮上面又显示“开始”字样，单击后可以继续产生抽奖号，直到退出程序。

学习支持 一、面向对象程序设计的基本概念 VB.NET是一种面向对象的程序设计语言，它从所处理的数据入手，以数据为中心来描述系统。

1.对象和类 对象的概念是面向对象编程技术的核心。

从面向对象的观点看，所有的面向对象应用程序都是由对象组合而成的。

对象就是现实世界中某个客观存在的事物，是对客观事物属性及行为特征的描述。

在现实生活中，其实人们随时随地都在和对象打交道，例如：骑的车、看的书以及自己本身，在一个VB.NET、程序员眼中都是对象。

对象把事物的属性和行为封装在一起，是一个动态的概念，是面向对象编程的基本元素，是基本的运行实体，如窗体、各种控件等。

对象是代码和数据的组合，可以作为一个单位来处理。

类是同类对象的属性和行为特征的抽象描述，类与对象是面向对象程序设计语言的基础。

类是从相同类型的对象中抽象出来的一种数据类型，也可以说是所有具有相同数据结构、相同操作的对象的抽象。

类具有继承性、封装性和多态性，VB.NET中的每个对象都是用类定义的。

对象和它的类之间就像饼干和饼干模具之间的关系，饼干模具是类，它确定了每块饼干的特征，比如大小和形状，饼干是由饼干模具创建的对象。

2.对象的属性、方法和事件 属性、方法和事件构成了对象的三个要素。

属性描述了对象的性质，决定了对象的外观；方法是对象的动作，决定了对象的行为；而事件是对象的响应，决定了对象之间的联系。

（1）属性 属性是对象的物理性质，用来描述和反映对象特征参数。

一个对象的诸多属性所包含的信息，反映了这个对象的状态，属性不仅决定了对象的外观，有时也决定了对象的行为。

VB.NET、为每一类对象都规定了若干属性，设计中可以改变具体对象的属性值。

属性可以表明一个对象的特征，比如窗体的背景颜色、高度与宽度。

对象的常见属性有名称（Name）、文本（Text）、是否可用（Enabled）、是否可见（Visible）等。

对象的属性可以在设计对象时通过属性窗口设置，也可以在程序运行时通过程序代码进行设置。

编辑推荐

21世纪高等院校计算机基础教育课程体系规划教材，博学·大学公共课系列

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>