

<<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：9787508487151

10位ISBN编号：750848715X

出版时间：2011-8

出版时间：水利水电出版社

作者：柳青，严健武 主编

页数：298

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>>

内容概要

由柳青编著的《Visual Basic程序设计》采用案例教学方式编写，通过案例讲解设计方法，结合大量的代码注释，帮助读者学习程序设计的思想和方法。

全书共分12章，内容包括Visual

Basic 6.0入门，Visual

Basic语言基础，标准控件的使用，外部控件的使用，面向对象的程序设计，应用程序界面设计，文件系统对象的使用，程序调试与错误处理，数据库管理，

Windows API应用基础，多媒体与网络，应用程序的发布。

《Visual

Basic程序设计》可作为应用型本科、高职高专以及成人高校计算机及相关专业程序设计课程、非计算机专业Visual

Basic程序设计选修课的教材，可作为计算机程序设计培训班的教材或教学参考书，也可作为自学的教材。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

前言

第1章 Visual Basic 6.0入门

1.1 概述

1.2 应用程序的设计与运行

1.2.1 启动Visual Basic 6.0

1.2.2 Visual Basic 6.0集成开发环境IDE

1.2.3 设计应用程序界面——为窗体添加对象

1.2.4 设置对象属性

1.2.5 添加事件代码

1.2.6 项目的保存与编辑

1.2.7第一个应用程序

1.2.8 面向对象与事件驱动的概念

1.3 认识窗体

1.3.1 窗体常用属性

1.3.2 窗体生命周期

1.3.3 窗体常用方法

习题1

第2章 Visual Basic语言基础

2.1 常量、变量与数据类型

2.1.1 Visual Basic的数据类型

2.1.2 常量

2.1.3 变量

2.2 运算符与表达式

2.2.1 算术运算符和算术表达式

2.2.2 字符串运算符与字符串表达式

2.2.3 关系运算符和关系表达式

2.2.4 赋值运算符

2.2.5 逻辑运算符

2.2.6 运算优先级

2.3 数组与字符串

2.3.1 一维数组的声明

2.3.2 一维数组的使用

2.3.3 二维数组与多维数组

2.3.4 动态数组

2.3.5 控件数组

2.3.6 字符串

2.4 程序结构

2.4.1 顺序结构

2.4.2 分支结构

2.4.3 循环结构

2.5 变量作用范围

2.6 函数与过程

2.6.1 自定义函数

2.6.2 自定义过程

2.6.3 参数传递

<<Visual Basic程序设计>>

2.6.4.使用可选的参数

2.7程序启动方式

2.7.1 选择启动窗体

2.7.2 在标准模块中启动窗体

2.8 典型例题

习题2

第3章 标准控件的使用

3.1 控件的添加与调整

3.2 控件的通用属性简介

3.2.1 外观属性

3.2.2 位置属性

3.2.3 行为属性

3.2.4 字体属性

3.3 控件使用

3.3.1 标签控件Label

3.3.2 命令按钮控件Command

3.3.3 文本框控件Text

3.3.4 焦点与Tab键

3.3.5 单选按钮与框架

3.3.6 复选框

3.3.7 列表框控件

3.3.8 组合框控件

3.3.9 滚动条控件

3.3.10 图形图像控件

3.3.11 形状控件

3.3.12 定时器控件

3.4 典型例题

习题3

第4章 外部控件的使用

4.1 添加外部控件

4.2 进度条控件

4.3 日期选择控件和动画控件

4.3.1 日期选择控件

4.3.2 动画控件

4.4 通用对话框

4.4.1 打开文件对话框

4.4.2 系统颜色对话框

4.4.3 字体对话框

4.5 表格控件

4.6 典型例题

习题4

第5章 面向对象的程序设计

5.1 面向对象程序设计基础

5.1.1 面向对象程序设计的概念

5.1.2 Visual Basic中的类

5.1.3 Visual Basic中的面向对象程序设计

5.2 创建类和接口

<<Visual Basic程序设计>>

- 5.2.1 创建一个类模块
- 5.2.2 添加类的事件
- 5.2.3 创建接口
- 5.2.4 自定义用户控件
- 5.3 Visual Basic的常用系统对象
 - 5.3.1 剪贴板对象
 - 5.3.2 打印机对象
 - 5.3.3 屏幕对象
- 5.4 键盘事件与鼠标事件
 - 5.4.1 键盘事件
 - 5.4.2 鼠标事件
- 习题5
- 第6章 应用程序界面设计
 - 6.1 菜单设计
 - 6.1.1 认识菜单
 - 6.1.2 创建下拉式菜单
 - 6.1.3 创建快捷菜单
 - 6.2 工具栏的设计
 - 6.2.1 用ToolBar控件创建工具栏
 - 6.2.2 用CoolBar控件创建工具栏
 - 6.3 多重窗体与多文档界面(MDI)的设计
 - 6.3.1 创建MDI应用程序
 - 6.3.2 多重窗体程序的设计
 - 6.4 典型例题
- 习题6
- 第7章 文件系统对象的使用
 - 7.1 FSO对象的使用
 - 7.1.1 File System object对象简介
 - 7.1.2 用FSO对象操作文件与文件夹
 - 7.1.3 文件对象(File)的使用
 - 7.1.4 文件夹对象(Folder)的使用
 - 7.1.5 文本文件读写(TextStream)对象的使用
 - 7.1.6 获取驱动器信息
 - 7.2 文件系统控件的使用
 - 7.2.1 系统提供的文件系统控件
 - 7.2.2 文件系统控件应用
 - 7.3 典型例题
- 习题7
- 第8章 程序调试与错误处理
 - 8.1 程序调试
 - 8.1.1 应用程序错误与调试
 - 8.1.2 断点设置与立即窗口
 - 8.2 错误处理程序设计
 - 8.2.1 设置错误陷阱语句
 - 8.2.2 Resume语句
 - 8.2.3 Err对象和Err函数
 - 8.2.4 错误处理程序

<<Visual Basic程序设计>>

习题8

第9章 数据库管理

- 9.1 数据库管理基本知识
 - 9.1.1 数据库的体系结构
 - 9.1.2 数据库管理的概念
 - 9.1.3 Visual Basic数据库应用程序的组成
 - 9.1.4 用户与数据库引擎的接口
 - 9.1.5 Visual Basic 6.0可以访问的数据库类型
 - 9.1.6 创建Access 2003数据库
- 9.2 SQL语言基础
 - 9.2.1 查询记录的Select语句
 - 9.2.2 添加记录的Insert语句
 - 9.2.3 删除记录的Delete语句
 - 9.2.4 更新记录的Update语句
- 9.3 使用ADODC控件实现数据库操作
 - 9.3.1 ADODC控件简介
 - 9.3.2 ADODC控件的应用
 - 9.3.3 ADODC控件的高级应用
- 9.4 使用ADO对象实现数据库操作
 - 9.4.1 读取记录
 - 9.4.2 数据查询
 - 9.4.3 添加与删除数据
 - 9.4.4 分页显示与修改
- 9.5 数据环境的操作
 - 9.5.1 数据环境简介
 - 9.5.2 数据环境的应用
- 9.6 报表制作
 - 9.6.1 认识报表设计器
 - 9.6.2 创建简单的明细报表
 - 9.6.3 创建分组统计报表

习题9

第10章 Windows API应用基础

- 10.1 Windows API与DDL
 - 10.1.1 Windows API概述
 - 10.1.2 DLL函数或过程的声明
- 10.2 使用API View声明API函数或过程
- 10.3 API过程使用案例
 - 10.3.1 案例：获取计算机的名称
 - 10.3.2 案例：播放WAV声音文件
 - 10.3.3 案例：截取屏幕到Picture控件显示

第11章 多媒体与网络

- 11.1 媒体播放器
 - 11.1.1 媒体播放器概述
 - 11.1.2 简单媒体播放器
 - 11.1.3 录音与放音
- 11.2 Internet传输控件
 - 11.2.1 Internet传输控件概述

<<Visual Basic程序设计>>

11.2.2 利用控件上传和下载文件

11.3 Winsock传输控件

11.3.1 Winsock传输控件概述

11.3.2 Tcp连接初步

11.3.3 LJDp连接初步

第12章 应用程序的发布

12.1 应用程序的编译和运行

12.1.1 生成可执行文件

12.1.2 应用程序编译后的运行

12.2 应用程序的发布

12.2.1 创建安装程序

12.2.2 使用打包和展开向导

12.2.3 使用“打包”功能创建安装程序

12.2.4 使用安装工具包

12.2.5 打包和展开向导和安装工具包一起使用

习题12

参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

《21世纪高等院校规划教材：Visual Basic程序设计（第2版）》特色：针对初学者的特点--在编排上注意由简到繁、由浅入深和循序渐进的特点，力求通俗易懂、简洁实用。

采用案例教学方式--总结第一版教学经验，通过大量案例来结合基础知识、基本技能和技巧的学习。

配以拓展提高习题--帮助学生掌握Visual Basic程序设计的基本知识和方法，加强对自学能力、创新能力的培养。

结合大量代码注释--结合案例讲解设计方法，帮助读者明确程序设计的思想和方法。

<<Visual Basic程序设计>>

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>