

#### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计实训教程>>

13位ISBN编号：9787030264237

10位ISBN编号：7030264231

出版时间：2010-3

出版时间：科学出版社

作者：刘玉平，文东 编

页数：290

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

Visual Basic (简称VB) 是当今世界上应用最广泛的编程语言之一, 也是一门非常容易学习的编程语言, 它被公认为是编程效率最高的一种编程语言。

Visual Basic程序设计的内容主要体现在两个方面——程序设计和可视化界面设计。

目前, Visual Basic的各类教材大多比较重视界面设计, 花很多篇幅介绍窗体及各类控件的设置, 而忽视了“程序设计”这个基本功, 致使学生学完Visual Basic课程, 仅能做一些界面设计, 不能编写应用程序。

但是, 全国计算机等级考试二级——Visual Basic语言程序设计的考试大纲和考题都是以编程语法为重点的。

鉴于上述原因, 我们组织教育专家和资深软件工程师编写了本书。

本书没有面面俱到地介绍Visual Basic的所有控件和高级技术, 而是深入浅出地介绍了面向对象的程序设计方法, 从而使读者能够轻松地掌握最基础、。

最常用的应用程序开发技术, 并能胜任实际应用系统的设计与开发工作。

本书参考2010年Visual Basic语言程序设计等级考试大纲, 重点介绍了Visual Basic编程的语法基础, 以加强常用算法的训练, 并与Visual Basic中的对象属性和方法加以联系; 在介绍基础知识的同时, 精选了大量Visual Basic编程实例, 使学生既能掌握Visual Basic的基础知识, 又能进行程序开发的训练, 进一步激发学生学习Visual Basic的兴趣。

全书共分15章。

第1~8章重点介绍Visual Basic语言基础, 包括Visual Basic概述, 对象及其操作, 数据类型、运算符与函数, 数据的输入与输出, 常用标准控件, 控制结构, 数组, 过程等内容。

通过这个阶段的学习, 读者可以学会一些简单的应用程序的开发和设计方法, 对应用程序的算法有初步的认识。

第9~13章深入介绍Visual Basic的程序设计方法, 包括菜单和对话框, 多窗体与程序的调试, 键盘事件, 鼠标事件, 文件管理, Visual Basic 6.0数据库编程等内容。

这个阶段的重点是掌握Visual Basic可视化界面编程, 学习编写常用的Windows程序。

第14章以“网络资源分析系统”为例介绍开发流程。

该实训项目综合了对话框、菜单、字符串处理、文件管理、数据库、网络、Windows API等多个模块的应用。

在第2~13章中分别介绍了相应模块的开发方法, 第14章将这些模块整合到一起, 形成一个完整的工程项目。

通过对该工程项目的剖析, 使学生进一步了解和掌握Visual Basic实际系统的设计与开发方法。

## 内容概要

《Visual Basic程序设计实训教程》参考2010年Visual Basic语言程序设计等级考试大纲，精选了大量Visual Basic编程实例，深入浅出地介绍了面向对象的程序设计方法。全书共分15章，前13章内容包括Visual Basic概述，对象及其操作，数据类型、运算符与函数，数据的输入与输出，常用标准控件，控制结构，数组，过程，菜单和对话框，多窗体与程序的调试，键盘事件，鼠标事件，文件管理，数据库编程等；第14章以“网络资源分析系统”为例介绍项目开发流程；第15章提供了3个课程设计项目，便于读者掌握企业级项目的设计思路、开发流程和解决实际问题的方法。

为方便教学，《Visual Basic程序设计实训教程》特为任课教师提供了教学资源包（1CD），包括66小节多媒体视频教学课程、书中实例程序的源代码文件、习题答案以及电子教案。

《Visual Basic程序设计实训教程》注重实践，突出应用与实训，既可作为高等职业院校、大中专院校、成人教育学校和计算机培训学校的相关课程教材，也可作为全国计算机等级考试二级——Visual Basic语言程序设计的配套辅导教材。

对于计算机程序设计人员，《Visual Basic程序设计实训教程》也不失为一本实用的参考书。

## 书籍目录

第1章 Visual Basic概述1.1 Visual Basic的特点1.2 Visual Basic 6.0的主窗口1.2.1 启动Visual Basic 6.01.2.2 标题栏、菜单栏和工具栏1.2.3 工具箱1.2.4 窗体1.2.5 工程资源管理器1.2.6 “属性”窗口1.3 第一个Visual Basic应用程序1.3.1 创建工程1.3.2 调整控件尺寸1.3.3 设置属性1.3.4 编写代码1.3.5 运行应用程序1.4 Visual Basic应用程序的开发步骤1.5 学习Visual Basic程序设计的方法1.5.1 计算机的常用功能1.5.2 学习程序设计的目的1.5.3 怎样学好Visual Basic程序设计1.6 课后练习第2章 对象及其操作2.1 对象的概念2.1.1 对象简介2.1.2 对象的属性2.1.3 对象的事件2.1.4 对象的方法2.2 窗体2.2.1 窗体的属性2.2.2 窗体的事件2.2.3 设置窗体的位置2.3 控件2.3.1 控件分类2.3.2 控件的常用属性2.3.3 控件命名2.3.4 使用控件值2.4 对象的操作2.4.1 在窗体中布置控件2.4.2 设置对象属性2.4.3 编写对象的事件过程2.5 上机实训——“关于”对话框2.6 课后练习第3章 数据类型、运算符与函数3.1 Visual Basic 6.0中的数据类型3.1.1 数据类型的分类3.1.2 用户自定义类型3.1.3 不同数据类型间的转换和运算3.1.4 检查数据类型3.2 变量3.2.1 变量的声明3.2.2 变量的命名规则3.2.3 变量的作用范围3.2.4 变量的使用3.3 常量3.3.1 常量的声明3.3.2 使用常量3.4 运算符3.4.1 连接运算符3.4.2 赋值运算符3.4.3 比较运算符3.4.4 算术运算符3.4.5 逻辑运算符3.4.6 运算符的优先级3.5 Visual Basic中的常用函数3.5.1 数学函数3.5.2 字符串函数3.5.3 日期和时间函数3.5.4 随机数函数3.5.5 Shell ( ) 函数3.6 课后练习第4章 数据的输入与输出4.1 数据输出4.1.1 Print方法4.1.2 与Print方法有关的函数4.1.3 Format函数4.1.4 Cls方法4.2 预定义对话框4.2.1 输入框InputBox4.2.2 消息框MsgBox4.3 字形4.3.1 字体类型和大小4.3.2 其他属性4.4 打印机输出4.4.1 使用Printer对象直接输出4.4.2 窗体输出4.5 课后练习第5章 常用标准控件5.1 输入和显示文本的控件5.1.1 标签控件Label5.1.2 文本框控件TextBox5.2 命令按钮控件CommandButton5.3 可选择性输入的控件5.3.1 单选按钮控件OptionButton5.3.2 复选框控件CheckBox5.3.3 组合框控件ComboBox5.3.4 列表框控件ListBox5.4 定时器控件Timer5.5 与图像有关的控件5.5.1 图片框控件PictureBox5.5.2 图像控件Image5.6 滚动条控件5.7 上机实训——“选项”设置对话框5.8 课后练习第6章 控制结构6.1 选择控制结构6.1.1 If...Then结构6.1.2 If...Then...Else结构6.1.3 If...Then...Elseif结构6.1.4 函数6.2 Select Case语句6.3 For...Next循环6.4 Do...Loop循环6.5 多重循环6.6 GoTo型控制结构6.6.1 GoTo语句6.6.2 On...GoTo语句6.7 上机实训——查找.html字符串6.8 课后练习第7章 数组7.1 一维数组7.1.1 一维数组的概念7.1.2 一维数组的声明7.1.3 一维数组的使用7.1.4 一维数组的查找7.1.5 一维数组的排序7.2 多维数组7.2.1 二维数组的声明7.2.2 二维数组元素的基本操作7.2.3 二维数组的应用7.3 动态数组7.3.1 动态数组的建立7.3.2 动态数组的应用7.4 控件数组7.4.1 控件数组的建立7.4.2 控件数组的应用7.5 上机实训——简单的计算器7.6 课后练习第8章 过程8.1 Sub过程8.1.1 Sub过程的分类8.1.2 通用子过程设计8.2 Function过程8.2.1 函数的定义8.2.2 函数的调用8.3 参数传送8.3.1 形式参数和实际参数8.3.2 按值传递参数8.3.3 按地址传递参数8.3.4 传递一个数组8.3.5 对象参数8.4 可选参数与可变参数8.4.1 使用可选参数8.4.2 提供可选参数的默认值8.4.3 使用不定个数的参数8.5 局部内存分配8.6 上机实训——.html数据分析过程8.7 课后练习第9章 菜单和对话框9.1 菜单简介9.1.1 菜单的功能9.1.2 Visual Basic菜单编辑器9.2 菜单的设计9.2.1 设计菜单界面9.2.2 编写代码9.3 菜单项的控制9.3.1 有效性控制9.3.2 菜单项标记9.3.3 菜单项的隐藏与显示9.4 建立弹出菜单9.5 对话框9.5.1 对话框分类9.5.2 自定义对话框9.5.3 显示自定义对话框9.6 通用对话框9.6.1 “打开”和“保存”对话框9.6.2 “颜色”对话框9.6.3 “字体”对话框9.6.4 “打印”对话框9.7 课后练习第10章 多窗体与程序的调试10.1 Visual Basic工程结构10.1.1 标准模块10.1.2 窗体模块10.1.3 Sub Main过程10.2 多窗体应用程序10.2.1 添加和使用窗体10.2.2 载入窗体10.2.3 隐藏、卸载、最小化和最大化窗体10.2.4 窗体的生命周期10.3 程序错误分类10.3.1 编译错误10.3.2 运行错误10.3.3 逻辑错误10.4 程序的调试方法10.4.1 “调试”工具栏10.4.2 设置断点10.4.3 跟踪程序的运行10.5 使用调试窗口10.5.1 “立即”窗口10.5.2 “本地”窗口10.5.3 “监视”窗口10.6 捕捉错误10.7 上机实训——设计Pickup主界面10.8 课后练习第11章 键盘与鼠标事件11.1 Visual Basic事件概述11.1.1 程序中的事件11.1.2 事件的类型11.2 鼠标属性和事件11.2.1 鼠标属性11.2.2 响应鼠标事件11.3 拖放11.3.1 拖放属性、事件和方法11.3.2 自动拖动和手工拖动11.3.3 改变拖动图标11.3.4 放下对象时的响应11.3.5 启动拖动和停止拖动11.4 处理键盘事件11.4.1 低级键盘事件11.4.2 窗体级键盘事件11.5 课后练习第12章 文件管理12.1 文件类型12.2 顺序文件12.3 随机文件12.4 二进制文件12.5 文件系统的基本操作12.5.1 目录操作12.5.2 文件操作12.6 Visual Basic文件系统控件12.6.1 驱动器列表框12.6.2 目录列表

框12.6.3 文件列表框12.7 上机实训——Pickup的“选项”对话框12.8 课后练习第13章 数据库编程13.1 数据库访问技术13.1.1 数据库访问技术13.1.2 ADO简介13.1.3 ADO的使用13.1.4 ADO通讯录示例13.1.5 动态建立Recordset13.2 数据库控件的使用13.2.1 ADO Data控件13.2.2 ListBox控件和ComboBox控件的数据属性13.2.3 DataList控件13.2.4 DataGrid控件13.2.5 用ADO Data控件操纵数据库13.3 上机实训——图书管理系统13.4 课后练习第14章 项目实训——网络资源分析系统14.1 系统需求14.2 系统设计14.2.1 参数配置管理14.2.2 批量下载14.2.3 数据分析14.2.4 保存数据和数据管理14.3 数据库设计14.4 关键技术14.4.1 Windows API的使用14.4.2 网络函数的使用14.5 窗体界面设计和编码14.5.1 主窗体frmMain14.5.2 选项设置窗体frmOption14.5.3 数据管理窗体frmBook14.5.4 标准VB模块modProc14.5.5 “关于”对话框frmAbout14.6 程序的运行14.7 小结第15章 课程设计15.1 学生管理系统15.1.1 系统需求15.1.2 系统分析15.2 楼盘销售管理系统15.2.1 系统需求15.2.2 系统分析15.3 图书馆信息服务系统15.3.1 系统需求15.3.2 系统分析

## 章节摘录

在本书的学习过程中，会围绕着一个“网络资源分析系统”的程序进行介绍。这个程序的功能是自动批量下载网站上的图书网页信息，分析提取出其中有用的数据，保存到Access数据库中，并提供了一个管理界面，可以对下载的内容进行搜索和管理。下载的同时把分析过程写入日志，以便用于错误处理。

这个程序就属于信息管理领域，学会该程序的开发，对切入Visual Basic的开发行业有很重要的意义。

在本书的讲解中，会分别在各个章节中介绍这个程序的部分功能，而在最后一章把这些功能结合起来，实现一个完整功能的应用程序。

**娱乐功能** 学完Visual Basic之后，各种小游戏、播放音乐和播放电影动画等功能的应用程序，很轻松就能实现。

计算机还有很多其他功能，如网络通信、数据存储和自动控制等，这里就不一一介绍了。读者只要知道学习程序设计的目的是为了去实现这些功能即可。

在学习程序设计之前，首先要想清楚的一件事情是，学习程序设计的目的是什么？

不可否认，有一部分人学习程序设计是缘于自己的爱好，但很大一部分人是想找一个好工作。

那么问题就来了，要学到什么程度，才能进入软件公司去工作呢？

很显然，Visual Basic在信息管理领域应用得比较广，这方面的软件公司也比较多，大部分的Visual Basic程序员，都在从事这个领域的工作。

所以在学习的过程中，应该不断问自己，我学会了什么？

我是否已经有能力完成一个酒店管理系统，或者电影院售票系统？

我离这个目标还差多远？

熟练掌握一种程序设计语言的语法是学好这门语言的第一步，所以掌握Visual Basic的语法结构是初学者必须具备的基本功。

本书后面各个章节将分别介绍Visual Basic的语法结构等基础知识。

掌握面向对象的程序设计（OOP）思想是学好VB的重要环节。

传统的程序设计思想属于程序驱动的过程化设计，而Visual Basic的设计观念是事件驱动的面向对象的程序设计，所以了解Visual Basic中对象的概念、用途和功能，是进行VB程序开发的重要环节。

要多看实例，多练习。

理论学习固然重要，但对于VB这种以开发应用为目的的程序设计语言来说，更重要的是掌握它的实际应用。

多看一些典型的实例，尤其是教学实例和开发实例，并仿照实例进行练习，可以迅速提高自己的编程能力。

当具有一定的编程基础后，可以尝试自行选择和设计应用课题，进行开发应用练习。

要有良好的代码编写能力和习惯，如在程序代码中必要的地方添加注释，采用缩进的代码风格。

如果能为一段较复杂的代码添加恰当的注释，说明你已经不是一个刚刚入门的新手，你的编程能力已经上了一个台阶。

此外，还有很重要的一点，就是对错误进行处理，要仔细考虑程序会遇到的情况，这是很多程序设计人员经常忽略的一个问题。



编辑推荐

依托“基础知识+上机实训+项目实训+课程设计”模式，全方位提高读者的编程能力 提供“网络资源分析系统”综合实训项目，便于巩固知识，学以致用 为教师提供教学资源包（1CD），更多教学资源，方便教学 多媒体教学资源包 · 66小节高清教学课程（AVI） · 书中程序的源代码 · 电子教案 · 书中习题答案

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>