

<<Visual Basic程序设计及案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计及案例教程>>

13位ISBN编号：9787030268747

10位ISBN编号：7030268741

出版时间：2010-3

出版单位：科学出版社

作者：张清战 编

页数：217

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

21世纪是信息时代、计算机时代和网络时代，是科学技术高速发展的时代。高等职业院校的计算机教学改革正处在一个发展的关键时期，既面临着极好的机遇，也面临着严峻的挑战。

近年来，随着计算机技术的发展，为了更好地适应计算机应用技术专业需求，为配合“Visual Basic：程序设计”课程教学，本着以项目导向、任务驱动的教学模式，我们特组织一批教师编写了《Visual Basic程序设计及案例教程》，本课程能够帮助学生建立程序设计的思想，理解日常使用的软件是怎样形成的，以及软件的开发过程和设计思路。

使学生在掌握本专业基础知识的基础上，初步具备应用一种高级语言进行程序设计的能力，是一门实践性、应用性较强的课程。

本课程的主要内容是初探Microsoft Visual Basic、面向对象的概念、Visual Basic编程的基石、程序控制结构与过程等。

本教材具有明确的指导思想，即项目导向、任务驱动。

在策划和编写时，注重动手实践，以“实用、够用”为理论原则，老师在讲授过程中可以不完全照搬教材内容，而是根据教学的实际情况，并结合当前的学术发展水平及时补充新的教学内容进行讲解，让学生在掌握系统基础知识的同时，了解学科发展动态，拓宽学生知识面。

在教学过程中，可根据不同专业需求及学生的实际情况，对教学内容做出适当的调整，同时，可加强实践教学教材建设，全面突出了项目教学。

全书共9个项目，课程讲授时，并不要求每个项目都要详细讲解，也不要求严格按照本教程的顺序组织教学，可以根据具体情况有选择地安排教学内容和教学顺序，而且每个项目的部分内容可以留给学生自学，以培养其自学能力。

<<Visual Basic程序设计及案 >

内容概要

《Visual Basic程序设计及案例教程》为计算机公共课教材，全书以Visual Basic程序设计二级考试大纲要求为编写原则，以任务驱动的方式通过9个项目学习程序设计方法，集教材、实验和习题于一体。

全书从实用角度出发，在每个项目中都设计了一个主题，并围绕其组织安排了若干个活动示例，每个活动由“典型项目”栏目交代任务，由“设计思路”栏目剖析任务解答方法，由“设计步骤”栏目给出关键的程序代码，由“必备知识”栏目讲解涉及的编程知识点，最后由“项目实战”栏目给出相关的实验以巩固知识点。

本书对程序设计基本步骤、基本知识和语法、编程方法和常用算法进行了较为系统详细的介绍，除介绍了可视化界面设计的方法外，内容还涉及数据库、多媒体方面的编程。

实例丰富有趣，阅读轻松容易。

本书主要针对计算机语言的初学者，适用于中高等职业教育非计算机专业学生。

<<Visual Basic程序设计及案 >

书籍目录

第1章 初探Microsoft Visual Basic	1.1 典型项目：“Hello World!” 你的第一个应用程序	1.2 必备知识
1.2.1 Visual Basic的功能与特点	1.2.2 Visual Basic的编程环境与工程管理	1.2.3 Visual Basic程序设计基本步骤
1.2.4 Visual Basic的对象、属性、方法	1.2.5 Visual Basic的常用控件	1.3 设计与实现
1.4 项目实战：求两个数的积	小结	第2章 Visual Basic编程的基石
2.1 典型项目：计算圆的面积	2.2 必备知识	2.2.1 Visual Basic的编码规则
2.2.2 Visual Basic中的常量、变量与数据类型	2.2.3 Visual Basic中运算符与表达式	2.2.4 常用函数
2.3 设计与实现	2.4 项目实战：求二次方程的根	小结
第3章 程序控制结构与过程	3.1 典型项目：求水仙花数	3.2 必备知识
3.2.1 赋值语句	3.2.2 条件语句	3.2.3 循环语句
3.3 设计与实现	3.4 知识进阶	3.5 项目实战
3.5.1 实战1	3.5.2 实战2	小结
第4章 Visual Basic控件	4.1 典型项目：根据圆的半径求周长和面积	4.2 必备知识
4.2.1 标签、文本框与命令按钮	4.2.2 单选按钮、复选框与框架	4.2.3 列表框与组合框
4.2.4 滚动条	4.3 设计与实现	4.3.1 设计思路
4.3.2 设计步骤	4.4 知识进阶	4.4.1 控件数组
4.4.2 焦点	4.4.3 Tab顺序	4.5 项目实战
4.5.1 实战1	4.5.2 实战2	小结
第5章 Visual Basic菜单设计与MDI的应用	5.1 典型项目I：文本编辑器	5.2 必备知识1
5.3 设计与实现I	5.4 典型项目2：快捷菜单	5.5 必备知识2
5.6 设计与实现2	5.7 典型项目3：多文档界面MDI	5.8 必备知识3
5.9 设计与实现3	5.10 知识进阶：创建图形菜单	5.11 项目实战：延迟功能的菜单
小结	第6章 图形处理技术	6.1 典型项目：在指定的坐标中画圆与扇形
6.2 必备知识	6.3 设计与实现	6.4 知识进阶
6.4.1 绘图的属性	6.4.2 绘图的其他方法	6.5 项目实战：彩色水波
小结	第7章 多媒体技术	7.1 典型项目：多媒体播放器的制作
7.2 必备知识：MCI设备的安装	7.3 设计与实现	7.4 知识进阶：多媒体控件的常用属性、事件
7.5 项目实战：利用多媒体控件播放AVI或DAT视频	小结	第8章 文件系统
8.1 典型项目：简单的通讯录信息管理程序	8.2 必备知识	8.2.1 文件结构及分类
8.2.2 顺序文件的访问	8.2.3 随机文件的访问	8.2.4 二进制文件的访问
8.3 设计与实现	8.4 知识进阶	8.4.1 文件操作函数和语句
8.4.2 文件系统对象及引用	8.4.3 使用FSO对象的基本方法	8.5 项目实战
8.5.1 实战1：利用Drive对象获取驱动器信息	8.5.2 实战2：设计一个文件夹管理程序	8.5.3 实战3：设计一个文件管理程序
8.5.4 实战4：TextStream对象读/写文本	小结	第9章 数据库操作
9.1 典型项目：简单的图书管理系统	9.2 必备知识	9.2.1 数据库的基本概念
9.2.2 可视数据管理器	9.2.3 数据库查询	9.2.4 数据控件
9.2.5 记录集操作	9.2.6 数据感知控件	9.3 设计与实现
9.3.1 系统设计	9.3.2 数据库设计	9.3.3 系统实现
小结		

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>