

<<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：9787040368611

10位ISBN编号：7040368617

出版时间：2012-12

出版人：郑国平、王杰华 高等教育出版社 (2012-12出版)

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

《Visual Basic程序设计》针对高等学校VisualBasic程序设计课程编写，内容安排兼顾计算机等级考试要求，为学生将来从事应用程序开发奠定良好的基础。

全书共10章，主要内容包括Visual Basic 6.0集成开发环境、面向对象程序设计的基本概念、常用控件与窗体、Visual Basic程序设计基础、控制结构、数组、过程、文件、图形操作、数据库应用等。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计概述 1.1 Visual Basic简介 1.2 Visual Basic的安装和启动 1.2.1 安装 1.2.2 启动与关闭VB 1.3 Visual Basic集成开发环境 1.3.1 主窗口 1.3.2 子窗口 1.3.3 快捷菜单 1.4 VB程序开发过程及示例 1.5 VB面向对象程序设计 1.5.1 类 1.5.2 对象 1.5.3 对象的创建和编辑 1.5.4 对象的属性、方法和事件 习题

第2章 窗体与常用控件 2.1 窗体 2.1.1 窗体的常用属性 2.1.2 窗体的常用事件 2.1.3 窗体的常用方法 2.2 标签 2.2.1 标签的常用属性 2.2.2 标签的常用事件和方法 2.3 文本框 2.3.1 文本框的常用属性 2.3.2 文本框的常用事件和方法 2.4 命令按钮 2.4.1 命令按钮的常用属性 2.4.2 命令按钮的常用事件和方法 2.5 单选按钮、复选框及框架 2.5.1 单选按钮 2.5.2 复选框 2.5.3 框架 2.6 列表框和组合框 2.6.1 列表框 2.6.2 组合框 2.7 计时器和滚动条 2.7.1 计时器 2.7.2 滚动条 2.8 图片框和图像控件 2.8.1 图片框控件 2.8.2 图像控件 2.9 键盘与鼠标事件 2.9.1 鼠标事件 2.9.2 键盘事件 2.10 通用对话框 2.10.1 “打开”和“另存为”对话框 2.10.2 “颜色”对话框 2.10.3 “字体”对话框 2.10.4 “打印”对话框 2.10.5 “帮助”对话框 2.11 菜单 2.11.1 菜单编辑器与下拉式菜单 2.11.2 弹出式菜单 2.12 多重窗体应用程序 2.12.1 窗体的添加和移除 2.12.2 窗体的装载、卸载、隐藏和显示 2.12.3 窗体间的联系 2.12.4 指定启动窗体 2.12.5 多重窗体程序的保存与打开 2.12.6 应用示例 习题

第3章 VB程序设计基础 3.1 VB程序代码的组织方式 3.1.1 模块 3.1.2 过程 3.1.3 代码行的书写规则 3.2 数据类型 3.2.1 基本数据类型 3.2.2 用户自定义数据类型 3.3 常量和变量 3.3.1 常量 3.3.2 变量 3.4 常用内部函数 3.4.1 常用数学函数 3.4.2 常用日期函数 3.4.3 常用字符串函数 3.4.4 常用转换函数 3.4.5 其他常用函数 3.5 运算符与表达式 3.5.1 算术运算符与算术表达式 3.5.2 字符串连接符与字符串表达式 3.5.3 关系运算符与关系表达式 3.5.4 逻辑运算符与逻辑表达式 3.5.5 表达式的计算 3.6 常用的基本语句 3.6.1 赋值语句 3.6.2 数据的输入 3.6.3 数据的输出 3.6.4 注释语句 3.6.5 Stop语句与End语句 习题

第4章 VB控制结构 4.1 顺序结构 4.2 选择结构 4.2.1 If语句 4.2.2 Select Case语句 4.2.3 If函数 4.3 循环结构 4.3.1 For循环结构 4.3.2 Do...Loop循环结构 4.3.3 While...Wend循环结构 4.3.4 循环的嵌套 4.4 程序示例 习题

第5章 数组 5.1 数组的概念 5.1.1 引例 5.1.2 数组的概念 5.2 固定大小数组 5.2.1 一维数组 5.2.2 二维数组 5.2.3 与数组相关的函数 5.2.4 For Each...Next语句 5.3 动态数组 5.3.1 动态数组的声明及使用 5.3.2 Erase语句 5.4 控件数组 5.4.1 控件数组的建立 5.4.2 控件数组元素引用 5.5 程序示例 习题

第6章 过程 6.1 Sub过程 6.1.1 通用Sub过程的定义 6.1.2 Sub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 第7章 文件 第8章 程序调试技术 第9章 图形操作 第10章 VB数据库应用 参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

版权页：插图：6.测试和调试应用程序 对程序进行调试和测试，目的是检查出程序中的错误，并进行修改；发现程序的不足之处，并进行完善，以圆满完成预定的要求。

本例可进行如下工作。

- (1) 单击工具栏中的“启动”按钮，运行程序。
- (2) 在文本框中分别输入36和12后，分别单击“+”、“—”、“*”和“/”按钮，观察运行结果是否正确。
- (3) 单击“清空”按钮，查看能否清空操作数和结果。
- (4) 单击“退出”按钮，结束程序运行，回到设计状态。
- (5) 如果程序运行不能实现预定的功能，或者界面设计不够理想，还可以在设计状态继续进行修改。

修改后，可再次进行程序的保存、运行和调试。

7.生成可执行程序 此前设计并保存的工程，只能在VB集成开发环境中运行，要想脱离VB环境独立运行，还必须生成可执行程序。

执行“文件”——“生成P1.exe”菜单命令，根据提示进行操作即可将本工程编译成能脱离VB环境而独立运行的可执行程序P1.exe。

双击P1.exe文件图标，运行简易计算器程序，测试其功能。

1.5 VB面向对象程序设计 本节将介绍类和对象的概念。

在VB中，类定义了对对象的属性、方法和事件。

对象是类的实例，对象有三要素：属性、事件和方法。

对于VB初学者来说，类和对象的概念有些抽象，可以和现实中的一些概念进行类比。

现实中不乏与类和对象相似的东西，比如，人就是一个类的概念，描述人要有一组属性，如姓名、身高、体重、性别、籍贯、文化程度等；人都具有一定的行为，即方法，如人的行走、人的说话等；人能识别一些事件，如呼唤声、汽车警笛声等。

具体的人可以看成是人类的对象，例如张三，一个实际存在的人，具有实实在在的属性值，姓名：张三，身高：175 cm，体重：72 kg，性别：男，籍贯：北京，文化程度：大学，这些都是张三的特征。

张三——行走，张三——说话等都是张三的行为。

张三能听到别人的呼唤就走过去，听到汽车警笛声就避让，别人的呼唤和汽车警笛声为张三所能识别的事件，走过去和避让是张三对事件的响应。

在现实中，除了人类以外还有汽车类、船类、飞机类、动物类等。

汽车是类，具体的某辆汽车是对象。

1.5.1 类 类定义了对对象的属性、方法和事件。

在VB系统中，已经设计好了大量的类，如窗体、菜单以及工具箱中的各个控件等。

程序员也可以利用VB中的“类模块”，根据需要自行设计类，实现对一类对象的属性、方法和事件的定义。

类是创建对象实例的模板。

可以用已经设计好的类作为模板创建对象，例如，利用工具箱中的CommandButton类作为模板，在窗体中创建Command1和Command2等按钮对象。

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

《Visual Basic程序设计》在编写风格上注重由浅入深、循序渐进、逐步扩展，同时辅以大量实例，更易于学生掌握相关理论，且有助于学生拓宽视野，切实提高程序设计能力和分析问题、解决问题的能力。

<<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>