

<<Visual Basic程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787111214748

10位ISBN编号：7111214749

出版时间：2007-8

出版时间：机械工业出版社

作者：邱李华

页数：308

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程序设计教程>>

内容概要

《Visual Basic程序设计教程（第2版）》第1版自2002年出版以来重印20余次，深受广大师生好评。第2版修订是根据教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会最新编制出版《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求（试行）》中有关“计算机程序设计基础课程教学基本要求”组织编写的。

全书共分14章，主要包括程序设计的基本概念和基础知识、Visual Basic 6.0的集成开发环境、结构化程序的三种基本结构、数组、过程、Visual Basic常用控件、界面设计、图形设计、文件、数据库基础和软件开发基础。

《Visual Basic程序设计教程（第2版）》内容循序渐进、深入浅出，包含了大量常见算法的分析及示例，并配有大量的上机练习题，在注重程序设计基本概念和基础知识介绍的同时，重在强调程序设计能力的培养。

<<Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

前言第1章 程序设计基础1.1 程序设计语言1.1.1 机器语言1.1.2 汇编语言1.1.3 高级语言1.2 程序设计1.2.1 算法1.2.2 结构化程序设计1.2.3 面向对象的程序设计第2章 Visual Basic简介2.1 概述2.2 Visual Basic 6.0的安装与启动2.2.1 Visual Basic 6.0的版本2.2.2 Visual Basic 6.0的系统要求2.2.3 Visual Basic 6.0的安装2.2.4 Visual Basic 6.0的启动2.3 Visual Basic的集成开发环境2.4 可视化编程的基本概念及基本方法2.4.1 对象2.4.2 属性2.4.3 事件2.4.4 方法2.5 窗体、命令按钮、标签、文本框2.5.1 窗体2.5.2 命令按钮2.5.3 标签2.5.4 文本框2.6 Visual Basic工程的设计步骤2.6.1 新建工程2.6.2 设计界面2.6.3 编写代码2.6.4 运行与调试工程2.6.5 保存工程2.7 Visual Basic的帮助系统2.7.1 使用MSDN Library浏览器2.7.2 使用上下文相关帮助2.8 上机练习第3章 Visual Basic程序设计代码基础3.1 字符集3.2 数据类型3.2.1 数值型数据3.2.2 字符串型数据3.2.3 布尔型数据3.2.4 日期型数据3.2.5 对象型数据3.2.6 可变类型数据3.2.7 枚举类型3.2.8 用户自定义类型3.3 常量3.3.1 直接常量3.3.2 用户自定义符号常量3.3.3 系统定义符号常量3.4 变量3.5 常用内部函数3.5.1 数学函数3.5.2 字符串函数3.5.3 随机函数3.5.4 转换函数3.5.5 日期和时间函数3.5.6 格式输出函数3.5.7 Shell函数3.6 运算符与表达式3.6.1 算术运算符与算术表达式3.6.2 字符串运算符与字符串表达式3.6.3 关系运算符与关系表达式3.6.4 布尔运算符与布尔表达式3.6.5 混合表达式的运算顺序3.7 编码基础3.8 上机练习第4章 顺序结构程序设计4.1 赋值语句4.2 数据输入4.2.1 用InputBox函数输入数据4.2.2 用TextBox控件输入数据4.2.3 焦点和Tab键序4.3 数据输出4.3.1 用TextBox控件输出数据4.3.2 用Label控件输出数据4.3.3 用MsgBox函数输出数据4.3.4 用Print方法输出数据4.4 注释、暂停与程序结束语句4.5 顺序结构程序应用举例4.6 上机练习第5章 选择结构程序设计5.1 单行结构条件语句If...Then...Else...5.2 块结构条件语句If...Then...End If...5.3 多分支选择语句Select Case...End Select...5.4 多分支选择转移语句On...GoTo...5.5 条件语句的嵌套5.6 选择结构程序应用举例5.7 上机练习第6章 循环结构程序设计6.1 For...Next循环结构6.2 While...Wend循环结构6.3 Do...Loop循环结构6.4 循环的嵌套6.5 循环结构程序应用举例6.6 上机练习第7章 数组7.1 数组的基本概念7.1.1 数组与数组元素7.1.2 数组的维数7.2 数组的定义7.2.1 静态数组的定义7.2.2 动态数组的定义7.3 数组的输入输出7.4 数组的删除7.5 使用For Each...Next循环处理数组7.6 用户自定义类型的数组7.7 数组应用举例7.8 控件数组7.8.1 创建控件数组7.8.2 控件数组的使用7.9 上机练习第8章 过程8.1 Function过程8.1.1 Function过程的定义8.1.2 Function过程的调用8.1.3 Function过程举例8.2 Sub过程8.2.1 Sub过程的定义8.2.2 Sub过程的调用8.2.3 Sub过程举例8.3 参数的传递8.3.1 形参和实参8.3.2 按值传递和按地址传递8.3.3 使用可选参数8.3.4 使用可变参数8.3.5 使用对象参数8.4 过程的嵌套调用8.5 过程的递归调用8.6 Visual Basic工程结构8.6.1 窗体模块8.6.2 标准模块8.6.3 Sub Main过程8.6.4 类模块8.6.5 过程的作用域8.7 变量的作用域与生存期8.7.1 变量的作用域8.7.2 变量的生存期8.8 上机练习第9章 Visual Basic常用控件9.1 控件的公共属性9.2 鼠标与键盘事件9.2.1 鼠标操作9.2.2 键盘操作9.3 常用内部控件9.3.1 框架9.3.2 图片框9.3.3 图像框9.3.4 选项按钮9.3.5 复选框9.3.6 列表框9.3.7 组合框9.3.8 定时器9.3.9 滚动条9.4 动画控件和多媒体控件9.4.1 动画控件9.4.2 多媒体控件9.5 上机练习第10章 界面设计10.1 菜单的设计10.1.1 下拉式菜单10.1.2 弹出式菜单10.2 工具栏的设计10.2.1 使用手工方式制作工具栏10.2.2 使用工具栏控件制作工具栏10.3 对话框的设计10.3.1 自定义对话框10.3.2 通用对话框10.4 上机练习第11章 图形设计11.1 图形设计基础11.1.1 坐标系统11.1.2 颜色11.2 图形控件11.2.1 Shape控件11.2.2 Line控件11.3 绘图方法11.3.1 画点方法11.3.2 画直线、矩形方法11.3.3 画圆方法11.4 与绘图有关的常用属性、事件和方法11.4.1 清除图形方法11.4.2 线宽属性和线型属性11.4.3 填充颜色属性和填充样式属性11.4.4 自动重画属性11.4.5 Paint事件11.5 上机练习第12章 文件12.1 文件的基本概念12.2 常用的文件操作语句和函数12.2.1 与文件、文件夹有关的函数和语句12.2.2 对文件和文件夹的操纵12.3 文件系统控件12.3.1 驱动器列表框12.3.2 目录列表框12.3.3 文件列表框12.4 顺序文件12.4.1 顺序文件的打开和关闭12.4.2 顺序文件的读写12.5 随机文件12.5.1 随机文件的打开和关闭12.5.2 随机文件的读写12.6 二进制文件12.6.1 二进制文件的打开和关闭12.6.2 二进制文件的读写12.7 上机练习第13章 数据库13.1 数据库的基本概念13.1.1 关系数据库的结构13.1.2 数据访问对象模型13.1.3 结构化查询语言13.2 可视化数据管理器13.2.1 启动可视化数据管理器13.2.2 新建数据库13.2.3 打开数据库13.2.4 添加表和修改表13.2.5 添加、删除和修改数据13.2.6 查询数据13.2.7 数据窗体设计器13.3 使用ADO数据控件访问数据库13.3.1 ADO数据控件13.3.2 数据绑定控件13.3.3 Recordset对象13.4 应用举例13.5 上机练习第14章 软件开发基础14.1 软件开发技术的发展14.2 软

件生存周期14.3 编码14.3.1 程序设计语言的选择14.3.2 编写程序的基本原则14.4 程序调试与错误处理14.5
应用程序的发布附录参考文献

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>