

<<Visual Basic6.0程序设计实>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic6.0程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787111245582

10位ISBN编号：711124558X

出版时间：2008-9

出版时间：机械工业出版社

作者：陈冬亮 著

页数：192

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

计算机技术的发展极大地促进了现代科学技术的发展，明显地加快了社会发展的进程。因此，各国都非常重视计算机教育。

近年来，随着我国信息化建设的全面推进和高等教育的蓬勃发展，高等院校的计算机教育模式也在不断改革，计算机学科的课程体系和教学内容趋于更加科学和合理，计算机教材建设逐渐成熟。

在“十五”期间，机械工业出版社组织出版了大量计算机教材，包括“21世纪高等院校计算机教材系列”、“21世纪重点大学规划教材”、“高等院校计算机科学与技术‘十五’规划教材”、“21世纪高等院校应用型规划教材”等，均取得了可喜成果，其中多个品种的教材被评为国家级、省部级的精品教材。

为进一步满足计算机教育的需求，机械工业出版社策划开发了“高等院校规划教材”。这套教材是在总结我社以往计算机教材出版经验的基础上策划的，同时借鉴了其他出版社同类教材的优点，对我社已有的计算机教材资源进行整合，旨在大幅提高教材质量。

我们邀请多所高校的计算机专家、教师及教务部门针对此次计算机教材建设进行了充分的研讨，达成了许多共识，并由此形成了“高等院校规划教材”的体系架构与编写原则，以保证本套教材与各高等院校的办学层次、学科设置和人才培养模式等相匹配，满足其计算机教学的需要。

套教材包括计算机科学与技术、软件工程、网络工程、信息管理与信息系统、计算机应用技术以及计算机基础教育等系列。

其中，计算机科学与技术系列、软件工程系列、网络工程系列和信息管理与信息系统系列是针对高校相应专业方向的课程设置而组织编写的，体系完整，讲解透彻；计算机应用技术系列是针对计算机应用类课程而组织编写的，着重培养学生利用计算机技术解决实际问题的能力；计算机基础教育系列是为大学公共基础课层面的计算机基础教学而设计的，采用通俗易懂的方法讲解计算机的基础理论、常用技术及应用。

本套教材的内容源自致力于教学与科研一线的骨干教师与资深专家的实践经验和研究成果，融合了先进的教学理念，涵盖了计算机领域的核心理论和最新的应用技术，真正在教材体系、内容和方法上做到了创新。

同时本套教材根据实际需要配有电子教案、实验指导或多媒体光盘等教学资源，实现了教材的“立体化”建设。

本套教材将随着计算机技术的进步和计算机应用领域的扩展而及时改版，并及时吸纳新兴课程和特色课程的教材。

我们将努力把这套教材打造成为国家级或省部级精品教材，为高等院校的计算机教育提供更好的服务。

对于本套教材的组织出版工作，希望计算机教育界的专家和老师能提出宝贵的意见和建议。衷心感谢计算机教育工作者和广大读者的支持与帮助！

<<Visual Basic6.0程序设计实>>

内容概要

《Visual Basic 6.0程序设计实用教程》内容丰富、通俗易懂、实用性强，示例的设计与高校教学、技能培训和实际编程经验紧密结合，从实用的角度循序渐进地讲解了Visual Basic6.0程序设计的方法与技巧。

《Visual Basic6.0程序设计实用教程》主要介绍了程序设计基础知识、程序开发环境、程序设计语言基础、程序的基本结构、数组、函数过程、常用控件、文件处理、数据库编程等内容。

<<Visual Basic6.0程序设计实>>

书籍目录

出版说明	前言	第1章 VB可视化编程基础	1.1 面向对象基础	1.1.1 软件的复杂性
1.1.2 面向对象与结构化程序设计的比较	1.1.3 面向对象的主要概念	1.1.4 面向对象编程机制	1.2 可视化编程概述	1.2.1 传统编程语言与可视化
1.1.5 Windows应用程序的面向对象特性	1.2.2 可视化编程的概念与特点	1.3 VB概述	1.3.1 VB的发展	1.3.2 VB
编程语言的比较	1.3.3 VB的安装与启动	1.3.4 VB的集成开发环境	1.4 VB应用程序的编译执行与打包	1.4.1 VB应用程序的编译执行
1.4.2 VB应用程序的打包	1.4.3 VB应用程序的安装运行	1.4.4 VB应用程序开发的基本步骤	1.4.5 实例分析	1.5 本章小结
1.6 习题	第2章 事件与事件处理	2.1 应用程序事件的概念	2.1.1 事件	2.1.2 事件处理程序
2.1.3 事件驱动编程的优点	2.1.4 对象的概念、属性与方法	2.2 VB窗体	2.2.1 窗体的属性	2.2.2 窗体的方法
2.2.3 窗体的事件	2.3 VB基本控件	2.3.1 标签控件的方法与事件	2.3.2 按钮控件的方法与事件	2.3.3 文本框控件的方法与事件
2.4 MsgBox和InputBox的使用	2.4.1 MsgBox的使用	2.4.2 InputBox的使用	2.4.3 实例分析	2.5 本章小结
2.6 习题	第3章 VB的基本语法	3.1 VB的编码规则	3.1.1 VB的语言元素	3.1.2 VB的命名规则
3.1.3 VB的编程风格	3.2 VB的语言基础	3.2.1 基本数据类型	3.2.2 变量与常量	3.2.3 运算符
3.3 本章小结	3.4 习题	第4章 VB的控制结构	4.1 顺序结构	4.2 选择结构
4.2.1 If条件语句	4.2.2 Select Case语句	4.2.3 条件函数	4.3 循环结构	4.3.1 For循环语句
4.3.2 DoLoop循环语句	4.3.3 循环的嵌套	4.4 其他辅助控制语句	4.4.1 GoTo语句	4.4.2 Exit语句
4.4.3 End语句	4.4.4 With语句	4.5 本章小结	4.6 习题	VII
第5章 VB中的数组	5.1 数组	5.1.1 数组的概念	5.1.2 静态数组及其声明	5.1.3 动态数组及其声明
5.2 控件数组	5.2.1 控件数组的概念	5.2.2 控件数组的建立	5.3 枚举及自定义数据类型	5.3.1 枚举类型
5.3.2 自定义数据类型	5.4 随机函数	5.4.1 随机函数的概念	5.4.2 实例分析	5.5 本章小结
5.6 习题	第6章 常见的标准控件	6.1 图片框和图像框	6.1.1 图片框	6.1.2 图像框
6.2 框架、复选框和单选框	6.2.1 框架	6.2.2 复选框	6.2.3 单选框	6.3 列表框和组合框
6.3.1 列表框	6.3.2 组合框	6.4 Timer控件	6.4.1 Timer控件的介绍	6.4.2 实例分析
6.5 本章小结	6.6 习题	第7章 过程与函数	7.1 过程与函数概述	7.1.1 过程与函数的定义与调用
7.1.2 过程与函数的作用范围	7.1.3 退出过程与函数	7.2 参数传递机制	7.2.1 过程与函数的参数	7.2.2 引用传递参数
7.2.3 按值传递参数	7.3 内部函数	7.3.1 算术函数	7.3.2 日期函数	7.3.3 字符串函数
7.4 Sub Main过程	7.5 本章小结	7.6 习题	第8章 菜单与对话框	8.1 菜单
8.1.1 下拉菜单的设计与实现	8.1.2 弹出菜单的设计与实现	8.1.3 动态菜单与菜单控件数组	8.2 对话框	8.2.1 通用对话框
8.2.2 自定义对话框	8.3 本章小结	8.4 习题	第9章 工具栏、状态栏与多文档窗体	9.1 工具栏及其设计
9.2 状态栏及其设计	9.3 多文档窗体	9.3.1 单文档窗体与多文档窗体	9.3.2 多文档窗体设计	9.3.3 MDI子窗体的显示
9.4 本章小结	9.5 习题	第10章 数据文件	10.1 文件操作	10.1.1 文件类型与结构
10.1.2 顺序文件	10.1.3 随机文件	10.1.4 二进制文件	10.2 文件处理函数	10.2.1 文件处理函数的介绍
10.2.2 目录与驱动器处理函数的介绍	10.3 常用文件系统控件	10.4 本章小结	10.5 习题	第11章 程序调试与错误处理
11.1 程序错误类型	11.1.1 语法错误	11.1.2 运行错误	11.1.3 逻辑错误	11.2 程序调试方法
11.2.1 应用程序的模式	11.2.2 VB的调试工具	11.3 错误捕获及处理方法	11.3.1 Err对象	11.3.2 错误处理的类型
11.4 本章小结	11.5 习题	第12章 VB中数据库访问	12.1 数据库访问机制概述	12.1.1 数据库概述
12.1.2 数据引擎	12.1.3 数据对象	12.2 数据控件	12.2.1 MSFlexGrid控件	12.2.2 Data控件
12.2.3 ADO控件	12.2.4 数据绑定控件	12.2.5 实例分析	12.3 报表设计	12.3.1 常用撤表设计工具
12.3.2 Data Reports报表设计器的使用	12.3.3 利用Excel生成搬表	12.4 本章小结	12.5 习题	参考文献

<<Visual Basic6.0程序设计实>>

章节摘录

软件复杂性的出现原因包括软件内部和外部的因素。

内部的复杂性来自于系统构造本身与产品运行本身的复杂性；外部的复杂性在于用户，用户自身对其所使用的系统如何工作只有一个模糊的概念，且难以表达他们的需求。

不论是用户还是开发者都不能完全地理解系统的复杂性，开发者仅仅开始较清楚地理解系统时，他们就埋头于项目和设计，用户仅仅在使用已建成的系统之后才开始理解并明确地说明他们的需求。

这样，用户和开发者常常在软件开发的过程中变动需求，从而增加了软件的复杂性。

软件的复杂性是不可能被摆脱的，但是，我们有办法去简化这种复杂性。

简化复杂性的一种方式就是把系统按其进行组成部件分解，并以某种层次结构来组织安排它们。

以PC为例，它是一种复杂系统，如果我们把它分解为不同的部件，如CPU、存储器、键盘、显示器等，CPU本身又可分被解为不同的组成部件，如ALU、数学协同处理器和时钟芯片等，所有这些部件都有不同的功能和作用，我们把分解后的组成部件进行逐个考察，然后确定这些部件之间的交互，这样就可以得到一个较清晰的画面。

换言之，要试图理解整个PC的作用，较容易的办法是确定PC由哪些部件对象组成，定义它们的功能，然后确定这些部件对象如何彼此交互。

同理，软件也可以这样开发：先把应用分解为它的组成部件对象，它们彼此交互，用这些部件构造出软件，于是有必要来探讨一下构造软件的面向对象程序设计方法。

.....

<<Visual Basic6.0程序设计实>>

编辑推荐

《Visual Basic 6.0程序设计实用教程》可作为二、三类本科和高职高专计算机与信息技术专业的教材，也可作为计算机技术的培训教材，还可供从事程序设计开发的相关人员自学使用。

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>