

<<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：9787115133458

10位ISBN编号：711513345X

出版时间：2005-5

出版时间：人民邮电

作者：邱寄帆

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

本教程是一本以微软Visual Basic 6.0为背景，以章为基本单元，以两个综合性应用案例贯穿全书的特色鲜明的计算机语言实用教程。

主要内容包括Visual Basic开发环境、语言基础、用户界面的创建及可视化编程技术、面向对象思想、常用控件、程序设计、文件操作、数据库应用等。

针对高职教育培养技能型、应用型人才的目标，每一章后都精心设计安排了一个实训项目，并提出了具体的目的、内容和操作步骤，以培养学生理论联系实际的能力。

本教材内容丰富实用，问题讲解语言通俗易懂、概念清晰。

本书可作为高职高专院校及计算机培训学校相关专业课程的教材，也可供Visual Basic爱好者自学和参考。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计概述 1.1 计算机、程序与程序设计 1.1.1 计算机与程序 1.1.2 程序设计语言 1.2 认识Visual Basic 1.2.1 从Basic到Visual Basic 1.2.2 Visual Basic 6.0的特点 1.3 第一个应用程序 1.3.1 进入Visual Basic 6.0 1.3.2 创建第一个应用程序 1.3.3 获得帮助 1.4 Visual Studio集成开发环境 1.4.1 工具栏与工具箱 1.4.2 集成开发环境中的常用工具 习题 实训1 认识Visual Basic 第2章 Windows应用程序基础 2.1 Windows应用程序运行机制 2.1.1 可视化编程的概念 2.1.2 窗体的外观与内涵 2.2 对象的属性 2.2.1 属性窗口与属性的编辑 2.2.2 窗体的常用属性 2.3 对象的事件和方法 2.3.1 事件与事件处理程序 2.3.2 对象的方法 2.3.3 在事件处理程序中修改属性 2.4 创建Windows应用程序 2.4.1 创建Visual Basic应用程序的步骤 2.4.2 工程的分类与特点 2.4.3 工程资源管理器 习题 实训2 创建Windows应用程序 第3章 语言基础和开发环境 3.1 数据类型 3.1.1 基本数据类型 3.1.2 自定义类型 3.2 常量与变量 3.2.1 常量 3.2.2 变量 3.2.3 命名规则 3.3 运算符与表达式 3.3.1 算术运算符 3.3.2 关系运算符 3.3.3 逻辑运算符 3.3.4 算术表达式 3.3.5 关系表达式 3.3.6 逻辑表达式 3.3.7 字符串连接运算符 3.3.8 日期时间运算符 3.3.9 运算符的优先级 3.4 常用内部函数 3.4.1 类型转换函数 3.4.2 数学运算函数 3.4.3 字符串函数 3.4.4 日期时间函数 习题 实训3 在Windows应用程序中使用不同数据类型 第4章 Windows程序的常用控件 4.1 窗体的设计 4.1.1 添加窗体 4.1.2 窗体的属性 4.1.3 窗体的事件 4.1.4 窗体的方法 4.2 用户输入/输出设计 4.2.1 InputBox函数 4.2.2 MsgBox函数 4.2.3 信息交互与处理 4.3 标签、文本框与按钮 4.3.1 标签 4.3.2 文本框 4.3.3 按钮 4.4 图片框与定时器 4.4.1 图片框 4.4.2 定时器 习题 实训4 Windows程序常用控件的使用 第5章 流程控制 第6章 数组与结构 第7章 过程 第8章 事件驱动程序设计 第9章 错误控制与处理 第10章 面向对象程序设计 第11章 用户界面设计 第12章 文件操作 第13章 数据库应用 第14章 我的记事本 第15章 我的电子日记本 参考文献

<<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>