第一图书网, tushu007.com

<<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：9787115193605

10位ISBN编号：7115193606

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：赵奇，窦若菲，王燕 著

页数：265

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

前言

Visual Basic继承了Basic语言简单、易学的特点，采用面向对象、可视化、事件驱动等先进的软件开发方法，是目前使用广泛的程序设计语言。

目前国内很多高校均开设了Visual Basic程序设计课程，国内也出版了很多关于Visual Basic的教材。但目前的教材多数都把Visual Basic集成环境和界面设计作为重点，忽视了程序设计课程中关于算法设计、编程能力的培养。

本书力求解决读者在学习Visual Basic后，只能设计界面、阅读程序，却不会编程解决实际问题的情况。

本书在强调培养读者算法设计、程序编写和调试能力的同时，也注重培养Visual Basic界而设计、文件、图形、数据库编程等方面的实际应用能力。

全书内容由浅入深、循序渐进，可读性强，是适合大学生阅读的程序设计课程教材，也是使用Visual Basic进行编程开发的参考书。

本书共分为14章。

其中，第1-第3章介绍程序设计的基础知识和Visual Basic的基础知识；第4-第7章介绍关于顺序、选择、循环、数组的程序设计，采用先讨论算法设计、后介绍编程语言的方法，力求培养读者的算法设计和编程能力；第8章介绍使用函数和过程进行模块化程序设计的方法；第9-第10章介绍常用控件和界面设计方法；第11-第13章介绍数据文件、图形程序设计以及数据库编程方法；第14章介绍高级编程技术和编程实例，旨在提高读者的实际编程能力。

每章后附有针对性强的习题，帮助读者复习和巩固所学内容。

教师选用本书作为教材，可以根据授课学时情况取舍章节。

建议以第1-第10章为教学重点，突出培养学生算法设计、编写程序的能力，后续章节可在选修课或课程设计中介绍，也可以建议学生自学。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

《Visual Basic程序设计教程》在讲解程序设计的过程中，采用先介绍算法设计，后介绍编程语言的顺序，力求解决读者在学习Visual Basic后，只能设计界面、阅读程序，却不会编程解决实际问题的情况。

Visual Basic继承了Basic语言简单、易学的特点，采用面向对象、可视化、事件驱动等先进的软件开发方法，是目前广泛使用的程序设计语言。

《Visual Basic程序设计教程》在强调培养读者算法设计、程序编写和调试能力的同时，也注重培养Visual Basic界面设计、文件、图形、数据库和高级编程技术等方面的实际应用能力。

全书内容由浅入深、循序渐进，语言简洁、可读性强。

《Visual Basic程序设计教程》可以作为高等学校相关专业程序设计课程的教材，也可以作为自学Visual Basic和编程开发时的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

第1章 程序设计基础 11.1 程序设计语言 11.2 算法的概念 21.3 算法的特性 31.4 算法的表示方法 41.5 结构化程序设计方法 7习题 8第2章 Visual Basic简介 92.1 概述 92.2 Visual Basic的安装与启动 102.3 Visual Basic的集成开发环境 122.4 Visual Basic的帮助系统 162.5 类和对象 172.5.1 类和对象的概念 182.5.2 Visual Basic中的类和对象 182.6 Visual Basic的工程管理 192.7 Visual Basic应用程序的设计步骤 212.8 窗体和常用控件 222.8.1 控件的公共属性 222.8.2 窗体（Form） 252.8.3 标签（Label） 282.8.4 文本框（TextBox） 292.8.5 命令按钮（CommandButton） 302.9 Visual Basic简单应用程序举例 312.10 程序调试 33习题 35第3章 Visual Basic编程基础 373.1 数据类型 373.2 字符集 393.3 常量 393.4 变量 413.4.1 变量的命名规则 413.4.2 变量的声明 423.5 变量的赋值 433.6 运算符与表达式 443.7 常用内部函数 473.7.1 数学函数 473.7.2 转换函数 483.7.3 字符串函数 493.7.4 日期函数 503.7.5 Shell函数 513.8 枚举类型 523.9 用户自定义类型 53习题 55第4章 顺序结构程序设计 564.1 数据输入和输出 564.1.1 Print语句 564.1.2 MsgBox过程和函数 584.1.3 InputBox函数 604.1.4 其他输入/输出方法 604.2 Visual Basic语句 614.3 顺序结构程序设计 624.4 Visual Basic程序错误处理 644.4.1 On Error语句 654.4.2 Err对象 654.4.3 Resume语句 66习题 66第5章 选择结构程序设计 685.1 选择结构算法设计 685.2 关系运算与逻辑运算 725.3 If Then End If结构 745.4 Select Case语句 775.5 选择结构的嵌套 805.6 条件函数 815.7 单行If语句 81习题 82第6章 循环结构程序设计 846.1 循环结构概述 846.2 循环结构算法设计 856.2.1 当型循环和直到型循环 856.2.2 循环算法的设计 876.2.3 循环的嵌套 896.3 循环结构编程 906.3.1 While Wend循环 906.3.2 Do Loop循环 926.3.3 For Next循环 946.4 循环结构程序举例 96习题 104第7章 数组 1067.1 数组 1067.1.1 数组的引出 1067.1.2 多维数组 1067.2 一维数组算法设计 1077.3 一维数组程序设计 1107.3.1 一维数组的定义 1107.3.2 数组元素引用 1107.3.3 一维数组程序设计 1117.4 二维数组算法设计 1147.5 二维数组程序设计 1167.5.1 二维数组的定义 1167.5.2 数组元素引用 1177.5.3 二维数组程序设计 1177.6 For Each Next语句处理数组 1207.7 动态数组 1217.8 使用Erase语句删除数组 1227.9 数组的赋值函数Array（） 1237.10 控件数组 1237.11 用户定义类型的数组 124习题 125第8章 过程 1278.1 函数（Function） 1278.2 Sub过程 1308.3 参数传递方式 1318.3.1 参数的地址传递（引用） 1328.3.2 参数的值传递 1338.3.3 可选参数 1348.3.4 使用不定数量的参数 1348.4 数组参数 1358.5 过程的嵌套调用与递归调用 1368.5.1 过程的嵌套调用 1368.5.2 过程的递归调用 1378.6 Visual Basic工程的结构 1398.7 过程和变量的作用域 1418.7.1 过程的作用域 1418.7.2 变量的作用域 1418.7.3 变量的生存期 1438.8 事件过程 1438.8.1 鼠标事件过程 1448.8.2 键盘事件过程 1448.9 对象作为过程的参数 145习题 146第9章 常用控件 1479.1 控件概述 1479.2 常用标准控件 1489.2.1 单选按钮 1489.2.2 复选框 1489.2.3 框架 1499.2.4 列表框 1509.2.5 组合框 1529.2.6 滚动条 1539.2.7 计时器 1549.2.8 图形框 1559.3 ActiveX控件 1559.3.1 滑动器 1569.3.2 进度条 1569.3.3 UpDown控件 1579.3.4 SSTab控件 1589.3.5 Animation控件 1599.3.6 图片列表 160习题 161第10章 界面设计 16310.1 对话框使用 16310.1.1 通用对话框 16310.1.2 自定义对话框 16710.2 菜单设计 16810.2.1 菜单编辑器 16810.2.2 弹出式菜单 17010.3 多重窗体与多文档界面 17110.3.1 多重窗体的操作 17110.3.2 多文档界面 17410.4 工具栏与状态栏 17610.4.1 手工制作工具栏 17610.4.2 使用Toolbar控件和ImageList控件制作工具栏 17610.4.3 状态栏 17810.5 Windows API 180习题 182第11章 文件 18311.1 文件概述 18311.2 顺序文件 18311.2.1 顺序文件的打开和关闭 18411.2.2 顺序文件的写操作 18411.2.3 顺序文件的读操作 18511.3 随机文件 18711.3.1 随机文件的打开和关闭 18711.3.2 随机文件的读写 18711.4 二进制文件 18911.5 常用的文件操作语句和函数 19011.5.1 与文件、文件夹有关的函数和语句 19011.5.2 对文件和文件夹的操作 19111.6 文件控件 19211.6.1 驱动器列表框 19211.6.2 目录列表框 19311.6.3 文件列表框 193习题 195第12章 图形程序设计 19612.1 图形操作控件 19612.2 图形程序设计基础 19812.2.1 坐标系统 19812.2.2 颜色 20012.3 绘图方法 201习题 207第13章 数据库编程 20813.1 数据库基础知识 20813.2 数据库设计 20813.3 SQL简介 21013.3.1 SQL的组成 21013.3.2 SQL数据定义语言 21013.3.3 SQL数据处理语言 21113.4 数据控件 21213.4.1 Data控件的常用属性 21313.4.2 数据绑定控件 21413.4.3 Data控件的事件与方法 21413.4.4 记录集对象 21513.5 ADO数据控件和DataGrid控件 21913.6 ADODB程序设计 220习题 225第14章 Visual Basic高级编程与实例 22614.1 控件拖放与OLE拖放 22614.1.1 控件拖放 22614.1.2 OLE拖放 22814.2 OLE控件编程 22914.2.1 嵌入对象 22914.2.2 链接对象 23114.2.3 编程创建OLE链接对象 23114.3 Visual Basic类的编写和使用 23214.4 自定义ActiveX控件和使用 23614.5 MCI控件编程 23914.5.1 MCI控件 24014.5.2 常见的多媒体设

第一图书网, tushu007.com

备 24014.5.3 MCI控件的主要属性和事件 24014.6 Visual Basic网络编程 24414.7 应用程序的发布 24714.8 Visual Basic应用程序实例 251习题 264参考文献 265

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

2.5.1 类和对象的概念　　1.对象　　在现实生活中，对象是实体的逻辑模型，一个实体就是一个对象，如一辆汽车、一个气球、一部电脑等。

2.类　　类实际上是将多个对象共有的特征抽取出来，形成这些对象的抽象模型。类是对对象的抽象，而对象是类的实例。

例如汽车，并不是指某一辆汽车，而是指具有汽车特性的所有汽车的总称，相当于汽车类。而每一辆具体的汽车，则是汽车类的一个实例。

我们可以这样简单记忆：“ 类是抽象的，而对象是具体的 ”。

类包含了描述类的相关信息，就是属性、事件和方法。而每一个对象都有其特有属性、事件和方法，因此可以和其他对象相区别。

3.属性　　属性是对象的性质，即用来描述和反映对象特征的参数，不同的对象有不同属性，不同对象的同一个属性可以有不同值。

例如都是汽车，但有些汽车是蓝色的，有些汽车是红色的，针对汽车颜色这一属性，两辆汽车就具有不同的属性值。

4.方法　　方法是对象自身可以进行的动作或行为，是对象自身包含的功能。

例如汽车可以打开车灯，用户只需知道如何打开车灯，而无需了解车灯到底怎样工作。也就是用户无需关心实现的细节，只需使用对象的方法即可。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

讲解采用先算法设计、后编程语言的顺序；强调培养算法设计、程序编写和应用调试；使学生真正具备编程解决实际问题的能力。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计教程>>

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