

### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计上机指导与测试>>

13位ISBN编号：9787115193896

10位ISBN编号：7115193894

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：李勇帆 编

页数：196

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

教育部高教司颁发的“加强非计算机专业计算机基础教学工作的几点意见”（白皮书，即155号文件）指出，“计算机程序设计”是计算机基础教学的基础和重点。

通过该课程的学习，应使学生了解计算机程序设计语言的基本知识，掌握计算机程序设计的基本方法和常用算法，掌握计算机程序调试的基本技能，具有使用计算机解决实际问题的初步能力，也为学习后继课程打下良好的基础。

教育理论和教学实践也已表明：计算机程序设计是一门具有知识性、技能性与应用性相结合为特征的课程。

它立足于实践，凡事都需要经过动手与体验，在学习知识中动手，在实践过程中学习知识。

“Visual Basic程序设计”是实践性很强的课程，学生对程序设计知识的掌握与动手能力的培养在很大程度上依赖上机的实践。

为了加强“Visual Basic程序设计”的实践教学环节，以进一步培养学生的实际程序设计能力、实际解决问题的能力以及知识综合运用能力，我们在《Visual Basic程序设计案例教程》主教材的基础上，编写了这本《Visual Basic程序设计上机指导与测试》辅导教材。

本书由上下两篇组成。

上篇为编程实践与上机指导，精心设计了“Visual Basic集成环境及简单应用程序设计”、“常用控件程序设计”、“选择结构程序设计”、“循环结构程序设计”、“数组应用程序设计”、“过程应用程序设计”、“菜单与对话框程序设计”、“多重窗体程序设计”、“键盘与鼠标事件过程程序设计”、“文件操作和输出打印程序设计”及“Visual Basic应用程序开发”等11个编程实践。

下篇为知识理解与测试，内容按主教材的章节顺序编排，每章包括典型考题分析与解答、自我测试两部分内容，符合全国计算机等级考试对程序设计知识测试的要求，并附有自我测试参考答案。

本书由李勇帆任主编，肖湘愚、赵晋琴和廖瑞华任副主编。

全书由李勇帆统稿并定稿。

另外，还有王杰文、杨建良、田祖伟、王伟滩、肖杰、肖升、胡英、胡恩博、彭剑、刘琳、伍智平、李卫民、李里程、李科峰、朱珏钰、李俊英、张卓林、李静、陈茜、许亮、郑民才、李卫东、曾玢石、姜敏、赵玉晖、席光伟等对本书大纲的修改、文字录入、校对、资料的收集、插图的绘制、程序实例的运行、调试、习题的演算等做了大量的工作，在此一并表示谢意。

本书除可作为高校“Visual Basic程序设计”课程的“上机指导”用书外，也可供各类程序开发人员进行自学及自我评测使用。

由于时间仓促，编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

## 内容概要

本书是《Visual Basic程序设计案例教程》的配套教材。

全书由上下两篇组成，上篇为编程实践与上机指导，精心地设计了11个Visual Basic应用程序编程实践；下篇为知识理解与测试，内容按《Visual Basic程序设计案例教程》一书的章节顺序编排，每章包括典型考题分析与解答、自我测试两部分内容，并附有自我测试参考答案。

本书可作为高等学校“Visual Basic程序设计”课程的“上机指导”用书，也可供各类程序开发人员进行自学及自我评测使用。

## 作者简介

李勇帆，1959年12月生，湖南邵阳人，北京师范大学信息科学学院研究生毕业，留欧学者，享受国务院特殊津贴专家、计算机学科带头人、教授、首届湖南省普通高等学校教学名师，中国计算机维护与管理专业技术委员会委员、中国电子学会计算机应用工程专业委员会委员、美国洛杉矶“

书籍目录

上篇 编程实践与上机指导 第1章 Visual Basic集成环境及简单应用程序设计 第2章 常用控件  
 程序设计 第3章 选择结构程序设计 第4章 循环结构程序设计 第5章 数组应用程序设计  
 第6章 过程应用程序设计 第7章 菜单与对话框程序设计 第8章 多重窗体程序设计  
 第9章 键盘与鼠标事件过程程序设计 第10章 文件操作和输出打印程序设计 第11章 Visual  
 Basic应用程序开发 下篇 知识理解与测试 第1章 Visual Basic程序开发环境 1.1 典型考题分  
 析与解答 1.2 自我测试 第2章 对象及其操作 2.1 典型考题分析与解答 2.2 自  
 我测试 第3章 数据类型及运算符与表达式 3.1 典型考题分析与解答 3.2 自我测试  
 第4章 数据输入/输出 4.1 典型考题分析与解答 4.2 自我测试 第5章 常用标  
 准控件 5.1 典型考题分析与解答 5.2 自我测试 第6章 程序控制结构 6.1 典  
 型考题分析与解答 6.2 自我测试 第7章 数组 7.1 典型考题分析与解答 7.2  
 自我测试 第8章 过程 8.1 典型考题分析与解答 8.2 自我测试 第9章 菜单和对  
 话框 9.1 典型考题分析与解答 9.2 自我测试 第10章 多重窗体与环境应用  
 10.1 典型考题分析与解答 10.2 自我测试 第11章 键盘与鼠标事件过程 11.1 典  
 型考题分析与解答 11.2 自我测试 第12章 数据文件 12.1 典型考题分析与解答  
 12.2 自我测试 第13章 多文档界面、工具栏与图形设计 13.1 典型考题分析与解答  
 13.2 自我测试 第14章 Visual Basic数据库编程 14.1 典型考题分析与解答 14.2  
 自我测试 附录 自我测试参考答案 参考文献

## 章节摘录

2.1 典型考题分析与解答 1.[属性]窗口主要是针对窗体和控件设置的。

在Visual Basic中,窗体和控件被称为\_\_\_\_\_。

每个对象都可以用一组属性来刻画其特征,而[属性]窗口就是用来设置窗体或窗体中控件属性的。

【分析】本题主要是考核学习者对对象与属性这两个基本概念的理解与掌握。

(1) 对象:从广义上来说,对象是客观事物的一个实体。

在可视化编程语言中,对象分为两类,一类称为预定义对象,预定义对象由系统提供,可以直接使用或对其进行操作,如工具箱中的控件、窗体和菜单等,另一类称为自定义对象,由用户自行定义。

(2) 属性:属性是一个对象的特性,不同的对象有不同的属性。

对象常见的属性有标题(Caption)、名称(Name)、颜色(color)、字体(Font)、是否可见(Visible)等。

通过修改对象的属性,可以改变对象的外观和功能。

属性可以在设计阶段通过属性窗口进行设置,也可以在运行阶段通过代码进行设置。

其中在代码中设置的语法格式为: 对象名.属性名=属性值 例如:在窗体上加入一个文本框(1 %xtBox)。

名称为“ ' text1 ”,文本框内容是“ GoodMoming' ”。

则用下列语句进行设置: Text1.text= " Good MORning " 【解答】对象。

.....

#### 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>