

<<VB语言程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<VB语言程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115246721

10位ISBN编号：7115246726

出版时间：2010-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨忠宝,康顺哲 主编

字数：482000

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>

<<VB语言程序设计教程>>

内容概要

本书主要介绍了Visual Basic的基础知识、Visual Basic语言的常用对象、控件的概念及开发简单Visual Basic程序的步骤以及3种基本控制结构、数组和过程等知识。

另外，本书配有《VB语言程序设计实验指导与习题解答》，为学生提供配套的辅导教材。

<<VB语言程序设计教程>>

书籍目录

第1章 Visual Basic概述	11.1 Visual Basic的发展历程及特点	11.1.1 Visual Basic的发展历程	11.1.2 Visual Basic语言的主要特点	21.2 Visual Basic 6.0的安装与启动	31.2.1 Visual Basic 6.0的安装	31.2.2 Visual Basic 6.0的启动与退出	41.3 Visual Basic 6.0的集成开发环境	61.3.1 主窗口	61.3.2 窗体设计器窗口	71.3.3 工程资源管理器窗口	81.3.4 属性窗口	81.3.5 工具箱窗口	91.3.6 代码窗口	101.3.7 立即窗口	101.3.8 调色板窗口	111.3.9 窗体布局窗口	111.3.10 对象浏览器窗口	11习题																
第2章 Visual Basic简单程序设计	132.1 面向对象程序设计基本概念	132.1.1 对象	132.1.2 对象的三要素	132.2 窗体	152.2.1 窗体结构	152.2.2 窗体的属性、方法和事件	152.3 基本控件	182.3.1 标签	202.3.2 文本框	212.3.3 命令按钮	232.4 Visual Basic应用程序设计步骤	24习题																						
第3章 Visual Basic程序设计基础	333.1 命名规则和语法规则	333.1.1 命名规则	333.1.2 语句与语法规则	333.2 数据类型	343.2.1 基本数据类型	343.2.2 自定义数据类型	373.3 常量与变量	373.3.1 常量	373.3.2 变量	383.3.3 变量的作用域	393.3.4 默认声明	413.4 运算符?表达式	423.4.1 算术运算符	423.4.2 关系运算符	433.4.3 逻辑运算符	443.4.4 字符串运算符	453.4.5 表达式	453.5 常用函数	463.5.1 数学函数	463.5.2 转换函数	473.5.3 字符串函数	473.5.4 日期和时间函数	483.5.5 格式输出函数	48习题										
第4章 Visual Basic程序控制结构	514.1 顺序结构程序设计	514.1.1 算法	514.1.2 顺序结构中的常用语句	524.1.3 顺序结构中的数据输出	534.1.4 InputBox函数	564.1.5 MsgBox函数?564.2 选择结构程序设计	594.2.1 if语句和iif函数	594.2.2 Select Case语句	634.3 循环结构程序设计	664.3.1 Do loop语句	664.3.2 While Wend语句	674.3.3 For...Next语句	674.3.4 循环嵌套语句	694.3.5 其他控制语句	71习题																			
第5章 数组与过程	805.1 数组	805.1.1 一维数组	805.1.2 二维数组及多维数组	835.1.3 动态数组	855.1.4 For Each...Next语句	885.1.5 控件数组	895.2 过程	915.2.1 过程的概念	915.2.2 子程序过程Sub	915.2.3 函数过程Function	935.2.4 过程之间参数的传递	955.2.5 过程嵌套及递归	985.2.6 变量、过程的作用域	100习题																				
第6章 Visual Basic常用控件	1066.1 单选控件与复选控件	1066.1.1 单选控件(OptionButton)	1076.1.2 复选控件(CheckBox)	1076.2 列表框和组合框	1096.2.1 列表框控件(ListBox)	1096.2.2 组合框控件(ComboBox)	1136.3 图形框与图像框控件	1156.3.1 图形框控件(PictureBox)	1156.3.2 图像框控件(Image)	1156.4 滚动条与计时器	1166.4.1 滚动条(HscrollBar与VscrollBar)	1166.4.2 时间(Timer)控件	1186.5 文件操作控件	1196.5.1 磁盘列表框(DriveListBox)控件	1196.5.2 DirListBox(文件夹列表框)控件	1206.5.3 文件列表框(FileListBox)控件	1206.5.4 3个控件的连接	1206.6 直线与形状控件	1216.7 控件布局	123习题														
第7章 Visual Basic高级控件	1287.1 高级控件简介	1287.2 通用对话框(CommonDialog)控件	1297.2.1 ShowOpen方法	1297.2.2 ShowSave方法	1307.2.3 ShowColor方法	1317.2.4 ShowFont方法	1317.2.5 ShowPrint方法	1337.2.6 ShowHelp方法	1347.3 图像列表(ImageList)控件	1357.4 工具栏控件	1387.4.1 ToolBar控件概述	1387.4.2 ToolBar控件的属性	1387.4.3 用ToolBar与ImageList设计工具栏	1397.5 状态栏(StatusBar)控件	1427.5.1 StatusBar控件概述	1427.5.2 StatusBar控件的属性	1427.5.3 StatusBar控件中添加窗格	1437.6 进度条(ProgressBar)控件	1457.6.1 进程条控件的概?	1457.6.2 进程条控件ProgressBar的属性	1457.7 树视图(TreeView)控件	1477.7.1 TreeView控件概述	1477.7.2 TreeView控件的属性	1477.7.3 TreeView控件的方法	1487.8 列表视图(ListView)控件	1517.8.1 常用属性	1517.8.2 常用方法	1527.9 选项卡(TabStrip)控件	1537.10 图像组合(ImageCombo)控件	1557.11 滑块(Slider)控件	1567.12 绘图	1587.12.1 绘图基础	1587.12.2 绘图方法	159习题
第8章 菜单及MDI窗体设计	1638.1 下拉?菜单设计	1638.1.1 下拉式菜单的组成	1638.1.2 菜单编辑器的启动	1648.1.3 菜单编辑器的使用方法	1648.2 弹出式菜单设计	1678.3 MDI多窗体程序设计	1718.3.1 创建MDI主窗体	1728.3.2 建立MDI子窗体	1728.3.3 MDI窗口菜单设计	172习题	173第9章 文件操作	1749.1 文件的基本概念	1749.2 顺序文件的存取	1759.2.1 顺序文件的打开与关闭	1759.2.2 写(存)顺序文件	1769.2.3 读(取)顺序文件	1789.3 随机文件的存取	1799.3.1 随机文件的打开与关闭	1799.3.2 读(取)随机文件	1799.3.3 写(存)随机文件	1809.4 二进制文件的存取	1829.4.1 随机												

<<VB语言程序设计教程>>

文件的打开与关闭 1829.4.2 读(取)/写(存)二进制文件 1829.5 文件中常用的操作语句和函数
1839.5.1 常用的文件操作语句 1839.5.2 常用的文件操作函数 184习题 185第10章 数据库应用程序设计 18710.1 数据库的基本知识 18710.1.1 数据库的相关概念 18710.1.2 数据库的查询
18810.2 数据库的创建和管理 18910.3 通过Data控件访问数据库 19410.3.1 Data控件常用属性、方法、事件 19510.3.2 Recordset对象 19610.3.3 数据绑定控件 19810.3.4 数据库应用程序的设计步骤 19910.3.5 Data控件用法示例 19910.4 通过ADODC控件访问数据库 20610.4.1 ADODC控件简介 20610.4.2 数据绑定控件 20810.4.3 ADODC控件用法示例 20810.5 通过ADO对象访问数据库 21910.5.1 ADO对象简介 21910.5.2 Connection对象 22010.5.3 Recordset对象 22210.5.4 ADO对象用法示例 22610.6 数据库中图片的存取 23310.6.1 直接存取图片 23310.6.2 存取图片地址 239习题 242第11章 多媒体应用程序设计 24411.1 多媒体控件 Multimedia MCI 24411.1.1 常用命令、属性和事件 24511.1.2 制作多媒体播放器 24711.2 动画控件 Animation 25011.2.1 常用属性、事件和方法 25011.2.2 播放AVI动画 25111.3 调用多媒体API函数开发多媒体应用程序 25211.3.1 API函数简介 25211.3.2 API函数制作多媒体应用程序举例 253第12章 网络应用程序设计 25512.1 网络基础 25512.1.1 IP地址 25512.1.2 域名 25512.1.3 端口 25512.1.4 协议 25612.2 Winsock控件 25612.2.1 Winsock控件的常用属性 25712.2.2 Winsock控件的常用方法 25812.2.3 Winsock控件的常用事件 25912.2.4 Winsock编程模型 25912.2.5 Winsock控件用法示例——简易聊天程序 26012.3 WebBrowser控件 27012.4 Internet Transfer控件 273第13章 程序调试与错误处理 27813.1 错误类型 27813.2 代码调试 27913.2.1 Visual Basic3种模式 27913.2.2 调试?具 28013.2.3 调试窗口 28113.2.4 调试方法 28213.3 错误处理 283附录 常用字符与ASCII代码对照表 285参考文献 286

<<VB语言程序设计教程>>

章节摘录

版权页：插图：2.面向对象的程序设计VB是面向对象的程序设计语言，它把程序和数据封装起来作为一个对象，并为每个对象赋予应有的属性，使对象成为实在的东西。

在设计对象时，不必编写建立和描述每个对象的程序代码，而是用工具在界面上画出来，VB便会自动生成对象的程序代码并封装起来。

如VB中的窗体和控件，就是它的对象。

这些对象是由系统设计好并提供给用户使用的；对象的建立、移动、增删、缩放操作也是由系统规定好的，这比一般的面向对象程序设计中的操作要简单得多。

3.事件驱动的编程机制VB是采用事件驱动编写机制的语言。

传统编程是面向过程的，采取的方式是按程序事先设计好的流程运行，这种编程方式的缺点是编程人员总是要关心什么时候发生什么事情。

而在事件驱动编程中，应用程序在响应不同的事件时，驱动不同的事件代码，并不是按预定的顺序来执行的。

一个对象可能会产生多个事件（如单击、双击、获得焦点等），每个事件都可以通过一段代码来响应；为了让窗体或控件响应某个事件，必须把代码放入到这个事件的事件过程之中。

4.结构化的程序设计语言VB是在Basic和Quick Basic语言的基础上发展起来的，具有高级语言的语句结构，用过程作为程序的组织单位，是理想的结构化语言。

<<VB语言程序设计教程>>

编辑推荐

《VB语言程序设计教程》：21世纪高等学校规划教材

<<VB语言程序设计教程>>

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>