

## <<Visual Basic程序设计案例驱>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计案例驱动型教程>>

13位ISBN编号：9787118056785

10位ISBN编号：7118056782

出版时间：2008-7

出版时间：国防工业出版社

作者：田启明,张焰林,等

页数：238

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程序设计案例驱>>

### 内容概要

本书采用案例驱动的组织形式,通过16个具有一定应用意义的经典案例由浅入深、循序渐进地介绍了Visual Basic编程基础知识及数据库编程知识,本书每个案例都贯穿“分析案例”——“提炼知识点”——“独立实现其他类似项目”的主线,符合从具体到抽象的认知规律。

本书最终还将一个真实完整的管理信息系统全面分解为一个个常用功能模块,通过对模块开发、模块整合、功能调试的介绍,全面模仿一个中小规模系统的开发全过程,从而实现理论学习与实际应用的“零距离”。

本书提供电子教案和源代码,请发邮件至xysong@ndip.cn索取。

本书可作为高职院校和高等院校的计算机应用技术专业、信息管理专业、软件专业和其他相关专业学习Visual Basic编程知识的教材,也可作为各类Visual Basic编程培训班及广大编程爱好者的学习参考书。

# <<Visual Basic程序设计案例驱>>

## 书籍目录

第一篇 Visual Basic入门知识 【案例1】欢迎学习Visual Basic 一、案例效果 二、涵盖知识点  
 1.Visual Basic开发界面 2.Visual Basic的特点 3.对象、类、属性、方法和事件 4.Visual Basic程序的  
 开发步骤 5.Visual Basic工程的组成 三、操作步骤 四、案例小结 五、实训练习第二篇  
 Visual Basic编程基础知识 【案例2】成绩计算 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.控件的布  
 局 2.变量的使用 3.Val函数的使用 4.焦点的控制 5.使用文本框输入输出信息 6.  
 使用标签输出信息 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习 【案  
 例3】体育达标测试 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.变量的作用域 2.常量的使用  
 3.运算符与表达式 4.选择结构 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、  
 实训练习 【案例4】九九表 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.Print方法 2.循环结构  
 3.Function过程 4.Sub过程 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习  
 【案例5】竞赛作品评定 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.随机函数 2.数组 3.循环  
 的嵌套 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习 【案例6】简易计  
 算器 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.创建控件数组 2.控件数组的应用 三、操作  
 步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习 【案例7】古诗选读 一、案例效果  
 二、涵盖知识点 1.并行多窗体设计 2.父子多窗体设计 3.列表框的简单使用 4.设置颜  
 色 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习 【案例8】用户登录  
 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.文本框 2.静态变量 三、操作步骤 四、案例拓展  
 五、案例小结 六、实训练习 【案例9】运动会报名 一、案例效果 二、涵盖知识点  
 1.单选按钮 2.列表框 3.组合框 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结  
 六、实训练习 【案例10】倒计时表 一、案例效果 二、涵盖知识点 1.计时器控件  
 2.复选框控件 三、操作步骤 四、案例小结 五、实训练习 【案例11】挂历制作 一、  
 案例效果 二、涵盖知识点 1.驱动器列表控件 2.目录列表控件 3.文件列表控件 三  
 、操作步骤 四、案例拓展 五、案例小结 六、实训练习 【案例12】简易记事本 一、  
 案例效果 二、涵盖知识点 1.菜单制作 2.工具栏制作 3.状态栏制作 4.通用对话框控件  
 的使用 5.文件读写操作 6.有关剪贴板的编程 三、操作步骤 四、案例拓展 五、案例  
 小结 六、实训练习第三篇 Visual Basic数据库编程基础 【案例13】学生数据库制作 【案例14】  
 学生信息浏览 【案例15】学生选课信息查询 【案例16】学生信息编辑第四篇 Visual Basic数据库编  
 程实战——科研工作量统计系统参考文献

## <<Visual Basic程序设计案例驱>>

### 章节摘录

第一篇 Visual Basic入门知识 【案例1】欢迎学习Visual Basic 二、涵盖知识点 3.对象、类、属性、方法和事件 在面向对象编程中有5个重要概念，分别为：对象、类、属性、方法和事件。

#### (1) 对象和类。

在Visual Basic里看到的每一个事物都是一个对象，例如一个窗体是一个对象，每个控件也是一个对象。同种类型的对象构成类。

类是对象的抽象，而对象是类的实例。

图1.1中有窗体和按钮两个类，有Form1、Command1和Command2三个对象，其中Form1是窗体类的一个实例，而Command1和Command2是按钮类的两个实例。

#### (2) 属性。

对象的静态特征就叫做对象的属性，如窗体的大小、背景颜色等。

同类对象具有相同的属性，但可以有不同的属性值。

属性值可以在对象的属性窗口中设置，也可以在代码窗口中预先进行设置，在执行此代码时生效。

#### (3) 方法。

方法是由对象预先定义好的，能由对象自身执行的动作。

它是对象本身内含的函数或过程，用于完成某种特定的功能，如窗体的输出、显示、隐藏等方法。

方法的定义格式是：对象名.方法名 [参数] 参数带有中括号，表明有些情况下参数可以省略。

#### (4) 事件。

事件是由系统预先定义好的、能被对象识别的动作，如鼠标的单击（Click）、窗体的装载（Load）等。

事件是外界对对象实施的动作，而这个动作经常会触发产生一些效果，该效果用代码实现，且此代码应放到相对应的触发事件中，这就是Visual Basic编程的关键。

事件的定义格式是：Private Sub对象名一事件名（）事件代码 EndSub 当编程思路中牵涉到“当某种动作发生时触发效果”的语义，则一般对应的就是某个事件。

对象的方法和事件都是描述对象的动态特征。

它们的主要区别在于含义和定义格式两个方面。

4. Visual Basic程序的开发步骤 Visual Basic的程序开发可以分为6个步骤，具体如下。

(1) 启动Visual Basic。

(2) 设计程序界面。

(3) 设置对象属性。

(4) 写代码。

(5) 保存程序。

(6) 调试运行程序，生成可执行文件。

## <<Visual Basic程序设计案例驱>>

### 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>