

<<Visual Basic 6.0开发>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 6.0开发指南>>

13位ISBN编号：9787302006695

10位ISBN编号：7302006695

出版时间：2001-1

出版时间：清华大学出版社

作者：陈惟斌 张军

页数：445

字数：695000

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 6.0开发>>

内容概要

本书共分11章。

前两章是基础部分，包括Visual Basic的语法、过程、函数、控制以及窗体对象等；第三章至第五章是使用Visual Basic进行Windows程序设计的常用知识，包括ActiveX控件、动态链接与windows API编程以及编程调试等；第六章至第十一章是使用Visual Basic进行数据库应用程序开发和多媒体设计的专题讨论，详细介绍了工程开发的方法和技巧。

本书适合具有一定Windows编程经验的、希望深入掌握使用Visual Basic进行工程开发方法和技巧的读者。

书籍目录

第一章 Visual Basic使用指南 1.1 Visual Basic简介 1.2 建立 Visual Basic项目 1.2.1 熟悉Visual Basic的项目开发操作 1.2.2 用户界面 1.2.3 Windows编程 1.3 Visual Basic程序设计基础 1.3.1 Visual Basic程序注释及书写规范 1.3.2 Visual Basic数据结构类型 1.3.3 Visual Basic程序流控制语句 1.4 过程与函数 1.4.1 过程概述 1.4.2 过程的引用 1.4.3 函数概述 1.4.4 函数过程的参数传递 1.4.5 退出过程 1.4.6 内部函数 1.4.7 DoEvents函数的应用 1.4.8 访问Windows函数 1.5 使用Visual Basic的控件 1.5.1 概述 1.5.2 控件的分类 1.5.3 标签控件 (Label Control) 1.5.4 命令按钮控件 1.5.5 图片框控件 1.5.6 图象控件 (Image Control) 1.5.7 线段控件 (Line Control) 1.5.8 形状控件 (shape Control) 1.5.9 框架控件 (Frame Control) 1.5.10 选项按钮控件 (OptionButton Control) 1.5.11复选框 (CheckBox Control) 1.5.12 列表框控件 (ListBox Control) 1.5.13 组合框控件 1.5.14 文件系统控件 1.5.15 文本框控件 1.5.16 控件数组 1.6 对象编程基础 1.6.1 何谓对象 1.6.2 对象的成员 1.6.3 对象的方法 1.6.4 使用对象浏览器 1.6.5 使用多个对象 1.6.6 创建对象 1.6.7 创建对象数组第二章 窗体 2.1 窗体的外观 2.2 设计窗体菜单 2.2.1 打开菜单编辑器进行菜单的编辑 2.2.2 根据需要生成长短不同的菜单形式 2.2.3 生成弹出式菜单 2.3 工具栏的创建 2.3.1 手工创建工具栏 2.3.2 使用ToolBar控件创建工具栏 2.4 使用多文档接口 2.4.1 应用程序的界面方式 2.4.2 MDI应用程序基础知识 2.4.3 MDI程序简单功能的实现 2.4.4 MDI应用程序中的窗体 2.4.5 实现真正的MDI多窗体功能 2.5 窗体中拖放功能的实现 2.5.1 DragDrop和 Dragover方法第三章 ActiveX控件 3.1 ActiveX控件介绍 3.1.1 ActiveX的优势 3.1.2 使用 ActiveX控件 3.1.3 发布使用了ActiveX开发的产品 3.2 MSFlexGrid控件 3.2.1 MSFlexGrid控件的基本属性 3.2.2 MSFlexGrid控件的其他属性 3.2.3 完成MSFlexGrid控件的输入任务 3.2.4 SetFocus方法 3.3 Winsock控件 3.3.1 Winsock Sockets简介 3.3.2 使用Winsock控件实现双向数据传输 3.3.3 使用Winsock实现无连接通信第四章 动态链接库与Windows API 4.1 动态链接库 4.2 声明DLL过程 4.3 向DLL过程传递特殊类型的数据 4.3.1 字符串 4.3.2 数组 4.3.3 自定义数据类型 4.3.4 传递特殊的值 4.4 调用 Windows API 4.4.1 API文本查看器 4.4.2 在Visual Basic中使用Windows API 4.4.3 回调函数 4.5 使用Windows API的编程实例 4.5.1 MouseEnter和 MouseExit 4.5.2 使用回调函数枚举系统中的所有可用字体 4.5.3 限制应用程序仅能生成当前实例第五章 错误处理与程序调试 5.1 错误分类 5.1.1 语法错误 (syntax error) 5.1.2 运行时错误 (run-time error) 5.1.3 逻辑错误 (logic error) 5.2 Visual Basic的调试环境 5.2.1 调试菜单 5.2.2 调试工具栏 5.2.3 调试窗口 5.3 应用程序调试技巧 5.4 过程处理错误 5.4.1 On Error语句 5.4.2 错误处理程序的设计 5.5 过程处理错误的应用 5.5.1 文件操作错误处理模块 5.5.2 使用MCI控件错误处理模块 5.6 编译时可捕获的错误第六章 数据库应用程序的创建 6.1 Visual Basic与 Microsoft Jet引擎 6.2 快速开发数据库应用程序 6.2.1 使用Access创建数据库 6.2.2 使用可视化数据管理器 6.2.3 数据控件(Data控件) 6.2.4 数据绑定控件 6.2.5 深入数据控件编程 6.2.6 利用Data控件的事件编程 6.2.7 使用其他数据绑定控件第七章 使用DAO、RDO和ADO 7.1 使用数据访问对象 (DAO) 7.1.1 用数据访问对象创建数据库 7.1.2 扩展数据库 7.1.3 利用数据访问对象打开数据库 7.1.4 创建记录集 7.1.5 设计用户界面 7.2 使用远端数据访问对象 (RDO) 7.2.1 rdoEngine对象 7.2.2 rdoEnvironment对象 7.2.3 rdoConnection对象 7.2.4 用RDO与SQL Server连接和断开 7.2.5 与数据库建立连接 7.2.6 取得记录集 7.2.7 数据的追加、更新、删除 7.3 使用ActiveX数据访问对象 (ADO) 7.3.1 ADO对象 7.3.2 连接对象 (Connection) 7.3.3 记录集对象 (Recordset) 第八章 多媒体应用程序的开发 8.1 文字处理 8.1.1 基本文字效果 8.1.2 常用文字特效 8.2 窗口设计 8.2.1 窗口背景的颜色渐变 8.2.2 利用API函数实现窗口的色彩渐变 8.2.3 窗口图案填充 8.2.4 利用滚动条显示比窗口大的图形 8.2.5 窗口3D界面的制作 8.2.6 在窗口中制作三维字体 8.2.7 自定义窗口的制作 8.3 屏幕保护程序的设计 8.3.1 设计方法 8.3.2 设计实例 8.3.3 为屏幕保护添加设置功能第九章 图象处理和界面改进 9.1 图象的生成 9.1.1 Visual Basic的图象控件 9.1.2 用 Visual Basic开发颜色 9.1.3 图象处理 9.2 界面的改进 9.2.1 布局 9.2.2 图象按钮 9.2.3 图标菜单 9.2.4 利用鼠标做小游戏第十章 音频、视频的处理 10.1 音频处理 10.1.1 MCIControl控件 10.1.2 CD播放程序 10.1.3 播放 MIDI和 WAV文件 10.2 视频处理 10.2.1 使用MCI控件播放FLI / FLC文件 10.2.2 使用MCI控件播放AVI动画文件 10.2.3 使用API函数播放AVI第十一章 动画和多媒体ActiveX控件的使用 11.1 动画的使用 11.1.1 动画初步 11.1.2 三维动画 11.2 多媒体的ActiveX控件的使用 11.2.1 ActiveX控件的使用 11.2.2 创建ActiveX控件 11.2.3 创建ActiveX

文档附录 内部函数列表 A.1 对象函数 A.2 数组函数 A.3 转换函数 A.4 路径函数 A.5 文件函数 A.6 颜色函数 A.7 财政函数 A.8 判断函数 A.9 数学基本函数 A.10 导出的数学函数 A.11 系统函数 A.12 格式化函数 A.13 字符串处理函数 A.14 时间日期类函数 A.15 其他函数

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>