

图书基本信息

书名：<<中文Visual Basic 6.0高级编程>>

13位ISBN编号：9787302034223

10位ISBN编号：7302034222

出版时间：1999-4

出版时间：清华大学出版社

作者：宋伟等

页数：360

字数：553

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>

内容概要

Microsoft 的Visual 系列开发工具，以其独到的特点和优势赢得了越来越多的开发者，Visual Basic 6.0中文版是microsoft公司最新推出的6.0版Visual系列产品之一。

本书是一本介绍中文Visual Basic 6.0编程技术的中高级读物，内容包括建造和管理Visual Basic 工程、完善用户界面、用标准控件设计用户界面、处理文本和图形、响应用户输入事件、调试应用程序、Visual Basic 程序设计核心-对象、Visual Basic 高级编程、ActiveX控件程序设计、Visual Basic数据访问技术、掌握数据库编程技术、发布软件。

本书适合需要利用Visual Basic 进行程序设计的有一定基础的专业或非专业软件开发人员以及大专院校相关专业的师生参考使用。

书籍目录

第一章 Visual Basic 6.0 编程基础 1.1 使用代码窗口 1.1.1 在代码编辑窗口中编辑代码 1.1.2 自动完成编码 1.1.3 自定义代码编辑窗口 1.2 Visual Basic 的代码编写机制 1.3 数字系统及命名的约定 1.3.1 什么是数字系统 1.3.2 命名约定 1.4 常数、变量、属性和赋值 1.4.1 常数 1.4.2 变量 1.4.3 数据类型 1.4.4 赋值语句 1.5 使用选择和循环控制程序运行 1.5.1 选择结构 1.5.2 循环结构 1.6 使用过程和函数编程 1.6.1 Sub 过程 1.6.2 Function 过程(函数) 1.6.3 使用过程 1.6.4 参数传递 1.7 使用数组 1.7.1 数组的定义 1.7.2 多维数组 1.7.3 动态数组

第二章 工程操作技术 2.1 工程概述 2.1.1 什么是工程 2.1.2 Visual Basic 工程的结构 2.1.3 关于工程的基本操作 2.2 创建、打开和保存工程 2.2.1 关于 2.2.2 从工程中删除文件 2.2.3 保存文件 2.2.4 保存文件 2.2.5 将文本文件插入代码 2.2.6 在工程中添加控件 2.2.7 制作可执行文件 2.2.8 自定义工程 2.3 使用外接程序 2.3.1 外接程序管理器 2.3.2 使用向导 2.4 多工程管理技术 2.4.1 添加或删除工程 2.4.2 设置启动工程 2.5 将工程编译成本地代码 2.6 掌握命令行开关 2.7 设置应用程序的特征值 2.7.1 创建或保存应用程序特征值 2.7.2 检索应用程序特征值 2.7.3 删除应用程序特征值 2.8 资源与资源文件 2.9 模板 2.10 条件编译简介

第三章 窗体和控件设计 3.1 窗体和控件的属性、方法和事件 3.2 实现应用程序的窗体 3.2.1 窗体的属性 3.2.2 窗体添加文件 3.2.3 从工程中删除文件 3.3 使用外接程序 3.3.1 外接程序管理器 3.3.2 使用向导 3.3.3 多工程管理技术 3.3.4 添加或删除工程 3.3.5 附加控件 3.4 几个非常重要的控件 3.4.1 焦点 3.4.2 Tab 键顺序 3.4.3 菜单 3.4.4 对话框

第四章 利用向导设计程序框架和窗体 4.1 利用应用程序向导设计程序框架 4.1.1 应用程序向导——介绍 4.1.2 应用程序向导——界面类型 4.1.3 应用程序向导——菜单 4.1.4 应用程序向导——自定义工程栏 4.1.5 应用程序向导——资源 4.1.6 应用程序向导——Internet 连接性 4.1.7 应用程序向导——标准窗体 4.1.8 应用程序向导——数据访问窗体 4.1.9 应用程序向导——已完成 4.2 使用数据窗体向导

第五章 完善用户界面 5.1 菜单设计技术 5.1.1 使用菜单编辑器 5.1.2 用菜单编辑器修改菜单 5.1.3 确定菜单的级别 5.1.4 设计菜单的访问键、快捷键和分隔条 5.1.5 显示菜单项的方式 5.1.6 编写菜单的事件过程 5.2 使用扩充的和外部的控件 5.2.1 添加可用控件 5.2.2 删除可用控件 5.2.3 创建 Controls 应用程序主窗体 5.3 实现应用程序的控件 5.3.1 单击按钮执行操作 5.3.2 文件控件 5.3.3 用于选择的控件 5.3.4 显示图片和图形的控件 5.3.5 附加控件 5.3.6 几个非常重要的控件 5.4 几个非常重要的控件 5.4.1 焦点 5.4.2 Tab 键顺序 5.4.3 菜单 5.4.4 对话框 5.4.5 StatusBar 控件 5.4.6 Slider 控件 5.4.7 SatusBar 控件 5.4.8 Toolbar 控件 5.4.9 TreeView 控件 5.4.10 Rich Text Hox 控件 5.5 设计多窗体及文档界面 5.5.1 单文档界面(SDI)和多文档界面(MDI) 5.5.2 多文档用户界面 5.5.3 使用 MDI 窗体及其子窗体 5.5.4 MDI 用户界面的菜单设计方法

第六章 用标准控件设计用户界面 6.1 Visual Basic 的标准控件 6.1.1 内部控件 6.1.2 标准 ActiveX 控件 6.1.3 软件的命名规范 6.1.4 使用控件值 6.1.5 使用控件数组 6.2 文件系统控件 6.2.1 检查文件控件 6.2.2 驱动器列表框 6.2.3 目录列表框 6.2.4 文件列表框 6.2.5 组合文件系统控件 6.2.6 文件搜索器应用程序 6.3 Timer 控件 6.3.1 示例应用程序: Alarm.vbp 6.3.2 响应 Timer 事件 6.4 Frame 控件和 OLE 容器控件 6.4.1 Frame 控件 6.4.2 OLE 容器控件 6.5 CommonDialog 控件 6.5.1 “打开”和“另存为”对话框 6.5.2 “颜色”对话框 6.5.3 “字体”对话框 6.5.4 “打印”对话框 6.5.5 用 ShowHelp 方法显示器帮助文件 6.6 滚动条控件 6.6.1 滚动条控件的工作原理 6.6.2 创建可滚动的图形窗口

第七章 处理文本和图形 7.1 字体和文本操作 7.1.1 使用字体 7.1.2 文本操作 7.2 数字、日期和时间的格式处理 7.3 使用剪贴板对象实现数据传送 7.3.1 使用剪贴板处理文本 7.3.2 在剪贴板中使用多种格式 7.3.3 检查剪贴板中的数据格式 7.4 坐标系统简介 7.4.1 改变对象的坐标系统 7.4.2 转换坐标标尺的刻度模式 7.5 使用图形控件 7.5.1 添加图片 7.5.2 窗体和控件的图形属性 7.5.3 刷新图形 7.5.4 裁剪区域 7.5.5 动态移动控件 7.5.6 动态改变控件大小 7.5.7 产生简单动画效果 7.6 用图形方法创建图形 7.6.1 图形方法的绘图原理 7.6.2 画点 7.6.3 画直线 7.6.4 画方框 7.6.5 画圆 7.6.6 画椭圆 7.6.7 在任意位置画图 7.6.8 指定线宽 7.6.9 指定线型 7.6.10 在窗体加载时创建图形 7.7 颜色操作 7.7.1 使用 RGB 函数 7.7.2 使用颜色属性 7.8 使用图片对象

第八章 响应用户输入事件 8.1 响应鼠标事件 8.1.1 MouseDown 事件 8.1.2 MouseMove 事件 8.1.3 MouseUp 事件 8.1.4 检测鼠标按钮 8.2 响应键盘事件 8.2.1 检测 Shift、Ctrl 和 Alt 键的状态 8.2.2 低级键盘事件处理 8.2.3 处理 KeyPress 事件 8.2.4 处理 KeyUp 和 KeyDown 事件 8.2.5 处理窗体级键盘事件 8.3 拖放操作 8.3.1 启动自动拖放模式 8.3.2 改变拖动图标 8.3.3 放下对象时的响应 8.3.4 启动拖动控制 8.3.5 调整控件位置 8.4 OLE 拖放操作 8.4.1 自动拖放和手工拖放 8.4.2 启动自动 OLE 拖放 8.4.3 DataObject 对象 8.4.4 OLE 拖放操作的工作原理 8.4.5 启动手工 OLE 拖动 8.4.6 将 OLE 拖放源放到 OLE 拖放目标上 8.4.7 从 Windows “资源管理器”中拖动文件

第九章 调试应用程序 9.1 处理应用程序中的错误 9.1.1 错误处理代码 9.1.2 设计错误处理程序 9.2 Visual Basic 的调试工具 9.2.1 错误分类 9.2.2 调试工

具的功能9.2.3避免在应用程序中产生错误9.3应用程序所处的三种模式9.3.1标识当前模式9.3.2模式切换9.4 Visual Basic的调试技术9.4.1使用调试窗口9.4.2使用中断模式9.4.3运行应用程序的特定部分第十章 Visual Basic程序设计核心-对象10.1 Visual Basic对象概述10.1.1 Visual Basic中的对象10.1.2使用 Visual Basic对象10.1.3对象之间的关系10.2在 Visual Basic中创建对象10.2.1使用对象变量10.2.2区别特定对象类型和一般对象类型10.2.3使用New关键字创建新对象10.2.4释放对象10.2.5将对象传递给过程10.3使用对象浏览器查找对象信息10.4创建并应用类10.4.1应用类10.4.2定制窗体类10.4.3使用类模块定义类10.5类的属性、方法和事件10.5.1类的属性10.5.2类的方法10.5.3将属性和方法设置为缺省的10.5.4友元属性和方法10.5.5在类中添加事件10.6一个创建自己的集合类的实例10.7 Visual Basic中的多态10.7.1 Visual Basic提供多态的方法10.7.2创建并实现接口10.7.3将属性添加到指定接口中第十一章 Visual Basic 高级编程11.1使用多工程11.2应用程序设置值11.2.1创建和保存应用程序设置值11.2.2检索应用程序设置值11.2.3删除应用程序设置值11.3程序编译技术11.3.1使用条件编译11.3.2使用资源文件11.3.3使用模板11.3.4使用命令行开关11.3.5将工程编译成本地代码11.4创建自定义数据类型11.4.1声明自定义类型的变量11.4.2包含数组的自定义类型11.4.3向过程传递自定义类型11.4.4包含对象的自定义类型11.4.5嵌套数据结构11.5使用枚举数据类型11.6用集合替换数组第十二章 ActiveX控件程序设计12.1 ActiveX控件简介12.1.1加载ActiveX控件的方法12.1.2 ActiveX控件的图标及功能12.1.3 ActiveX控件类12.2用 SysInfo控件检测系统事件12.2.1检测当前操作系统及其版本12.2.2检测屏幕大小和分辨率的变化12.2.3管理硬件配置和即插即用设备12.2.4监视电池电源的状态12.3创建控件的基础知识12.3.1控件创建术语12.3.2 UserControl对象12.3.3创建ActiveX控件的方法12.3.4创建控件的步骤12.4创建ActiveX控件12.4.1创建ControlDemo工程12.4.2添加TestCtlDemo工程12.4.3在设计时运行Shapelabel控件12.4.4 UserControl对象的生存周期12.4.5绘制ShapeLabel控件12.4.6保存ShapeLabel控件的属性值12.4.7给ShapeLabel控件添加属性页12.4.8把一个事件添加到ShapeLabel控件中12.4.9编译ControlDemo部件第十三章 Visual Basic 数据库访问技术13.1用Data控件访问数据库13.1.1 Data控件的功能13.1.2数据绑定控件13.1.3绑定控件的类型13.1.4创建简单的数据库应用程序13.1.5添加、更新和删除记录13.2外部数据绑定控件13.2.1 DBListBx和DBComboBox控件13.2.2 DBGrid控件13.2.3 MSFlexGrid控件13.3编写代码访问数据库记录13.3.1定位记录集13.3.2查找记录13.3.3更新记录集13.3.4控制事务13.3.5确认数据库变化13.3.6 Update方法13.4访问外部文件中的数据13.4.1用于访问文件夹函数和语句13.4.2访问顺序文件13.4.3访问随机文件13.4.4访问二进制文件第十四章掌握数据库编程技术14.1 Visual Basic数据库系统14.1.1 Visual Basic数据库模型14.1.2关系数据库的设计14.2创建数据库14.2.1创建数据库的步骤14.2.2添加索引和关系14.2.3创建Biblio.mdb数据库14.2.4从外部数据库中附加表14.3修改数据库14.3.1向数据库中添加表14.3.2删除表14.3.3向表中添加字段14.3.4更改或删除字段14.3.5向表中添加索引14.3.6删除索引14.4数据库的维护14.4.1映射数据库14.4.2压缩数据库14.4.3修复数据库第十五章发布软件15.1 Visual Basic应用软件组成15.2安装盘制作向导的使用15.2.1安装向导的启动15.2.2安装向导每一步的操作15.3生成从属文件15.3.1从属文件解剖15.3.2创建从属文件

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>