

<<Visual FoxPro 9.0程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual FoxPro 9.0程序设计>>

13位ISBN编号：9787302245414

10位ISBN编号：730224541X

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：戴银飞 编

页数：340

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

本书根据“全国高等学校非计算机专业学生计算机等级考试教学大纲”的要求，以VisualFoxPro数据库管理系统为主要内容，介绍了面向对象程序设计和可视化编程的方法。

主要内容包括表的基本操作、查询与统计、数据库、表和视图、程序设计初步、菜单及表单设计、面向对象程序设计、用SQL语言编写查询程序、报表和标签设计技术以及如何设计一个小型数据库系统。

各章均包含操作实例，并在附录中介绍VisualFoxPro9.0的常用命令和函数。

本书内容丰富，图文并茂，文字通俗易懂，特别适合作为高等学校非计算机专业学生的计算机基础课程教材使用，也可供参加全国计算机等级考试的人员考前复习及从事计算机应用和开发的各类人员使用。

书籍目录

第1章 绪论

- 1.1 数据库基础
 - 1.1.1 信息与数据
 - 1.1.2 数据处理
 - 1.1.3 数据库
- 1.2 数据库系统
 - 1.2.1 数据库系统的三级模式结构
 - 1.2.2 数据库系统的构成
- 1.3 数据库管理系统和数据库应用系统
 - 1.3.1 数据库管理系统
 - 1.3.2 数据库应用系统
- 1.4 数据模型
 - 1.4.1 三类数据模型
 - 1.4.2 关系模型
- 1.5 Visual FoxPro 9.0的特点及增强功能
 - 1.5.1 增强的集成开发环境
 - 1.5.2 增强的语言功能
 - 1.5.3 增强的数据功能
 - 1.5.4 其他增强功能
 - 1.5.5 增强的“帮助”
- 1.6 Visual FoxPro 9.0用户界面
 - 1.6.1 “文件”菜单
 - 1.6.2 “编辑”菜单
 - 1.6.3 “显示”菜单
 - 1.6.4 “工具”菜单
 - 1.6.5 “程序”菜单
 - 1.6.6 “窗口”菜单
 - 1.6.7 “帮助”菜单
- 1.7 Visual FoxPro 9.0的辅助设计工具
 - 1.7.1 向导
 - 1.7.2 设计器
 - 1.7.3 生成器
- 1.8 项目管理器
 - 1.8.1 创建与打开项目
 - 1.8.2 项目管理器中的命令按钮
 - 1.8.3 项目管理器的基本操作

本章小结

习题1

第2章 表的基本操作

- 2.1 表的建立与修改
 - 2.1.1 表结构的建立
 - 2.1.2 表数据的输入
 - 2.1.3 表结构的修改
 - 2.1.4 表数据的修改
- 2.2 数据的存储方式

<<Visual FoxPro 9.0程序设 >

2.2.1 常量

2.2.2 变量

2.2.3 运算符

2.2.4 函数

2.2.5 表达式

2.2.6 宏替换

2.2.7 NULL值

2.2.8 Visual FoxPro 9.0命令常用子句

2.3 表的维护命令

2.3.1 记录指针的移动

2.3.2 记录的插入与追加

2.3.3 表记录的删除与恢复

2.3.4 表数据的替换

2.3.5 表与表结构的复制

2.3.6 逻辑表的位置

本章小结

习题2

第3章 查询与统计

3.1 排序与索引

3.1.1 排序

3.1.2 索引

3.2 查询命令

3.2.1 顺序查询命令

3.2.2 索引查询命令

3.3 数据工作期

3.3.1 多工作区的查询

3.3.2 数据工作期窗口

3.3.3 视图文件

3.3.4 表的关联

3.4 统计命令

3.4.1 计数命令

3.4.2 求和命令

3.4.3 求平均值命令

3.4.4 计算命令

3.4.5 汇总命令

本章小结

习题3

第4章 数据库、表和视图

4.1 创建和使用数据库

4.1.1 建立数据库

4.1.2 设置数据库

4.1.3 设计数据库

4.2 数据查询技术

4.2.1 建立新的查询

4.2.2 设计与使用查询

4.2.3 建立多表查询关系

4.3 创建与使用视图

<<Visual FoxPro 9.0程序设 >

4.3.1 创建本地视图

4.3.2 查看与更新远程视图

4.3.3 在视图中使用多个表

本章小结

习题4

第5章 程序设计初步

5.1 程序文件

5.1.1 程序文件的建立与执行

5.1.2 程序文件中的专用命令

5.2 程序的控制结构

5.2.1 顺序结构

5.2.2 分支结构

5.2.3 循环结构

5.3 多模块程序

5.3.1 子程序

5.3.2 自定义函数

5.3.3 过程

5.3.4 变量的作用域

本章小结

习题5

第6章 菜单及表单设计

6.1 创建菜单系统

6.1.1 新建菜单

6.1.2 使用快捷菜单设计器

6.2 设计用户菜单界面

6.2.1 添加菜单项

6.2.2 添加子菜单

6.2.3 分组菜单项

6.3 给菜单项指定工作

6.3.1 设置访问键

6.3.2 设定键盘快捷键

6.3.3 设置菜单项的启动条件

6.3.4 为菜单项指定任务

6.3.5 设置菜单名

6.3.6 预览及运行菜单系统

6.3.7 执行菜单

6.4 设置菜单显示方式

6.4.1 建立状态条信息

6.4.2 指定菜单标题位置

6.5 设计表单

6.5.1 使用表单设计器设计表单

6.5.2 使用表单向导设计表单

6.6 加工表单

6.6.1 保存和运行表单

6.6.2 定制表单

6.6.3 向表单中添加控件

6.6.4 创建表单集

<<Visual FoxPro 9.0程序设 >

6.6.5 修改表单属性

6.7 设置表单属性

6.7.1 通过属性对话框设置表单属性

6.7.2 通过程序语句设置表单属性

6.8 定义表单行为

6.9 _SCREEN系统变量和LockScreen属性简介

本章小结

习题6

第7章 表单控件设计

7.1 Visual FoxPro 9.0中的控件

7.2 控件及其相关操作

7.2.1 复制和删除表单控件

7.2.2 表单中控件的布局方法

7.2.3 设置Tab键次序

7.2.4 确定表单中控件的数目

7.3 输出类控件

7.3.1 标签

7.3.2 图像

7.3.3 线条

7.3.4 形状

7.4 控制类控件

7.4.1 命令按钮与命令按钮组

7.4.2 复选框与选项按钮组

7.4.3 计时器控件

7.5 输入类控件

7.5.1 文本框控件

7.5.2 编辑框控件

7.5.3 列表框控件

7.5.4 组合框控件

7.5.5 微调控件

7.6 容器类控件

7.6.1 表格控件

7.6.2 页框控件

7.6.3 容器

7.7 连接类控件

7.7.1 ActiveX控件

7.7.2 ActiveX绑定型控件

7.7.3 超级链接

7.8 实现拖放操作

7.8.1 与拖动相关的属性、事件和方法

7.8.2 人工拖动和自动拖动方式的区别

7.8.3 光标形状与鼠标的有效区域

7.8.4 如何通过拖放操作移动控件

7.8.5 设置拖动的开始和停止时间

本章小结

习题7

第8章 面向对象程序设计技术

<<Visual FoxPro 9.0程序设 >

8.1 面向对象程序设计简介

8.1.1 面向对象程序设计的优势

8.1.2 对象与类

8.2 Visual FoxPro 9.0与面向对象技术

8.2.1 Visual FoxPro 9.0类

8.2.2 Visual FoxPro 9.0的基本类

8.2.3 容器类

8.2.4 控件类

8.3 面向对象程序设计的具体实现

8.3.1 设置属性

8.3.2 方法调用

8.3.3 事件的响应

8.3.4 指派方法代码和事件代码

8.3.5 保护类成员

8.3.6 向容器类中添加对象

8.3.7 检查对象存在与否

8.4 扩充Visual FoxPro 9.0的功能

8.4.1 访问外部类库

8.4.2 使用ActiveX控件和对象

8.4.3 动态链接库

8.4.4 使用Visual FoxPro 9.0库

本章小结

习题8

第9章 用SQL语言编写查询程序

9.1 SQL语言简介

9.2 查询操作

9.3 SELECT-SQL命令

9.3.1 SELECT-SQL命令语法

9.3.2 参数说明

9.4 查询操作示例

9.5 ALTER TABLE-SQL

9.6 CREATE CURSOR-SQL命令

9.7 CREATE TABLE-SQL命令

9.8 DELETE-SQL命令

9.9 INSERT-SQL命令

9.10 UPDATE-SQL命令

本章小结

习题9

第10章 报表和标签设计技术

10.1 创建报表

10.1.1 创建一对一报表

10.1.2 创建一对多报表

10.1.3 使用“自动报表向导”

10.2 创建标签

10.3 定制报表布局

10.3.1 报表带区的修改

10.3.2 添加报表控件

<<Visual FoxPro 9.0程序设 >

- 10.3.3 添加字段控件
- 10.3.4 添加标签控件
- 10.3.5 添加通用字段和图片
- 10.3.6 添加线条、矩形和圆角矩形
- 10.3.7 控件的操作
- 10.3.8 改变控件的颜色
- 10.3.9 设置矩形控件的填充
- 10.3.10 设置线条粗细或样式
- 10.3.11 在报表布局上分组数据
- 10.3.12 给报表添加标题和总结
- 10.3.13 设置报表变量
- 10.3.14 报表的页面设置
- 10.4 报表的打印及预览
 - 10.4.1 预览结果
 - 10.4.2 打印报表
 - 10.4.3 控制打印记录
- 本章小结
- 习题10
- 第11章 设计一个小型数据库系统
 - 11.1 如何开发应用程序
 - 11.1.1 开发前的准备工作
 - 11.1.2 使用“项目管理器”
 - 11.1.3 创建数据库
 - 11.1.4 创建类
 - 11.1.5 设计访问信息的方法
 - 11.1.6 测试和调试
 - 11.2 创建数据库表结构
 - 11.3 编辑表间关系
 - 11.3.1 创建关系
 - 11.3.2 编辑关系
 - 11.3.3 修改关系
 - 11.4 建立参照完整性
 - 11.4.1 更新规则
 - 11.4.2 删除规则
 - 11.4.3 插入规则
 - 11.5 浏览数据库和表
 - 11.6 数据库应用示例
 - 11.6.1 设计目标
 - 11.6.2 建立表单的初始界面
 - 11.6.3 建立数据环境
 - 11.6.4 添加控制字段
 - 11.6.5 综合调整
 - 11.6.6 添加代码
- 附录A Visual FoxPro 6.0与Visual FoxPro 9.0命令比较
- 附录B Visual FoxPro 6.0与Visual FoxPro 9.0函数对比
- 附录C ON KEY LABEL键标号一览表
- 附录D ASCII码表

参考文献

章节摘录

版权页：插图：随着计算机技术的蓬勃发展，计算机应用已经进入到人们日常生活、工作的各个领域。

尤其在当今信息社会，计算机已成为人们日常工作中处理数据的得力助手和工具，数据处理是计算机五个主要应用领域（科学计算、过程控制、数据处理、人工智能和计算机辅助系统）中的一个重要领域，而且已经渗透到许多其他应用领域。

在信息社会中，信息是一种资源。

对企业来说，信息是其赖以生存和发展的根本；对一个国家来说，信息决定其如何建设和发展；对一个人来说，信息是其决定如何发展才能适应社会的基本要求。

因此，人们为了获取有价值的信息用于决策，就需要对信息和用于表示信息的数据进行处理和管理。

人们用计算机对数据进行处理的应用系统称为计算机信息系统，而计算机信息系统的核心是数据库。

信息和数据是数据库管理的基本内容和对象。

信息是现实世界事物状况的反映，它可以用一系列数据来表示。

信息具有如下重要特征：（1）信息具有表征性。

它能够表达事物的属性、运动特性及状态。

（2）信息具有可传播性。

信息可以获取、存储、传递、共享。

（3）信息具有可处理性。

信息可以进行压缩、加工、再生。

（4）信息具有可用性、可增值性、可替代性。

数据是记录现实世界中各种信息并可以被识别的符号，是信息的载体，是信息的具体表现形式。

数据的表示形式不仅仅只是数字，还包括字符（文字和符号）、图表（图形、图像和表格）及声音等形式，数据以格式化的形式来表示事实和概念，这种形式有助于通信、解释和处理。

数据有两方面的特征：一是客体属性的反映，这是数据的内容；二是记录信息的符号，这是数据的形式。

数据与信息是密切关联的，信息是向人们提供关于现实有关事物的知识，数据则是载荷信息的物理符号，二者是不可分离而又有一定区别的两个相关的概念。

信息可以用不同的数据来表示，也不随它的数据形式的不同而改变。

但在一些不是很严格的场合，对它们没有作严格的区分。

编辑推荐

《Visual FoxPro9.0程序设计》案例驱动的教学模式，一线优秀教师担纲编写，立体化教学资源解决方案。

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>