

<<Visual Basic实验指导与能 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic实验指导与能力训练>>

13位ISBN编号：9787302245995

10位ISBN编号：7302245991

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：刘颖，刘素敏，刘湘雯 编著

页数：163

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>

前言

本书是为“ Visual Basic程序设计 ”课程编写的配套教学用书。

由于Visual Basic（简称VB）应用广泛，具有易于初学者掌握的特点。

近年来不少高校已把Visual Basic程序设计语言作为大学生（甚至是中学生）的入门语言，全国及部分省市还把visual Basic程序设计纳入计算机等级考试的科目，因此，编写出既能引起学生学习兴趣，又有助于通过等级考试，还能模仿开发出实用小程序的辅助教材就十分必要了。

本书各章都分为“ 知识要点 ”、“ 实验目的 ”、“ 模仿类实验 ”、“ 练习类实验 ”、“ 常见问题和错误解析 ”及“ 提高题与兴趣题 ”6部分，选题典型、实用、有趣，解析系统、清晰、完整，有助于增强读者全面掌握计算机程序设计知识的信心，使读者有兴趣、有能力让计算机更个性化地为工作和生活服务。

内容概要

本书既包含与主教材《Visual Basic程序设计教程》各章配套的实验指导与模仿练习，又包含引导初学者入门的知识要点和常见错误解析，以及提高兴趣、拓展能力的实用例题解析。

本书配套资料包含所有模仿实验、提高题及兴趣题的源代码。

本书既可以作为主教材的实验指导书，义可以作为小游戏、小实用程序开发的入门参考书独立使用，对学习、考试、丁作乃至生活都有一定的实用指导意义。

本书还将程序设计思路、方法和技巧融入形象化的模拟和讲解之中，有助于提高参加全国及省级计算机二级考试的读者的上机实践能力。

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计语言导论 1.1 知识要点 1.2 实验目的 1.3 模仿类实验 1.4 练习类实验
1.5 常见问题和错误解析 1.6 提高题与兴趣题第2章 对象及其操作 2.1 知识要点 2.2 实验目的 2.3
模仿类实验 2.4 练习类实验 2.5 常见问题和错误解析 2.6 提高题与兴趣题第3章 窗体与基本控件的
使用 3.1 知识要点 3.2 实验目的 3.3 模仿类实验 3.4 练习类实验 3.5 常见问题和错误解析 3.6 提
高题与兴趣题第4章 程序设计基础 4.1 知识要点 4.2 实验目的 4.3 模仿类实验 4.4 练习类实验 4.5
常见问题和错误解析 4.6 提高题与兴趣题第5章 Visual Basic的数据类型 5.1 知识要点 5.2 实验目的
5.3 模仿类实验 5.4 练习类实验 5.5 常见问题和错误解析 5.6 提高题与兴趣题第6章 控制结构 6.1
知识要点 6.2 实验目的 6.3 模仿类实验 6.4 练习类实验 6.5 常见问题和错误解析 6.6 提高题与兴
趣题第7章 数组 7.1 知识要点 7.2 实验目的 7.3 模仿类实验 7.4 练习类实验 7.5 常见问题和错误
解析 7.6 提高题与兴趣题第8章 子过程与函数过程 8.1 知识要点 8.2 实验目的 8.3 模仿类实验 8.4
练习类实验 8.5 常见问题和错误解析 8.6 提高题与兴趣题第9章 键盘与鼠标事件 9.1 知识要点 9.2
实验目的 9.3 模仿类实验 9.4 练习类实验 9.5 常见问题和错误解析 9.6 提高题与兴趣题第10章 菜
单、通用对话框与多窗体 10.1 知识要点 10.2 实验目的 10.3 模仿类实验 10.4 练习类实验 10.5 常
见问题和错误解析 10.6 提高题与兴趣题第11章 文件 11.1 知识要点 11.2 实验目的 11.3 模仿类实
验 11.4 练习类实验 11.5 常见问题和错误解析 11.6 提高题与兴趣题附录 Visual Basic程序调试参考文
献

章节摘录

插图：2.基于Windows环境下的应用程序的工作方式——事件驱动Windows环境下的应用程序的用户界面都是由窗体、菜单和控件等对象构成的，各个对象的操作以及彼此之间的关联完全取决于操作者的操作顺序。

也就是说，程序的运行并没有固定的顺序。

Windows程序的这种工作模式称为事件驱动方式。

所谓“事件”，就是使某个对象进入活动状态（又称激活）的一种操作或动作。

比如，用鼠标单击窗体上的某个菜单，就会打开相应的下拉式菜单；用鼠标双击某个文本文件的图标，就会打开该文本文件对应的窗口。

鼠标的“单击”和“双击”都是“事件”。

只要程序设计者为某个对象在某个事件发生时规定了计算机应当执行的各种操作（即程序代码），计算机就会执行这些操作。

用一个“事件”激活某个对象，随着该对象的活动会引发新的“事件”，这个事件又可能使另一个“对象”被激活，对象之间就是以这种方式联系在一起的。

编辑推荐

《Visual Basic实验指导与能力训练》：教学目标明确，注重理论与实践的结合教学方法灵活，培养学生自主学习的能力教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用教学模式完善，提供配套的教学资源解决办案

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>