

<<Visual basic程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual basic程序设计>>

13位ISBN编号：9787308067478

10位ISBN编号：7308067475

出版时间：2009-6

出版时间：浙江大学出版社

作者：郭艳华，庄红，胡维华 编

页数：297

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>>

前言

21世纪是一个信息化的时代,计算机技术在各领域得到了越来越广泛的应用,社会要求当代大学生必须具备相当的计算机知识和应用能力。

为此,各高校都不同程度地开设了一系列计算机类相关课程。

由于该类课程一般课时不多,但技术性强且更新速度快,很多学生反映光靠课堂教学和一本主教材无法很好地掌握相关知识,希望有一套专门的辅助教材供课后加深理解与练习提高。

为了满足同学们的这一要求,增强其自主学习和应用计算机的能力,我们邀请了多位在计算机基础教学领域具有丰富经验的教师,编写了这套“计算机基础课程学习辅导丛书”。

本系列丛书包括《大学计算机基础——精选范例解析与习题》、《大学计算机基础(Linux)——精选范例解析与习题》、《C语言程序设计——精选范例解析与习题》、《VisualBasic程序设计——精选范例解析与习题》、《Java语言程序设计——精选范例解析与习题》、《VisualF.

xPr.

程序设计——精选范例解析与习题》、《办公软件高级应用——精选范例解析与习题》、《数据库技术与应用——精选范例解析与习题》、《计算机网络技术与应用——精选范例解析与习题》和《高级程序设计——精选范例解析与习题》等。

此丛书中,每一本书都简明扼要地归纳了相应课程的知识要点与难点,详述了各精选范例的解题思路及过程,设计了大量习题,同时给出了3-5套模拟试卷以及所有习题与试卷的参考答案。

本书的编写凝结了教师们长期从事计算机课程教学与计算机考试辅导的宝贵经验,是一本难得的教学和自学指导用书。

丛书针对目前绝大多数高校已经开设的计算机基础课程进行设计和编写。

每本书的知识范围与能力要求不是依据现有的某一套教材,而是根据教育部计算机专业教学指导委员会、教育部计算机基础课程教学指导委员会颁发的有关教学要求,综合考虑了一些省市计算机等级考试的考试大纲而确定的。

丛书可作为相应课程的辅助教材(教师教学范例选取、学生自学自测的辅助用书),也可作为读者参加教育部或省市计算机等级考试的考前复习用书。

希望本系列丛书的推出,能对教师的教学、学生的学习带来较大的帮助,促进高校计算机基础教学水平与质量的进一步提高。

<<Visual basic程序设计>>

内容概要

《Visual basic程序设计：精选范例解析与习题》的知识范围与能力要求不是依据现有的某一套教材，而是根据教育部计算机专业教学指导委员会、教育部计算机基础课程教学指导委员会颁发的有关教学要求，综合考虑了一些省市计算机等级考试的考试大纲而确定的。丛书可作为相应课程的辅助教材（教师教学范例选取、学生自学白测的辅助用书），也可作为读者参加教育部或省市计算机等级考试的考前复习用书。

<<Visual basic程序设计>>

书籍目录

第1章 VisualBasic程序设计概述1.1 知识要点1.1.1 VisualBasic编程环境1.1.2 VisualBasic基本概念1.1.3 窗体1.1.4 VisualBasic程序的组成与创建1.2 范例分析1.2.1 VisualBasic编程环境1.2.2 VisualBasic基本概念1.2.3 窗体1.2.4 VisualBasic程序的组成与创建1.3 精选习题第2章 程序设计基础2.1 知识要点2.1.1 代码书写规则2.1.2 数据类型2.1.3 常量与变量2.1.4 Print语句与赋值语句2.1.5 运算符与表达式2.1.6 常用内部函数2.2 范例解析2.2.1 代码书写规则2.2.2 数据类型2.2.3 常量与变量2.2.4 Print语句与赋值语句2.2.5 运算符与表达式2.2.6 常用内部函数2.3 精选习题第3章 结构化程序设计与数组3.1 知识要点3.1.1 顺序结构3.1.2 选择结构3.1.3 循环结构3.1.4 数组及其应用3.2 范例分析3.2.1 顺序结构3.2.2 选择结构3.2.3 循环结构3.2.4 数组及其应用3.3 精选习题3.3.1 程序阅读题3.3.2 程序填空题3.3.3 程序设计题第4章 函数与过程4.1 知识要点4.1.1 自定义函数的编写与调用4.1.2 自定义Sub过程的编写与调用4.1.3 参数传递4.1.4 多模块程序设计4.2 范例分析4.2.1 自定义函数、Sub过程的编写与调用4.2.2 参数传递与多模块程序设计4.3 精选习题4.3.1 程序阅读题4.3.2 程序填空题4.3.3 程序设计题第5章 常用控件5.1 知识要点5.1.1 按钮类控件5.1.2 文本类控件5.1.3 列表类控件5.1.4 图形控件5.1.5 其他控件5.1.6 控件数组5.2 范例分析5.2.1 按钮类控件5.2.2 文本类控件5.2.3 列表类控件5.2.4 图形控件、滚动条和定时器5.2.5 控件数组5.3 精选习题5.3.1 程序阅读题5.3.2 程序填空题5.3.3 程序设计题第6章 容器控件的坐标与绘图6.1 知识要点6.1.1 VisualBasic坐标系6.1.2 绘图6.2 范例分析6.3 精选习题6.3.1 程序阅读题6.3.2 程序填空题6.3.3 程序设计题第7章 对话框和菜单程序设计7.1 知识要点7.1.1 通用对话框控件(CommonDialog)7.1.2 菜单设计7.2 范例分析7.3 精选习题7.3.1 程序填空题7.3.2 程序设计题第8章 文件8.1 知识要点8.1.1 文件管理控件应用8.1.2 文件操作8.1.3 数据文件的操作8.2 范例分析8.2.1 文件管理控件应用8.2.2 文件操作8.2.3 数据文件的操作8.3 精选习题8.3.1 程序阅读题8.3.2 程序填空题8.3.3 程序设计题第9章 数据库与数据访问技术9.1 知识要点9.1.1 数据库概述9.1.2 VisualBasic的数据访问技术9.1.3 创建数据库9.1.4 结构化查询语言SQI9.1.5 数据访问控件9.1.6 数据绑定控件9.1.7 数据库应用程序编制步骤9.2 范例解析9.2.1 数据库概述9.2.2 VisualBasic的数据访问技术9.2.3 创建数据库9.2.4 结构化查询语言SQL9.2.5 数据访问控件9.2.6 数据绑定控件9.2.7 数据库应用程序编制步骤9.3 精选习题第10章 综合应用范例范例1：小学生加法测试范例2：文件中文字个数分类统计范例3：动态秒针计时器范例4：随机抽取考题范例5：模拟动态振子范例6：打字游戏范例7：色彩变换反应灵敏度测试范例8：模拟动态百叶窗范例9：积雪效果的下雪范例10：汉诺塔移盘子游戏附录1 模拟试卷模拟试卷一模拟试卷二模拟试卷三模拟试卷四模拟试卷五附录2 精选习题参考答案第1章 习题答案第2章 习题答案第3章 习题答案第4章 习题答案第5章 习题答案第6章 习题答案第7章 习题答案第8章 习题答案第9章 习题答案附录3 模拟试卷参考答案模拟试卷一模拟试卷二模拟试卷三模拟试卷四模拟试卷五参考文献

<<Visual basic程序设计>>

章节摘录

面向对象程序设计 (ObjcctOricntedProgramming, OOP) 方法是将程序看作相互协作而又彼此独立的对象的集合。

每个对象就像一个微型的程序, 它有自己的数据、操作、功能和目的。

对象之间通过发消息请求对方执行其内部预定义的操作, 而外界无法直接对其私有数据施加额外操作。

2.面向对象程序设计特点 面向对象的软件系统由对象的集合组成; 每个对象的数据和操作由与其对应的类定义; 类可以派生子类, 若干个类与子类可以构成类层次结构; 类具有继承性和封装性。

3.面向对象程序设计概念 对象 (Object): 对象是具有相同状态的一组操作的集合, 是对数据和操作的封装。

VisualBasic设计好的对象有: 窗体、各种控件、菜单、屏幕、剪贴板等。

用户使用最多的是窗体和控件。

类 (Class): 类是建立对象时使用的模板。

类就是对具有相同数据和相同操作的一组相似对象的定义。

VisualBasic中工具箱上的控件是类, 在窗体中的各控件则是类的事例化, 即对象。

属于同一类的所有对象具有同一组属性、方法与事件, 只是其属性值不同, 对事件的响应不同 (取决于程序员的编程)。

对象的三要素: 属性、方法和事件。

属性 (Propet.ty) 是对象的性质特征, 对象中的数据保存在属性中。

每一种对象都有属性, 其属性值决定了对象的外观和行为。

方法 (Method) 是由类预先定义并提供的用来完成特定操作的过程和函数。

在VisualBasic中已将一些通用的过程和函数编写好并封装起来, 作为方法供用户直接调用, 这给用户的编程带来了极大的方便。

事件 (Event) 是由类预先定义的、对象能够识别的动作。

每个对象都可以对一个或多个事件进行识别和响应, 如窗体加载事件 (Load)、鼠标单击事件 (Click) 等。

事件是由用户或系统激活的, 在多数情况下, 事件是通过用户的交互操作产生的。

事件过程是用来完成事件发生后所要执行的操作。

当一个对象的某一事件被触发时 (如Click等), 系统就会对事件产生响应, 即执行一段程序代码, 所执行的这段程序代码就称为事件过程。

<<Visual basic程序设计>>

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>