

<<Visual BASIC基础与课件>>

图书基本信息

书名：<<Visual BASIC基础与课件制作>>

13位ISBN编号：9787505374690

10位ISBN编号：7505374699

出版时间：2002-3

出版时间：电子

作者：毕广吉

页数：400

字数：659

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基础与课件>>

内容概要

本书从介绍Visual BASIC基础知识出发，以课件制作技术和实例为线索，由浅入深、循序渐进地介绍Visual BASIC。

精心设计的编排顺序和精选有效的实例是本书的精髓。

书中所举的每一个实例均与课件制作有关，这些实例能引导读者迅速掌握Visual BASIC编程和课件制作。

本书适合师范类各专业作为Visual BASIC课程和CAI课程的教材，也可供学习Visual BASIC语言和学习CAI课件制作的读者参考。

随书附带的光盘包括了书中所有实例的源程序和所需的素材，有些实例本身就是一个完整的课件，能够直接拿到课堂上去用。

书籍目录

目 录第1章 Visual BASIC基础知识1.1 Visual BASIC的基本特点1.2 面向对象的程序设计1.3 Visual BASIC 6.0的界面1.3.1 菜单栏1.3.2 工具栏1.3.3 工具箱1.3.4 工程管理窗口1.3.5 属性窗口1.3.6 窗体设计器1.3.7 窗体布局窗口1.3.8 代码编辑器窗口1.3.9 对象浏览器1.4 实例：第一个Visual BASIC程序——加法1.5 实例：改进加法程序习题一第2章 窗体2.1 窗体的概念2.2 实例：窗体居中2.3 实例：在窗体上显示文字2.4 对象、属性、事件和方法2.4.1 属性2.4.2 事件2.4.3 方法2.5 窗体常用属性2.6 窗体常用事件2.7 窗体常用方法2.8 实例：多重窗体2.9 实例：可变窗体2.10 实例：鼠标的光标2.11 实例：由小到大弹出窗体2.12 实例：用命令按钮控件控制窗体习题二第3章 Visual BASIC程序设计基础3.1 基本数据类型3.1.1 整型3.1.2 长整型3.1.3 字符串型3.1.4 货币型3.1.5 单精度浮点型3.1.6 双精度浮点型3.1.7 变体型3.1.8 逻辑型（布尔型）3.1.9 字节型3.1.10 日期型3.2 常量3.2.1 常量的种类3.2.2 符号常量的定义3.2.3 符号常量的类型3.2.4 符号常量的作用域3.3 变量3.3.1 变量及变量名3.3.2 变量类型3.3.3 变量的定义3.3.4 变量的作用域3.3.5 数组变量的定义3.3.6 实例：一维数组3.3.7 实例：二维数组3.4 运算符3.4.1 算术运算符3.4.2 字符串运算符3.4.3 关系运算符3.4.4 逻辑运算符3.4.5 特殊运算符习题三第4章 Visual BASIC程序设计4.1 结构化程序设计4.1.1 Visual BASIC程序的书写方法4.1.2 结构化程序的三种基本结构4.2 实例：顺序结构程序设计——一元二次方程之一4.3 选择结构程序设计4.3.1 条件语句4.3.2 实例：一元二次方程之二4.3.3 多分支语句4.3.4 实例：生肖4.4 循环结构程序设计4.4.1 Do While...Loop语句4.4.2 Do...Loop While 语句4.4.3 Do Until...Loop语句4.4.4 For...Next语句4.4.5 实例：循环结构4.5 子程序（过程）4.5.1 子程序的定义4.5.2 子程序的调用4.5.3 Sub Main 过程4.5.4 实例：多个窗体4.5.5 实例：没有窗体4.6 内部函数4.6.1 函数的种类4.6.2 常用内部函数4.6.3 实例：改进生肖程序4.6.4 实例：键盘编码4.7 自定义函数4.7.1 自定义函数的定义4.7.2 自定义函数的调用4.8 Visual BASIC的其他常用语句4.9 Visual BASIC的文件类型习题四第5章 命令按钮控件5.1 命令按钮控件的属性5.2 命令按钮控件的事件5.3 实例：按钮设计5.4 实例：控件数组——计算器习题五第6章 与文本有关的控件6.1 标签控件6.1.1 标签控件的属性6.1.2 实例：登记表6.1.3 实例：拉出字幕6.1.4 实例：推出字幕6.2 文本框控件6.2.1 文本框控件的属性6.2.2 文本框控件常用事件6.2.3 文本框控件常用方法6.2.4 实例：焦点的控制6.2.5 实例：变换焦点6.2.6 实例：确定焦点的位置6.2.7 实例：限制输入6.2.8 实例：改进登记表——限制输入6.2.9 实例：热字的做法6.2.10 实例：拖动文本6.2.11 实例：设置文本框中的光标6.2.12 实例：改进一元二次方程6.2.13 实例：剪切板的操作6.2.14 实例：汉字的编码习题六第7章 与输入数据有关的控件7.1 框架控件7.1.1 框架控件的用法7.1.2 框架控件的属性7.2 复选钮控件7.2.1 复选钮控件概述7.2.2 复选钮控件的属性7.2.3 常用事件7.3 单选钮控件7.3.1 单选钮控件的属性7.3.2 常用事件7.4 实例：框架控件、复选钮控件、单选钮控件综合实例7.5 滚动条控件7.5.1 滚动条控件的属性7.5.2 滚动条控件的事件7.5.3 实例：滚动条7.6 UpDown控件7.6.1 UpDown控件的属性7.6.2 UpDown控件的事件和方法7.6.3 实例：UpDown控件的使用习题七第8章 与列表有关的控件8.1 列表框控件8.1.1 列表框控件概述8.1.2 列表框控件的属性8.1.3 列表框控件的常用方法8.1.4 实例：列表框的使用8.2 组合框控件8.2.1 组合框控件的样式8.2.2 组合框控件的属性和常用方法8.2.3 实例：各种组合框示例习题八第9章 文件系统控件9.1 文件系统控件概述9.1.1 驱动器列表框9.1.2 目录列表框9.1.3 文件列表框9.2 文件系统控件的属性9.3 实例：文件系统控件的使用9.4 实例：拖动文件习题九第10章 文件操作10.1 文件结构和分类10.2 顺序文件10.3 随机文件10.4 二进制文件10.5 文件操作常用的函数和语句10.5.1 与文件读写有关的函数和语句10.5.2 文件测试函数10.5.3 文件操作语句10.6 实例：改进登记表——存盘10.7 实例：改进各种组合框——存盘10.8 实例：查找字符串习题十第11章 图形与图像11.1 绘图方法11.1.1 坐标系统及容器属性11.1.2 绘图属性11.1.3 常用绘图方法详解11.1.4 与绘图有关的函数11.1.5 实例：色彩处理演示11.1.6 实例：渐变的背景色11.1.7 实例：验证绘图属性11.1.8 实例：Circle用法11.1.9 实例：连续画11.1.10 实例：橡皮擦11.1.11 实例：吸管11.1.12 实例：随机绘图——溶解11.1.13 实例：绘制李萨茹图形11.1.14 实例：用绘图方法形成橡皮筋11.1.15 实例：画板11.2 与图形有关的控件11.2.1 直线控件和形状控件简介11.2.2 直线控件和形状控件的属性11.2.3 直线控件、形状控件与绘图方法的区别11.2.4 实例：用绘图控件形成橡皮筋11.3 图像控件和图片框控件11.3.1 图像控件和图片框控件概述11.3.2 图像控件的属性11.3.3 图片框控件的属性11.3.4 实例：显示图像11.4 PictureClip控件11.4.1 PictureClip控件简

<<Visual BASIC基础与课件>>

介11.4.2 PictureClip控件的常用属性11.4.3 实例：PictureClip控件实验11.4.4 实例：裁剪位图11.4.5 实例：图形滚动11.4.6 实例：推动图形习题十一第12章 动画12.1 实现动画的几种方法12.2 定时器控件12.2.1 定时器控件概述12.2.2 定时器控件的属性与事件12.2.3 实例：定时器12.2.4 实例：数字式电子钟12.3 用定时器控件实现动画12.3.1 实例：指针式电子钟12.3.2 实例：图形自动滚动12.3.3 实例：平动动画12.4 实例：用PictureClip控件制作动画12.5 实例：自制滚动条习题十二第13章 向导与设计器13.1 菜单设计器13.1.1 菜单13.1.2 菜单编辑器13.1.3 实例：下拉菜单13.1.4 弹出式菜单13.1.5 实例：弹出式菜单13.2 窗体设计向导13.2.1 打开窗体设计向导13.2.2 创建窗体类型13.2.3 菜单设计13.2.4 工具条设计13.3 对话框的设计13.3.1 MsgBox函数13.3.2 InputBox函数13.3.3 实例：InputBox函数和MsgBox函数的使用13.3.4 CommonDialog控件介绍13.3.5 实例：演示用CommonDialog控件建立对话框13.3.6 用标准窗体建立对话框习题十三第14章 API函数的调用14.1 API函数及其调用方法14.2 实例：限制鼠标14.3 实例：动画光标14.4 实例：填充任意封闭区域14.5 实例：图形变换14.6 实例：防止第二个副本运行14.7 实例：控制任务栏14.8 实例：取磁盘序列号14.9 实例：窗体在前14.10 实例：读取光标位置14.11 实例：打开文件习题十四第15章 多媒体程序设计15.1 与多媒体有关的控件15.1.1 Animation控件15.1.2 实例：Animation控件的使用15.2 实例：播放视频15.3 实例：声音播放15.4 实例：播放CD15.5 实例：调节音量15.6 实例：只播放一帧15.7 实例：运动的播放头习题十五第16章 用Visual BASIC制作课件16.1 Visual BASIC制作课件的优势16.2 用程序控制控件的运动16.2.1 实例：使控件沿预定路径运动16.2.2 课件：运动合成——日地月16.3 自由拖动16.3.1 实例：拖动控件的两种方法16.3.2 课件：反射、折射与全反射16.3.3 课件：线电荷的电场16.4 沿路径的拖动16.4.1 实例：沿非闭合路径的拖动16.4.2 课件：凸透镜成像16.4.3 实例：沿闭合路径的拖动16.4.4 课件：三角函数与单位圆16.5 用绘图方法制作动画16.5.1 课件：行波16.5.2 课件：驻波16.5.3 课件：大摆角有阻尼的摆16.6 调节参数类的课件16.6.1 课件：完善李萨茹图形16.6.2 课件：双缝干涉16.6.3 课件：单缝衍射16.6.4 课件：白光的单缝衍射16.6.5 课件：白光的双缝干涉16.6.6 课件：白光的单缝衍射——快速显示习题十六第17章 程序的编译、总装与调试17.1 调用外部程序17.1.1 Shell函数的用法17.1.2 实例：调用外部程序17.2 实例：程序的总装17.3 程序的编译17.4 实例：安装程序的制作17.5 程序执行方式17.5.1 全程执行17.5.2 单步执行17.5.3 单过程执行17.5.4 断点运行方式17.6 调试方法17.6.1 调试工具栏17.6.2 本地窗口17.6.3 监视窗口17.6.4 立即窗口17.6.5 快速监视17.6.6 调用堆栈习题十七附录 本书中调用的API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>