

## <<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：9787563515806

10位ISBN编号：7563515801

出版时间：2008-1

出版时间：北京邮电

作者：莫德举，夏涛主编

页数：376

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>>

### 内容概要

Visual Basic语言是从最初的BASIC语言上发展而来的，是专门为初学者设计的计算机语言。目前很多高校的非信息类专业都将Visual Basic程序设计课程选定为学生学习的程序设计课程。

《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》作为第一门程序设计课程的教材或自学读物，以讲述《教务管理系统》开发为主线，讲述了VB程序设计的基本概念和基本方法，并给出了部分提高操作的内容，如ActiveX控件、数据库等。

考虑到学习本课程的学生不一定有机会再学习软件工程的相关课程，《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》给出了软件工程的基本概念，让读者建立软件工程的意识。

由于《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》的篇幅有限，不可能面面俱到，更多的内容读者可以访问《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》的辅助教学系统网站获得。

该系统为学生提供了练习系统，为老师提供了考试系统。

《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》涵盖了VB程序设计的基本内容，并有部分提高内容，这样可以满足不同专业、不同学时的教学需要。

《应用型本科计算机科学与技术规划教材：Visual Basic程序设计》和辅助教学系统也适合计算机等级考试培训及各类成人教育等教学使用，还可以供程序设计爱好者自学。

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 引言1.1 程序设计 软件开发1.2 软件工程概述1.3 软件的生命周期1.4 软件开发的过程1.5 建立学生信息管理系统的可行性分析1.6 什么是需求分析1.7 需求分析样例第2章 VB概述2.1 概述2.1.1 VB的发展历程2.1.2 Visual Basic的特点2.2 程序设计的基本概念2.3 Visual Basic集成开发环境的组成2.3.1 Visual Basic的启动与退出2.3.2 Visual Basic环境组成2.4 Visual Basic可视化编程步骤本章小结习题第3章 简单的Visual Basic程序设计3.1 窗体3.1.1 窗体的属性3.1.2 窗体的事件3.2 基本控件3.2.1 控件的基本概念3.2.2 焦点的概念3.2.3 标签 (Label控件) 3.2.4 文本框 (TextBox控件) 3.2.5 命令按钮 (CommandButton控件) 3.2.6 选项按钮 (OptionButton控件) 3.2.7 复选框 (CheckBox控件) 3.2.8 滚动条3.2.9 定时器 (Timer控件) 3.3 程序编码规则3.3.1 注释3.3.2 语句书写自由3.3.3 良好的编程习惯3.4 基本语句3.4.1 赋值语句3.4.2 输入函数3.4.3 输出语句3.4.4 消息框本章小结习题第4章 选择结构4.1 顺序结构4.2 运算符与表达式4.2.1 算术运算符与算术表达式4.2.2 关系运算符与关系表达式4.2.3 布尔运算符与布尔表达式4.2.4 字符串运算符与字符串表达式4.2.5 运算符的优先顺序4.3 If语句4.3.1 单行选择语句If...Then...Else...4.3.2 IIF语句4.3.3 块结构条件语句If...Then...Else...End If4.3.4 If语句的嵌套4.3.5 Elself语句4.4 多条件选择语句Select Case4.5 选项按钮控件4.6 复选框4.7 实例分析本章小结习题第5章 循环结构、列表框和组合框5.1 循环语句5.1.1 For...Next结构.....第6章 VB编程基础第7章 菜单设计与多文档界面第8章 数组和用户自定义类型第9章 过程第10章 键盘与鼠标事件过程第11章 数据文件第12章 图形操作第13章 ACTIVEX 控件的使用第14章 VISUAL BASIC与数据库第15章 《学生信息管理系统》项目开发附录1 《学生信息管理系统》需求规格说明书附录2 《学生信息管理系统》概要设计说明书附录3 《学生信息管理系统》用户登录模块详细设计说明书附录4 “我爱C”计算机辅助教学系统简介参考文献

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 引言 教务处是学校非常繁忙的一个部门：“老师，我的个人信息有错误，我希望修改一下。

” “老师，我的课程成绩有问题。

” “老师，为什么选修课里没有我的名字？” ..... 能否建立一套《学生信息管理系统》，将日常琐碎的工作由学生自己维护一部分信息，那将大大减轻教务处老师的工作负担。

本书将以开发一套简单的学生信息管理系统为主线讲述Visual Basic程序设计的基本方法。

在开始学习程序设计时，首先要搞清一个基本概念：程序设计 软件开发。

软件开发要严格遵守软件工程的相关规定进行。

软件工程的观念、方法、策略和规范都是朴实无华的，平凡之人皆可领会，关键在于运用。

不可以把软件工程方法看成是诸葛亮的锦囊妙计——在出了问题后才打开看看，而应该事先掌握。

虽然本书的内容是讲述Visual Basic程序设计，但了解了做事情的方法后再开始做事情，才有可能“正确地做事”，所以本书用有限的篇幅来介绍软件工程的相关概念，并努力将这种概念贯穿在本书的始终，希望能给您一些启发。

当然，本书不是软件工程的教材，所以仅仅给出了一个示例，这方面的详细内容还请读者参看其他相关书籍。

也是因为同样的原因，本书给出的有关软件开发的文档样例不一定可以直接用于软件开发。

本书给出的《学生信息管理系统》的演示代码和其他相关文档请登录本书的辅助教学系统网站进行查询。

网站的内容会随时更新，以便读者更好地使用本书。

1.1 程序设计 软件开发 软件开发是一项让很多人羡慕的工作，程序员更是一项让很多人梦想的职业。

在许多程序员开始从事软件开发的初期，或者说他们在学习编程准备走上程序员道路时，往往会有一个错误的认识：以自己学会了多少程序开发语言或完成了多少行的程序代码而自豪。

他们心里会认为软件开发就是编写代码，只有在编写代码的过程中才会有成就感。

随便翻开一本软件工程的书籍，第一个要向您谈论的问题就是“软件危机”现象。

软件从最初的程序发展成为一种工业产品，最主要的推动力来自软件需求的不断增长和生产方式的进步。

在早期的计算机系统中，多数软件是用户自己设计、自己使用和自己维护的。

当时软件规模小，开发过程不规范，过多地依靠程序员的个人“技艺”，软件质量得不到保证，文档也极不完全，没有或很少有软件工程的观念。

<<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>