

<<可视化程序设计与Visual Basic>>

图书基本信息

书名：<<可视化程序设计与Visual Basic>>

13位ISBN编号：9787900101785

10位ISBN编号：7900101780

出版时间：2004-2-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王忠芝,王海兰,刘莹

页数：286

字数：424000

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>

## <<可视化程序设计与Visual Basic>>

### 内容概要

本书是全国教育科学“九五”规划重点研究项目成果教材，体现全新高职高专教育教学理念、当今IT专业领域主流技术和技能，是“现代高职高专信息技术教材”丛书中的一本。

本书由9章构成，包括可视化编程基础，简单程序设计与输入、输出控件，VisualBasic程序设计基础，过程与标识符的作用域，简单用户界面设计，高级用户界面设计，文件系统及其控件，VisualBasic开发多媒体应用程序，VisualBasic开发数据库应用程序等。各章都附有实训和概念练习题。

本书结构清晰、内容丰富、知识涵盖面广，突出面向实践、重在应用的特点，通过本书大量具有针对性的实例的学习，读者可以学习到Visual Basic语言本身的编程方法和技巧，界面设计的基本原则与多媒体应用程序的开发，以及与数据库的连接等技术。

本书可作为高职高专及各类高等院校计算机相关专业VB程序设计课程的教材，对于使用Visual Basic从事应用技术开发的从业人员和爱好者也有重要参考价值。

书籍目录

第1章 可视化编程基础

1.1 用户界面

1.1.1 什么是用户界面

1.1.2 如何与计算机进行交互

1.1.3 应用程序对用户的提示

1.1.4 命令

1.1.5 菜单和对话框

1.1.6 图形对象

1.1.7 键盘和鼠标

1.1.8 设计用户界面的一般性原则

1.2 可视化编程语言Visual Basic简介

1.2.1 Visual Basic语言特点

1.2.2 事件驱动编程

1.2.3 启动和退出

1.2.4 工作窗口介绍

1.2.5 工作模式

1.3 编写第一个Visual Basic应用程序

习题

第2章 简单程序设计与输入、输出控件

2.1 对象

2.1.1 对象的概念

2.1.2 对象的属性

2.1.3 对象的方法

2.1.4 对象事件与事件过程

2.2 控件

2.2.1 控件

2.2.2 控件的命名

2.2.3 控件的基本操作

2.3 标签(Label)控件

2.3.1 问题的阐述

2.3.2 标签控件

2.4 文本框(TextBox)控件

2.4.1 问题的阐述

2.4.2 文本框控件的常用属性

2.4.3 文本框控件的常用事件

2.4.4 文本框控件的常用方法

2.5 命令按钮(CommandButton)控件

2.5.1 问题的阐述

2.5.2 命令按钮控件的常用属性

2.5.3 命令按钮的常用事件

2.6 Visual Basic应用程序的结构与设计步骤

2.6.1 Visual Basic的工程结构

2.6.2 Visual Basic应用程序结构

2.6.3 Visual Basic开发应用程序的一般步骤

2.7 定制工作环境

## <<可视化程序设计与Visual Basic>>

2.7.1 编辑器的设置

2.7.2 设置通用特性

2.7.3 编译

2.7.4 设置连接窗口

习题

第3章 Visual Basic程序设计基础

3.1 数据类型

3.1.1 基本数据类型

3.1.2 转换数据类型

3.2 常量与变量

3.2.1 标识符

3.2.2 常量

3.2.3 变量

3.3 运算符与表达式

3.3.1 算术运算符与算术表达式

3.3.2 字符串运算符

3.3.3 关系运算符与关系表达式

3.3.4 逻辑运算符与逻辑表达式

3.3.5 表达式的执行顺序

3.4 结构化程序设计简述

3.4.1 结构化程序设计

3.4.2 3种基本结构

3.5 顺序结构程序设计

3.5.1 赋值语句

3.5.2 注释语句

3.5.3 结束语句

3.6 选择结构的程序设计

3.6.1 条件语句(If)

3.6.2 多分支语句(Select Case)

3.7 循环结构的程序设计

3.7.1 计数循环(ForNext语句)

3.7.2 当循环(While Wend)

3.7.3 Do循环(Do Loop)

3.8 循环的嵌套

3.9 数组

3.9.1 数组的概念

3.9.2 数组的定义

3.9.3 数组元素的引用

3.9.4 动态数组

3.9.5 数组元素的输入与输出

3.10 控件数组

3.10.1 基本概念

3.10.2 建立控件数组

3.11 常用内部函数

3.11.1 数学函数

3.11.2 字符串函数

3.11.3 日期与时间函数

## <<可视化程序设计与Visual Basic>>

### 习题

#### 第4章 过程与标识符的作用域

##### 4.1 Sub过程

###### 4.1.1 Sub过程的定义

###### 4.1.2 建立Sub过程

###### 4.1.3 Sub过程的调用

##### 4.2 Function过程

###### 4.2.1 Function过程的定义

###### 4.2.2 Function过程的调用

##### 4.3 参数传递机制

##### 4.4 标识符的作用域

###### 4.4.1 变量的作用域

###### 4.4.2 过程的作用域

### 习题

#### 第5章 简单用户界面设计

##### 5.1 窗体

###### 5.1.1 窗体的添加

###### 5.1.2 窗体的主要属性

###### 5.1.3 窗体的主要方法

###### 5.1.4 窗体的主要事件

###### 5.1.5 应用程序的启动与退出

##### 5.2 复选框(CheckBox)、选项钮(OptionButton)、(Frame)

###### 5.2.1 问题的阐述

###### 5.2.2 复选框(CheckBox)

###### 5.2.3 选项钮(OptionButton)

###### 5.2.4 框架(Frame)

###### 5.2.5 应用实例

##### 5.3 滚动条(ScrollBar)、列表框(ListBox)和组合框(ComboBox)

###### 5.3.1 问题的阐述

###### 5.3.2 滚动条(ScrollBar)

###### 5.3.3 列表框(ListBox)

###### 5.3.4 组合框(ComboBox)

###### 5.3.5 应用范例

##### 5.4 计时器(Timer)

###### 5.4.1 计时器

###### 5.4.2 应用范例

##### 5.5 图形图像

###### 5.5.1 图形文件类型

###### 5.5.2 图像框(Image)

###### 5.5.3 图片框(Picture)

###### 5.5.4 直线控件(Line)和形状控件(Shape)

###### 5.5.5 应用范例

### 习题

#### 第6章 高级用户界面设计

##### 6.1 菜单设计的原则和编程技术

###### 6.1.1 菜单设计的一般原则

###### 6.1.2 使用“菜单编辑器”窗口建立菜单

## <<可视化程序设计与Visual Basic>>

- 6.1.3 剪贴板对象
- 6.1.4 创建快捷菜单的方法
- 6.1.5 应用范例
- 6.2 工具栏的使用技术
- 6.3 状态栏的编程技术
  - 6.3.1 问题的阐述
- 6.4 “资源管理器”风格的界面设计
  - 6.4.1 问题的阐述
  - 6.4.2 列表浏览器控件的使用
- 6.5 “显示器属性”风格的界面设计
  - 6.5.1 问题的阐述
  - 6.5.2 问题的解决方案--TabStrip控件的使用
- 6.6 具有分级视图的用户界面设计
  - 6.6.1 问题的阐述
  - 6.6.2 问题的解决方案--树状浏览器控件
- 6.7 通用对话框的使用
  - 6.7.1 问题的阐述
  - 6.7.2 “打开”对话框
  - 6.7.3 “另存为”对话框
  - 6.7.4 “颜色”对话框
  - 6.7.5 “打印”对话框
- 6.8 多文档(MDI)界面的设计
  - 6.8.1 问题的阐述
  - 6.8.2 多文档窗体的特性
  - 6.8.3 MDI窗体的创建
- 习题
- 第7章 文件系统及其控件
  - 7.1 文件概述
    - 7.1.1 文件存储结构
    - 7.1.2 文件类别
  - 7.2 文件操作
    - 7.2.1 顺序文件操作
    - 7.2.2 随机文件操作
  - 7.3 文件系统控件
    - 7.3.1 驱动器列表框控件
    - 7.3.2 目录列表框
    - 7.3.3 文件列表框
  - 7.4 用文件系统对象模型进行文件处理
    - 7.4.1 File SystemObject(FSO)对象模型
    - 7.4.2 FSO对象模型中的对象和创建
    - 7.4.3 驱动器对象操作
    - 7.4.4 文件夹对象操作
    - 7.4.5 文件对象操作
- 习题
- 第8章 Visual Basic开发多媒体应用程序
  - 8.1 多媒体基本知识
    - 8.1.1 图像的基本知识

- 8.1.2 数字音频基本知识
- 8.1.3 视频(Video)
- 8.2 设计多媒体程序的常用方法
- 8.3 利用MCI控件开发多媒体软件
  - 8.3.1 MCI控件简介
  - 8.3.2 MCI控件的属性和事件
  - 8.3.3 使用MCI的一般步骤
- 8.4 利用对象链接嵌入OLE开发多媒体软件
  - 8.4.1 使用构件的两种方法
  - 8.4.2 对象链接与对象嵌入
  - 8.4.3 设计时的对象链接与嵌入
  - 8.4.4 OLE控件的主要属性
- 8.5 利用Windows的API函数开发多媒体程序
  - 8.5.1 API的声明
  - 8.5.2 MCI函数
- 习题
- 第9章 Visual Basic开发数据库应用程序
  - 9.1 关系数据库简介
  - 9.2 可视化数据管理器的使用
    - 9.2.1 创建新的数据库和表
    - 9.2.2 记录的添加、删除和修改
    - 9.2.3 使用数据窗体设计器
  - 9.3 使用数据控件(DATA)操作数据库
    - 9.3.1 DATA控件
    - 9.3.2 数据绑定控件
    - 9.3.3 Recordset方法操作数据库
    - 9.3.4 应用范例
  - 9.4 使用ADO访问数据库
- 习题

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>