

<<Visual Basic 5.0 核心 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 5.0 核心技术>>

13位ISBN编号：9787980021140

10位ISBN编号：7980021142

出版时间：1998-08

出版时间：北京希望电脑公司

作者：Bruce MxKinning

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>

内容概要

内容简介

本书介绍VisualBasic5.0的核心技术，作者以轻松幽默的笔触介绍了自己的编程经验和技巧，并在本书及配套光盘中提供了大量的代码实例。

通过本书，读者可以领略VisualBasic

的实质，利用它画图、生成动画，可以深入理解类、对象、面向对象编程等概念以及VisualBasic与WindowsAPI的接口实现，还可以了解在Visua1Basic中编程的许多内幕信息，丰富自己的编程技巧和经验，提高编程效率和可靠性。

本书还介绍了在实际编程过程中经常遇到的问题

及解决办法，特别是比较了各种做法的优缺点及效率，使读者能够在实践中灵活运用。

本书不仅是从事VisualBasic软件开发和应用的广大技术人员的参考用书，同时也可以作为大专院校的教师、学生的教学参考书和各类培训班的教材。

欲购本书或需要技术咨询的用户可直接与希望电脑公司书刊部联系，电话010 - 62562329，62531267，或传真010 - 62579874，62633308，邮政编码100080，

作者简介

作者简介

最近，BruceMcKinney与微软足球队的教练有过一番争论，因为教练要求他集中精力练球，不要做与此无关的事情。

此番争论

后，McKinney结束了他在微软公司的足球生涯。

McKinney以

其传球准确和移动变化莫测而著称（但没有防御能力和射门），他在12年前成为“语言队”的一员。

由于他缺乏正式的计算机培训，记者认为他最初被聘用只是作为“板凳队员”，对他尝试计算机编程根本不抱希望。

但

是，让所有人惊奇的是，McKinney的编程事业极为成功。

起初，他为汇编器、Basic和C编写手册，最后，他为微软出版社写编程方面的书。

然而，这种双重职业最终导致了他必有一失。

观察家们经过长期的观察，认为他

最近一年的效率大大降低。

球迷们对他把时间浪费在足球以外的事情上深感不满。

一位队友生气地说：“这归咎于VisualBasic，这种语言简直让他为之疯狂”。

他还说McKinney有好几个星期没有练球了，“他已经挣了20镑，但还不满足，我们的目的不同，不过人各有志”。

面对这种现实，McKinney决定开始他自己新的职业生涯，而不是改变自己的习惯。

在与足球队断绝关系后，McKinney说他还认为足球是最重要的事情，但并不是唯一的一件事情。

他计划在微软公司之外的新生活中，要在足球上花更多的时间，但还要写程序，甚至还可能会写论文。

在问及他编程和写作是否会影响足球活动时，

他承认自己在VisualBasic上已经花了不少时间，近期不会写另一本有关VisualBasic的书了。

你可以给他发送有关足球或其他主题的电子邮件，网址为brucem@pob0x.com，或

者访问其Web站点：pobox.com/HardcoreVB。

书籍目录

目录

引言

0.1没有限制的VisualBasic

0.2本书讲述范围

0.3本书没有涉及的内容

0.4本书配套光盘

0.5简短的哀诉

第一章 Basic的灵魂

1.1 语言的净化

1.2 数据类型

1.3 命名约定

1.4 高效代码

1.5自己断言

第二章 Basic第二层次的启蒙

2.1永远也不要写另一个该死的Declare语句

2.2从Basic调用WindowsAPI

2.3API合约

2.4处理字符串

2.5Unicode与Basic

2.6处理指针

2.7最后的技巧：过程指针

第三章 VisualBasic的对象方法

3.1三个支柱

3.2VisualBasic风格的面向对象编程

3.3对象来自哪里

3.4第1个类：CDrive

3.5其他类属性

3.6多态性和接口

第四章 收集对象

4.1链对象列表

4.2做为尺寸可变数组的矢量

4.3堆栈对象

4.4Collection类

4.5Collection工作方法

4.6创建Collection

第五章 功能编程的最后关头

5.1功能的DLL

5.2为现实世界开发

5.3有什么问题

5.4代码审核

5.5修正WindowsAPI

5.6位操作

5.7排序混洗和查找

第六章 控制Windows

6.1 WinWatch

6.2 Windows 概要

6.3 关于程序

6.4 收发消息

第七章 画图

7.1 从 Windows 方法到 Basic 方法 再从 Basic 方法到 Windows 方法

7.2 绘图的两种方法

7.3 Basic Windows 画图

7.4 关于位块传输

7.5 动画图片

7.6 一起参与

第八章 数据处理

8.1 处理数据的三种方法

8.2 数据初始化问题

8.3 使用自己的资源

8.4 使用其他人的资源

8.5 使用资源的 Windows 方法

第九章 不要重复编写代码

9.1 Edwina 和 XEditorControl

9.2 XEditor 控件

9.3 XEditor 扩展 RichTextBox

9.4 通用对话框扩展

9.5 Find 和 Replace 扩展

9.6 XDropStack 控件

9.7 XDropStack 调用 XEditor

9.8 Keyboard 对象

第十章 幕后的 COM

10.1 COM 预想

10.2 素数服务器

10.3 幕后的 COM 机制

10.4 各处的接口

10.5 注册表蓝图

10.6 什么写到哪儿

第十一章 综合技术

11.1 你一直想知道的每一件事

11.2 排序列表框

11.3 其他人员的程序

11.4 进程间通信

11.5 线程和同步

11.6 文件通知

11.7 新的外表和感觉

11.8 网格框

11.9 文件是什么

11.10 著名的资源管理器和普通控件

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>