

<<Visual FoxPro程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual FoxPro程序设计>>

13位ISBN编号：9787030161376

10位ISBN编号：7030161378

出版时间：2005-11

出版时间：科学出版社发行部

作者：张文祥//肖四友

页数：278

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>

前言

数据库是计算机应用中最重要领域之一。

数据库管理系统的开发设计已从面向过程的结构化程序设计转入面向对象的程序设计。

Visual FoxPro是Microsoft公司推出的可视化关系数据库开发工具软件，介绍了数据库的基本概念及基本操作，既具有面向过程的结构化程序设计功能，又充分体现了面向对象程序设计的先进编程技术，是软件开发人员步入可视化编程软件学习的最佳桥梁之一。

Visual FoxPro通俗易懂，便于学习和掌握，使用越来越广泛，也是高校数据库语言学习的基础教程。

本书着重基本概念与操作的介绍，数据库的基础知识与基本操作、程序设计相结合，面向过程和面向对象相结合，突出面向对象可视化编程思路，在面向对象的程序设计中加入了多方面的过程化问题的解决方法，既强化了面向对象编程又能使学生加深对Visual FoxPro基本编程语句的理解与使用。

本书既强化基础知识的介绍，又侧重基本操作的阐述，便于初学编程者较快掌握Visual FoxPro工具，并进行数据库设计以及综合数据库管理系统软件的开发。

书中安排了大量的例题，理论讲解浅显易懂，案例分析完整翔实，将数据库操作和程序设计有机地融为一体。

本书在每章的末尾都安排了适量的习题，以便学生通过习题的解答巩固各章所学的知识，通过综合应用题目的解答有助于学生使用Visual FoxPro解决实际问题。

本书由张文祥、肖四友、王晓勇给出编写提纲，并最后修改定稿，鲁俊生教授提出了许多宝贵的建议。

肖四友、张毅、张凯编写第1章、第2章和第3章；王晓勇、张亮、胡天云编写第4章和第5章；张文祥、肖四友、李忠成编写第6章；参与编写工作的还有朱旭萍、章伟聪、张昕、任志轩及祝晓东等。

本书配有多媒体教学课件，请在科学出版社网站（www.sciencep.com）进行下载。

另外，与本书配套使用的《Visual FoxPro程序设计实验指导》是教学或自学非常实用的参考书。

由于编写时间仓促，不足与错误之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<Visual FoxPro程序设计>>

内容概要

本书既可作为高校数据库课程的教材，也可作为VisualFoxPro爱好者自学的参考用书。全书分为6章，介绍了数据库的基本概念、VisualFoxPro的数据描述等基础知识以及VisualFoxPro的操作界面等，数据库的建立与操作过程以及数据表的建立和使用；菜单、查询、视图和报表的基本知识以及建立与使用；以一个实际项目的开发过程，讲解了数据库管理应用软件开发的实际过程。结构化程序设计的基本方法及算法表示，有助于程序设计的初学者快速入门，并掌握正确的程序设计思想和规范的程序设计风格；面向对象的程序设计的基础知识和基本理论，着重讲解了“对象和类”的定义与使用。

书籍目录

第1章 VisualFoxPro基石知识

- 1.1 数据库的基本概念.
 - 1.1.1 信息.数据.数据处理
 - 1.1.2 数据管理技术的发展
 - 1.1.3 数据库系统
 - 1.1.4 数据模型
- 1.2 VFP6.0功能概述
- 1.3 VFP用户界面
 - 1.3.1 VFP的启动与退出
 - 1.3.2 VFP的界面
 - 1.3.3 VFP系统环境配置
- 1.4 数据类型和数据存储
 - 1.4.1 数据类型
 - 1.4.2 数据存储
- 1.5 表达式和函数
 - 1.5.1 运算符和表达式
 - 1.5.2 常用函数
 - 1.5.3 命令格式

本章小结

习题

第2章 数据库与表操作

- 2.1 表文件结构
 - 2.1.1 定义表结构
 - 2.1.2 建立表文件
 - 2.1.3 表结构文件显示
 - 2.1.4 表结构文件修改
- 2.2 表记录编辑的常用命令
 - 2.2.1 命令方式编辑表记录
 - 2.2.2 菜单方式编辑表记录
 - 2.2.3 备注与通用字段的简单编辑
- 2.3 索引.查询和排序
 - 2.3.1 索引
 - 2.3.2 索引查询
 - 2.3.3 排序
- 2.4 数据统计
- 2.5 数据库的建立
 - 2.5.1 数据库的建立
 - 2.5.2 数据库命令操作简述
 - 2.5.3 建立表间的关联
 - 2.5.4 数据工作期及工作区

本章小结

习题

第3章 结构化程序设计基础

- 3.1 程序的建立与运行
 - 3.1.1 程序文件的建立

<<Visual FoxPro程序设计>>

- 3.1.2 程序文件的打开与运行
- 3.2 程序中常用的命令
 - 3.2.1 基本输入 / 输出语句
 - 3.2.2 程序注解
 - 3.2.3 程序调试语句
 - 3.2.4 清屏语句
 - 3.2.5 常用的系统状态设置SET语句
- 3.3 结构化程序设计
 - 3.3.1 常用流程图符号
 - 3.3.2 结构化程序的基本结构
- 3.4 子程序、过程及过程文件
 - 3.4.1 子程序
 - 3.4.2 过程及过程文件
 - 3.4.3 自定义函数
- 3.5 参数传递与变量作用域
 - 3.5.1 子程序调用的参数传递
 - 3.5.2 过程调用的参数传递
 - 3.5.3 利用内存变量的作用域实现参数传递
 - 3.5.4 程序调用参数传递的两种方式
- 3.6 结构化程序设计例题汇总
- 本章小结
- 习题
- 第4章 面向对象程序设计基础篇
 - 4.1 面向对象编程基础
 - 4.1.1 类
 - 4.1.2 对象
 - 4.2 表单设计及运行
 - 4.2.1 表单
 - 4.2.2 建立第一个表单
 - 4.2.3 表单中各类控件的使用
 - 4.2.4 在表单中添加属性和方法程序
 - 4.3 对象的处理
 - 4.3.1 在设计时设置属性
 - 4.3.2 在运行时设置属性
 - 4.3.3 定义表单行为
 - 4.3.4 编辑事件代码和方法程序代码
 - 4.4 创建单文档和多文档界面
 - 4.4.1 表单的不同类型
 - 4.4.2 表单集的使用
 - 4.5 管理表单
 - 4.5.1 允许用户拖放
 - 4.5.2 启用和废止控件
 - 4.5.3 隐藏和释放表单
 - 4.5.4 将参数传递到表单
 - 4.5.5 从表单返回值
 - 4.5.6 表单事件触发顺序
 - 4.6 设计操作数据表的表单

<<Visual FoxPro程序设计>>

- 4.6.1 设置数据环境
- 4.6.2 在表单中使用本地和远程数据
- 4.6.3 完善第一个表单设计实现表单简单操作数据表
- 4.7 类的设计
- 4.8 控件综合应用
- 本章小结

习题

第5章 面向对象程序设计提高篇

- 5.1 菜单设计
 - 5.1.1 菜单设计器的使用
 - 5.1.2 规划菜单系统
 - 5.1.3 创建菜单
 - 5.1.4 在应用程序中调用菜单
 - 5.1.5 为菜单系统指定任务
- 5.2 创建自定义工具栏
 - 5.2.1 定义工具栏类
 - 5.2.2 在表单集中添加自定义工具栏
- 5.3 查询视图
 - 5.3.1 用查询向导设计查询
 - 5.3.2 利用查询设计器设计查询
 - 5.3.3 创建视图
 - 5.3.4 视图的操作
- 5.4 报表与标签的创建与使用
 - 5.4.1 创建报表
 - 5.4.2 报表的布局和数据
 - 5.4.3 报表的使用
 - 5.4.4 标签的设计与使用
- 本章小结

习题

第6章 面向对象程序设计应用篇

- 6.1 概述
 - 6.1.1 项目的背景与意义
 - 6.1.2 相关技术与开发工具介绍
- 6.2 系统配置
 - 6.2.1 系统硬件配置
 - 6.2.2 系统软件配置
- 6.3 总体设计
 - 6.3.1 C/S机制介绍
 - 6.3.2 系统流程图
 - 6.3.3 系统功能结构图
 - 6.3.4 网络拓扑图
 - 6.3.5 模块说明
- 6.4 详细设计
 - 6.4.1 数据库结构
 - 6.4.2 数据库物理设计
 - 6.4.3 主程序及运行界面
- 6.5 关键技术与出现问题的解决方法

6.6 系统存在的不足之处和建议

本章小结

习题

主要参考文献

章节摘录

程序设计方法可分为面向过程的设计方法和面向对象的设计方法，在程序设计过程中通常要考虑数据与算法两个方面。

面向过程的设计将算法与数据作为两个分开的要素，以算法为核心，围绕实现系统功能的过程来构造系统。

而面向对象程序设计以数据为中心，围绕对数据的处理而设计，通过创建对象简化程序设计。

信息世界中，客观存在并且可以相互区别的东西被称为实体，如一名学生、一块黑板；实体的很多特性被称为属性，如学生的姓名、年龄、性别等。

同类实体的集合被称为实体集，如学生（指所有的学生），黑板（指所有的黑板）。

VFP中，将实体抽象为对象，实体集抽象为类。

VFP的对象也具有许多属性，每个属性有相应的值域，如姓名与性别为字符域，年龄与成绩为数值域。

4.1.1 类 所谓类（class），就是一组对象的属性和行为特征的抽象，类是具有共同属性、共同操作性质的对象集。

在VFP系统中，类如同一个模板，对象是由类生成的，类定义了对象所有的属性、事件和方法，从而决定了对象的属性和行为。

VEP的类是描述一个特定对象类型必备特征的模型。

类是一种对象类型，而对象是类的一个实例。

例如，在VEP表单中的命令按钮是一个对象。

命令按钮类中指定了表单上命令按钮的属性，包括按钮的视觉效果属性（如形状是矩形还是正方形，颜色是红色还是白色、是透明的还是不透明的）、按钮所响应的事件（如单击或双击时各执行什么样的操作）等，这样决定的一个命令按钮对象是命令按钮类中的一个实例。

类又可以分为父类和子类。

通常把从已有的类派生出的新类称为子类，已有的类称为父类。

父类是可以用作其他类基础的类（即基类），子类则是以对应父类为起点建立的扩展类，它将继承父类的所有特征。

例如，自然界中所有的动物都可以看成是生物的子类，因为它不仅继承了生物的所有特征，而且扩展了自己的新特征。

如生物类具有共同的特征：有生命，生命有长短；能够进行新陈代谢；能够繁衍后代等。

而动物类除了具有上述共同的特征外，它还具有能够活动但不能像植物一样进行光合作用等。

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>