

## <<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：9787030231338

10位ISBN编号：7030231333

出版时间：2008-12

出版时间：科学

作者：张令军//张京//常秉乾

页数：339

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>

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 前言

计算机硬件技术的发展日新月异，CPU几乎是按照摩尔定律进行快速更新的，随着时间的推移，其运算速度呈级数级地增长。

同样，计算机软件技术也在突飞猛进地发展，无论是操作系统还是应用软件。

操作系统的开发是从第一代软件工程师在计算机硬件基础上进行的最低层的二进制编码开始的，到后来逐步发展到用户不需要熟悉低层计算机指令即可进行操作的DOS系统，再发展到所见即所得的Windows桌面操作环境，以及功能强大的Linux、UNIX系统。

经过多年的发展，操作系统的功能及作用已经发生了根本性的变化。

同样，运行在操作系统之上的各种应用软件也在发生着根本性的变化，从以前需要对硬件有深刻了解才能编好程序的汇编语言开始，到后来广泛使用的高级程序语言BASIC、c、Pascal、FORTAN等，再到现在被广泛使用的Visual Basic、Visual C++、Delphi、Java语言及各种Web语言等，软件的操作越来越方便，功能却越来越强大，从而使软件工程师的编程变得越来越简单，不过要了解的知识也空前庞大。

随着信息社会的到来及对无纸办公需求的增加，现代社会对软件工程师的需求大量增加，仅我国软件工程师的缺口就在数十万以上。

软件人才的培养决定了信息社会实现的程度及社会发展的速度，所以适时、合理地大力培养一些优秀的软件开发人才，对于我国信息化产业的发展必将起到举足轻重的作用。

正是基于这样的计算机软件发展背景及信息化发展需求的考虑，我们经过精心策划、周密设计，组织最优秀的一些作者，编著出版了一套常用计算机软件及操作系统的系列图书，希望使之成为软件人才培养及推动信息化产业发展的“宝典”。

这套图书起点低，使读者入门快。

同时每本书的内容都很实用，案例丰富简练，与基础知识一一对应。

图书按照软件人才培养的规律，尽量使内容讲解由易到难、深入浅出。

该套丛书一改过去基础类图书中重说教、轻操作、过于注重理论及概念讲解的弊端，以一种全新的边操作、边熟悉、边学习的方式吸引读者深入学习下去。

每本书在精心挑选并巧妙设计大量案例的基础上，将基础知识的讲解融合到案例的练习中，二者相辅相成，结合紧密。

## <<Visual Basic程序设计>>

### 内容概要

这是《软件工程师宝典》系列图书之一，本书是学习Visual Basic语言的实用参考工具书，比较全面地讲解了Visual Basic的基础知识及实例应用。

本书通过典型、丰富的实例，深入浅出地介绍了Visual Basic语言及其与编程应用相关的知识。全书共分14章，主要内容包括：visual Basic快速入门、程序设计基础、工程与窗体、常用控件、Windows通用控件、对话框的设计与使用、创建高级用户界面、多媒体应用、数据库编程、网络编程、文件处理、代码调试与错误处理、应用程序打包及发布、综合应用实例等。各章末尾都附录若干习题，书末还附有习题参考答案，便于初学者学习、实践。其实用性、可操作性强，能够有效地提升读者的技术水平和开发技能。

书中有些实例来自实际项目，读者可以参考使用。

本书适合有一定编程经验的Visual Basic初学者，以及想要在Visual Basic编程技能上得到快速提高的编程人员，同时也是社会培训班选择的理想教材。

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Visual Basic快速入门 1.1 Visual Basic概述 1.2 安装Visual Basic 6.0及其组件 1.2.1 系统要求 1.2.2 安装步骤 1.2.3 添加或删除Visual Basic 6.0部件 1.3 Visual Basic 6.0的启动及退出 1.4 Visual Basic 6.0集成开发环境 1.4.1 菜单和工具栏 1.4.2 工具箱 1.4.3 窗体设计器与窗体布局窗口 1.4.4 代码窗口 1.4.5 工程资源管理器 1.4.6 属性窗口 1.5 对象与控件 1.5.1 对象的定义 1.5.2 对象的功能 1.5.3 对象的属性、事件和方法 1.5.4 控件 1.6 上机实战 1.6.1 创建应用程序界面 1.6.2 修改控件的属性 1.6.3 添加可执行代码 1.6.4 调试、运行程序 1.6.5 保存工程 1.7 习题第2章 程序设计基础 2.1 放置Visual Basic代码的载体 2.2 变量、常量和注释 2.2.1 变量 2.2.2 常量 2.2.3 注释 2.2.4 分行和续行 2.3 数据类型 2.4 运算符与表达式 2.5 数组 2.5.1 固定数组 2.5.2 动态数组 2.6 控制结构 2.7 子过程和函数 2.8 培养良好的编程习惯 2.9 上机实战 2.9.1 使用循环改变表单颜色 2.9.2 应用数组 2.9.3 使用子过程和函数 2.10 习题第3章 工程与窗体 3.1 创建、打开和保存工程 3.2 创建及管理窗体 3.2.1 创建窗体的方法 3.2.2 设置窗体的属性 3.2.3 窗体事件 3.2.4 窗体的方法 3.2.5 窗体的生命周期 3.2.6 在窗体上添加控件 3.3 添加、移除和保存文件 3.4 添加和删除控件 3.5 创建可执行文件 3.6 上机实战 3.6.1 绘制实心圆和垂直线 3.6.2 自由绘图 3.6.3 动态修改窗体标题 3.7 习题第4章 常用控件 4.1 命令按钮控件 4.2 标签 4.3 文本框 4.4 图像框 4.5 滚动条 4.6 定时器 4.7 其他常用控件 4.8 上机实战 4.8.1 自制简易计算器 4.8.2 利用滚动条改变窗体颜色 4.8.3 利用定时器实现简单动画 4.9 习题第5章 Windows通用控件 5.1 选项卡 (TabStrip) 5.2 状态条 (StatusBar) 5.3 进度条 (ProgressBar) 5.4 图形组合框 5.5 上机实战 5.6 习题第6章 对话框设计与使用 6.1 预定义对话框 6.2 打开文件对话框 6.3 保存文件对话框 6.4 字体对话框 6.5 颜色对话框 6.6 打印对话框 6.7 自定义对话框 6.8 上机实战 6.8.1 使用字体对话框 6.8.2 使用颜色对话框 6.9 习题第7章 创建高级用户界面 7.1 编辑菜单 7.1.1 使用菜单编辑器 7.1.2 建立菜单 7.1.3 右键菜单 7.2 MDI应用程序 7.2.1 MDI特性 7.2.2 添加MDI窗体 7.2.3 使用MDI及子窗体 7.2.4 MDI应用 7.3 窗体的高级设计 7.3.1 设置启动窗体 7.3.2 窗体启动样式 7.4 使用工具栏控件 7.4.1 工具栏控件的常用属性 7.4.2 使用ImageList控件的属性 7.4.3 设置工具栏属性 7.4.4 激活按钮 7.5 习题第8章 多媒体应用 8.1 多媒体概述 8.1.1 多媒体基础 8.1.2 视频处理 8.2 MCI指令 8.2.1 系统指令 8.2.2 多媒体设备指令及属性 8.3 多媒体控件 8.3.1 MultiMedia Control控件 8.3.2 ShockWave Flash控件 8.3.3 Windows Media Player控件 8.4 习题第9章 数据库编程 9.1 数据库的基本概念 9.2 使用可视化数据管理器 9.3 ADO编程模型 9.4 使用ADO数据控件 9.5 使用数据绑定控件 9.6 创建数据报表 9.7 上机实战 9.7.1 使用DataGrid控件显示数据 9.7.2 使用ADODC访问数据库 9.7.3 数据添加与删除 9.7.4 数据库查询 9.8 习题第10章 Visual Basic网络编程 10.1 网络参考模型 10.1.1 OSI参考模型 10.1.2 TCP / IP网络参考模型 10.1.3 TCP协议 10.2 网络数据交换 10.2.1 Winsock控件简介 10.2.2 Winsock属性 10.2.3 Winsock控件的方法 10.2.4 Winsock事件 10.3 上机实战 10.3.1 简单聊天程序 10.3.2 对时程序 10.4 习题第11章 文件处理 11.1 文件处理函数 11.1.1 Kill语句 11.1.2 FileCopy语句 11.1.3 Shell函数 11.1.4 Rmdir语句 11.2 文件系统对象 11.2.1 FileSystemObject对象及子对象 11.2.2 Folder对象与文件夹浏览 11.2.3 Files集合对象和File对象 11.2.4 SubFolders集合对象 11.2.5 TextStream对象与文件读写 11.2.6 FileSystemObject对象与文件操作 11.2.7 FileSystemObject对象与文件夹操作 11.3 习题第12章 代码调试及错误处理 12.1 调试方法概述 12.2 错误处理概述 12.3 设计错误处理程序 12.4 测试错误处理 12.5 关闭错误处理 12.6 使用调试窗口 12.7 上机实战 12.7.1 监视程序变量 12.7.2 捕获及处理错误 12.8 习题第13章 打包及发布应用程序 13.1 启动打包和展开向导 13.2 使用向导为应用程序打包 13.3 测试安装程序 13.4 习题第14章 综合应用实例 14.1 绘制动画曲线 14.2 闰年的判断 14.3 文本滚动效果 14.4 具有滚动按钮功能的Activex控件 14.5 职工工资管理系统 14.6 宾馆管理信息系统附录A 习题答案 第1章答案 第2章答案 第3章答案 第4章答案 第5章答案 第6章答案 第7章答案 第8章答案 第9章答案 第10章答案 第11章答案 第12章答案 第13章答案

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 Visual Basic快速入门 本章学习目标 Visual Basic 6.0的特点及其组件安装 Visual Basic 6.0的启动及退出 Visual Basic 6.0 IDE环境配置 Visual Basic 6.0开发应用程序的基本步骤

BASIC编程语言产生于1963年，它是第一种让程序员把主要编程工作集中在解决编程任务的方法和算法上，而不是集中在计算机硬件所需的建立和调试程序的方法和算法上的一门高级编程语言。

Visual Basic是在BASIC的基础上发展而来，但是其发展已经远远超出了其最初的设计，使用Visual Basic能够在很短的时间内实现同样的功能。

Visual Basic是极其高效的Windows软件开发工具，使用它可以经济、快速地开发出程序员想得到的结果。

Visual指开发图形用户界面的方法，即为可视化。

它不需要大量的代码去编写界面的外观和位置，只要把预先建立的对象拖放到屏幕上即可。

BASIC是Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code的简称。

Visual Basic是Microsoft Windows的编程语言。

Visual Basic是在一个集成开发环境（IDE，Integrated Development Environment）中创建的，IDE使得程序员可以方便地创建、运行和调试Visual Basic程序。

1.1 Visual Basic概述 Visual Basic是一种可视化的、面向对象和采用事件驱动方式的结构化高级程序设计语言，使用Windows内部的应用程序接口函数，以及动态链接库、动态数据交换、对象的链接与嵌入、开放式数据访问等技术，可以高效、快速地开发出运行于Windows环境下功能强大、图形界面丰富的应用软件系统。

从开发个人或小组使用的小工具，到大型企业应用系统，甚至通过Internet遍及全球分布式应用程序（B/S），都可以在Visual Basic提供的工具中各取所需。

.....

## <<Visual Basic程序设计>>

### 编辑推荐

《Visual Basic程序设计》是一本容易理解、容易使用的Visual Basic 6.0中文版经典教材，几乎包括了Visual Basic 6.0的所有主题应用。

《Visual Basic程序设计》假定读者以前从未使用过Visual Basic编写程序，所有知识点都是从“零”开始起步。

对于使用过Visual Basic早期版本或其他结构化编程语言的读者来说，《Visual Basic程序设计》更容易理解。

全书共分14章，主要内容包括：Visual Basic快速入门、程序设计基础、工程与窗体、常用控件、Windows通用控件、对话框的设计与使用、创建高级用户界面、多媒体应用、数据库编程、网络编程、文件处理、代码调试与错误处理、应用程序发布、综合应用实例等。

《Visual Basic程序设计》文字简洁，层次清晰，在讲述基本知识点时注重实际编程应用，并结合实例进行剖析。

《Visual Basic程序设计》提纲挈领，萃取Visual Basic语言语法要旨，知识，实例，练习行文，实用，实效。

语言间横向对比，拓展编程技能，轻松实战操作演练，培植个性能力。

编译，连接，调试深度剖析，简明，经典。

近150个实例精解剖析。

让你轻松步入顶尖软件工程殿堂。

<<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>