

<<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：9787030268372

10位ISBN编号：7030268377

出版时间：1970-1

出版时间：科学出版社

作者：郭贤海 编

页数：271

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>>

前言

Visual Basic是目前最适合初级编程者学习使用的程序设计语言，也是国内外应用范围最广的计算机高级语言之一。正是由于其容易掌握，开发界面友好，功能完善，开发效率高，以及良好的兼容性，因而成为当前快速开发工具的首选。

本书共分10章。

从Visual Basic 6.0概述开始，介绍Visual Basic集成开发环境、可视化编程的基本概念、基本方法、几个常用控件的属性和使用方法、基本数据类型、表达式、常用内部函数，使读者对Visual Basic有一个初步的认识，熟悉编程的基本步骤；接着讲解Visual Basic的控制结构语句、数组、过程函数、绘图程序、菜单、文件、数据库，使读者深入了解Visual Basic的内涵，学会各种代码设计方法和步骤，熟练编写Visual Basic程序，最后达到读者掌握Visual Basic程序设计的目的。

本书编写以改革计算机课程教学，体现新世纪教育特色为出发点，力求有所创新。

全书围绕着非计算机专业学生学习和教学的特点，结合计算机二级等级考试大纲进行组织编写。

全书由浅入深、概念明确、条理清晰，适合作为各类高等院校、各类高职院校学生的“Visual Basic程序设计”课程的教材，也可作为广大计算机爱好者学习Visual Basic程序设计语言的参考书。

<<Visual Basic程序设计>>

内容概要

《Visual Basic程序设计》针对初学者的特点，精心设计章节内容、准确定位，章节的设置符合学习规律，实例讲解详细、重点突出、深入浅出，能使初学者快速入门。

《Visual Basic程序设计》分为10章，由浅入深地介绍了Visual Basic基本知识、编程基础、控制结构、数组、过程、常用内部控件、绘图方法、菜单和对话框、文件、数据库等内容。

Visual Basic语言是最流行、使用人数最多的编程语言，它简单易学、应用广泛，是在校大学生学习编程的首选语言，学会Visual Basic能使你的专业技能如虎添翼。

《Visual Basic程序设计》可以作为各类高等院校、各类高职院校学生的“Visual Basic程序设计”课程的教材，也可作为广大计算机爱好者学习Visual Basic程序设计语言的参考书。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 VisualBasic6.0概述1.1 Visual Basic简介1.1.1 Visual Basic的发展过程1.1.2 Visual Basic的特点1.2 VisualBasic6.0集成开发环境1.3VisualBasic中的基本概念1.3.1 对象与类1.3.2 对象的属性1.3.3事件1.3.4 方法1.4 建立第一个应用程序1.4.1 界面设计1.4.2 代码设计1.4.3保存工程、运行和调试程序习题一第2章 Visual Basic编程基础2.1 窗体2.1.1 窗体的构造2.1.2 窗体的属性2.1.3窗体的事件2.1.4 窗体的方法2.1.5 多窗体2.1.6 窗体加载与卸载时触发的事件2.2 数据类型、常量与变量2.2.1 数据类型2.2.2 常量2.2.3变量2.3Print语句和赋值语句2.3.1 语法描述规则2.3.2 Print语句2.3.3赋值语句2.4 运算符、表达式、常用内部函数2.4.1 算术运算符与算术表达式2.4.2字符串运算符与字符串表达式2.4.3关系运算符与关系表达式2.4.4 逻辑运算符与逻辑表达式2.4.5 常用的内部函数2.4.6 InputBox函数和MsgBox函数2.5 编程实例习题二第3章 控制结构3.1 程序结构与流程图3.2 选择控制结构3.2.1 单行结构条件语句3.2.2 多行结构条件语句3.2.3 多分支选择控制结构3.3 循环控制结构3.3.1 For...Next循环3.3.2 While...Wend循环3.3.3 Do...Loop循环3.3.4 多重循环习题三第4章 数组4.1 数组的概念4.1.1 一维数组的定义4.1.2 二维及多维数组的定义4.1.3动态数组的定义4.2 排序实例习题四第5章 过程5.1 Sub过程5.1.1 引例5.1.2 建立Sub过程5.1.3 调用Sub过程5.1.4 通用过程与事件过程5.2 函数过程5.2.1 建立函数过程5.2.2调用函数过程5.2.3函数过程与Sub过程的区别5.3 参数传递5.3.1 形参与实参5.3.2 引用与传值5.3.3数组参数的传递5.4 变量的作用范围5.4.1 变量的作用范围5.4.2 静态变量习题五第6章 常用控件6.1 标签、文本框和命令按钮6.1.1 标签6.1.2 文本框6.1.3 命令按钮6.2 单选按钮、复选框和框架6.2.1 单选按钮6.2.2 复选框6.2.3 框架6.3 列表框和组合框6.3.1 列表框6.3.2组合框6.4 滚动条6.5 定时器6.6 图形控件6.7 控件数组6.7.1 控件数组的概念6.7.2 控件数组的使用习题六第7章 绘图方法7.1 坐标系统7.1.1 坐标刻度7.1.2 自定义坐标系7.2 绘图属性7.2.1 当前坐标7.2.2 使用颜色7.2.3 线宽和线型7.2.4 填充7.3绘图方法7.3.1 画点方法Pset7.3.2 画线、矩形方法Line7.3.3画圆、圆弧和椭圆方法circle7.4 绘图应用实例习题七第8章对话框和菜单8.1 用户自定义对话框8.1.1 对话框概述8.1.2 由普通窗体创建自定义对话框8.1.3 使用对话框模板窗体创建对话框8.1.4 显示与关闭自定义对话框8.2 通用对话框控件CommonDialog8.2.1 通用对话框控件8.2.2 “打开” / “另存为”对话框8.2.3 “颜色”对话框8.2.4 “字体”对话框8.2.5 其他对话框8.3 菜单设计8.3.1 菜单概述8.3.2 菜单编辑器8.3.3下拉式菜单8.3.4 弹出式菜单习题八第9章文件9.1 文件9.1.1 文件的结构9.1.2 文件的存取类型9.2 顺序文件9.2.1 顺序文件的打开与关闭9.2.2 顺序文件的写操作9.2.3 顺序文件的读操作9.3 常用文件操作语句和函数9.4 文件管理控件9.4.1 驱动器列表框9.4.2 目录列表框9.4.3文件列表框习题九第10章 数据库10.1 与数据库相关的概念10.2 可视化数据管理器10.2.1 数据库的建立.....附录参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

2.类 类是同一种对象的统称，是一个抽象的概念，它通过实例化创建对象。

比如，对汽车进行描述，形成一个抽象的关于汽车的定义，这个定义就是类，而按照汽车的定义，将汽车生产出来，一辆辆真实存在的汽车就是一个个实例化后的对象。

因此，类是一个概念，而对象则是类的具体实现。

1.3.2对象的属性 属性是对象的性质。

我们赋予一个对象不同的属性值，就能改变对象的外观和行为。

比如，一个标签控件被放置在窗体上，如果我们改变它的Caption属性值，就能改变它显示的文字内容。

还可以更改标签、文本框、命令按钮等控件的字体、颜色、大小等属性。

我们可以在界面设计时对控件的属性进行设置，方法如下： 1) 用鼠标单击选中控件对象。

2) 在属性窗口中查找到相应属性，然后在它右列中填入新的值。

我们也可以在程序运行时改变控件的属性，这需要在设计时的代码编辑器中通过编程实现，其格式如下： 对象名.属性名=属性值

比如我们现在让控件Label1的显示内容变为“欢迎使用VB”，用下列的代码即可： Label1.Caption= “欢迎使用VB” 关于如何在代码编辑器中编程，我们在随后的例子中会讲到。

1.3.3事件 事件是Visual Basic预先定义的、对象能识别的动作。

每个控件都可以对一个或多个事件进行识别和响应，比如，当用户单击窗口上的一个命令按钮时，这个命令按钮就获得一个Click事件（鼠标单击事件），又如，当用户用键盘对一个文本框内的内容进行修改、输入，这个文本框就获得文本被改变事件（Changed）、键盘输入事件（Press）等。

<<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>