

<<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：9787111275114

10位ISBN编号：711127511X

出版时间：2009-8

出版时间：机械工业出版社

作者：孙志辉

页数：346

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

为了适应信息化时代的需求,各高校对大多数专业都开设了一定的计算机语言课程,有的讲授c或C++语言,有的讲授VisualBasic语言。

VisualBasic以其语法简单、可视化设计、功能强大,成为许多学校计算机语言课程的首选语言。

目前,国内各出版社出版了大量的' VisualBasic语言教程,它们都具有同样的特点:介绍语言的语法等基本知识,再辅助一些简单的示例。

学生通过学习,可能能够考一个不错的成绩,但所掌握的仍然是一些支离破碎的知识,不能将所有的知识融会贯通,遇到具体的程序设计,还是无从下手。

本书正是为了解决这个问题,对' VisualBasic语言教程,不再以讲解语法为主线,而是以精心挑选的6个实例程序为主线,将、VisualBasic语言的基本语法融入到这些例子中。

每个例子均是一个完整的应用程序,并且具有一定的实用价值。

通过这些实例,不但教会学生Visual.Basic语言的基本语法,还教会他们编程的思想,培养学生解决实际编程问题的能力,真正做到学以致用。

第1章介绍程序设计的基本概念以及Visual: Basic6.0的集成开发环境,重点介绍Windows程序设计的特点。

第2章介绍具有简单文字移动界面的屏幕保护程序设计方法。

通过该程序,介绍VisualBasic程序设计的基本方法,以及标签、文本框和定时器控件的使用。

第3章介绍具有自动翻页功能记事本程序的设计方法。

通过该程序,进一步介绍主要控件的使用方法,并讲解VisualBasic文件操作的基本方法以及菜单、工具栏、状态栏等设计方法。

第4章介绍数独游戏程序的设计方法。

通过该程序,介绍了VisualBasic6.0普通数组、动态数组和控件数组的有关语法,并讲解与游戏程序有关的计时、排行榜等功能实现。

第5章介绍简单计算器程序的设计方法。

通过该程序,讲解控件数组及其应用,以及简单图形操作。

第6章介绍电子闹钟程序的设计方法。

通过该程序,讲解VisualBasic6.0的日期时间操作方法以及基本图形操作。

第7章介绍学生信息管理程序的设计方法,包含了VisualBasic6.0有关数据库操作的所有语法和对象。

在每章内容安排上,首先介绍需要的基本语法和对象,然后采用循序渐进的方法,逐步实现实例程序的基本功能,并注重细节,讲解代码设计中的难点和问题。

在完成基本功能的基础上,通过.API函数调用等实现功能的进一步提高。

基本功能部分满足VisualBasic语言的基本要求,涵盖了国家计算机二级考试的大纲范围。

具体安排教学内容时,可以只讲授基本功能部分,提高功能部分则作为学生自学或有一定基础的学生参考。

全书由北京科技大学孙志辉编写。

由于编者水平有限,所编写的实例程序不一定为最佳,书中难免会存在一些错误,殷切希望广大读者批评指正。

编者

<<Visual Basic程序设计>>

内容概要

本书是学习Visual Basic的基础教程，采用语法与实例相结合的方法，并以实例作为教程内容的主线，将Visual Basic的基本语法和对象融入精心挑选的6个综合实例中。

全书共分7章，第1章介绍程序设计基本概念、Windows程序设计特点以及Visual Basic 6.0的集成开发环境，其余各章则分别介绍简单屏幕保护程序、记事本程序、数独游戏程序、简单计算器程序、电子闹钟程序和学生信息管理程序的设计方法。

每章实例还通过API函数调用实现了功能的进一步提高。

对于每个实例均采用循序渐进的方法，逐步实现其各项功能。

通过这种以实例讲语法的内容安排，不仅教会学生Visual Basic的基本语法，还教会学生程序设计的思想，真正做到学以致用，成为合格的Visual Basic程序员。

本书可作为高等院校计算机语言课程的教材，也可作为Visual Basic语言爱好者自学或培训机构的教材，还可作为Visual Basic二级等级考试的学习参考书。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

前言第1章 计算机程序设计基础 1.1 编程语言及其发展 1.2 Windows系统的窗口和消息机制 1.3 Visual Basic及其集成开发环境 1.4 习题 第2章 简单屏幕保护程序设计 2.1 简单屏幕保护程序设计目的及功能 2.2 基本语法要求 2.3 基本对象 2.4 基本函数 2.5 屏幕保护程序简单功能实现 2.6 屏幕保护程序简单功能代码改进 2.7 定制屏幕保护程序的密码校验窗口 2.8 屏幕保护程序功能提高 2.9 习题 第3章 记事本程序设计 3.1 记事本程序设计目的及功能 3.2 基本语法要求 3.3 子程序定义与调用 3.4 基本对象 3.5 基本函数 3.6 文件及其基本操作 3.7 记事本程序简单功能实现第4章 数独游戏程序第5章 简单计算器程序设计第6章 电子闹钟程序设计第7章 学生信息管理程序设计附录参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

第1章 计算机程序设计基础 1.1 编程语言及其发展 1.1.1 计算机编程语言 计算机程序是计算机所执行的一系列指令的集合。

通过这些指令集合，计算机可以实现数值计算、信息处理、信息显示等功能。

计算机系统采用电信号表示其内部的所有信息，而每个电信号往往采用通、断两个状态表示。因而，计算机内的所有信息均采用二进制格式保存，无论是执行指令、需要处理的数据，还是显示的文字符号。

例如，文字处理时，在屏幕某个位置显示字母“A”，实际是将65这个数据的二进制格式送给了显卡，由显卡根据65对应的字母A的点阵特征，输出视频信号给显示器，从而在显示器的某个位置“画”出字母“A”。

从第一台电子计算机开始，就采用二进制格式存储计算机指令。这种格式的指令称为机器语言，是CPU唯一能够识别的内容。

.....

<<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>