

<<Visual Basic6.0程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic6.0程序设计>>

13位ISBN编号：9787301091234

10位ISBN编号：7301091230

出版时间：2005-8

出版时间：北京大学出版社

作者：马力

页数：338

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 Basic6.0程序设计>>

内容概要

本书根据高职高专教育的特点，从实用的角度出发，用大量的实例详细讲述了使用VisualBasic6.0集成开发环境进行程序设计的方法和技巧。

全书共分为12章，采用循序渐进的方式，对VisualBasic集成开发环境及控件的用法、VisualBasic的语言基础以及VisualBasic在图形、多媒体和数据库等领域的应用等内容进行了详细的介绍。

全书内容丰富，通俗易懂，通过大量精选的实例，引导读者从最简单的操作入手，逐步掌握VisualBasic应用程序开发的方法。

每章均安排了“教学重点”、“本章小结”、“知识测试”和“实验室”等内容，将等级考试要求及实训内容融入其中，供读者练习。

本书可作为高职高专院校相关专业学生和VisualBasic编程爱好者的自学指导书。

书籍目录

第1章认识VisualBasic1.1VisualBasic简介1.1.1VisualBasic的产生1.1.2VisualBasic的特点1.2VisualBasic6.0的安装1.2.1VisualBasic版本介绍1.2.2运行环境要求1.2.3安装VisualBasic6.01.2.4VisualBasic6.0的启动与退出1.2.5VisualBasic中的帮助系统1.3VisualBasic6.0的开发环境1.3.1主窗口1.3.2窗口1.3.3工具箱1.4本章小结1.5知识测试1.6实验室第2章设计一个简单的VisualBasic实例2.1VisualBasic应用程序的构成和开发步骤2.1.1VisualBasic应用程序的构成2.1.2开发VisualBasic应用程序的一般步骤2.2设计应用程序的界面2.3设置属性2.3.1通过属性窗口设置属性2.3.2运行阶段设置属性值2.4编写代码2.4.1确定对象事件2.4.2代码的编写2.4.3保存并运行应用程序2.5本章小结2.6知识测试2.7实验室第3章窗体设计3.1窗体设计举例3.1.1创建窗体3.1.2设计窗体外观3.2窗体的属性3.3窗体的事件3.3.1窗体的一般事件3.3.2鼠标事件3.3.3键盘事件3.4窗体的方法3.5多窗体3.5.1概述3.5.2添加和删除窗体3.5.3指定启动窗体3.5.4保存多窗体程序3.6本章小结3.7知识测试3.8实验室第4章VisualBasic内部控件4.1文本框、标签和命令按钮4.1.1文本框4.1.2标签4.1.3命令按钮4.2框架、单选按钮和复选框4.2.1框架4.2.2单选按钮4.2.3复选框4.3列表框、组合框和滚动条4.3.1列表框4.3.2组合框4.3.3滚动条4.4图片框、图像框和定时器4.4.1图片框4.4.2图像框4.4.3定时器4.5控件数组4.6本章小结4.7知识测试4.8实验室第5章对话框5.1输入对话框5.1.1InputBox()函数5.1.2建立输入对话框5.2消息框5.2.1MsgBox()函数5.2.2建立消息框5.3用对话框5.3.1公用对话框控件5.3.2使用[打开]对话框5.3.3使用[另存为]对话框5.3.4使用[颜色]对话框5.3.5使用[字体]对话框5.3.6使用[打印]对话框5.3.7使用ShowHelp方法显示帮助文件5.4本章小结5.5知识测试5.6实验室第6章菜单和工具栏6.1菜单设计与控制6.1.1菜单基础6.1.2使用菜单编辑器设计菜单6.1.3创建菜单控件数组6.1.4运行时创建和修改菜单6.1.5菜单控件设计实例6.2弹出式菜单的设计6.3工具栏的设计6.3.1手工创建工具栏6.3.2ToolBar控件常用的属性和事件6.3.3用ToolBar控件创建工具栏6.4本章小结6.5知识测试6.6实验室第7章MDI与内嵌对象7.1多文档界面7.1.1创建MDI窗体7.1.2MDI窗体运行特性7.1.3MDI应用程序中的菜单7.1.4MDI应用程序范例7.2对象的链接与嵌入7.2.1用OLE容器控件插入对象7.2.2将对象的类加入工具箱建立内嵌对象7.3本章小结7.4知识测试7.5实验室第8章VisualBasic的图形设计8.1图形控件8.1.1直线控件8.1.2Shoe控件8.1.3图形控件的使用8.2基本绘图方法8.2.1坐标系8.2.2VisualBasic中的颜色8.2.3绘图方法8.3PaintDichlre方法8.3.1PaintPicture方法基础8.3.2PaintPicture方法的运用实例8.4动画设计8.4.1动画设计基本原理8.4.2动画设计的实例8.5本章小结8.6知识测试8.7实验室第9章文件管理9.1文件系统的基本概念9.2文件系统控件9.3常用的文件操作语句和函数9.4文件的处理9.4.1文件的打开(建立)与关闭9.4.2顺序文件的读写操作9.4.3随机文件的读写操作9.5本章小结9.6知识测试9.7实验室第10章多媒体应用10.1Animation控件10.2Multimedia控件10.2.1Multimedia控件10.2.2利用Multimedia控件编写多媒体程序10.3ShockwaveFlash控件10.4API函数10.4.1API函数简介10.4.2AH函数的说明10.4.3API多媒体函数应用举例10.5本章小结10.6知识测试10.7实验室第11章数据库应用11.1概述11.1.1关系型数据库11.1.2VisualBasic对数据库的支持11.2可视化数据管理器11.2.1[可视化数据管理器]的构成11.2.2创建数据库11.2.3输入和编辑数据11.2.4修改数据库表的结构11.2.5生成数据窗体11.2.6数据库查询11.3使用Data控件进行数据库访问11.3.1Data控件的添加11.3.2设置Data控件的重要属性11.3.3添加数据绑定控件11.4使用ADO数据控件11.4.1创建Access数据库11.4.2Access数据源的配置11.4.3数据库的连接11.4.4创建数据源11.4.5数据的显示11.4.6保存工程并运行程序11.5本章小结11.6知识测试11.7实验室第12章VisualBasic语言基础12.1代码书写规范及数据输出方法12.1.1VisualBasic的命名规范12.1.2分行与合并行12.1.3数据的输出方法12.2数据类型12.2.1数值(Numeric)类型12.2.2字符串(Swing)类型12.2.3布尔(Boolean)数据类型12.2.4日期/时间(Date/Time)数据类型12.2.5对象(Object)数据类型12.2.6变体(Variant)数据类型12.2.7转换数据类型12.3变量、常量与函数12.3.1变量12.3.2常量12.3.3VisualBasic常用标准函数12.4运算符和表达式12.4.1算术运算符和算术表达式12.4.2字符串运算符和字符串表达式12.4.3关系运算符和关系表达式12.4.4逻辑运算符和逻辑表达式12.4.5表达式的执行顺序12.5VisualBasic语句12.5.1赋值语句12.5.2条件语句12.5.3循环控制语句12.5.4其他语句12.6数组12.6.1常规数组12.6.2动态数组12.7用户自定义类型12.7.1用户自定义类型的定义12.7.2声明用户自定义类型的变量12.7.3用户自定义类型变量的使用12.8过程12.8.1子程序过程及调用12.8.2函数过程及调用12.8.3参数的传递12.9程序的调试12.9.1程序代码错误的种类12.9.2错误的捕获12.9.3程序的调试12.10本章小结12.11知识测试12.12实验室附录AVisualBasic常用函数附录BVisualBasic常用方法说明参考

文献

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>