

<<Visual Basic语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787307064317

10位ISBN编号：7307064316

出版时间：2008-8

出版单位：武汉大学出版社

作者：包琼,勾建国

页数：305

字数：479000

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语言程序设计>>

内容概要

本书是Visual Basic语言程序设计基础教程，按照国家针对“二本、三本、四本”以及高职高专课程设计要求编写，重点突出了案例实践与基础知识点的有机结合。

本书在内容结构的组织上力求回避单纯的理论教学，在简单介绍Visual Basic的集成开发环境后，对面向对象的基本概念进行了必要的讲解，第3章至10章则围绕Visual Basic的特点分别介绍语言基础、窗体和基础控件、程序控制、图形图像、文件、数据库、ActiveX控件、MDI窗体、菜单和工具栏等相关内容。

最后一章以一个MP3播放器软件的设计与开发，介绍了前面章节中知识在实际应用程序开发中的运用

。本书力求深入浅出，通俗易懂，能够使读者全面地了解与掌握Visual Basic语言的精华，对应用程序设计能力和技巧的提高提供极佳的环境。

本书内容适用于“二本、三本、四本”以及高职高专的Visual Basic语言基础教学，也可作为Visual Basic语言爱好者自学的入门参考书。

<<Visual Basic语言程序设计>>

书籍目录

第1章 Visual Basic概述 1.1 Visual Basic简介 1.2 Visual Basic集成开发程序 1.3 建立一个应用程序 1.4 使用帮助 本章小结 习题1

第2章 理解面向对象 2.1 对象和类 2.2 属性的设置 2.3 理解事件驱动 2.4 编辑事件和方法 2.5 Visual Basic程序的注释和书写规范 本章小结 习题2

第3章 程序设计基础 3.1 数据类型 3.2 常量和变量 3.3 数组 3.4 常用内部函数 3.5 运算符和表达式 本章小结 习题3

第4章 窗体与常用控件 4.1 窗体 4.2 输入输出操作 4.3 基本控件 4.4 常用内部控件 本章小结 习题4

第5章 程序控制 5.1 顺序结构 5.2 选择结构 5.3 循环结构 5.4 过程 本章小结 习题5

第6章 图形图像初步 6.1 图形控件 6.2 坐标系统和颜色 6.3 绘图属性 6.4 常用绘图方法 6.5 键盘与鼠标事件 本章小结 习题6

第7章 文件 7.1 文件结构与分类 7.2 文件的读写操作 7.3 文件系统操作 7.4 文件系统控件 本章小结 习题7

第8章 数据库编程 8.1 数据库基础 8.2 数据控件和数据绑定控件 8.3 使用ADO Date控件 本章小结 习题8

第9章 ActiveX控件应用 9.1 ActiveX控件概述 9.2 多媒体控件 本章小结 习题9

第10章 菜单设计 10.1 菜单的分类 10.2 菜单的基本元素 10.3 菜单编辑器的使用 10.4 下拉式菜单的设计 10.5 动态修改菜单 10.6 弹出式菜单的设计 本章小结 习题10

第11章 综合运用案例 11.1 MP3播放器的功能 11.2 MP3播放器的界面设计 11.3 MP3播放器中事件过程的设计 11.4 MP3播放器的使用 11.5 案例总结

章节摘录

第2章 理解面向对象 【学习目的与要求】 通过本章的学习,要求掌握类和对象的概念,理解事件驱动的编程机制;要求掌握对象属性的设置方法和事件过程代码的编写方法;要求了解VisualBasic中程序的注释和语句书写的基本规范。

2.1 对象和类 2.1.1 对象 面向对象技术的核心是对象。

在现实世界中,对象指的是某个客观存在的事物,由客观事物的属性和行为特征来描述。而在软件世界中,对象指的是运行的软件系统中的一组结构化的数据,它们描述了对象的当前状态和对象的动作与行为方式。

面向对象编程技术就是将现实世界中的对象抽象表示为软件世界中的对象。

在现实世界中,我们所接触的现实事物都可以按照对象来进行描述。

例如,可以将一台电视机看成是一个对象。

它具有一些基本状态特征,如长宽尺寸、重量、颜色、音量、频道等,这些是电视机作为对象的特征属性。

按操作说明可以对电视机进行开启、关闭、调节音量、调节频道等操作,这些是电视机作为对象所具有的行为特征。

通过对一台电视机的属性和行为的定义以及描述,就可以具体唯一地说明这台电视机了。

对象是面向对象编程技术的基本元素,是基本的运行实体,在Windows环境中进行程序开发时,像窗口、各种控件、数据库等都按照对象的方式来进行说明、表述。

任何一个对象都由属性和行为构成。

属性描述了对象的基本状态特征,行为赋予对象行为特性,对象可以通过行为改变状态特征。

还是以电视机为例,通过调节频道行为可以将属性频道的值由CCTV-1变为CCTV-2。

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>