第一图书网, tushu007.com

<<新编Visual Basic程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<新编Visual Basic程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787505373846

10位ISBN编号：7505373846

出版时间：2002-04-01

出版时间：电子工业出版社

作者：梁普选

页数：321

字数：518

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

第一图书网, tushu007.com

<<新编Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

Visual Basic是Microsoft公司开发的基于Windows 95/98/NT平台的32位程序设计开发平台，其最大的优点是简单易学，并且可以高效地开发出标准的Windows应用程序。
本教材通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic的基础知识；循序渐进地介绍了程序设计基础及面向对象的程序设计方法。
基本概念清晰，通俗易懂，例题丰富，可作为非计算机专业学生的《高级语言程序设计》课程教材，也可作为学习Windows编程的入门教材。

第一图书网, tushu007.com

<<新编Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

目　　录
第1章　Visual Basic基础知识 1
1.1　Visual Basic集成开发环境的使用 1
1.1.1　Visual Basic的启动和退出 1
1.1.2　菜单栏和工具栏 2
1.1.3　工程资源管理器窗口 3
1.1.4　窗体窗口 4
1.1.5　“属性”窗口 4
1.1.6　控件工具箱 5
1.1.7　代码窗口 6
1.2　Visual Basic程序设计的过程 6
1.2.1　总体规划 7
1.2.2　模块设计 8
1.2.3　算法设计 8
1.2.4　界面设计 9
1.2.5　编写代码 10
1.2.6　调试运行 10
1.2.7　生成单独的可执行程序 11
1.3　对象及事件驱动的概念 11
1.3.1　对象 11
1.3.2　事件驱动 12
1.4　窗体 14
1.4.1　窗体属性 14
1.4.2　窗体事件、方法 16
1.5　控件 17
1.5.1　命令按钮（CommandButton） 17
1.5.2　标签（Label） 20
1.5.3　文本编辑框（TextBox） 21
1.5.4　复选框（CheckBox） 22
1.5.5　列表框（ListBox） 23
1.6　实例介绍 26
1.6.1　界面设计 26
1.6.2　设置属性 26
1.6.3　填充代码 27
第2章　程序设计基础 28
2.1　数据类型 28
2.1.1　数据的分类 28
2.1.2　标准数据类型 28
2.2　常量和变量 32
2.2.1　常量 32
2.2.2　变量 33
2.2.3　自定义数据类型及其变量 35
2.3　表达式 36
2.3.1　Visual Basic中的运算符 36
2.3.2　表达式和表达式中运算的优先顺序 37

第一图书网, tushu007.com

2.4 Visual Basic的内部函数 38
2.4.1 数学函数 38
2.4.2 字符串函数 38
2.4.3 常用转换函数 39
2.4.4 日期/时间函数 39
2.4.5 随机数函数 40
2.4.6 格式输出函数 41
2.5 语句和程序 43
2.5.1 常用术语 43
2.5.2 书写程序的规则 44
2.5.3 命令格式的符号约定 44
习题 45
第3章 顺序结构程序设计 47
3.1 赋值语句 47
3.1.1 格式和说明 47
3.1.2 赋值号和逻辑等号 48
3.2 数据的输入 48
3.2.1 通用对话框介绍 48
3.2.2 输入数据——InputBox输入框函数 49
3.2.3 显示信息——MsgBox消息框函数 50
3.3 数据的输出 52
3.3.1 直接输出到窗体 52
3.3.2 输出文本到图片框 55
3.3.3 输出文本到标签 56
3.4 文本框的使用 58
3.4.1 文本框的常用属性 58
3.4.2 焦点 59
3.4.3 文本框的常用事件和方法 59
3.4.4 文本框的应用 60
3.5 计时器（Timer）控件 61
习题 63
第4章 选择结构程序设计 66
4.1 选择结构程序设计的概念 66
4.2 条件表达式 67
4.2.1 关系表达式 67
4.2.2 逻辑表达式 68
4.3 单行条件语句 69
4.4 块结构条件语句 70
4.5 条件语句的嵌套 71
4.5.1 条件语句嵌套实例 72
4.5.2 简化的If语句的嵌套格式 74
4.6 多分支条件选择语句 79
4.7 单选按钮、复选框和框架 83
4.7.1 框架（Frame） 84
4.7.2 单选按钮（OptionButton） 84
4.7.3 复选框（CheckBox） 85
习题 90

第一图书网, tushu007.com

第5章　循环结构程序设计 94
5.1　循环概念 94
5.2　While ...Wend 循环 95
5.2.1　语句格式 95
5.2.2　当型循环程序流程框图 96
5.3　Do...Loop 循环 97
5.3.1　先判断后执行循环体的Do ...Loop结构 97
5.3.2　先执行循环体后判断的Do...Loop结构 99
5.4　循环中途退出 101
5.5　For...Next 循环 101
5.6　循环嵌套与常用算法 104
5.6.1　循环嵌套 104
5.6.2　穷举 106
5.6.3　递推 107
5.6.4　迭代 109
5.7　对象集合 110
习题 111
第6章　数组 114
6.1　基本概念 114
6.2　声明数组 115
6.3　数组输入与输出 116
6.3.1　数组输入 116
6.3.2　数组输出 118
6.4　动态数组 119
6.4.1　声明动态数组 119
6.4.2　程序中指定动态数组尺寸 119
6.4.3　保留动态数组内容 121
6.4.4　删除动态数组 121
6.5　使用数组 121
6.5.1　一维数组应用 123
6.5.2　二维数组的应用 130
6.6　控件数组 133
6.6.1　创建控件数组 133
6.6.2　控件数组的使用 134
6.7　记录类型 136
6.7.1　声明记录类型 136
6.7.2　定义记录变量 137
6.7.3　使用记录变量 138
习题 138
第7章　过程 141
7.1　基本概念 141
7.2　创建过程 142
7.3　调用过程 143
7.4　参数传递 145
7.4.1　值传递 145
7.4.2　引用传递 145
7.5　变量与过程的作用域 147

第一图书网, tushu007.com

7.5.1 变量的作用域 147
7.5.2 过程作用域 151
7.6 函数过程 153
7.7 递归 156
7.8 鼠标与键盘事件过程 158
7.8.1 鼠标事件过程 159
7.8.2 键盘事件过程 160
7.8.3 对象拖放 163
习题 164
第8章 多窗体程序设计 168
8.1 多重窗体 168
8.1.1 多重窗体的管理 168
8.1.2 设置启动窗体 169
8.1.3 窗体处理 170
8.2 通用对话框 177
8.2.1 通用对话框的常用属性 178
8.2.2 通用对话框的方法 178
8.2.3 “打开”对话框 178
8.2.4 “另存为”对话框 181
8.2.5 “颜色”对话框 182
8.2.6 “字体”对话框 183
8.2.7 “打印”对话框 184
8.2.8 “帮助”对话框 186
习题 186
第9章 多文档设计 187
9.1 菜单设计 187
9.1.1 下拉菜单 187
9.1.2 弹出式菜单 188
9.1.3 菜单编辑器 188
9.1.4 创建基本菜单控件 190
9.1.5 创建子菜单 191
9.1.6 分隔菜单项 191
9.2 工具栏与状态条 192
9.2.1 工具栏 192
9.2.2 状态条 196
9.3 多文档设计 201
9.3.1 界面样式 201
9.3.2 创建MDI应用程序的一般步骤 201
9.3.3 动态创建多文档 203
习题 207
第10章 文件 208
10.1 顺序文件 208
10.1.1 创建顺序文件 208
10.1.2 读顺序文件 211
10.1.3 与读文件有关的几个函数 213
10.1.4 顺序文件读写实例 214
10.2 随机存取文件 216

第一图书网, tushu007.com

10.2.1 打开随机文件 216
10.2.2 写/读随机文件 216
10.2.3 关闭随机文件 217
10.3 二进制文件 221
10.3.1 打开二进制文件 222
10.3.2 读/写二进制文件 222
10.4 文件管理函数与语句 223
10.5 文件系统对象 227
10.5.1 文件系统的概念 227
10.5.2 管理驱动器 227
10.5.3 管理文件夹 228
10.5.4 管理文件 231
习题 233
第11章 绘图 234
11.1 Visual Basic的坐标系统 234
11.1.1 默认规格坐标系 234
11.1.2 标准规格坐标系 235
11.1.3 自定义规格坐标系 235
11.2 图形控件 238
11.3 创建图形的方法 240
11.3.1 点与直线 240
11.3.2 矩形 246
11.3.3 圆、椭圆和弧 253
11.3.4 绘制图形文件 258
11.4 创建动画 259
11.4.1 使用图像控件数组实现动画 260
11.4.2 图形滚动 261
11.4.3 使用清除图形对象实现动画 263
习题 264
第12章 访问数据库 265
12.1 关系数据库 265
12.1.1 关系数据库的基本概念 266
12.1.2 关系数据库的设计规则 267
12.2 用可视化数据管理器建立和维护数据库 267
12.2.1 启动可视化数据管理器 267
12.2.2 建立数据库的表 268
12.2.3 建立主索引和关键字 270
12.2.4 创建数据窗体 270
12.2.5 数据库维护 271
12.3 访问数据库 271
12.3.1 Visual Basic 的数据访问接口 272
12.3.2 使用ADO数据控件访问数据库 273
12.4 使用ADO对象访问数据库 279
12.4.1 连接数据源 280
12.4.2 打开记录集 281
12.4.3 使用结果集 283
12.4.4 中断连接 291

第一图书网, tushu007.com

12.5 结构化查询语言（SQL） 294
12.5.1 结构化查询语言概述 294
12.5.2 SQL语句 295
12.5.3 SQL中的SELECT语句 297
12.5.4 使用SQL 298
习题 308
附录A Visual Basic .NET 介绍 310

第一图书网, tushu007.com

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