

<<Visual Basic程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787508465906

10位ISBN编号：7508465903

出版时间：2009-6

出版时间：水利水电出版社

作者：郭清溥 编

页数：259

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程序设计教程>>

前言

随着计算机技术的进步,程序设计语言得到了迅速的发展。

由于Visual Basic简单易学、编程方便快捷等一些显著的特点,使得越来越多的高等学校将Visual Basic作为大学生程序设计的第一门课程。

本书第一版于2007年出版,第二版在延续第一版编写风格的基础上,根据计算机技术的发展,结合作者多年教学实践与研发经验,并考虑到读者的反馈信息,对各个章节的内容、结构等进行了修订、调整、完善和补充。

本书根据高级语言程序设计的基本体系,结合可视化程序设计的方法,以Visual Basic为背景讲授程序设计的基本思想和基本方法、结构化程序设计的基本控制结构、可视化程序设计的基本方法等初步知识,并通过大量例题介绍Visual Basic的基本功能。

由于本书是一本高级语言程序设计的基本教材,因此,它不会涵盖Visual Basic的全部功能,有兴趣的读者,可以在初步掌握程序设计的基本知识后,根据不同的需要查阅相关资料继续学习。

本书在内容编排、叙述表达等方面都充分考虑到了初学者和非计算机专业学生在学习计算机知识时基础性和实用性的两大特点,作者结合多年的教学经验和程序设计的基本要求,在体系结构、内容设计等方面都尽量做到由易到难,循序渐进、理论联系实际。

在对Visual Basic的基本知识、基本语法进行介绍的同时,更加注重对学生编程能力的培养,要求学生打好程序设计的基本功,适当降低对常用算法的要求。

在可视化界面设计方面,比较详细地介绍了常用控件,要求读者熟练掌握常用控件的使用方法,而对其他控件本书也做了相应的介绍,目的是让读者对其有所了解,通过举一反三的方法掌握它们。

众所周知,在“程序设计”课程的教学中必须以切合将来软件工程开发的实际需要为首要目标,简单地说就是应该把“完成任务”作为教学的首要目标。

为了能够很好地实现这一目标,就应该采用“任务驱动式”的教学方法。

所谓“任务驱动式”教学就是以“任务”为目的,以语言理论教学为过程,最终可以用某种语言来设计“任务”,实现任务的要求。

在“任务驱动式”教学中,首先应该让学生了解什么是软件工程思想,其次在语言理论教学过程中,让学生懂得面向过程、面向对象的程序设计的风格,最后引导他们运用软件工程的思想来设计任务。本书在对例题的讲解过程中尽量严格按照“程序设计”的步骤进行,采用“任务驱动”的教学方式,以培养学生分析问题的完备性,提高其统筹全局、协调关系的基本素质,使学生树立面向工程的思想,为他们将来从事计算机应用设计打下良好的基础。

具有良好的程序设计风格应该是程序员所具备的基本素质。

另外,程序设计风格的好坏在很大程度上会影响程序质量的好坏。

好的风格不仅有助于提高程序的可靠性、可理解性、可测试性、可维护性和可重用性,而且也能够促进技术的交流,改善软件的质量。

本书在例题的讲解中还特别通过控件名、变量名、书写格式等的规范使用,以强调代码风格和程序设计风格的重要性,目的是让学生在学会并掌握运用Visual Basic解决实际问题的同时,又养成良好的程序设计风格。

为了方便教学,我们还制作了与教材内容配套的教学辅助课件。

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

本书第一版于2007年出版，第二版在延续第一版编写风格的基础上，根据计算机技术的发展，结合作者多年教学实践与研发经验，并考虑到读者的反馈信息，对各个章节的内容、结构等进行了修订、调整、完善和补充。

全书共9章，主要内容包括：Visual Basic概述、Visual Basic的对象及其基本操作、Visual Basic的语言规则、基本程序结构、数组、过程、常用控件、数据文件和界面设计等。

本书重点对程序设计的基本知识、基本语法、编程方法和常用算法进行了较为系统、规范和详细的介绍，并通过控件名、变量名等的规范使用，强调程序设计风格的重要性；本书将程序设计和可视化界面设计有机结合起来，以激发学生学习兴趣，提高编程效率和教学效果；书中例题的讲解按照“程序设计”的步骤进行，并采用“任务驱动”的教学方式，以培养学生分析问题的完备性，提高其统筹全局、协调关系的基本素质，树立面向工程的思想。

本书既可以作为高等院校本科及专科学生的Visual Basic程序设计教材，又可供各类Visual Basic程序设计考级人员复习参考。

<<Visual Basic程序设计教程>>

书籍目录

前言第1章 Visual Basic概述 1.1 程序设计的基本概念 1.1.1 程序 1.1.2 程序设计 1.1.3 程序设计语言 1.2 Visual Basic的特点 1.3 Visual Basic的启动 1.4 Visual Basic的开发环境 1.4.1 标题栏 1.4.2 菜单栏 1.4.3 工具栏 1.4.4 窗体窗口 1.4.5 工程资源管理器 1.4.6 属性窗口 1.4.7 窗体布局窗口 1.4.8 工具箱窗口 1.4.9 代码编辑器窗口 1.5 认识Visual Basic程序 1.5.1 用Visual Basic开发应用程序的一般步骤 1.5.2 第一个Visual Basic程序 本章小结 习题一第2章 Visual Basic对象及其操作 2.1 对象的概念 2.1.1 对象和类 2.1.2 对象的属性、事件和方法 2.1.3 设置对象属性 2.2 窗体 2.2.1 生成窗体 2.2.2 窗体的常用属性 2.2.3 窗体事件 2.3 基本控件 2.3.1 Visual Basic标准控件简介 2.3.2 控件的命名 2.3.3 内部控件共有属性 2.3.4 标准控件的画法与基本操作 2.4 3 个常用控件的使用 2.4.1 标签控件 2.4.2 文本框控件 2.4.3 命令按钮控件 2.4.4 应用举例 本章小结 习题二第3章 Visual Basic的语言规则 3.1 数据类型 3.1.1 标准数据类型 3.1.2 自定义数据类型 3.2 变量、常量 3.2.1 常量 3.2.2 变量 3.3 运算符和表达式 3.3.1 运算符 3.3.2 表达式 3.4 常用内部函数 3.4.1 数学函数 3.4.2 字符串函数 3.4.3 日期和时间函数 3.4.4 转换函数 3.4.5 格式输出函数 3.5 程序设计风格 3.5.1 Visual Basic程序编码规则 3.5.2 Visual Basic程序书写要求 本章小结 习题三第4章 基本程序结构第5章 数组第6章 过程第7章 常用控件第8章 数据文件第9章 界面设计参考文献

章节摘录

第2章 Visual Basic对象及其操作 2.1 对象的概念 用Visual Basic进行应用程序设计，实际上是和一组标准对象进行交互的过程。因此，要准确地理解对象及相关概念。

2.1.1 对象和类 1.对象 在面向对象的程序设计思想中，自然界中所有的事物（包括计算机）都可看做一个个的对象。

如一个人、一台计算机、一张桌子等都是一个对象。

这些对象可能属于同一个类，也可能属于不同的类。

在面向对象的思想中，对于任何一个对象，都可以用属性、方法与事件3个方面来描述。

如以某个人作为对象，则该对象具有身高、体重等特征，具有行走、说话等行为，以及外界作用在“人”对象上的各种活动，如打雷、下课铃响等。

对象是Visual Basic程序设计的核心。

后面讲到的窗体、控件、数据库等都是对象。

对象是被封装的——也就是说，它同时包含代码和数据，这比传统的编写代码的方法更容易维护。

Visual Basic对象具有属性、方法和事件。

属性是描述对象的数据。

方法告诉对象应做的事情。

事件是对象所产生的动作，事件发生时可以用编写代码进行处理。

2.类 类是对同一种对象的集合与抽象。

比如我们所说的“电视”，并不指某个特定的事物，而是一切有接收装置、能转播电视信号的所有的电视。

封装和隐藏是类的重要特征，它将数据的结构和对数据的操作封装在一起，实现了类的外部特性和类内部的隔离。

类的内部实现细节对用户来说是透明的。

<<Visual Basic程序设计教程>>

编辑推荐

《Visual Basic程序设计教程（第2版）》特色：以面向对象程序设计方法为主线，兼顾结构化程序设计方法，强调程序设计风格的重要性。

知识点全面，精编精讲，设计手段简捷。

包括100多个典型实例，实用性强。

将程序设计和可视化界面设计有机结合，激发学生的学习兴趣，提高编程效率和教学效果，尤其注重对学生计算机设计能力的培养，真正达到学以致用。

为方便教师教学，《Visual Basic程序设计教程（第2版）》提供电子教案及例题源代码的免费下载。

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>