

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计项目化案例教程>>

13位ISBN编号：9787560621760

10位ISBN编号：7560621767

出版时间：2009-2

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：王萍 主编

页数：197

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>

前言

Visual Basic6.0因其简单易学、开发快捷、功能强大等特点，深受广大专业和非专业计算机程序开发人员的喜爱。

它继承了Basic语言面向普通用户和易学易用的优点，同时又引入了可视化图形用户界面的编程方法和面向对象的机制，成为当今世界使用最为广泛的程序开发语言之一。

本书共讲解了21个案例（其中包括两个综合项目设计），提供了将近40个探索与思考题，以帮助读者对案例进行修改与完善；另外设计了20多个学生自主设计项目，以培养学生自主学习的能力。全书以案例设计为主线，采用真正的任务驱动方式，展现了全新的教学方法。

书中以案例带动知识点的学习，将控件知识与语法、语句、算法的知识有机结合，在介绍语法、算法的过程中逐步引入所需控件，既克服了学习语法和算法知识枯燥、难懂的问题，又加深了对控件使用方法的理解，从而有效带动学生的学习，激发学生的创作热情，促使他们能了解、掌握应用程序开发的过程及思想。

每个案例均由案例效果、技术分析、操作步骤、探索与思考和学生自主设计5个部分组成，按照案例进行讲解可充分保证知识的系统性和完整性。

读者可以按照本书的操作步骤去操作，从而完成应用案例的设计，还可以在案例设计中轻松地掌握Visual Basic程序设计的方法和技巧。

综合项目设计力求贯穿全部知识点，进一步加深和强化学生对所学内容的理解，了解程序在计算机中的执行过程以及计算机软件的开发过程，掌握程序调试技术，提高学习兴趣。

本书由浅入深、由易到难、循序渐进、图文并茂、理论与实际制作相结合，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平，有利于教学和自学。

内容概要

本书共讲解了21个Visual Basic程序设计案例（其中包括两个综合项目设计），提供了近40个探索与思考题，另外设计了20多个学生自主设计项目。

全书以案例设计为主线，采用任务驱动方式，以案例带动知识点的学习，将控件知识与语法、语句、算法的知识有机结合，在介绍语法、算法的过程中逐步引入所需控件。

每个案例均由案例效果、技术分析、操作步骤、探索与思考和学生自主设计5个部分组成，可充分保证知识的系统性和完整性。

本书可作为中等职业技术学校计算机专业或高职非计算机专业的教材，也可作为初、中级培训班的教材，还可作为初学者的自学用书。

书籍目录

第1章 认识Visual Basic 6.0 【案例1-1】 第一个应用程序 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——请点击我 【案例1-2】 Visual Basic 6.0的安装 一、案例效果 二、技术分析 三、学生自主设计——安装Visual Basic 6.0 【本章小结】第2章 面向对象的程序设计基础 【案例2-1】 窗体变化 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——窗体属性的变化 【案例2-2】 窗体的几种事件 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——事件窗体 【案例2-3】 几何图形的面积计算 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——多窗体的设计 【本章小结】第3章 Visual Basic 6.0语言基础 【案例3-1】 算术四则运算器 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——商品价格折算 【案例3-2】 三角形面积的计算 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——简易计算器 【本章小结】第4章 顺序结构 【案例】 欢迎画面 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——趣味文本 【本章小结】第5章 选择结构 【案例5.1】 登录对话框 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——倒计时器 【案例5-2】 字体格式设置 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考 五、学生自主设计——抽奖游戏 【本章小结】第6章 循环结构 【案例6-1】 累加器 一、案例效果 二、技术分析 三、操作步骤 四、探索与思考.....第7章 数组第8章 菜单与工具栏设计第9章 图形与图像第10章 多媒体及网络技术第11章 文件 第12章 综合项目一第13章 综合项目二附录 ASCII码对照表参考文献

章节摘录

一、案例效果 程序运行后的界面如图2-1所示。

窗体在屏幕的中央，窗体背景是一幅图像。

单击窗体中的“最小化”按钮，可使窗体最小化，如图2-2所示。

在Windows的状态栏中显示程序最小化后的按钮（按钮上有最小化图标）；单击“最大化”按钮，可使窗体最大化，此时窗体没有边框；单击“正常”按钮，可使窗体恢复原状，窗体有边框；单击“退出”按钮，可关闭窗口，退出程序的运行。

二、技术分析 1.对象 面向对象是Visual Basic程序设计的基础，Visual Basic程序的设计在很大程度上来说就是设计如何控制对象，如何通过改变对象的属性来达到程序设计的要求。

对象（Object）是Visual Basic应用程序的基本单元，是代码和数据的集合，用Visual Basic编程的实质就是用对象组装程序。

在Visual Basic程序设计中，整个应用程序就是一个对象，应用程序中还包含着窗体（Form）、命令按钮（Command Button）、文本框（Text Box）、菜单等对象，以及对这些对象进行操作的程序代码。

对象都具有属性（数据）和方法（作用于对象的操作）。

对象的属性和方法被封装成一个整体，供程序设计者使用。

通过向对象发出的命令修改对象的属性，或使用对象的方法，就可以对对象进行操作。向对象发出的命令通过消息传送（事件驱动）来实现。

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>