

## <<Visual Basic 4.0 for>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计>>

13位ISBN编号：9787560818740

10位ISBN编号：7560818749

出版时间：1997-10

出版时间：同济大学出版社

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 4.0 for>>

### 内容概要

#### 内容提要

本书讨论了VisualBasic4.0forWindows高级程序设计的方法和技巧，主要涉及用户环境、编程技术、对象、用户界面、调试技术、文件操作、动态链接、绘图操作、递归和数据库技术。

本书内容丰富，实用性强，通俗易懂，相信有助于读者熟练掌握VisualBasic和进一步提高设计大型程序的能力。

对于希望快速掌握VisualBasic高级编程技术的读者，本书是一本实用教材，也是Windows程序员和VisualBasic程序员必备的参考书。

## &lt;&lt;Visual Basic 4.0 for&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目录

## 第一章 VisualBasic的基本环境介绍

## 1.1visualBasic4的主屏幕

## 1.1.1标题栏概述

## 1.1.2菜单条概述

## 1.1.3工具条概述

## 1.1.4工具框概述

## 1.1.5初始Form窗口概述

## 1.1.6Project窗口概述

## 1.2主要菜单概述

## 1.2.1Help菜单概述

## 1.2.2File菜单概述

## 1.2.3Edit菜单概述

## 1.2.4View菜单概述

## 1.2.5Insert菜单概述

## 1.2.6Add - Ins菜单概述

## 1.3如何装载和运行程序

## 第二章 高级编程基础

## 2.1数组的使用

## 2.1.1具有下标范围的列表

## 2.1.2使用多维数组

## 2.1.3使用Erase语句

## 2.2数据类型、指针和GoTo 语句

## 2.2.1自定义类型

## 2.2.2使用模拟指针

## 2.2.3使用GoTo语句

## 2.3内部函数的使用

## 2.3.1按位逻辑操作符

## 2.3.2参数命名方法

## 2.4自定义函数和过程

## 2.4.1自定义函数

## 2.4.2定义Sub过程

## 2.4.3参数的按引用传递和按值传递

## 2.4.4在过程中使用列表或数组

## 2.4.5带有可选变量或参数个数的子程序

## 2.5使用递归

## 2.6创建较大项目的方法

## 2.6.1Standard ( 代码 ) 模块

## 2.6.2DoEvents函数的使用

## 2.6.3SubM8in

## 2.6.4使用WindowsAPI函数

## 2.6.5混合语言编程方法

## 2.6.6资源文件

## 2.7编译器的使用

## 2.7.1如何创建可执行文件

## &lt;&lt;Visual Basic 4.0 for&gt;&gt;

## 2.7.2条件编译技术介绍

## 第三章 对象设计

## 3.1面向对象编程技术

## 3.1.100P概念

## 3.1.2如何操纵Visua1Basic中建立的对象

## 3.1.3由代码操纵对象变量

## 3.2集合

## 3.2.1用Set使用控件集合

## 3.2.2如何建立用户自己的集合

## 3.2.3ObjectBr0wser对话框

## 3.3如何创建对象

## 3.4如何建立类

## 3.4.1创建新类模块

## 3.4.2一叠牌类模块示例

## 第四章 界面设计

## 4.1使用工具箱

## 4.1.1使用框架

## 4.1.2使用选项（单选）按钮

## 4.1.3使用复选框

## 4.1.4使用列表框和组合框

## 4.1.5使用滚动条

## 4.1.6使用计时器

## 4.1.7设计菜单

## 4.2设计通用对话框

## 4.2.1样本文件浏览器示例

## 4.2.2使用通用对话框

## 4.3MDI窗体及窗口设计

## 4.3.1MDI窗体

## 4.3.2使用Windows菜单与Arrange方法

## 4.3.3与Windows有关的设计

## 4.3.4使窗体与调整尺寸和屏幕分辨率无关

## 4.3.5Visua1Basic的显示：z0rder

## 44专业版和企业版中的定制控件

## 4.4.1使用Sheridan3 - D定制控件

## 4.4.2使用DesaWare活动按钮控件

## 4.4.3使用Micr0soft通信控件

## 4.4.4使用Micr0Help计量（gauge）控件

## 4.4.5使用Micr0Help键状态控件

## 4.4.6使用MAPI控件

## 4.4.7使用Microsoft屏蔽编辑控件

## 4.4.8使用Micr0soft多媒体控件

## 4.4.9使用大纲控件

## 4.4.10使用Microsoft图片剪切控件

## 4.4.11使用OutRider微调按钮控件

## 4.4.12使用Sheridan制表符对话框控件

## 4.5使用Windows95控件

## 4.5.1使用ImageList控件

## <<Visual Basic 4.0 for>>

- 4.5.2使用ListView控件
- 4.5.3ProgressBar控件的使用
- 4.5.4使用Slider控件
- 4.5.5使用StatusBar控件
- 4.5.6使用TabStrip控件
- 4.5.7使用ToolBar控件
- 4.5.8使用TreeView控件
- 4.6使用16位Windows的工具条和状态条
- 4.7使用帮助系统
  - 4.7.1如何写帮助主题
  - 4.7.2设计上下文相关帮助
  - 4.7.3如何建立和编译帮助文件
- 4.8访问Windows帮助机制
- 第五章 测试与调试
  - 5.1调试工具及测试方法
    - 5.1.1调试工具及其功能
    - 5.1.2测试程序的设计
  - 5.2Debug窗口
    - 5.2.1Debug窗口内的其他调试信息
    - 5.2.2程序的单步执行
  - 5.3程序设计应使测试更容易
    - 5.3.1清除逻辑错误
    - 5.3.2暂停程序执行
    - 5.3.3利用断点进行测试
  - 5.4程序调试技术综述
    - 5.4.1错误循环的调试示例
    - 5.4.2事件驱动错误和问题的调试
    - 5.4.3文档和程序风格对调试的影响
- 第六章 文件操作
  - 6.1与文件有关的命令
    - 6.1.1Shell函数
    - 6.1.2命令行提示信息
    - 6.1.3与文件操作有关的函数
  - 6.2使用文件系统控件
    - 6.2.1使用文件列表框
    - 6.2.2使用目录列表框
    - 6.2.3使用驱动器列表框
    - 6.2.4文件控件的综合利用
  - 6.3顺序文件的操作
    - 6.3.1使用LOF 命令
    - 6.3.2如何从一个文件中读信息
    - 6.3.3如何向已存在的文件添加信息
    - 6.3.4如何读取通用的顺序文件
    - 6.3.5RichTextBox控件和文件操作
  - 6.4错误捕获
  - 6.5随机存取文件、二进制文件及共享文件
    - 6.5.1随机存取文件

## <<Visual Basic 4.0 for>>

- 6.5.2二进制文件
- 6.5.3在非文本模式下使用二进制存取技术
- 6.5.4共享文件操作
- 6.5.5Open命令的一般格式
- 第七章 动态数据交换
- 7.1使用剪贴板
  - 7.1.1在VisualBasic中选择文本
  - 7.1.2剪贴板格式和图形传输技术
  - 7.1.3剪贴板程序示例
- 7.2如何激活Windows应用程序
- 7.3动态数据交换 ( DDE )
  - 7.3.1建立DDE 链接
  - 7.3.2DDE 属性介绍
  - 7.3.3处理DDE事件
  - 7.3.4DDE方法介绍
- 7.4利用OLE2技术
  - 7.4.1使用OLE方法
  - 7.4.2建立OLE对象
- 7.5在设计时使用OLE2
  - 7.5.1PasteSpecial对话框
  - 7.5.2OLE属性介绍
  - 7.5.3常用OLE容器方法
- 7.6OLEAutomation介绍
- 7.7OLE服务器技术
  - 7.7.1建立进程外OLE服务器
  - 7.7.2建立进程内OLB服务器
- 第八章 绘图技术
- 8.1图形操作基础
  - 8.1.1AutoRedraw属性的一个有趣功能
  - 8.1.2ClipControl属性和Paint事件
  - 8.1.3Paint事件的其他方面
  - 8.1.4使用Refresh方法
  - 8.1.5保存图片信息
  - 8.1.6简单动画举例
- 8.2屏幕刻度
  - 8.2.1定制刻度
  - 8.2.2定制刻度的另一种方法
- 8.3使用Line和Shape控件
  - 8.3.1使用Shape控件
  - 8.3.2使用Line控件
- 8.4用代码画图
  - 8.4.1使用颜色函数
  - 8.4.2对像素进行控制
  - 8.4.3示例程序：“ VisualBasicA - Sketch ”
- 8.5线和框
  - 8.5.1参考终点
  - 8.5.2利用相对坐标

## &lt;&lt;Visual Basic 4.0 for&gt;&gt;

- 8.5.3使用网格图
- 8.5.4使用DrawWidth和DrawStyle函数
- 8.5.5设计方框
- 8.5.6动画和DrawMode
- 8.6圆、椭圆和饼图
  - 8.6.1饼图示例
  - 8.6.2椭圆和纵横比
- 8.7绘制曲线
  - 8.7.1用简单公式描述的图形
  - 8.7.2极坐标
- 8.8使用Paintpicture方法
- 8.9使用Graph控件
- 第九章 递归方法
  - 9.1递归的基础知识
    - 9.1.1使用递归函数
    - 9.1.2简单递归过程
    - 9.1.3汉诺 ( Hanoi ) 塔示例
  - 9.2递归排序方法
    - 9.2.1合并 ( Merge ) 排序方法
    - 9.2.2快速排序 ( QuickSort ) 方法
    - 9.2.3如何使排序稳定
  - 9.3分形技术
  - 9.4何时不用递归
- 第十章 数据库技术的使用
  - 10.1现代数据库技术概述
  - 10.2使用DataManager
    - 10.2.1使用DataManager检查现存的数据库内容
    - 10.2.2增加数据库内容
    - 10.2.3使用DataManager创建新数据库
    - 10.2.4使用DataManager的其他特性
  - 10.3操纵数据控件
  - 10.4利用数据控件编程
    - 10.4.1Field对象介绍
    - 10.4.2数据控件的其他属性和事件
    - 10.4.3关闭记录集合或数据库
    - 10.4.4通过代码设置属性
  - 10.5控制对数据库的修改
  - 10.6SQL语言简介
    - 10.6.1使用SELECT语句
    - 10.6.2使用sQL语句查找记录
    - 10.6.3通过sQL语句修改表数据
  - 10.7建立数据库对象
    - 10.7.1DataBase对象
    - 10.7.2TableDef对象和TableDefs集合
    - 10.7.3Field对象和Fields集合
    - 10.7.4Index对象和Indexes集合
- 参考文献

<<Visual Basic 4.0 for>>



## <<Visual Basic 4.0 for>>

### 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>