

<<语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787563501915

10位ISBN编号：7563501916

出版时间：1994-11

出版时间：北京邮电学院出版社

作者：张富

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>

## <<语言程序设计>>

### 内容概要

#### 内容简介

本书详细地介绍了QuickBASIC的集成开发环境及其操作方法；全面地讲述了QuickBASIC的语言功能和结构化的程序设计方法；通过大量实例说明了QuickBASIC在数值计算、数据处理及事务管理等方面的应用。

本书可作为高等学校或培训班的教材，也可作为科技工作者自学参考用书。

## &lt;&lt;语言程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

- 目录
- 前言
- 第一章 绪论
- 第一节 电子计算机系统
- 第二节 数制与码制
  - 一、数制
  - 二、各种计数制之间的转换
  - 三、数的原码、补码和反码
- 第三节 电子计算机的应用
  - 一、数值计算
  - 二、数据处理
  - 三、自动控制
  - 四、事务管理
- 第四节 应用计算机解题的步骤
- 第五节 程序设计语言
- 小结
- 习题
- 第二章 PC DOS操作系统
- 第一节 磁盘与磁盘操作系统
  - 一、软盘和软盘驱动器
  - 二、磁盘操作系统PC DOS
  - 三、磁盘文件目录
- 第二节 DOS的装入
- 第三节 PC DOS常用命令
  - 一、盘片的格式化(初始化)
  - 二、磁盘文件目录显示
  - 三、删除文件
  - 四、子目录的建立、进入、退出和删除
  - 五、文件的复制和核对
  - 六、文件的输出
- 小结
- 习题
- 第三章 对QuickBASIC编程环境的初步认识
- 第一节 QuickBASIC系统的安装
  - 一、QuickBASIC系统的基本软件
  - 二、系统的安装
- 第二节 QuickBASIC屏幕
- 第三节 QuickBASIC程序的基本操作
  - 一、用户程序的输入
  - 二、程序存入磁盘和从磁盘装入内存
  - 三、BASIC程序的调试与运行
  - 四、BASIC程序清单的显示与输出打印
  - 五、退出QuickBASIC
- 第四节 在磁盘上建立可执行文件
- 小结

## &lt;&lt;语言程序设计&gt;&gt;

## 习题

## 第四章 BASIC语言基础

## 第一节 语言要素

## 一、BASIC字符集

## 二、BASIC程序行

## 第二节 数据类型

## 一、基本数据类型

## 二、用户定义的数据类型

## 第三节 常数与变量

## 一、常数

## 二、变量

## 第四节 BASIC标准函数

## 第五节 BASIC表达式

## 一、表达式与运算

## 二、算术运算与算术表达式

## 三、关系运算与关系表达式

## 四、逻辑运算与逻辑表达式

## 第六节 程序模块和过程

## 一、程序模块

## 二、过程

## 三、用户程序库

## 小结

## 习题

## 第五章 简单程序设计

## 第一节 变量的赋值 赋值语句

## 一、最简单的BASIC程序

## 二、赋值语句LET

## 三、数据类型转换

## 第二节 输出语句

## 一、PRINT和LPRINT语句

## 二、TAB函数与SPC函数

## 三、按给定格式输出数据

## 第三节 READ和DATA语句

## 一、DATA语句

## 二、READ语句

## 三、恢复数据语句

## 第四节 用键盘输入方式提供数据

## 一、INPUT语句

## 二、LINEINPUT语句

## 三、键盘输入函数INKEY \$

## 第五节 简单程序举例

## 小结

## 习题

## 第六章 分支程序设计

## 第一节 流程图

## 第二节 GOTO语句和IF语句

## 一、无条件转移语句GOTO

## &lt;&lt;语言程序设计&gt;&gt;

二、IF...THEN...ELSE语句

第三节 SELECTCASE语句

第四节 RANDOMIZE语句和TIMER、RND函数

小结

习题

第七章 循环程序设计

第一节 循环程序结构

第二节 循环语句及其应用

一、FOR...NEXT循环

二、WHILE...WEND循环

三、DO...LOOP循环

第三节 多重循环程序

小结

习题

第八章 下标变量的应用

第一节 数组与下标变量

一、数组与下标变量的概念

二、数组的说明

三、静态数组与动态数组

四、LBOUND和UBOUND函数

第二节 下标变量应用举例

小结

习题

第九章 过程、模块和库

第一节 过程的定义与调用

一、过程的概念

二、函数过程的定义和调用

三、子程序过程的定义和调用

第二节 传送自变量到过程

一、传送常数和表达式

二、传送变量

第三节 变量和常数的作用范围

一、局部变量和常数

二、全局变量

三、用SHARED语句定义共享变量

第四节STATIC变量和STATIC语句

一、STATIC变量

二、STATIC语句

第五节 多模块程序结构

一、多模块程序

二、链接方式的多模块程序

第六节 程序库的应用

一、库的建立

二、使用快速库

三、向快速库增添新模块

小结

习题

## <<语言程序设计>>

### 第十章 字符串

#### 第一节 字符串常数与字符串变量

- 一、字符串常数
- 二、字符串变量
- 三、可变长度和固定长度字符串

#### 第二节 字符串的合并与比较

#### 第三节 字符串函数与语句

- 一、字符串的搜索
- 二、部分字符串的截取
- 三、字符串的修改
- 四、字符串、数与ASCII码的转换

小结

习题

### 第十一章 数据文件

#### 第一节 文件概述

#### 第二节 顺序文件

- 一、顺序文件的打开与关闭
- 二、顺序文件中的记录格式
- 三、顺序文件的建立和向文件增加数据
- 四、读取顺序文件中的数据
- 五、顺序文件的更新

#### 第三节 随机文件

- 一、随机文件的打开与关闭
- 二、随机文件记录的格式
- 三、随机文件的建立
- 四、随机文件的读取

#### 第四节 二进制文件

- 一、二进制文件的打开与关闭
- 二、二进制存取
- 三、文件指针

#### 第五节 设备文件

小结

习题

### 第十二章 图形

#### 第一节 屏幕显示

#### 第二节 屏幕显示方式设置

#### 第三节 基本几何图形的绘制

- 一、画点
- 二、画直线和矩形框
- 三、画圆、椭圆和弧

#### 第四节 连续画线

#### 第五节 图形颜色的处理

- 一、改变前景和背景颜色
- 二、改变调色板属性
- 三、填充图形

#### 第六节 图形窗口

- 一、定义图形窗口

## <<语言程序设计>>

二、建立文本窗口

三、重定义图形窗口的坐标

第七节 简单动画技术

一、字符动画

二、图形方式动画

三、用GET和PUT语句作动画

四、屏幕分页动画

小结

习题

第十三章 陷阱技术

第一节 错误陷阱

一、设置错误陷阱

二、错误的模拟与

三、从错误处理程序返回

第二节 事件陷阱

一、设置事件陷阱

二、事件陷阱的打开与关闭

三、事件的处理

第三节 功能键陷阱和时钟陷阱

一、功能键陷阱

二、用户定义键陷阱

三、时钟陷阱

第四节 音乐事件陷阱

一、音乐的演奏

二、音乐事件陷阱      后台演奏

小结

习题

参考文献

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>