

图书基本信息

书名：<<Quick BASIC程序设计应试培训教程>>

13位ISBN编号：9787563907441

10位ISBN编号：7563907440

出版时间：1998-11

出版时间：北京工业大学出版社

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>

内容概要

内容提要

本书是《全国计算机等级考试应试培训与指导教程》中的一册，介绍QuickBASIC的基础知识和程序设计技术。

本书适合于参加各类计算机等级考试的读者自学使用，亦可作为计算机基础教育的入门教材。

全书共分11章。

第1章讲解程序设计语言的基础知识、程序设

计中常用到的流程图、BASIC语言的发展历史以及QuickBASIC的基本概念；第2章讲解QuickBASIC的数据与表达式和赋值语句；第3~6章讲解了QuickBASIC语言中最基础的编程方法，包括输入输出控制、分支结构程序设计、循环结构程序设计、子程序和函数过程；第7~10章讲解了QuickBASIC的数组、字符串、文件、图形等内容；第11章讲解了QuickBASIC的集成环境和QuickBASIC程序的调试。

书末共5个附录，分别收录了ASCII代码、

QuickBASIC关键字、QuickBASIC基本语句、QuickBASIC键盘命令以及QuickBASIC内部函数。

书籍目录

目录

编写说明

第1程序设计与Quick BASIC

1.1 程序设计概述

1.1.1 程序的概念与计算机的工作原理

1.1.2 计算机语言

1.1.3 程序设计的基本步骤与任务

1.2 算法与流程图

1.2.1 算法

1.2.2 流程图

1.3 语言的识别与程序的执行

1.3.1 计算机最终能执行的是机器语言程序

1.3.2 BASIC语言是一种高级语言

1.3.3 翻译程序

1.3.4 翻译程序的分类

1.4 BASIC语言的发展历程

1.4.1 BASIC语言产生的背景

1.4.2 本书为什么要以 Quick BASIC为蓝本

1.5 Quick BASIC程序结构

1.5.1 简单的Quick BASIC程序

1.5.2 Quick BASIC的子程序结构

1.6 Quick BASIC中的基本概念 (-)

1.6.1 程序行

1.6.2 字符集

1.6.3 Quick BASIC的关键字

1.7 Quick BASIC中的基本概念 (二)

1.7.1 基本数据类型

1.7.2 数值型数据

1.7.3 用户自定义的数据类型

第2章 数据与表达式

2.1 常量

2.1.1 字符串常量

2.1.2 数值常量

2.1.3 Quick BASIC的数域范围

2.1.4 符号常量

2.2 变量

2.2.1 变量名和变量的值

2.2.2 变量的类型及其说明

2.2.3 变量的作用域

2.3 运算符与表达式

2.3.1 Quick BASIC语言中的运算符

2.3.2 巧用标准函数

2.3.3 Quick BASIC语言中的表达式

2.3.4 不同类型数据的混合运算

2.4 赋值语句

- 2.4.1 赋值语句的语法
- 2.4.2 赋值语句的作用
- 2.4.3 对变量赋值操作的注意事项
- 2.4.4 赋值语句SWAP
- 2.5 注释、暂停与结束程序
- 2.5.1 注释语句
- 2.5.2 暂停语句
- 2.5.3 程序结束语句
- 第3章 输入输出控制
- 3.1 输入语句
- 3.1.1 问题的提出
- 3.1.2 键盘输入语句 (INPUT)
- 3.1.3 INPUT语句使用注意事项
- 3.1.4 行输入语句 (LINE INPUT)
- 3.2 读数与置数
- 3.2.1 读数/置数语句 (READ/DATA)
- 3.2.2 Quick BASIC中的特殊规定
- 3.3 恢复数据区
- 3.3.1 问题的提出
- 3.3.2 恢复读数据语句 (RESTORE)
- 3.4 最基本的输出语句 PRINT
- 3.4.1 输出的意义
- 3.4.2 PRINT语句的格式
- 3.4.3 PRINT语句的初步使用
- 3.4.4 输出格式的控制
- 3.4.5 使用PRINT语句易出错误分析
- 3.4.6 实数的输出
- 3.4.7 应用举例
- 3.5 与PRINT语句有关的函数
- 3.5.1 TAB函数
- 3.5.2 SPACE\$ (n) 函数
- 3.6 自选格式输出语句
- 3.6.1 PRINTUSING语句
- 3.6.2 PRINTUSING语句使用示范
- 3.7 其他输出语句
- 3.7.1 WRITE语句
- 3.7.2 LPRINT和LPRINTUSING语句
- 3.8 特殊输入操作
- 3.8.1 INKEY \$ 函数
- 3.8.2 INPUT \$ 函数
- 3.8.3 KEY语句
- 3.9 光标控制与打印输出
- 3.9.1 光标定位 (LOCATE)
- 3.9.2 定义光标大小
- 3.9.3 检查光标位置
- 3.9.4 清屏语句
- 3.9.5 从打印机上输出的结果语句LPRINT

3.10 顺序结构程序举例

第4章 分支结构程序设计

4.1 无条件转移语句

4.1.1 问题的引入

4.1.2 GOTO语句应用实例

4.1.3 使用无条件转移语句GOTO的注意事项

4.2 开关转向语句

4.2.1 多分支转向语句ON ~ GOTO

4.2.2 ON ~ GOTO语句应用实例

4.3 关系运算与逻辑运算

4.3.1 关系运算

4.3.2 关系运算中的注意事项

4.3.3 基本逻辑运算

4.3.4 运算的优先级

4.3.5 为什么不能连续赋值

4.4 条件语句

4.4.1 条件转移语句

4.4.2 条件执行语句

4.4.3 应用举例

4.4.4 IF语句多重嵌套的问题

4.4.5 块IF结构的一般格式

4.4.6 块IF的应用举例

4.4.7 块IF的嵌套

4.4.8 在块IF中使用ELSEIF语句

4.5 情况语句

4.5.1 最基本的SELECTCASE结构

4.5.2 使用“ TO ”指定值的范围

4.5.3 使用“ IS ”指定条件

4.5.4 使用多个条件

4.5.5 使用SELECTCASE结构的注意事项

4.6 分支结构嵌套

4.6.1 单行IF语句的嵌套

4.6.2 块IF ~ THEN ~ ELSE语句的嵌套

4.6.3 SELECTCASE语句的嵌套

第5章 循环结构程序设计

5.1 概述

5.2 FOR ~ NEXT循环

5.2.1 FOR ~ NEXT语句的语法

5.2.2 FOR ~ NEXT语句疑难解答

5.2.3 EXITFOR语句

5.2.4 FOR语句嵌套

5.3 WHILE ~ WEND循环

5.3.1 WHILE ~ WEND语句的语法

5.3.2 WHILE循环结构的嵌套

5.4 DO ~ LOOP循环

5.4.1 DO ~ LOOP语句的语法

5.4.2 最简单的DO ~ LOOP语句

5.4.3 用EXITDO语句终止循环

5.4.4 带WHILE子句的DO循环

5.4.5 带UNTIL子句的DO循环

5.5 多重循环

第6章 过程程序设计

6.1 概述

6.1.1 子程序的概念

6.1.2 为什么要引入子程序

6.1.3 子程序概念的发展

6.2 独立模块子程序

6.2.1 SUB过程的定义

6.2.2 SUB过程的调用

6.3 自定义函数

6.3.1 块形式的自定义函数

6.3.2 应用举例

6.4 独立模块的自定义函数

6.4.1 基本概念

6.4.2 STATIC选项

6.4.3 程序举例

6.5 自变量的传递

6.5.1 自变量的传递形式

6.5.2 常量和表达式的传递

6.5.3 变量的传递

6.6 过程的说明

6.6.1 DECLARE语句

6.6.2 蕴含文件使用说明

6.7 全局变量与局部变量

6.7.1 局部变量

6.7.2 全局变量

6.8 共享变量

6.8.1 与指定过程共享变量

6.8.2 同一模块中的所有过程共享变量

6.8.3 与其他模块共享变量

6.9 STATIC语句与STATIC变量

6.9.1 STATIC语句

6.9.2 STATIC变量

6.10 嵌套与递归

6.10.1 独立模块子程序的嵌套调用

6.10.2 递归

6.10.3 CLEAR语句

6.11 程序的运行控制

6.11.1 控制始终在主模块的程序运行

6.11.2 控制在各模块间的转换的程序运行

6.12 程序举例

第7章 数组

7.1 概述

7.1.1 有序数据处理的一个例子

- 7.1.2 下标变量与一维数组
 - 7.1.3 应用举例
 - 7.2 数组的定义
 - 7.2.1 定义数组语句DIM
 - 7.2.2 第一种常用格式
 - 7.2.3 改变数组的下界
 - 7.2.4 DIM语句的其他格式
 - 7.2.5 数组的引用
 - 7.2.6 使用DIM语句时的注意事项
 - 7.2.7 DIM说明数组语句的完整形式
 - 7.3 二维数组
 - 7.3.1 数据表格处理引例
 - 7.3.2 双下标变量与二维数组
 - 7.3.3 应用举例
 - 7.4 数组的基本操作
 - 7.4.1 数组元素的输入
 - 7.4.2 数组元素的输出
 - 7.4.3 数组元素的复制
 - 7.5 排序、查找与矩阵运算
 - 7.5.1 最简单的排序方法
 - 7.5.2 直接插入排序
 - 7.5.3 起泡排序法
 - 7.5.4 查找
 - 7.5.5 数组在数学上的应用 矩阵运算
 - 7.6 静态数组与动态数组
 - 7.6.1 数组删除语句
 - 7.6.2 数组重定义语句
 - 7.7 过程调用中数组自变量的传递
- 第8章 文件系统
- 8.1 文件的基本概念
 - 8.1.1 文件的分类
 - 8.1.2 文件与记录
 - 8.1.3 文件名
 - 8.1.4 文件的读写和文件缓冲区
 - 8.1.5 文件指针
 - 8.2 顺序文件
 - 8.2.1 什么是顺序文件
 - 8.2.2 顺序文件的打开与关闭
 - 8.2.3 顺序文件的写操作
 - 8.2.4 顺序文件的读操作
 - 8.2.5 顺序文件的维护
 - 8.3 随机文件
 - 8.3.1 随机文件的概念
 - 8.3.2 随机文件的建立
 - 8.3.3 从随机文件读入数据
 - 8.4 记录类型变量
 - 8.4.1 随机文件的记录定义和记录长度计算

8.4.2 记录变量

8.4.3 用于记录变量的读写语句

8.4.4 记录变量应用举例

8.5 二进制文件

8.5.1 二进制文件的特点

8.5.2 二进制文件的读写语句

8.6 文件操作的总结

8.6.1 文件的打开和关闭

8.6.2 文件的打开 (OPEN语句)

8.6.3 文件的关闭 (CLOSE语句)

8.6.4 文件操作语句和函数

8.6.5 随机文件用到的语句和函数

8.7 文件与目录操作语句

8.8 程序举例

第9章 字符串处理

9.1 字符串常量

9.1.1 概述

9.1.2 无名字符常量

9.1.3 符号字符串常量

9.2 字符串变量

9.2.1 变长字符串变量

9.2.2 定长字符串变量

9.3 字符串变量的赋值

9.3.1 用LET语句赋值

9.3.2 用INPUT语句赋值

9.3.3 用LINEINPUT语句赋值

9.3.4 用READ/DATA语句赋值

9.4 字符串的运算

9.4.1 字符串连接运算

9.4.2 字符串的比较运算

9.4.3 字符关系表达式

9.4.4 举例

9.5 字符串数组

9.6 子字符串

9.6.1 LEFT \$ 函数

9.6.2 RIGHT \$ 函数

9.6.3 MID \$ 函数

9.6.4 MID \$ 语句

9.6.5 INSTR函数

9.6.6 删除字符串首尾空格的函数

9.7 有关字符串的函数

9.7.1 测字符串长度的函数 (LEN)

9.7.2 字符串与数值间的转换函数

9.7.3 字符与ASCII码间的转换函数

9.7.4 大小写字母之间的转换

9.7.5 建立由相同字符组成的字符串函数

9.7.6 日期和时间函数

9.7.7 INKEY \$ 函数

9.8 字符串处理程序举例

第10章 图形程序设计

10.1 屏幕显示方式参数设置

10.2 参数设置语句与函数

10.2.1 SCREEN函数和SCREEN语句

10.2.2 视见区与窗口语句

10.2.3 清屏与改变行宽语句

10.2.4 屏幕颜色设置语句 (COLOR)

10.2.5 屏幕颜色点和坐标测试 (POINT函数)

10.3 基本绘图语句

10.3.1 画点语句 (PSET和PRESET)

10.3.2 画线语句 (LINE)

10.3.3 连续画线语句 (DRAW)

10.3.4 画圆和弧语句 (CIRCLE)

10.3.5 颜色填充语句 (PAINT)

10.5 函数图形的显示

第11章 Quick BASIC系统简介

11.1 QuickBASIC的解释方式与编译方式

11.1.1 DOS下的解释QuickBASIC

11.1.2 编译的QuickBASIC

11.1.3 QuickBASIC的特点

11.1.4 QuickBASIC的启动命令行

11.2 QuickBASIC的窗口与菜单

11.2.1 窗口

11.2.2 光标

11.2.3 行和列的位置显示

11.2.4 鼠标指针

11.2.5 菜单条和菜单名称

11.2.6 参考条

11.2.7 窗口的缩放控制

11.3 编辑和运行QuickBASIC程序

11.3.1 从键盘输入QuickBASIC源程序

11.3.2 运行QuickBASIC程序

11.3.3 修改和编辑源程序

11.4 编写和运行程序一览

11.4.1 编程注意事项

11.4.2 向计算机输入一个新程序

11.4.3 将程序存盘

11.4.4 打开已存盘的文件

11.4.5 退出QuickBASIC

11.5 建立子程序

11.5.1 QuickBASIC环境中的子程序操作

11.5.2 在屏幕上同时观察两个模块

11.6 立即执行方式

11.7 分步执行与设置断点

11.7.1 QuickBASIC的功能键提示行

11.7.2 分步执行

11.7.3 设置断点

附录

附录A ASCII字符代码

附录B QuickBASIC保留字

附录C QuickBASIC语句一览表

附录D QuickBASIC键盘命令一览表

附录E QuickBASIC内部函数一览表

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>