

<<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：9787811290677

10位ISBN编号：7811290677

出版时间：2008-10

出版时间：黑龙江大学出版社

作者：王永新，曲国军 主编

页数：305

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>>

### 内容概要

Visual Basic是一个可视化的面向对象的程序设计环境，是设计Windows应用程序的重要工具。由于它的功能强、容易掌握、使用方便，因此，从推出以来，受到广大程序设计人员的热烈欢迎。经过不断的改进和完善，到1998年已经推出了Visual Basic 6.0版，功能大大增强，编程效率和操作智能化程度明显提高。

事实上，它已经成为目前许多专业人员和广大编程爱好者不可缺少的有力工具。

虽然随着Microsoft的 .Net战略的推广，Visual Studio .Net随之逐渐替代早期的Visual Studio 6.0，但Visual Basic 6.0不仅是计算机专业学生，而且也是非计算机专业学生学习程序设计的--f-j重要基础课程。

目前我国大部分高等学校都以Visual Basic语言作为学生面向对象程序设计AI'-J的语言，因此编写这本教材有着十分重要的意义。

程序设计语言的课程需要学生进行充分的实践练习，这就要求我们的教材能比较详细地叙述课程内容，并能提供学习指导，使学生在课后自学起来比较方便。

正是基于这一目标，我们在教材的编写上针对知识点举了丰富的实例，以便学生进行掌握。

本教材的编写采用以知识点为单元的编写方式，将整个Visual Basic语言的内容按若干个知识点来编排、编写，使学生在此学习的基础上能系统、有序地掌握一个个完整的概念，并能灵活应用。

## <<Visual Basic程序设计教程>>

### 书籍目录

第1章 Visual Basic 6.0概述 1.1 面向对象程序设计（OOP） 1.2 Visual Basic简介 1.3 Visual Basic 6.0集成开发 1.4 Visual Basic 6.0控件的操作 1.5 Visual Basic创建应用程序的基本步骤 1.6 Visual Basic 6.0工程管理 习题一第2章 程序设计基础 2.1 标准数据类型 2.2 常量与变量 2.3 表达式 2.4 常用内部函数 2.5 程序代码编写规则 习题二第3章 赋值与输入/输出 3.1 使用Print方法输出数据 3.2 窗体 3.3 基本控件 3.4 使用对话框 习题三第4章 选择结构设计 4.1 条件表达式 4.2 条件语句 4.3 多分支语句 4.4 选择性控件 4.5 计时器控件 4.6 程序举例 习题四第5章 循环结构设计 5.1 循环语句 5.2 多重循环 5.3 列表框与组合框 5.4 程序举例 习题五第6章 数组 6.1 数组的概念 6.2 数组的声明和应用 6.3 动态数组 6.4 ForEach Next循环语句 6.5 控件数组 习题六第7章 过程第8章 文件第9章 其他常用语句及控件第10章 程序调试与错误处理 第11章 数据库编程参考答案

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计教程&gt;&gt;

## 章节摘录

## 第1章 Visual Basic 6.

0概述 Visual Basic是一种面向对象的程序设计工具。

本章首先介绍面向对象程序设计的基本知识，然后介绍Visual Basic的IDE以及Visual Basic的工程管理。

1.1 面向对象程序设计(OOP) 在21世纪的今天，计算机正以前所未有的速度在全世界普及开来，它的应用早已远远超出最初纯数值计算的范畴，广泛应用于金融管理、广播通讯、交通能源、家用电器、科学研究、文化教育、办公自动化等各个领域，计算机应用实际上已经成为现代生活的一个重要组成部分。

我们都知道，一个完整的计算机系统是由硬件系统和软件系统构成的，而在硬件系统功能相差不多的时候，软件系统的丰富和完备将决定该计算机系统的整体性能。

不管是在系统底层的操作系统、编译程序，还是与用户关系最紧密的应用程序，都需要使用相关的编程技术来进行开发。

本书所介绍的“Visual Basic程序设计”，就是一种先进的“面向对象”的程序设计技术。

1.1.1 面向过程与面向对象程序设计 面向对象的程序设计(Object—Oriented Programmin9, OOP)是一种以对象为基础的、以事件驱动对象执行的程序设计技术。

OOP是将计算过程看做对象的分类过程加上其状态变换的过程，即将一个应用程序逐步划分成相互关联的多个对象，并建立起与这些对象相互关联的事件过程，通过对象对所发生的事件的响应，并执行相应的事件过程以引发其对象状态的改变，而最终达到完成计算的目的。

传统的结构化程序设计(Structured Programming)即面向过程的程序设计，则强调了功能上的抽象和模块性，它把解决问题的过程看做是一个处理过程。

这就是说在结构化程序设计中模块是对功能的抽象，而每个模块都是一个处理单位，都包含输入和输出。

面向对象的程序设计(OOP)则综合了功能抽象和数据抽象，它把解决问题的过程看做是一个对象分类演绎的过程。

在OOP中，对象(Object)是一个包括数据和方法(操作)的、并被封装起来的整体，它是对数据以及功能的抽象和统一，在对象中包含了模块的概念。

面向对象程序设计是一种全新的程序设计方法，它从根本上改变了传统的程序设计模式。

其基本思想是：通过建立和具体实际应用相对应的对象，并通过这些对象的组合来创建具体的应用程序。

.....

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>