

图书基本信息

书名：<<Visual FoxPro面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787030197245

10位ISBN编号：7030197240

出版时间：2007-8

出版时间：科学出版社

作者：黎升洪，杨波，沈波 编著

页数：313

字数：500000

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

社会信息化迅速发展和计算机网络的普及,要求学生对关系数据库的概念、工作原理和编程知识等重要的核心概念能够深入理解,并能够使用常见的关系数据库软件和编程语言。

Visual FoxPro是一种易用的关系数据库系统,它将数据库管理和结构化、面向对象编程语言有机结合,提供了开发信息系统所需要的所有功能。

Visual FoxPro的这些特点使其具有使用简单、起点低的特性,是国内目前流行的关系数据库入门语言,也是全国计算机等级考试的可选语言之一。

针对Visual FoxPro教学中存在的问题,我们对第一版做了较大的修改和调整,但原书的基本宗旨和风格不变,以基本概念、示例为引导,同时介绍这些背景后面的含义。

第二版主要修改是: (1)以拼音为序,新增关键字索引部分,并按主题将索引关键字分类,这样便于自学。

(2)增加“Visual FoxPro教学设计”部分,对书中每章的核心概念及其联系,相应的重点、难点进行说明。

(3)对习题进行扩展和修改。

(4)修改原书中叙述不精确和错误的地方。

此外,为便于自学及教学,可访问本教程配套网站网站包括PPT格式的教学课件、数据库实例、原书所有程序和动画演示等。

本教程主要特色:(1)以学生熟悉的“教学管理数据库”为贯串全书的线索,便于学生的理解,符合非计算机专业学生的特点。

数据库操作、SQL语句的编写和编程部分例题丰富翔实,有利于学生对关系数据库和面向对象编程语言的理解。

本教材不仅仅关注Visual FoxPro的具体知识传授,更致力于将关系数据库和面向对象编程语言中的最基本思维方式以直观形式突显出来,引导学生在认识这种思维方法的基础上,进一步尝试应用这种思维方法去解决实际问题。

内容概要

本书是Visual FoxPro的初、中级教程，分为11章及关键字索引等部分。内容涵盖关系数据库、结构化程序编写和面向对象编程三部分的基础知识。针对非计算机专业学生的特点，本书以“教学管理”为应用背景，从简单实例出发，强调对Visual FoxPro操作的同时，更注重概念的严谨、清晰，将看似深奥难懂的问题以读者容易理解的方式阐述。本书例题丰富，通俗易懂，便于自学。

本书可供高校或培训班用作非计算机类学生关系数据库教材，也可作为visual FoxPro计算机等级考试的参考资料，或供计算机爱好者自学使用。

书籍目录

第一章 数据库系统概论

1.1 数据库技术

1.1.1 信息与数据

1.1.2 数据处理

1.1.3 数据库系统

1.2 数据模型

1.2.1 数据模型的三要素

1.2.2 概念模型与实体 - 联系方法

1.2.3 数据模型

1.3 关系数据库

1.3.1 关系模型

1.3.2 关系完整性约束

1.4 数据库系统应用模式

习题

第二章 Visual FoxPro操作基础

2.1 Visual FoxPro简介

2.2 Visual FoxPro的安装与启动

2.2.1 Visual FoxPro的安装

2.2.2 Visual FoxPro的启动与退出

2.3 Visual FoxPro的用户界面

2.3.1 Visual FoxPro系统主界面

2.3.2 Visual FoxPro命令窗口

2.3.3 Visual FoxPro系统菜单

2.3.4 Visual FoxPro工具栏

2.4 Visual FoxPro操作概述

2.4.1 Visual FoxPro操作方式

2.4.2 Visual FoxPro可视化设计工具

2.4.3 Visual FoxPro系统环境的设置

2.4.4 Visual FoxPro帮助系统的使用

2.5 Visual FoxPro命令概述

2.5.1 Visual FoxPro命令的结构

2.5.2 Visual FoxPro命令中的常用短语

2.5.3 Visual FoxPro命令的书写规则

2.5.4 Visual FoxPro保留字

2.6 Visual FoxPro项目管理器

2.6.1 项目文件的建立与打开

2.6.2 Visual FoxPro项目管理的使用

习题

第三章 Visual FoxPro语言基础

3.1 数据类型

3.2 常量

3.3 变量

3.3.1 变量定义与特性

3.3.2 内存变量

3.4 函数

- 3.4.1 函数概述
- 3.4.2 数值处理函数
- 3.4.3 字符函数
- 3.4.4 日期和时间处理函数
- 3.4.5 数据类型转换函数
- 3.4.6 数据表处理函数
- 3.5 Visual FoxPro的表达式
 - 3.5.1 算术表达式
 - 3.5.2 字符表达式
 - 3.5.3 日期和时间表达式
 - 3.5.4 关系表达式
 - 3.5.5 逻辑表达式

习题

第四章 Visual FoxPro数据库操作基础

- 4.1 表的基本操作
 - 4.1.1 工作区和表的打开与关闭
 - 4.1.2 表的复制
- 4.2 表记录的基本操作
 - 4.2.1 表记录指针的定位
 - 4.2.2 表记录的显示与浏览
 - 4.2.3 表记录的修改
 - 4.2.4 数据表记录的增加
 - 4.2.5 表记录的删除
- 4.3 表的索引与排序
 - 4.3.1 表的索引
 - 4.3.2 表的排序
- 4.4 表记录的查找
 - 4.4.1 顺序查找
 - 4.4.2 快速查找
- 4.5 表的统计与计算
 - 4.5.1 统计记录个数
 - 4.5.2 统计累加和
 - 4.5.3 统计平均值
 - 4.5.4 财务统计
 - 4.5.5 分类汇总
- 4.6 表的临时关联
 - 4.6.1 建立表的临时关联
 - 4.6.2 取消表的临时关联
 - 4.6.3 建立记录的一对多联系
- 4.7 数据表的建立与修改
 - 4.7.1 数据表的建立
 - 4.7.2 数据表结构的修改
- 4.8 数据库的基本操作
 - 4.8.1 数据库设计器建立数据库
 - 4.8.2 数据库的打开与关闭
 - 4.8.3 数据库的修改与删除
 - 4.8.4 向数据库中添加表

4.8.5 建立数据表间的外键约束

4.8.6 数据库建立实例

习题

第五章 Visual FoxPro中SQL语言的应用

5.1 SQL语言概述

5.1.1 SQL的历史和标准

5.1.2 SQL的优点

5.1.3 基本表和视图

5.2 数据查询

5.2.1 单表查询

5.2.2 多表查询

5.2.3 创建和使用视图

5.3 数据操纵

5.3.1 插入记录

5.3.2 删除记录

5.3.3 更新记录

5.4 数据定义

5.4.1 建立表结构

5.4.2 删除表

5.4.3 修改表结构

5.5 Visual FoxPro查询设计器

5.5.1 查询的建立

5.5.2 查询的保存、修改和输出重定向

5.5.3 使用视图设计器设计视图

习题

第六章 Visual FoxPro程序设计基础

6.1 Visual FoxPro程序的建立与执行

6.1.1 Visual FoxPro程序的基本构成

6.1.2 程序文件的建立和编辑

6.1.3 程序文件的编译和执行

6.1.4 Visual FoxPro命令方式的输入输出语句

6.2 结构化程序设计基础

6.2.1 程序设计过程

6.2.2 算法

6.2.3 程序流程图及示例

6.3 Visual FoxPro程序的控制语句结构

6.3.1 顺序结构程序

6.3.2 分支结构程序

6.3.3 循环结构程序

6.3.4 程序设计举例

6.4 数组的应用

6.4.1 数组中常用的语句

6.4.2 数组中常用的函数

6.5 程序的模块化方法

6.5.1 子程序

6.5.2 过程

6.5.3 自定义函数

6.6 Visual FoxPro程序调试方法

6.6.1 程序错误的种类

6.6.2 使用Visual FoxPro调试器调试程序

习题

第七章 面向对象程序设计基础

7.1 面向对象的基本概念

7.1.1 面向对象核心概念

7.1.2 类或对象的特性

7.2 Visual FoxPro 6.0对面向对象方法的支持

7.3 Visual FoxPro面向对象的程序设计中的其他问题

7.3.1 控件焦点与Tab序

7.3.2 Visual FoxPro中关于类的操作

习题

第八章 表单设计与应用

8.1 表单的建立与运行

8.1.1 创建表单

.....

第九章 菜单设计

第十章 报表设计

第十一章 小型系统开发实例

附录1：Visual FoxPro常用函数一览表

附录2：Visual FoxPro文件扩展名的含义一览表

附录3：Visual FoxPro教学设计

参考文献

章节摘录

1.2.2 概念模型与实体联系方法 由图1.1可以看出,信息模型(概念模型)实际上是现实世界到机器世界的一个中间层次。

概念模型用于信息世界的建模,是现实世界到信息世界的第一层抽象,是数据库设计人员进行数据库设计的有力工具,也是数据库设计人员和用户之间进行交流的语言,因此概念模型一方面应该具有较强的语义表达能力,能够方便、直接地表达应用中的各种语义知识,另一方面它还应该简单、清晰、易于用户理解。

一、信息世界中的基本概念 信息世界涉及的概念主要有: (1) 实体(entity)。

客观存在并可相互区别的事物称为实体。

实体可以是具体的人、事、物,也可以是抽象的概念或联系,例如,一个具体学生、一门具体课等都是实体。

(2) 实体集(entityset),性质相同的同类实体的集合称为“实体集”,也称为实体整体,如所有的(全体)学生、所有的汽车、所有的学校、所有的课程、所有的零件都称为实体集。

(3) 实体型(entitytype)。

具有相同属性的实体必然具有共同的特征和性质。

用实体名及其属性名的集合来抽象和刻画同类实体,称为实体型。

例如,学生(学号,姓名,性别,出生年份,系,入学时间)就是一个实体型。

(4) 属性(attribute)。

实体所具有的某一特性称为属性。

一个实体可以由若干个属性来刻画。

例如,学生实体可以由学号、姓名、性别、出生年份、系、入学时间等属性组成。

属性有“型”和“值”的区分,如学生实体属性的名称——姓名、性别、年龄等是属性的型,而属性的值是其型的具体内容,如王源、男、18岁分别是姓名、性别、年龄的值。

由此可以看到,事物的若干属性值的集合可表征一个实体,而若干个属性型所组成的集合可表征一个实体的类型,简称为“实体型”。

同类型的实体集合组成实体集。

(5) 关键字(key)。

能唯一标识实体的属性或属性集称为关键字(或码)。

例如,学号是学生实体的关键字(码)。

本书将混用关键字和码这两个概念。

(6) 域(domain)。

属性的取值范围称为该属性的域。

例如,学号的域为8位数字符号,年龄的域为小于128的整数,性别的域为(男,女)。

(7) 联系(relationship)。

在现实世界中,事物内部以及事物之间是有联系的,这些联系在信息世界中反映为实体(型)内部的联系和实体(型)之间的联系。

实体内部的联系通常是指组成实体的各属性之间的联系。

实体之间的联系通常是指不同实体集之间的联系。

两个实体型之间的联系可以分为三类: 1) 一对一的联系(1:1)。

如果实体集A中的一个实体至多与实体集B中的一个实体相对应(相联系),反之亦然,则称实体集A与实体集B的联系为一对一的联系。

如一个学校只能有一个校长,一个校长也只能在一个学校任职,则学校与校长的联系即为一对一的联系,还有班长与班、学生与座位之间也都是一对一的联系。

2) 一对多联系(1:n)。

如果实体集A中的一个实体与实体集B中的多个实体相对应(相联系),反之,实体集B中的一个实体至多与实体集A中的一个实体相对应(相联系),则称实体集A与实体集B的联系为一对多的联系。

如一个班级可以有多个学生，而一个学生只会有一个班级，班级与学生的联系即为一对多的联系。

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>