第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic6.0程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic6.0程序设计>>

13位ISBN编号：9787030198181

10位ISBN编号：7030198182

出版时间：2007-9

出版时间：科学

作者：黄学平主编

页数：289

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

第一图书网, tushu007.com

前言

在目前普通高等院校的计算机基础教育中，计算机程序设计历来是作为深入掌握和应用计算机的核心课程来学习的，因此，选择简单明了的程序设计工具，有助于学生从比较简单的基础应用过渡到比较复杂的专业应用。
由于Visual Basic 6.0简单易用、功能强大、易于学习，因此我们在教学中选择了这门语言及其开发工具。
有关Visual Basic的教程国内已非常之多，但基本上都是专门讲解Visual Basic开发工具的内容，形式上比较独立。
根据笔者的多年教学经验，学习计算机程序设计，不应该与计算机文化基础脱节，因为基础课中强调的是如何去使用计算机，而程序课中强调的是为什么可以这样去使用计算机；同时，计算机基础知识中的许多概念，都在程序设计中有所体现。
在各高等院校所开展的计算机教育课程中，计算机文化基础与计算机程序设计，是两门前后承接的课程，联系非常紧密；尤为重要的是，在学习和讲授计算机程序设计课程时，应紧密结合计算机的基本概念、操作系统环境和应用程序的使用来学习和讲授，从而使学生真正掌握计算机的应用能力。
本书特意在第1章总结性地概括了计算机基础知识以及与程序设计密切相关的一些基本概念，正是基于这样的目的。
由于Visual Basic 6.0是基于Windows的可视化的开发工具，既具有面向对象的程序设计特点，又具有面向过程的程序语言语法与逻辑，因此，本书在编排上，强调两个方面的重点，一是面向对象的基本概念，二是面向过程的算法。
掌握Windows环境下应用程序开发的技术，首先要理解面向对象的概念，只有类和对象的概念清楚了，构造应用程序的总体框架就建立了，而应用程序在具体逻辑功能的实现上，则非常强调过程化的程序设计思想和算法。
而在过程化的程序设计思想里，从变量到文件、从基本语句到函数和过程，是一个整体的知识体系，必须要连贯，不能因为要介绍面向对象的元素而将其分割。
所以，本书在第2章介绍了面向对象的基本概念及建立应用程序的总体方法之后，在第3章即以一个完整的篇幅，全面介绍了程序设计的基础知识，包括程序的控制结构、常量、变量、数组、函数、过程、文件和常用算法等。
然后从第4章到第7章，分别从简单的程序界面到复杂的图形、数据库应用，介绍了VB的对象与控件。后续的每一个例子，都是建立在前三章的基础之上的，这样的章节安排，也实现了教学上的循序渐进。
本书由黄学平主编，此外，参加编写工作的还有徐洪飚、薛兆麟、林征、潘志方、周林等。
其中第l、2、7章由黄学平编写；第3章由徐洪飚编写；第4章由薛兆麟编写；第5章由林征编写；第6章由潘志方编写；部分章节的补充整理由周林完成。
信息技术在不断发展，程序设计方法也在不断创新，要将我们的教学经验与积累体现在一本书里，并非易事。
在此，我们要感谢有关专家、教师和学生对我们工作的支持和关心，，感谢科学出版社对我们教学工作所给予的支持。
虽然我们尽力减少错误，书中所有例子也已上机调试通过，但难免还有疏漏，希望各位读者、同行专家批评指正。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic6.0程序设计>>

内容概要

《Visual Basic6.0程序设计》介绍了Windows环境下的VisualBasic程序设计原理与方法。
全书共分7章，在总结计算机基础知识的基础上，介绍了面向对象的程序设计方法、Visual Basic的语言基础、应用程序开发设计的基本知识。
内容包括程序基本概念、程序结构、数组、过程、文件、VB控件、程序界面设计、图形处理与数据库知识。

《Visual Basic6.0程序设计》适合作为高等院校计算机和非计算机专业VB程序设计课程的教材，也适合作为各类计算机等级考试的学习参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic6.0程序设计>>

书籍目录

第1章 基础知识导论
1.1 计算机基础知识
1.1.1 计算机系统的基本组成及工作原理
1.1.2 信息在计算机系统中的表示与处理
1.2 Windows操作系统
1.2.1 Windows操作系统的功能与作用
1.2.2 Windows系统主要操作对象与操作
1.2.3 Windows系统中的文件管理
1.3 应用程序的获取.安装与运行
习题
第2章 ViSMaIBasic入门
2.1 VIsualBasic程序开发的基本概念
2.1.1 面向对象的事件驱动程序设计技术
2.1.2.创建VisualBasic简单应用程序过程的一个比喻
2.2 VIualBasic6.0程序开发环境
2.2.1 VisualBasic工作环境
2.2.2 VisualBasic启动与退出
2.2.3 VisualBasic工作窗口
2.3 常用术语
2.3.1 窗体.控件.对象和类
2.3.2 事件和事件过程
2.3.3 属性和方法
2.3.4 工程.模块和程序代码
2.4 工程文件
2.4.1 工程文件的组成
2.4.2 创建.打开和保存工程
2.4.3 添加.删除和保存文件
2.4.4 环境设置
2.5 创建第一个应用程序
2.5.1 问题描述
2.5.2 输出实——Prim语句
2.5.3 程序实现
2.6 程序调试与帮助系统
2.6.1 错误种类
2.6.2 调试和排错
2.6.3 使用帮助系统
习题
第3章 程序设计基础
3.1 编码规则
3.2 数据类型
3.3 变量
3.4 常量
3.5 运算符和表达式
3.6 内部函数
3.7 基本程序结构

第一图书网, tushu007.com

3.7.1 顺序结构
3.7.2 分支结构
3.7.3 循环结构
3.7.4 嵌套结构
3.8 数组
3.8.1 定长数组
3.8.2 动态数组
3.8.3 跟数组有关的函数
3.9 自定义过程
3.9.1 自定义函数
3.9.2 自定义子过程
3.9.3 参数传递
3.10变量作用域和生存期
3.10.1 过程的作用域
3.10.2 变量的作用域和生存期
3.11文件的应用
3.11.1 顺序文件的访问
3.11.2 随机文件
3.11.3 二进制文件
3.11.4 有关文件操作的函数
3.12常用算法与数据结构
3.12.1 累加与累乘
3.12.2 穷举法
3.12.3 递搁去
3.12.4 递归算法
3.12.5 辗转相除法
3.12.6 数组排序
3.12.7 数组查找
3.13自定义数据类型
3.14错误的处理
习题
第4章 简单界面的VisualBasic程序设计
4.1 窗体和基本控件
4.1.1 基本属性
4.1.2 常用方法
4.1.3 窗体
4.1.4 标签（Label）
4.1.5 文本框（TextBox）
4.1.6 命令按钮（CommandButton）
4.1.7 单选按钮（OptionButton）
4.1.8 复选框（CheckBox）
4.1.9 框架（Frame）
4.1.10列表框和组合框
4.1.11滚动条
4.1.12定时器
4.1.13控件数组
4.1.14关于控件焦点

第一图书网, tushu007.com

4.1.1 5焦点事件（GetFocus和LostFocus）
4.1.1 6设置焦点SetFOcus
4.2 Activex控件简介
4.2.1 Slider控件
4.2.2 UpDown控件
4.2.3 Animation控件
4.2.4 ProgressBar控件
4.2.5 SSTab控件
4.3 键盘和鼠标
4.3.1 键盘事件
4.3.2 鼠标器事件
4.3.3 拖放
4.3.4 0LE拖放
4.4 常用系统对象
4.4.1 App对象
4.4.2 Clipboard对象
4.4.3 Screen对象
4.4.4 立即窗口
4.4.5 其他系统对象
习题
第5章 高级界面设计
5.1 通用对话框
5.1.1 文件对话框
5.1.2 颜色对话框
5.1.3 字体对话框
5.1.4 打印对话框
5.1.5 帮助对话框
5.2 文件操作控件
5.2 ：1驱动器列表框
5.2.2 目录路径列表框
5.2.3 文件列表框
5.3 菜单设计
5.3.1 用菜单编辑器创建菜单
5.3.2 动态菜单
5.3.3 弹出式菜单
5.4 多窗体与多文档界面
5.4.1 多重窗体的操作
5.4.2 多文档界面
5.5 标准模块
习题
第6章 图形技术
6.1 坐标系统
6.1.1 VisualBasic对坐标的定义
6.1.2 定制坐标系统
6.1.3 绝对坐标和相对坐标
6.2 绘图属性
6.2.1 颜色设置

第一图书网, tushu007.com

6.2.2 线宽.线型与填充模式
6.3 绘图方法
6.3.1 Cls——摘除绘图区
6.3.2 PSet——画点
6.3.3 Line——画线
6.3.4 Circle——画（椭）圆（弧）
6.3.5 Point——-读取任意点的颜色值
6.4 VIualBasic支持的图片格式
6.5 绘图控件
6.5.1 PictureBox（图片框）
6.5.2 1mage（影像框）
6.5.3 Line（画线工具）
6.5.4 Shape（形状）
6.6 图形层次
6.7 应用举例
习题
第7章 数据库技术简介
7.1 数据库基本概念
7.2 利用可视化数据管理器建立数据库文件
7.3 数据库查询
7.3.1 结构化查询语言
7.3.2 SQL语句
7.4 使用VB访问数据库
7.4.1 ADO对象模型
7.4.2 使用ADO命令访问数据库
7.4.3 使用ADO数据控件访问数据库
7.4.4 使用数据窗体向导
习题
主要参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

2.1.1 面向对象的事件驱动程序设计技术　　在传统的过程式应用程序中，应用程序要控制程序代码的任何运行部分，以及决定这些部分的运行顺序。
应用程序从程序代码的第一行开始执行，并沿着事先定义好的路径执行应用程序的其余部分，必要时调用过程（一种通用的程序代码段）。
　　在一个事件驱动应用程序中，程序代码的执行并不沿着事先确定的路径进行，而是以对事件作出响应的方式，运行不同部分的程序代码。
事件可以被用户的动作触发，或者被来自系统或其他应用程序的消息触发，或者从应用程序自身触发。
事件的顺序确定程序代码的运行顺序。
因此，多次运行同一个应用程序时，该应用程序代码运行的顺序可能不同。
　　对不同事件作出响应的程序代码，往往潜伏在不同的对象上，这些程序代码，叫做事件过程。
有关事件、对象等概念的解释，我们在2.3节中进一步说明。
　　面向对象的事件驱动程序设计的实质，就是设计好应用程序中的各个对象，然后编写相应的、必要的程序代码，这些程序代码将用于响应可能发生在某个对象上的事件。
所有这些对象及程序代码，就构成了一个应用程序。
利用Visual Basic很容易实现一个事件驱动的程序设计模型。
下面将用一个比喻，阐述一下Visual Basic的应用程序设计过程。
　　2.1.2创建Visual Basic简单应用程序过程的一个比喻　　利用Visual Basic来设计简单的应用程序，其过程就像一个导演安排一场演出：首先，我们要布置一个舞台，这是演员的活动空间；其次，我们要在舞台的不同位置，放上各种各样的道具；接着安排不同的演员出场到相应的位置，并指定不同的演员表演不同的动作，说不同的台词。
　　这里，舞台就相当于应用程序的窗体，道具、演员相当于程序中的对象，演员将要表演的动作、说的台词，相当于对象上的程序代码，一场演出的进行，就相当于一个应用程序正在运行。
　　有了这个比喻所建立起来的概念，下面我们就来具体地了解一下Visual Basic的程序开发环境，并使用这一工具来具体地建立一个应用程序。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Visual Basic6.0程序设计》在第2章介绍了面向对象的基本概念及建立应用程序的总体方法之后，在第3章即以一个完整的篇幅，全面介绍了程序设计的基础知识，包括程序的控制结构、常量、变量、数组、函数、过程、文件和常用算法等。
然后从第4章到第7章，分别从简单的程序界面到复杂的图形、数据库应用，介绍了VB的对象与控件。后续的每一个例子，都是建立在前三章的基础之上的，这样的章节安排，也实现了教学上的循序渐进。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic6.0程序设计>>

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