

<<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：9787030265418

10位ISBN编号：7030265416

出版时间：2010-2

出版时间：科学出版社

作者：王宇，郭元辉 主编

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程序设计教程》通过大量实例，深入浅出地介绍了Visual Basic 6.0中文版的集成开发环境、VB语言基础、程序基本控制结构、数组和过程、窗体、常用标准控件、文件系统操作、图形操作、数据库编程等内容。

针对初学者的特点，全书在编排上由简及繁、由浅入深和循序渐进，力求通俗易懂、简洁实用。

《Visual Basic程序设计教程》每章均附有丰富的习题，便于学生学习和老师教学。

《Visual Basic程序设计教程》可作为高等院校计算机专业或非计算机各专业的教材，也可作为计算机培训班的教材及全国计算机等级考试（NCRE）的应试教材，也可供自学使用或作为成人教育的培训教材，还可供从事计算机应用和开发的各类人员学习使用。

书籍目录

第1章 VB程序设计概述

- 1.1 程序设计基本概念
  - 1.2 VB简介
    - 1.2.1 VB发展历程
    - 1.2.2 VB的特点
  - 1.3 VB6.0集成开发环境
    - 1.3.1 主窗口
    - 1.3.2 工具箱窗口
    - 1.3.3 窗体窗口
    - 1.3.4 工程资源管理器窗口
    - 1.3.5 属性窗口
    - 1.3.6 窗体布局窗口
    - 1.3.7 代码窗口
    - 1.3.8 使用帮助功能
  - 1.4 创建VB应用程序
    - 1.4.1 创建VB应用程序的一般步骤
    - 1.4.2 VB工程管理
- 同步练习1

第2章 VB可视化编程基础

- 2.1 对象的概念
    - 2.1.1 对象和类
    - 2.1.2 对象的三要素
  - 2.2 窗体和基本控件
    - 2.2.1 窗体
    - 2.2.2 标签
    - 2.2.3 文本框
    - 2.2.4 命令按钮
  - 2.3 综合实例
- 同步练习2

第3章 VB语言基础

- 3.1 数据类型
  - 3.1.1 基本数据类型
  - 3.1.2 用户自定义类型
- 3.2 变量和常量
  - 3.2.1 变量
  - 3.2.2 常量
- 3.3 运算符和表达式
  - 3.3.1 运算符
  - 3.3.2 表达式
- 3.4 常用内部函数
  - 3.4.1 数学函数
  - 3.4.2 字符串函数
  - 3.4.3 日期与时间函数

## <<Visual\_Basic程序设计教程>>

- 3.4.4 类型转换函数
- 3.4.5 Shell函数
- 3.5 VB程序编码规则
- 同步练习3

### 第4章 VB程序控制结构

- 4.1 算法概述
- 4.2 顺序结构
  - 4.2.1 赋值语句
  - 4.2.2 注释语句
  - 4.2.3 数据的输入
  - 4.2.4 数据的输出
- 4.3 分支结构
  - 4.3.1 If分支结构
  - 4.3.2 Select语句
  - 4.3.3 条件函数
- 4.4 循环结构
  - 4.4.1 Do循环结构
  - 4.4.2 For循环结构
  - 4.4.3 循环的嵌套
- 4.5 其他辅助控制语句
- 4.6 综合应用
- 4.7 程序的调试
  - 4.7.1 错误的类型
  - 4.7.2 程序调试
- 同步练习4

### 第5章 数组

- 5.1 数组概述
- 5.2 静态数组

.....

### 第6章 过程

### 第7章 应用程序界面设计

### 第8章 VB图形操作

### 第9章 VB文件操作

### 第10章 VB数据库编程

### 主要参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：计算机能够自动、高速地完成预定的任务，是计算机硬件和软件协同工作的结果。当用户使用计算机处理某项工作时，通常有两种情况：一种是借助已有的应用软件，如文字处理可使用Word、WPS Office等文字处理软件，科学计算可使用MATLAB等；另一种情况则是没有适合的应用软件，需要使用某种计算机语言来编制程序完成特定的任务，这就是程序设计。

本章主要介绍Visual Basic（以下简称VB）程序设计的有关基础知识，以便对程序设计有一个初步的了解。

1.1 程序设计基本概念 1. 程序计算机能够自动、高速地进行各种计算，最终都取决于程序。

程序主要用于描述完成某项功能所涉及的对象和动作规则。

所谓程序，就是一组能够完成特定任务的命令序列的集合。

计算机程序主要描述两部分内容：描述问题的每个对象及它们之间的关系，即数据结构的内容；描述对这些对象作处理的规则，即求解的算法。

因此，程序可以用经典的公式来表示程序=算法+数据结构 2. 程序设计 程序设计是根据特定的问题，提出需求，设计数据结构和算法，使用某种程序设计语言，设计计算机执行的指令序列。

即编制程序，经过调试，使计算机能正确完成特定的任务。

简单地说程序设计就是设计和编写程序的过程。

3. 程序设计语言 程序设计语言，也称算法语言，是人与计算机交流的工具，用来书写计算机程序的工具，由字、词和语法规则构成的指令系统。

所谓“指令”，就是命令，即告诉计算机在什么时候、什么条件下干什么，计算机根据指令一条一条执行，并把执行结果返回用户。

## <<Visual\_Basic程序设计教程>>

### 编辑推荐

《Visual Basic程序设计教程》是高等教育“十一五”规划教材之一。

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>