

## <<Visual Basic 程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual Basic 程序设计>>

13位ISBN编号：9787030359759

10位ISBN编号：7030359755

出版时间：2012-11

出版时间：刘必雄 科学出版社 (2012-11出版)

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>

## 书籍目录

第1章 Visual Basic 程序设计概述 1.1 Visual Basic 简介 1.1.1 Visual Basic 概述 1.1.2 Visual Basic 的发展历程 1.1.3 Visual Basic 的功能特点 1.1.4 Visual Basic 的启动和退出 1.2 Visual Basic 集成开发环境 1.2.1 主窗口 1.2.2 窗体设计器窗口 1.2.3 代码编辑器窗口 1.2.4 属性窗口 1.2.5 工程资源管理器窗口 1.2.6 工具箱 1.2.7 窗体布局窗口 1.2.8 立即窗口 1.3 设计一个简单的 Visual Basic 应用程序 1.3.1 Visual Basic 应用程序的设计步骤 1.3.2 Visual Basic 应用程序举例 1.3.3 Visual Basic 应用程序的结构 1.4 面向对象的基本概念 1.4.1 对象和类 1.4.2 对象的属性、方法和事件 1.5 窗体 1.5.1 窗体概述 1.5.2 窗体的属性、方法和事件 1.5.3 窗体的应用举例 1.6 上机习题

第2章 Visual Basic 程序设计基础 2.1 字符集、关键字和标识符 2.1.1 字符集 2.1.2 关键字 2.1.3 标识符 2.2 数据类型 2.2.1 数值型数据 2.2.2 字符串数据 2.2.3 逻辑型数据 2.2.4 日期型数据 2.2.5 对象型数据 2.2.6 变体型数据 2.3 常量和变量 2.3.1 案例引入 2.3.2 常量 2.3.3 变量 2.4 运算符与表达式 2.4.1 算术运算符与算术表达式 2.4.2 字符串运算符与字符串表达式 2.4.3 关系运算符与关系表达式 2.4.4 逻辑运算符与逻辑表达式 2.4.5 混合表达式的运算 2.5 常用内部函数 2.5.1 数学函数 2.5.2 转换函数 2.5.3 字符串函数 2.5.4 日期时间函数 2.5.5 随机函数 2.5.6 Shell() 函数 2.6 程序代码编写规则 2.6.1 语句及语法 2.6.2 代码编写规则 2.6.3 结构化程序设计 2.7 上机习题

第3章 顺序结构程序设计 3.1 顺序结构概述 3.1.1 案例引入 3.1.2 顺序结构 3.2 顺序结构语句 3.2.1 赋值语句 3.2.2 输入语句 3.2.3 输出语句 3.2.4 其他语句 3.3 命令按钮、标签和文本框 3.3.1 命令按钮 3.3.2 标签 3.3.3 文本框 3.3.4 焦点和 Tab 顺序 3.4 顺序结构的应用举例 3.5 上机习题

第4章 选择结构程序设计 4.1 选择结构概述 4.1.1 案例引入 4.1.2 选择结构 4.2 选择结构语句 4.2.1 If 语句 4.2.2 Select Case 语句 4.2.3 条件函数 4.3 选择结构嵌套 4.4 单选按钮、复选框和框架 4.4.1 单选按钮 4.4.2 复选框 4.4.3 框架 4.5 选择结构的应用举例 4.6 上机习题

第5章 循环结构程序设计 5.1 循环结构概述 5.1.1 案例引入 5.1.2 循环结构 5.2 循环结构语句 5.2.1 For 循环语句 5.2.2 Do 循环语句 5.2.3 While 循环语句 5.3 循环结构嵌套 5.4 计时器和滚动条 5.4.1 计时器 5.4.2 滚动条 5.5 循环结构的应用举例 5.6 上机习题

第6章 数组 6.1 数组概述 6.1.1 案例引入 6.1.2 数组 6.2 一维数组 6.2.1 一维数组的声明 6.2.2 一维数组的引用 6.2.3 一维数组的应用举例 6.3 二维数组 6.3.1 二维数组的声明 6.3.2 二维数组的引用 6.3.3 二维数组的应用举例 6.4 动态数组 6.4.1 动态数组的概念 6.4.2 动态数组的声明 6.4.3 与数组操作相关的函数和语句 6.4.4 动态数组的应用举例 6.5 控件数组 6.5.1 控件数组的概念 6.5.2 控件数组的建立 6.6 列表框和组合框 6.6.1 列表框 6.6.2 组合框 6.7 自定义类型及其数组 6.7.1 自定义类型的声明 6.7.2 自定义类型变量 6.7.3 自定义类型数组及其应用 6.8 上机习题

第7章 过程 7.1 过程概述 7.1.1 案例引入 7.1.2 过程 7.2 Function 过程 7.2.1 Function 过程的定义 7.2.2 Function 过程的调用 7.3 Sub 过程 7.3.1 Sub 过程的定义 7.3.2 Sub 过程的调用 7.4 参数传递 7.4.1 形参与实参 7.4.2 地址传递与值传递 7.4.3 数组参数 7.4.4 对象参数 7.4.5 可选参数和可变参数 7.5 嵌套调用和递归调用 7.5.1 嵌套调用 7.5.2 递归调用 7.6 过程与变量的作用域 7.6.1 过程的作用域 .....

第8章 图形操作 第9章 文件操作 第10章 界面设计 参考文献

## &lt;&lt;Visual Basic 程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：3.2.4其他语句 1.注释语句 Visual Basic中的注释是通过Rem关键字或一个撇号（'）实现。

其语法格式如下：轴m注释内容 或 注释内容 功能：注释语句是非执行语句，它不被解释和编译，仅仅是为了程序员更好地阅读程序和理解程序，而在程序中增加的说明。

注释语句可以作为单独一个语句行，也可以放在其他语句的后面。

当作为单独一个语句行时，既可以使用Rem关键字，也可以使用撇号（'）；但是，如果注释语句位于其他语句的后面，则只能使用撇号，不能使用Rem关键字。

例如：i=0 变量初始化 Rem两数交换 2.暂停语句 Visual Basic中的暂停语句为Stop语句。

其语法格式如下：Stop 功能：用来暂停程序的执行。

主要用于程序调试阶段，查看程序执行步骤中的状态是否正确。

3.结束语句 Visual Basic中的结束语句为End语句。

其语法格式如下：End 功能：使正在运行的程序终止运行。

End语句通常用来结束一个程序的执行。

当在程序中执行End语句时，将终止当前程序，重置所有变量，并关闭所有数据文件。

为了保持程序的完整性，应当在程序中含有End语句，并且通过End语句结束程序。

3.3命令按钮、标签和文本框 3.3.1 命令按钮 命令按钮（CommandButton）在工具箱中的图标为，是Visual Basic应用程序中最常用的控件，用于接收用户的操作信息，并触发程序的某个操作。

命令按钮的默认名称为Command1、Command2、Command3等。

1.属性（1）Caption属性 Caption（标题）属性用于设置命令按钮上显示的文字。

该属性是字符串类型，其默认值为CommandN（N为1、2、3……）。

在设置命令按钮的Caption属性时，如果在某字母前加“&”，则在程序运行时标题中该字母带有下画线，该带有下画线的字母称为访问键。

当用户按Alt+访问键，可以激活并操作该按钮。

例如，将某命令按钮的Caption属性设为“&Yes”，则按钮的标题显示为“ Yes ”，当用户按Alt+Y组合键，便可激活并操作“ Yes ”按钮。

（2）Default属性 Default（确定）属性用于设置命令按钮是否为窗体的默认按钮。

该属性是逻辑型，默认值为False，表示该命令按钮不是窗体的默认按钮；若值为True，表示该命令按钮为窗体的默认按钮，即当程序运行时，当焦点在任何其他控件（非命令按钮）上时，用户按Enter键会触发该命令按钮的Click事件，相当于单击该命令按钮。

（3）Cancel属性 Cancel（取消）属性用于设置命令按钮是否为窗体的默认取消按钮。

该属性是逻辑型，默认值为False，表示该命令按钮不是窗体的默认取消按钮；若值为True，表示该命令按钮为窗体的默认取消按钮，即当程序运行时，用户按Esc键就会触发该命令按钮的Click事件，相当于单击该命令按钮。



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>