

<<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：9787030365682

10位ISBN编号：7030365682

出版时间：2013-2

出版时间：肖峰、张燕妮 科学出版社 (2013-02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>

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

书籍目录

第1章VB 6.0概述 1.1 VB简介 1.1.1 VB的发展 1.1.2 VB的特点 1.2 VB的安装与应用 1.2.1 VB的安装 1.2.2 VB 6.0的应用 1.3集成开发环境 1.3.1 主窗口 1.3.2窗体设计器 1.3.3工具箱 1.3.4 “属性”窗口 1.3.5 工程资源管理器窗口 1.3.6代码编辑窗口 1.3.7 “窗体布局”窗口 1.3.8立即、本地和监视窗口 1.3.9 VB 6.0工程管理 1.3.10 VB 6.0工程环境设置 1.4 VB应用程序开发过程 1.4.1简单的应用程序开发实例 1.4.2应用程序开发过程 1.5面向对象程序设计的基本概念 1.5.1 基本术语 1.5.2属性、方法和事件之间的关系 1.5.3事件驱动模型 本章小结 第2章窗体和基本控件 2.1控件的常用属性 2.2窗体 2.2.1窗体的基本属性 2.2.2窗体的常用事件 2.2.3窗体的常用方法 2.3标签 2.3.1标签的常用属性 2.3.2标签的常用方法 2.4文本框 2.4.1文本框的主要属性 2.4.2文本框的常用事件 2.4.3文本框的常用方法 2.5命令按钮 2.5.1命令按钮的常用属性 2.5.2命令按钮的常用事件 2.6焦点 本章小结 第3章VB语言基础 3.1数据类型 3.1.1标准数据类型 3.1.2自定义数据类型 3.1.3枚举类型 3.2常量与变量 3.2.1 常量 3.2.2变量 3.3运算符与表达式 3.3.1算术表达式 3.3.2字符串表达式 3.3.3关系表达式 3.3.4逻辑表达式 3.3.5运算符的优先顺序 3.4常用的内部函数 3.4.1数学函数 3.4.2随机数函数 3.4.3字符串函数 3.4.4转换函数 3.4.5 日期与时间函数 3.4.6格式输出函数 3.4.7测试函数 3.5VB程序代码的书写规则 3.5.1关键字和标识符 3.5.2语句书写规则 3.6综合应用 本章小结 第4章VB的基本控制结构 第5章数组 第6章常用控件 第7章过程 第8章用户界面设计 第9章鼠标、键盘与绘图 第10章文件 第11章数据库应用程序设计 参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.可插入对象 可插入对象是指Windows应用程序对象。

利用可插入对象，就可以在VB应用程序中使用其他应用程序的对象。

可将所需对象添加到工具箱中，添加后有与标准控件类似的属性，可以同标准控件一样使用。

将可插入对象添加到工具箱的方法与添加ActiveX控件的方法相同，此处不再赘述。

6.1.2控件的通用属性 VB的每个控件依照其不同的功能，该控件的属性、方法和事件也不同，但有些常用的属性、方法和事件是大部分控件都具有的，例如前面第2章提到的控件的名称（Name）属性、值属性等，在此不再赘述。

除此之外，在控件设计过程中，需要了解与控件紧密相关的焦点、Tab顺序、访问键以及容器的概念。

1.焦点 焦点是接收用户鼠标和键盘输入的能力。

当对象具有焦点时，可接收用户的输入。

窗体上的控件对象成为活动对象时，称为获得焦点。

比如，文本框输入数据时，文本框首先获得焦点，之后才可以输入数据。

1) 焦点的事件 当对象得到或失去焦点时，会产生GotFocus或LostFocus事件。

窗体和多数控件支持这些事件。

即对象得到焦点时发生GotFocus事件，对象失去焦点时发生LostFocus事件。

2) 获得焦点的方法 使用以下四种方法可以将焦点赋予对象。

(1) 运行时用鼠标选择对象。

(2) 运行时用快捷键选择对象。

(3) 运行时按Tab键将焦点移到对象上。

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>