

<<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：9787040104639

10位ISBN编号：7040104636

出版时间：2005-11

出版时间：高等教育出版社

作者：柳青 编

页数：352

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>>

### 前言

计算机技术的发展和应用的普及，极大地促进了计算机基础教育的发展。

Visual Basic 是在Windows平台上广泛使用的程序开发工具，它简单易学，适用面广。

visual Basic 是一种可视化的程序设计语言。

利用可视化技术进行编程，将使编程工作变得轻松快捷，使程序设计者摆脱面向过程语言的许多细节，而将主要精力集中在解决实际问题 and 设计友好界面上，极大地提高了应用程序开发的效率，因此在诸多领域中广泛用于开发应用程序和各种软件。

本书注重内容的简明、通俗、实用，注意培养学生基本的程序设计能力，充分体现高职高专的教学特点。

通过大量的实例，介绍程序设计基础知识和基本方法，避免枯燥、空洞的理论，使教学内容易学易懂。

通过大量的例题，帮助学生掌握程序设计的基本思想和方法。

本书深入浅出地介绍了Visual Basic 6.0的编程环境，Visual Basic 6.0语言成分和程序结构，常用内部控件和ActiveX控件的功能和用法，菜单和工具栏、图形图像、文件管理以及数据库应用程序的开发技术等。

本书由高等教育出版社组织全国部分高职高专有经验的教师编写，柳青为主编，刘渝妍为副主编，其中第1、2、3、4章由刘渝妍编写；第5、10、11章由柳青编写，第6、7、8、9、12章由何文华编写。

由于水平和时间所限，书中错误在所难免，恳切欢迎读者批评指正。

## <<Visual Basic程序设计教程>>

### 内容概要

《Visual Basic程序设计教程》根据高职高专的培养目标编写。

全书共12章，主要内容包括Visual Basic 6.0开发环境和基本语言成分，程序设计基础知识，面向对象程序设计的基本概念和方法，窗体、菜单、控件等用户界面的设计，以及文件操作、图形图像处理、程序调试与出错处理、数据库应用、ActiveX控件等。

为加强学生实践能力的培养，《Visual Basic程序设计教程》同时配有《Visual Basic 6.0实验与实训教程》刘渝妍、柳青、何文华编写。

《Visual Basic程序设计教程》可作为高职高专各专业的Visual Basic 程序设计课程教材，也可作为各类计算机程序设计培训班的教材或教学参考书。

## &lt;&lt;Visual Basic程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 Visual Basic入门1 概述1.1.1. Visual Basic : 的特点1.1.2 Visual Basic : 的版本1.2 visual Basic 6.0的安装和启动1.2.1 Visual Basic6.0安装的软硬件环境1.2.2 Visual Basic 6.0的安装1.2.3 启动Visual Basic 6.0.1.2.4 进入Visual Basic : 6.0窗口1.3 Visual Basic 6.0的帮助系统1.3.1 使用MSDN Library查阅器1.3.2 使用上下文相关的帮助1.4 Visual Basic 6.0的集成开发环境1.4.1 集成环境中的工作栏1.4.2 集成环境中的窗口1.5 工程管理1.5.1 工程的组成及工程组1.5.2 工程的创建、打开和保存1.5.3 文件的添加、删除和保存1.5.4 工作环境的设置1.6 简单的应用程序实例1.6.1 设计应用程序界面1.6.2 设置对象属性1.6.3 编写程序代码1.6.4 调试运行程序1.6.5 保存和编译应用程序1.6.6 应用程序开发举例1.7 面向对象程序设计中的几个概念1.7.1 程序设计的方法1.7.2 对象和类的概念1.7.3 对象的属性、方法和事件1.8 本章小结练习与思考第二章 窗体与基本控件—2.1 基本属性2.2 常用方法2.3 标准控件预览2.4 窗体2.4.1 窗体的属性2.4.2 窗体的事件2.4.3 窗体的方法2.4.4 设置启动窗体2.4.5 窗体的生命周期2.5 命令按钮控件2.5.1 命令按钮的属性2.5.2 命令按钮的事件2.5.3 命令按钮的方法2.6 文本框控件2.6.1 文本框的属性2.6.2 文本框的事件2.7 标签控件2.7.1 标签的属性2.7.2 标签的事件2.8 焦点与Tab键2.9 本章小结练习与思考第三章 语言基础3.1 编码基础3.2 数据类型3.2.1 标准类型3.2.2 自定义类型3.3 变量、常量与函数3.3.1 变量3.3.2 常量3.3.3 常用的Visual Basic : 6.0内部函数3.4 运算符和表达式3.4.1 算术运算符 3.4.2关系运算符3.4.3 逻辑运算符3.4.4 表达式3.4.5 运算符的优先次序3.5 基本语句3.5.1 赋值语句3.5.2 条件语句3.5.3 循环语句3.6 数组3.6.1 数组的概念3.6.2 静态数组3.6.3 声明动态数组3.6.4 访问数组中的元素3.6.5 控件数组3.7 过程与函数3.7.1 过程的定义和调用3.7.2 函数的定义和调用3.7.3 参数传递3.7.4 过程的作用域3.8 本章小结练习与思考第四章 常用控件4.1 框架控件4.2 单选按钮控件4.2.1 单选按钮的属性4.2.2 单选按钮的事件4.2.3 单选按钮的应用4.3 复选框控件4.3.1 复选框的属性4.3.2 复选框的事件4.3.3 应用举例4.4 列表框控件4.4.1 列表框的属性4.4.2 列表框的事件4.4.3 列表框的方法4.5 组合框控件4.5.1 组合框的属性4.5.2. 组合框的事件4.5.3. 组合框的方法4.6 定时器控件4.6.1 定时器的属性4.6.2 定时器控件的事件4.6.3. 定时器控件应用4.7 本章小结练习与思考第五章 面向对象的程序设计5.1 面向对象技术基础5.1.1 面向对象的基本概念5.1.2 Visual Basic中的类5.1.3 Visual Basic中的面向对象程序设计5.2 创建类5.2.1 创建一个类模块5.2.2 添加类的属性5.2.3 添加类的方法5.2.4 向类中添加事件5.3 访问类5.3.1 声明对象变量5.3.2 创建对象5.3.3 使用对象5.3.4 释放对象引用5.4 系统对象5.4.1 键盘事件5.4.2 鼠标事件5.4.3 打印机对象5.4.4 屏幕对象5.4.5 剪贴板对象5.5 本章小结练习与思考第六章 应用程序界面设计6.1 菜单设计6.1.1 菜单的功能和组成6.1.2 菜单编辑器6.1.3 使用菜单编辑器创建下拉式菜单6.1.4 菜单程序设计和下拉式菜单的设计6.2 工具栏的设计6.2.1 用ToolBar控件创建工具栏6.2.2 用CoolBar , 控件创建工具栏6.3. 多重窗体与多文档界面 ( MDI ) 的设计6.3.1 多重窗体程序的设计6.3.2 MDI窗体6.4 本章小结练习与思考第七章 图形设计7.1 坐标系7.1.1 坐标系与单位7.1.2 坐标系的使用7.2 颜色7.3. 图形控件与绘图方法7.3.1 图形控件7.3.2 图形方法7.3.3 打印方法7.4 图像和图片框控件7.4.1 图片框控件7.4.2 图像控件—7.4.3 在运行时移动图片7.5 动画设计7.5.1 动画设计的基本原理与计时器控件7.5.2 动画程序设计实例7.6 本章小结练习与思考第八章 文件管理8.1 直接操作文件系统的语句和函数8.1.1 直接操作文件系统的语句8.1.2 直接操作文件系统的函数8.1.3 应用实例8.2 文件的处理8.2.1 文件的打开与关闭8.2.2 顺序文件的读写8.2.3 顺序文件读写实例8.2.4 随机文件的读写8.2.5 二进制文件的读写8.3 文件系统控件8.3.1 驱动器列表框8.3.2 目录列表框8.3.3 文件列表框8.3.4 文件系统控件应用举例8.4 RichTextBox控件8.4.1 RichTextBox控件的功能8.4.2 RichTextBox控件的常用属性和方法8.5 本章小结练习与思考第九章 程序调试与错误处理9.1 程序调试9.1.1 应用程序错误与调试9.1.2 断点设置与立即窗口9.2 错误处理程序设计9.2.1 设置错误陷阱语句9.2.2 Resume语句9.2.3 Err对象和Err函数9.2.4 错误处理程序9.3 本章小结练习与思考第十章 数据库管理10.1 数据库管理概述10.1.1 数据库的体系结构10.1.2 数据库管理的概念10.1.3 Visual Basic数据库应用程序的组成10.1.4 用户与数据库引擎的接口10.1.5 Visual Basic 6.0可以访问的数据库类型10.2 数据管理器—10.2.1 数据管理器的基本功能和操作10.2.2 用数据管理器建立数据库10.2.3 用数据管理器建立查询10.2.4 建立第二个表10.3 数据控件和数据绑定控件10.3.1 数据控件的外观和功能10.3.2 数据控件的常用属性10.3.3 数据控件的常用方法10.3.4 应用程序设计实例10.4 ADO数据控件10.4.1 ADO对象模型10.4.2 连接数据库并创建数据源10.4.3 数据绑定控件的使10.5 数据环境简介10.6 数据报表设计器与报表10.6.1 数据报表设计器10.6.2 用数据报表设计器

<<Visual Basic程序设计教程>>

创建报表10.6.3 报表控件的使用10.6.4 预览和打印报表10.7 本章小结练习与思考第十一章 ActiveX控件11.1 ActiveX概述11.1.1 ActiveX的基本概念11.1.2 ActiveX组件简介11.2 ActiveX控件11.2.1 ActiveX控件概述11.2.2 使用ActiveX控件11.2.3 创建ActiveX控件11.2.4 通过向导制作ActiveX控件11.3 建立和使用ActiveX文档11.4 多媒体控件的使用11.4.1 多媒体基础11.4.2 多媒体控件11.5 本章小结练习与思考第十二章 应用程序的发布12.1 应用程序的编译和运行12.1.1 生成可执行文件12.1.2 应用程序编译后的运行12.2 应用程序的发布12.2.1 创建安装程序12.2.2 使用“打包和展开”向导12.2.3 使用“打包”功能创建安装程序12.2.4 使用安装工具包12.2.5 “打包和展开”向导和安装工具包一起使用12.3 本章小结练习与思考附录附录A visual Basic窗体对象的属性附录B visual Basic标准控件对象的属性说明附表B-1 命令按钮的属性说明附表B-2 文本框的属性说明附表B-3 标签的属性说明附表B-4 复选框的属性说明附表B-5 选项按钮的属性说明附表B-6 框架的属性说明附表B-7 列表框 / 组合框的属性说明附表B-8 驱动器列表框 / 目录列表框 / 文件列表框的属性说明附表B-9 图像 / 图片框的属性说明附录C Visual Basic的函数与语句附表C-1 函数附表C-2 语句附录D Visual Basic常用方法和事件附录D-1 常用方法附录D-2 常用事件附录E Visual Basic6.0的出错信息参考文献

章节摘录

通常使用的关系型数据库可分为两类：文件数据库（如Access、FoxPro、Paradox等）和客户/服务器数据库（如SQL Server、Oracle、Sybase等）。

客户/服务器数据库是最典型的分布应用结构。

客户/服务器应用程序分为两部分，一部分位于客户机，负责向用户提供信息以及和用户进行交互；另一部分位于服务器，负责进行具体的计算和数据库的操作。

在客户/服务器数据库中，对数据的处理和操作都是通过存储过程（Stored Procedure）来完成的。

存储过程是用sql语句编写的程序段，就像是visual Basic中的函数或子程序。

用户可以通过编写存储过程在服务器端完成诸如修改数据、添加数据、删除数据和查询等工作。

在使用中，只要通过位于客户端的应用程序来调用这些存储过程，就可以在服务端来完成相应的操作。

由于存储过程经过预编译和优化，因而具有很高的效率。

客户/服务器数据库的特点决定了它比较适合用于大型、分布式、多用户的数据库系统。

文件数据库也可以放在服务器上供多个用户使用，但由于文件数据库只能提供存取数据的功能，数据库文件中被申请的所有数据都会被传送到客户机，在客户机中进行查询操作，而查询出来的数据量一般只占所传送数据的一小部分，从而增加了网络流量，降低了应用程序的性能。

此外，对文件数据库进行添加、删除、修改等操作都要在客户端通过查询来完成。

例如，若需要修改数据库中的某个数据，只能将表中的所有数据都传送到客户端，经过修改后再将整个表送回到服务器端的数据库中。

因此，文件数据库适用于小型的、单机的数据库系统。

进行数据库开发时，应先根据各种数据库的特点和具体情况选择一种合适的数据库类型。

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>