

<<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：9787040301540

10位ISBN编号：7040301547

出版时间：2010-8

出版时间：高等教育出版社

作者：亢临生 编

页数：325

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>

前言

教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会在《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》(以下简称《基本要求》)中指出,党的十七大提出了我国要从改造传统工业入手,走工业与信息技术相融合的新型工业化道路。

为此,需要培养大批新一代“专业+信息”的工程技术人才。

作为信息技术的核心,计算机基础教育的重要性被提到了空前的高度,计算机基础课程在高等学校确立了公共基础课的地位。

在实施高等学校本科教学质量与教学改革的过程中,计算机基础的教学改革朝着高水平、应用化、规范化方向推进。

在完成教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会课题的过程中,我们组织了十余所高等学校计算机基础教学的负责人和一线教师,对这些高等学校中几千名本科生以问卷的形式对计算机基础教育现状进行了抽样调查,内容涉及大学生起始计算机技能基本情况、目前课程安排和课程效果评价3个方面,着重了解当代大学生对计算机基础教育的新需求及对计算机基础课程的意见与建议等。通过对这些调查问卷进行科学的分析,我们得到一些计算机基础教学课程体系改革的启示。

在此基础上,按照《基本要求》的精神,结合计算机技术发展和应用的实际,以“知识—技能—能力”培养为目标,对计算机基础课程体系进行了重新的设计和调整,构建了“大学计算机基础+x门计算机应用课程”和“程序设计基础+x门计算机应用课程”两种“1+x”课程体系模式,形成了新型的计算机基础课程教学方案。

在以上课题研究的基础上,我们成立了“高等学校计算机基础教育改革与实践系列教材”编审委员会,希望能编写出一套适合于此教学方案的教材并建设相应的课程教学资源。

该系列教材以“面向应用、强化基础、注重融合”为原则,从面向应用的计算机硬件基础和软件基础两个角度入手,从融合专业技术的发展、社会对现代人才知识结构的要求出发,按照两种“1+x”的课程设置方案,选择了5门比较基础且通用的计算机基础课程来组织编写。

该系列教材具有以下特点。

<<Visual Basic程序设计教程>>

内容概要

《Visual Basic程序设计教程》以Visual Basic 6.0为蓝本，介绍了程序设计基本知识和操作。全书针对VB语言程序设计的初学者，通过精心设计的案例，结合实际，深入浅出地介绍了应掌握的知识点，同时注重对初学者“计算思维”方式的培养，引导初学者如何从以计算机语言为核心的学习模式转变为以问题为核心的学习模式，为此，把标准函数和常用控件内容分散到了相关性较强的章节中。

《Visual Basic程序设计教程》有配套的实践教材，该实践教材为适应不同的群体，以从易到难、从模仿到自己动手的原则，提供了三类实验：验证性实验、设计性实验和提高性实验。

书籍目录

第1章 程序设计基础1.1 程序设计语言概述1.1.1 程序设计语言及发展1.1.2 程序设计语言运行方式1.1.3 程序设计方法发展历程1.1.4 面向对象的程序设计语言概述1.1.5 算法及其描述1.2 Visual Basic程序设计语言简介1.2.1 Visual Basic的发展及特点1.2.2 VB集成开发环境1.2.3 VB语句及书写规则1.3 创建VB应用程序过程1.3.1 引例两位加、减法自动出题与测试1.3.2 VB中的对象及属性、事件与方法1.3.3 基本控件与界面设计：窗体、标签、文本框、按钮1.3.4 程序设计基本步骤1.3.5 工程组成与管理1.3.6 程序的调试小结习题第2章 VB语言基础2.1 引例2.2 数据及类型2.2.1 标准数据类型2.2.2 自定义数据类型2.3 常量和变量2.3.1 常量2.3.2 变量2.4 运算符与表达式2.4.1 算术运算符及其优先级2.4.2 字符串运算符2.4.3 关系运算符2.4.4 逻辑运算符及其优先级2.4.5 表达式2.5 标准函数及应用2.5.1 函数2.5.2 函数的使用2.6 引例解决方案2.7 案例（汉字编码问题）2.7.1 问题描述2.7.2 解题思路2.7.3 程序设计小结习题第3章 顺序结构3.1 引例3.2 赋值语句3.2.1 格式3.2.2 功能3.2.3 说明3.3 数据的输入输出3.3.1 InputBox输入函数3.3.2 Print方法3.3.3 MsgBox函数3.3.4 用控件实现数据的输入与输出3.4 引例3.1 解决方案3.4.1 需要考虑的问题3.4.2 解决方案3.5 案例小结习题第4章 选择结构4.1 引例4.2 If语句4.2.1 单分支If语句及引例的解决方案4.2.2 双分支If语句及引例的解决方案4.2.3 多分支If语句及引例的解决方案4.3 SelectCase语句及引例的解决方案4.3.1 SelectCase语句4.3.2 引例的解决方案4.4 条件函数4.4.1 IIF函数4.4.2 Choose函数4.5 相关控件4.5.1 单选按钮4.5.2 框架4.5.3 复选框4.5.4 滚动条4.5.5 定时器4.6 案例小结习题第5章 循环结构5.1 引例5.2 For循环5.2.1 For循环语句5.2.2 引例的解决方案5.3 While循环5.3.1 While循环语句5.3.2 引例的解决方案5.4 Do循环5.4.1 Do语句5.4.2 引例Do解决方案5.5 循环的嵌套5.5.1 嵌套循环注意事项5.5.2 嵌套循环举例5.6 案例5.6.1 密码问题5.6.2 猴子吃桃子问题小结习题第6章 数组6.1 一维数组6.1.1 引例6-16.1.2 一维数组的声明6.1.3 引例6-1的计算机方案6.1.4 一维数组的其他应用6.1.5 应用案例6.2 二维数组6.2.1 引例6-26.2.2 二维数组的声明6.2.3 二维数组的使用6.2.4 引例6-2的静态数组解决方案6.3 动态数组6.3.1 引例6-36.3.2 动态数组的声明6.3.3 动态数组的使用6.3.4 引例6-3的动态数组解决方案6.4 使用控件（列表框、组合框）6.4.1 列表框6.4.2 组合框6.5 控件数组6.5.1 控件数组的基本概念6.5.2 控件数组的建立6.5.3 控件数组的使用6.6 案例小结习题第7章 过程与函数7.1 引例7-17.2 过程与函数概述7.3 过程的定义与调用7.3.1 过程的定义7.3.2 过程的调用7.3.3 引例7-1的解决方案7.4 函数7.4.1 引例7-27.4.2 函数的定义7.4.3 函数的调用7.4.4 引例7-2的解决方案7.5 参数传递7.5.1 形式参数与实际参数7.5.2 传址与传值7.5.3 数组参数的传递7.6 过程的嵌套调用7.7 变量的作用域7.7.1 局部变量7.7.2 模块级变量7.7.3 全局变量7.7.4 静态变量7.8 案例小结习题第8章 鼠标与键盘事件8.1 鼠标事件8.1.1 鼠标过程事件的格式8.1.2 参数说明8.1.3 案例1：画圆8.1.4 案例2：移动控件位置8.2 鼠标的指针形状8.2.1 MousePointer属性8.2.2 自定义鼠标指针8.2.3 案例3：等待时鼠标指针的图标变化8.3 键盘事件8.3.1 KeyPress事件8.3.2 KeyDown和KeyUp事件8.4 案例小结习题第9章 图形操作9.1 引例9.2 图形操作基础9.2.1 坐标系9.2.2 自定义坐标系9.2.3 图形层9.3 绘图属性9.3.1 当前坐标9.3.2 线宽与线型9.3.3 填充与色彩9.4 图形控件9.4.1 图形框9.4.2 图像框9.4.3 Line控件9.4.4 Shape控件9.5 图形方法9.5.1 Line方法9.5.2 Circle方法9.5.3 Pset方法9.5.4 Point方法9.5.5 几何图形的绘制9.6 引例的解决方案9.6.1 系统坐标解决方案9.6.2 自定义坐标解决方案9.7 应用案例小结习题第10章 界面设计10.1 菜单设计10.1.1 打开菜单编辑器10.1.2 创建菜单10.1.3 案例1：下拉式菜单10.1.4 案例2：弹出式菜单10.2 通用对话框设计10.2.1 设置颜色案例10.2.2 通用对话框的Action属性和Show方法10.2.3 “打开” / “另存为”对话框10.2.4 “颜色”对话框10.2.5 “字体”对话框10.2.6 “打印”对话框10.2.7 “帮助”对话框10.3 多文档界面设计10.3.1 案例1：建立简单的多文档窗口界面10.3.2 案例2：创建MDI多文档应用程序小结习题第11章 文件操作11.1 引例11.2 文件概述11.2.1 文件结构11.2.2 文件分类11.2.3 文件的读写过程11.3 顺序文件11.3.1 顺序文件的打开和关闭11.3.2 顺序文件的写入操作11.3.3 顺序文件的读操作11.3.4 文件操作函数和命令11.3.5 引例的顺序文件解决方案11.4 随机文件11.4.1 打开随机文件11.4.2 随机文件的写操作11.4.3 随机文件的读操作11.4.4 案例的随机文件解决方案11.5 文件系统控件11.5.1 驱动器列表框11.5.2 目录列表框11.5.3 文件列表框11.6 案例小结习题第12章 数据库操作12.1 引例12.2 数据库概述12.2.1 关系型数据库12.2.2 基本的SQL查询12.3 数据库操作及引例的实现方案12.3.1 引例的数据管理器（菜单）的操作方案12.3.2 引例ADO方式的实现小结习题第13章 数据库操作13.1 四则算术运算自动练习13.1.1 问题13.1.2 程序设计13.2 二分法查找13.2.1 问题13.2.2 算法流程图13.2.3 程序设计13.3 学籍管理13.3.1 系统功

能13.3.2 数据库字典13.3.3 开发说明13.3.4 界面及对应的程序模块附录 VB常用标准函数参考文献

章节摘录

2.面向过程的程序设计 面向过程的程序设计也称为结构化程序设计，是由荷兰的计算机科学家Dijkstra于1969年首先提出的，其基本思想是：自顶向下、逐步求精。其程序结构按功能划分为若干个基本模块（基本程序），这些模块形成一个树状结构，各模块之间的关系尽可能简单，在功能上相对独立：每一个模块内部均由顺序、条件、循环三种基本结构组成，其模块化实现的具体方法是使用子程序。

结构化程序设计由于采用了模块分化与功能分解，自顶向下、分而治之的方法，因而可将一个较复杂的问题分解为若干个子问题，各子问题分别由不同的人员解决，从而提高了应用程序开发的效率，并且便于程序的调试，有利于软件的开发和维护。

3.面向对象的程序设计 面向对象的程序设计是20世纪80年代初提出的，旨在使计算机问题的求解过程更接近于人的思维活动，其基本思想是：注重对象、抽象成类。

在程序设计中，将客观世界中的事物看成对象。

对象是由数据及对数据的操作构成的一个不可分离的整体。

对同类型的对象抽象出其共性，形成类。

类中大多数数据，只能用本类的方法进行处理。

类通过一个简单的外部接口与外界发生联系，对象与对象之间通过消息传递信息。

面向对象的程序设计由于数据与操作封装在对象这个统一体中，使得设计人员在编程过程中能够将数据与操作联系在一起，从而便于程序的修改和调试。

并且，由于类的继承性使得编程人员可以在可视化的环境中进行组件化的编程，从而将设计人员从单调、重复的编程过程中解放出来，去进行创造性的总体设计工作。

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>