

<<Visual Basic程序设计基础 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787040315110

10位ISBN编号：7040315114

出版时间：2011-2

出版时间：范荣强 高等教育出版社 (2011-02出版)

作者：范荣强 编

页数：251

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>

内容概要

《Visual Basic程序设计基础教程》详细介绍了Visual Basic语言的程序结构和运行机制，Visual Basic语言中的数据及其表示和处理，程序设计的基本方法和技术。

《Visual Basic程序设计基础教程》全书共分9章，内容主要包括各种数据类型的基本运算和程序的基本控制结构，程序设计在分类法、递推法和穷举法等日常解决实际问题的常用方法中的应用，程序设计中通用过程的技术与意义，内外存数据的交换，程序界面设计与绘图操作等。

基本涵盖了可视化程序设计基础训练所要求的内容。

《Visual Basic程序设计基础教程》安排了11个具有系统性、连贯性的实验，有助于教学活动的开展。

在附录部分，包含了Visual Basic 6.0集成开发环境、窗体及常用控件介绍、程序的调试、标准数据类型、常用函数、运算符与表达式等内容，供读者随时查阅。

《Visual Basic程序设计基础教程》适合作为高等学校计算机程序设计类课程的教材，也可作为Visual Basic程序设计爱好者自学用书。

书籍目录

第1章 VB程序与编程环境1.1 观察一个程序1.2 动手编写程序1.3 认识VB程序1.3.1 可视化程序设计的基本概念1.3.2 VB程序的结构1.3.3 VB程序的工作方式1.3.4 需要进一步掌握的内容习题第2章 数据的类型、表示以及运算2.1 标准数据类型2.2 标识符的命名规则2.3 数据的表示2.3.1 常量与变量2.3.2 内部函数2.3.3 表达式2.3.4 变量赋值2.3.5 命名常量2.3.6 静态变量2.3.7 窗体变量和局部变量2.4 基本计算2.4.1 算术运算2.4.2 字符串运算2.4.3 Choose函数——选取给定的第n个值2.4.4 条件运算2.4.5 If函数——要“此”还是要“彼”2.4.6 日期与时间运算2.5 数据类型转换2.5.1 隐式转换2.5.2 显式转换2.6 应用举例习题第3章 基本输入输出3.1 输出计算结果3.1.1 使用标签或文本框输出数据3.1.2 使用Print方法输出数据3.1.3 使用消息对话框函数MsgBox输出数据3.2 接收用户输入数据3.2.1 使用文本框输入数据3.2.2 使用输入对话框函数InputBox输入数据3.2.3 使用滚动条输入数值3.2.4 交互性控件的焦点与Tab键序3.3 图形文件的调用与显示3.3.1 图形框3.3.2 图像框3.3.3 图形框与图像框控件的区别习题第4章 控制结构4.1 顺序结构4.2 选择结构4.2.1 单分支语句4.2.2 双分支语句4.2.3 多分支语句4.3 选择类控件及常用编程方法4.3.1 单选按钮4.3.2 复选框4.3.3 列表框4.4 选择结构的程序设计4.4.1 修正值问题4.4.2 分类问题4.4.3 多功能按钮问题4.5 循环结构4.5.1 计数型循环语句4.5.2 条件型循环语句4.6 多重循环4.7 循环结构的程序设计4.7.1 字符阵图与二维表4.7.2 组合问题4.7.3 递推法4.7.4 穷举法4.7.5 求最值4.7.6 整数因子与素数判别问题习题第5章 数组和自定义类型5.1 数组的概念5.1.1 引例5.1.2 数组的声明5.1.3 静态数组和动态数组5.2 数组的基本操作5.2.1 数组的赋值5.2.2 数组的输出5.2.3 求数组元素之和、最大值、最小值和平均值5.2.4 分类统计5.3 排序5.3.1 选择排序法5.3.2 冒泡排序法5.4 查找5.4.1 顺序查找法5.4.2 折半查找法5.5 与数组有关的控件5.5.1 列表框的高级属性5.5.2 组合框5.5.3 列表框和组合框的方法5.6 用户自定义的数据类型习题第6章 过程6.1 自定义函数6.1.1 函数的定义6.1.2 函数的调用6.2 子过程6.2.1 子过程的定义6.2.2 子过程的调用6.3 参数传递6.3.1 形参和实参6.3.2 形参和实参的传递方式6.3.3 数组参数的传递6.4 将通用过程写在标准模块中6.5 变量的作用域6.6 过程调用时程序执行的流程6.7 递归6.8 对通用过程作用的深入认识习题第7章 外存数据的访问7.1 文件的概念7.1.1 引例7.1.2 文件的结构7.2 基本的文件操作7.2.1 文件的打开与关闭7.2.2 文件的管理操作语句7.3 文件的应用7.3.1 新建文件7.3.2 读取文件7.3.3 替换文件7.3.4 追加文件7.4 应用举例习题第8章 对话框与菜单的设计8.1 对话框8.1.1 通用对话框8.1.2 用户自定义对话框8.2 菜单8.2.1 菜单编辑器8.2.2 输入菜单命令的Click事件的过程代码8.2.3 窗口菜单8.2.4 弹出菜单习题第9章 绘图9.1 最基本的绘图操作9.1.1 VB坐标系统9.1.2 PSet方法9.1.3 Point方法9.1.4 Cls方法9.2 高效的绘图操作9.2.1 Line方法9.2.2 Circle方法9.3 自定义坐标系统习题实验A 编程环境及控件实验B 表达式与常用内部函数实验C 输入输出方法实验D 分支结构实验E 循环结构实验F 穷举与递推实验G 数组实验H 子过程与函数实验I 文件实验J 对话框与菜单设计实验K 绘图附录1 VB 6.0集成开发环境附录2 窗体及常用控件介绍附录3 程序的调试附录4 标准数据类型附录5 常用函数附录6 运算符与表达式

章节摘录

版权页：插图：(3) 方法方法是系统事先设计好的、控件可以直接完成的操作。

例如，一个控件的Move方法可以改变其位置与大小，一个文本框的SetFocus方法可将光标移到自身。过程的运行也是完成规定的操作，但方法与过程不同。

过程需要编程人员编写，而方法是系统已经定义好并封装在控件内的，是控件的一部分，需要时在过程内直接调用即可。

最后简单地介绍面向对象的程序设计中类与对象的概念。

我们习惯将研究处理的事物进行分类，比如说汽车、飞机、潜艇等。

汽车作为一个类的特征是从一辆辆具体的汽车上抽象出来的，比如都有发动机型号、车轮个数、载重量规定等属性，有添加燃油、装车、卸车等事件，具有实施转向、加速与减速方法。

作为一个对象的一辆汽车就是上述特征的具体化，如几个车轮、载重量几何等。

一个类中不同对象的区别就在于具体属性上的差别。

而不同类的对象则在是否具有某个方面的属性、事件或方法上不同，例如飞机有升空的方法，汽车与潜艇则没有，潜艇有排水量属性，汽车则没有，汽车有爆胎事件，潜艇则没有。

对于类与对象的关系，如果简单地将“类”比喻为一枚图章，“对象”就是图章印出来的印记，它可以印在不同的位置，有颜色的变化等，但更重要的是，印记出自图章而不是图章。

在面向对象的程序设计中，类是封装了一组规定的属性、方法和事件的一个模具，用它所产生的对象是程序中的一个实体，此对象具有该类规定的各种属性、方法和事件，用户还可以修改一些属性的默认值。

编辑推荐

《Visual Basic程序设计基础教程》特色内容组织编排合理按照任务驱动方式设计教学体系，符合学生的认知规律，使教学目标易于实现。
编者为本门课程的教学精心设计了大量有针对性的例题及实验，这些内容均为首次见诸于本类教材。教学目的针对性强从编程规范的角度出发，培养读者良好的编程习惯。
从表达式及其运算特点的角度，培养读者从数学到程序设计之间转换的思维方式。
从解题思路、分解任务和算法应用入手，设计编程方案并实现程序的编程，培养程序设计中读者分析问题、解决问题的能力。

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>