

<<程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787111266594

10位ISBN编号：7111266595

出版时间：2009-5

出版时间：机械工业出版社

作者：刘宝山，李丕瑾，教育部机械职业教育教学指导委员会 编

页数：222

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

VisualBasic6.0作为一种可视化程序设计有效的工具，因其设计平台条理清晰，简单易学，设计手段多样，功能强大，一直是众多程序设计初学者首选的学习语言和计算机爱好者走进面向对象程序设计殿堂的捷径。

然而，多数现行的VisualBasic教材在传统的学科式教学体系的影响下，强调知识的理论性，体系的完整性，归纳的条理性，已很难适应我国职业教育迅猛发展状况的需求。

我国职业教育经过多年的探索，基本确立了以工作过程为导向的教学模式，这一模式为职业教育就业为导向，培养技能型人才奠定了职业教育课程体系开发的理论基础。

因此编写一本以工作过程为导向，以任务驱动为特点的《程序设计基础——VisualBasic6.0案例教程》是计算机专业职业教育迫切的需求。

本书力求从程序设计实际岗位工作工程中分解出具体的工作项目，提炼出教学情景下典型的工作任务，以任务为驱动，指导读者完成项目设计，掌握相关技能，学习必要的知识，体会真实工作岗位的特点。

本书不仅重视VisualBasic6.0语言本身实现在工作过程为导向的职业教育模式下各种程序设计技术的描述，而且重视职业教育学生的特点，强调任务描述的直接客观，程序设计的简单明了，知识总结的归纳概括，技能培养的模式规范。

本书分11章，每章以若干个“任务”为导引，展开“任务情境”描述、“任务分析”理解、“任务实施”设计、“知识提炼”归纳。

每章后还设计有“本章小结”，对技术要点进行归纳和总结；设计有“实战强化”，提供给学生有针对性的任务进行模仿设计，对所学技能进行巩固提高。

<<程序设计基础>>

内容概要

《程序设计基础：Visual Basic6.0案例教程（第2版）》以工作过程为导向，以任务驱动为引领。全书共11章，每章以若干个“任务”为导引，展开“任务情境”描述、“任务分析”理解、“任务实施”设计、“知识提炼”归纳。

每章后还设计有“本章小结”，对技术要点进行归纳和总结；设计有“实战强化”，提供给学生有针对性的任务进行模仿设计，对所学技能进行巩固提高。

《程序设计基础：Visual Basic6.0案例教程（第2版）》可作为职业教育计算机专业的教材，也适合对Visual Basic编程感兴趣的读者使用。

<<程序设计基础>>

书籍目录

前言第1章 概述1.1 任务1“欢迎进入VisualBasic世界！”
1.1.1 任务情境1.1.2 任务分析1.1.3 任务实施1.1.4 知识提炼1.2 任务2学习使用VisualBasic帮助系统1.2.1 任务情境1.2.2 任务分析1.2.3 任务实施1.2.4 知识提炼本章小结实战强化第2章 面向对象程序设计基础2.1 任务1设计“快乐学习VisualBasic”屏幕文字输出2.1.1 任务情境2.1.2 任务分析2.1.3 任务实施2.1.4 知识提炼2.2 任务2简单的文字复制2.2.1 任务情境2.2.2 任务分析2.2.3 任务实施2.2.4 知识提炼本章小结实战强化：第3章 程序设计基础3.1 任务1演示表达式运算3.1.1 任务情境3.1.2 任务分析3.1.3 任务实施3.1.4 知识提炼3.2 任务2猜数游戏3.2.1 任务情境3.2.2 任务分析3.2.3 任务实施3.2.4 知识提炼3.3 任务3九九乘法表3.3.1 任务情境3.3.2 任务分析3.3.3 任务实施3.3.4 知识提炼3.4 任务4排序3.4.1 任务情境3.4.2 任务分析3.4.3 任务实施3.4.4 知识提炼3.5 任务5简易计算器3.5.1 任务情境3.5.2 任务分析3.5.3 任务实施3.5.4 知识提炼本章小结实战强化第4章 常用控件的应用4.1 任务1文字的简单格式化4.1.1 任务情境4.1.2 任务分析4.1.3 任务实施4.1.4 知识提炼4.2 任务2项目选择器4.2.1 任务情境4.2.2 任务分析4.2.3 任务实施4.2.4 知识提炼4.3 任务3跳动的小球4.3.1 任务情境4.3.2 任务分析4.3.3 任务实施4.3.4 知识提炼4.4 任务4进度条的应用4.4.1 任务情境4.4.2 任务分析4.4.3 任务实施4.4.4 知识提炼本章小结实战强化第5章 对话框的应用5.1 任务1修改成绩对话框的设计5.1.1 任务情境5.1.2 任务分析5.1.3 任务实施5.1.4 知识提炼5.2 任务2带有文件打开和保存、设置字体等功能对话框的设计5.2.1 任务情境5.2.2 任务分析5.2.3 任务实施5.2.4 知识提炼5.3 任务3登录对话框设计5.3.1 任务情境5.3.2 任务分析5.3.3 任务实施5.3.4 知识提炼本章小结实战强化第6章 图形图像处理6.1 任务1美丽的电视发射塔6.1.1 任务情境6.1.2 任务分析6.1.3 任务实施6.1.4 知识提炼6.2 任务2带有节日提醒的个性月历设计6.2.1 任务情境6.2.2 任务分析6.2.3 任务实施6.2.4 知识提炼本章小结实战强化第7章 文件处理7.1 任务1登录对话框设计7.1.1 任务情境7.1.2 任务分析7.1.3 任务实施7.1.4 知识提炼7.2 任务2文件处理7.2.1 任务情境7.2.2 任务分析7.2.3 任务实施7.2.4 知识提炼本章小结实战强化第8章 数据库编程8.1 任务1学生信息浏览8.1.1 任务情境8.1.2 任务分析8.1.3 任务实施8.1.4 知识提炼8.2 任务2简单的学生信息管理8.2.1 任务情境8.2.2 任务分析8.2.3 任务实施8.2.4 知识提炼8.3 任务3登录界面8.3.1 任务情境8.3.2 任务分析8.3.3 任务实施8.3.4 知识提炼8.4 任务4数据库查询器8.4.1 任务情境8.4.2 任务分析8.4.3 任务实施8.4.4 知识提炼本章小结实战强化第9章 多媒体程序设计9.1 任务1MMC播放器9.1.1 任务情境9.1.2 任务分析9.1.3 任务实施9.1.4 知识提炼9.2 任务2WindowsMediaPlayer播放器9.2.1 任务情境9.2.2 任务分析9.2.3 任务实施9.2.4 知识提炼9.3 任务3Flash播放器9.3.1 任务情境9.3.2 任务分析9.3.3 任务实施9.3.4 知识提炼本章小结实战强化第10章 界面设计10.1 任务1简单文本编辑器10.1.1 任务情境10.1.2 任务分析10.1.3 任务实施10.1.4 知识提炼10.2 任务2带有工具栏的文本编辑器10.2.1 任务情境10.2.2 任务分析10.2.3 任务实施10.2.4 知识提炼10.3 任务3多窗体的设计10.3.1 任务情境10.3.2 任务分析10.3.3 任务实施10.3.4 知识提炼10.4 任务4多文档界面10.4.1 任务情境10.4.2 任务分析10.4.3 任务实施10.4.4 知识提炼本章小结实战强化第11章 编译工程与创建安装包11.1 任务1编译“月历”应用程序11.1.1 任务情境11.1.2 任务分析11.1.3 任务实施11.1.4 知识提炼11.2 任务2创建“月历”应用程序安装包11.2.1 任务情境11.2.2 任务分析11.2.3 任务实施11.2.4 知识提炼本章小结实战强化参考文献

章节摘录

第1章 概述 Visual Basic特点 Visual Basic综合运用了Basic语言和新的可视化设计工具。Visual Basic通过图形对象（包括窗体、控件、菜单等）来设计应用程序。

图形对象的建立和使用都十分简单，只需要为数不多的几行程序就可以控制这些图形对象。

Visual Basic是采用事件驱动编程机制的计算机语言之一。

事件驱动是一种适用于图形用户界面（GUI）的编程方式。

传统的编程是面向过程、按规定顺序进行的，程序设计人员总是要关心什么时候发生什么事情。

对于现代的计算机应用来说，必须根据用户的需求安排程序的执行，而这实际上就是事件驱动程序所要解决的问题。

用事件驱动方式设计程序时，程序员不必给出按精确次序执行的每个步骤，只是编写响应用户动作的程序。

例如选择命令，移动鼠标，用鼠标单击某个图标等。

与传统的面向过程的语言不同，在用Visual Basic设计应用程序时，要编写的不是大量的程序代码，而是由若干个小程序组成的应用程序，这些小程序都由用户启动的事件来激发，从而大大降低了编程的难度和工作量，提高了程序的开发效率。

Visual Basic的主要特点有： 可视化编程。

事件驱动的编程机制。

面向对象的设计方法。

结构化的程序设计语言。

强大的数据库管理功能。

友好的帮助系统。

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>