第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计实用教 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787111340881

10位ISBN编号：7111340884

出版时间：2011-7

出版时间：机械工业

作者：于秀敏

页数：263

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计实用教 >

内容概要

于秀敏主编的本书以Visual Basic 6.0（简称VB）中文版为平台，通过大量实例，全面、细致地讲解面向对象编程的概念和方法。
全书共分12章，分别为概述、Visual Basic语言基础、窗体和基本控件、基本程序结构、数组、过程、常用控件、数据文件和文件系统控件、Visual Basic图形处理、应用程序界面设计、Visual Basic与多媒体、数据库编程。

本书概念清楚、逻辑性强、层次分明、例题丰富，内容安排由浅入深、循序渐进、突出重点、分散难点。
每章附有小结、习题，便于教师教学和学生学习。
若与配套教材《Visual Basic程序设计实践教程》一起使用，更利于读者理解和掌握Visual Basic相关知识。
本书可作为高校非计算机专业使用教材，也可作为社会培训教材，还可作为读者自学用书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

序
前言
第1章 概述
1.1 Visual Basic简介
1.1.1 程序设计语言
1.1.2 Visual Basic语言的发展历程
1.1.3 Visual Basic的特点
1.2 Visual Basic集成开发环境
1.2.1 启动Visual Basic
1.2.2 Visual Basic集成开发环境简介
1.2.3 主窗口
1.2.4 窗体设计窗口
1.2.5 代码窗口
1.2.6 工具箱窗口
1.2.7 属性窗口
1.2.8 工程资源管理器
1.2.9 窗体布局窗口和立即窗口
1.3 建立简单的应用程序
1.3.1 建立用户界面
1.3.2 设置对象属性
1.3.3 编写对象事件过程
1.3.4 保存程序
1.3.5 运行和调试程序
1.3.6 生成可执行文件
1.4 本章小结
习题1
第2章 Visual Basic语言基础
2.1 数据类型
2.2 变量和常量
2.2.1 标识符的命名规则
2.2.2 变量
2.2.3 常量
2.3 运算符和表达式
2.3.1 运算符
2.3.2 表达式
2.4 常用内部函数
2.5 Visual Basic程序结构和编码规则
2.5.1 Visual Basic程序结构
2.5.2 Visual Basic编码规则
2.6 综合应用
2.7 本章小结
习题2
第3章 窗体和基本控件
3.1 面向对象编程基础
3.2 基本控件介绍

第一图书网, tushu007.com

3.2.1 引例
3.2.2 窗体
3.2.3 标签
3.2.4 文本框
3.2.5 命令按钮
3.3 综合应用
3.4 本章小结
习题3
第4章 基本程序结构
4.1 结构化程序设计
4.2 顺序结构
4.2.1 利用InputBox函数产生输入对话框
4.2.2 MsgBox函数和过程
4.3 选择结构
4.3.1 If条件语句
4.3.2 Select Case语句
4.4 循环结构
4.4.1 For...Next语句
4.4.2 Do...Loop语句
4.4.3 循环的嵌套
4.5 辅助控制语句
4.5.1 GoTo语句
4.5.2 Exit语句
4.5.3 End语句
4.6 综合应用
4.7 程序调试
4.7.1 错误类型
4.7.2 调试和排错
4.8 本章小结
习题4
第5章 数组
5.1 数组概述
5.2 静态数组
5.2.1 一维数组
5.2.2 多维数组
5.2.3 LBound函数和UBound函数
5.3 动态数组
5.4 数组的基本操作
5.5 数组的应用举例
5.6 用户自定义数据类型
5.6.1 自定义类型的定义
5.6.2 自定义类型变量的声明和使用
5.6.3 自定义类型数组及应用
5.7 本章小结
习题5
第6章 过程
6.1 函数过程的定义和调用

第一图书网, tushu007.com

6.1.1 引例
6.1.2 函数过程的定义
6.1.3 函数过程的调用
6.2 子过程的定义和调用
6.2.1 引例
6.2.2 子过程的定义
6.2.3 子过程的调用
6.2.4 函数过程与子过程的区别
6.3 参数传递
6.3.1 按值传递
6.3.2 按地址传递
6.3.3 数组参数的传递
6.4 过程的嵌套和递归
6.4.1 过程的嵌套调用
6.4.2 过程的递归调用
6.5 过程和变量的作用域
6.5.1 Visual Basic的工程结构
6.5.2 过程的作用域
6.5.3 变量的作用域
6.5.4 变量的生存期
6.6 过程应用举例
6.7 本章小结
习题6
第7章 常用控件
7.1 常用控件
7.1.1 单选按钮
7.1.2 复选框
7.1.3 框架
7.1.4 列表框
7.1.5 组合框
7.1.6 滚动条
7.1.7 定时器
7.2 控件数组
7.3 图形控件
7.4 本章小结
习题7
第8章 数据文件和文件系统控件
8.1 文件概述
8.1.1 文件的类型
8.1.2 文件的处理
8.2 顺序文件
8.2.1 引例
8.2.2 顺序文件的基本操作
8.2.3 应用举例
8.3 随机文件
8.3.1 引例
8.3.2 随机文件的基本操作

第一图书网, tushu007.com

8.3.3 应用举例
8.4 二进制文件
8.4.1 二进制文件的操作
8.4.2 应用举例
8.5 常用文件操作语句和函数
8.6 文件系统控件
8.6.1 引例
8.6.2 驱动器列表框控件（DriveListBox）
8.6.3 目录列表框控件（DirListBox）
8.6.4 文件列表框控件（FileListBox）
8.6.5 综合应用
8.7 本章小结
习题8
第9章 Visual Basic图形处理
9.1 图形操作基础
9.1.1 坐标系统
9.1.2 颜色设置
9.1.3 图形属性
9.2 图形控件
9.2.1 图形框控件
9.2.2 图像框控件
9.2.3 直线控件和形状控件
9.3 绘图方法
9.3.1 Line方法
9.3.2 Pset方法
9.3.3 Circle方法
9.3.4 Point方法
9.4 本章小结
习题9
第10章 应用程序界面设计
10.1 对话框
10.1.1 对话框概述
10.1.2 通用对话框
10.2 菜单设计
10.2.1 下拉式菜单
10.2.2 弹出式菜单
10.3 鼠标事件
10.4 多重窗体设计
10.5 本章小结
习题10
第11章 Visual Basic与多媒体
11.1 Windows平台多媒体概述
11.1.1 多媒体的概念和分类
11.1.2 多媒体的格式
11.1.3 操作多媒体的途径
11.2 对象连接与嵌入技术
11.3 媒体控制接口

第一图书网, tushu007.com

11.4 控件方法
11.4.1 MMControl控件方法
11.4.2 Animation动画控件
11.5 使用Windows API函数
11.5.1 Windows API函数概述
11.5.2 常用的API多媒体函数
11.5.3 API函数多媒体编程实例
11.6 本章小结
习题11
第12章 数据库编程
12.1 数据库概述
12.1.1 信息、数据及数据处理
12.1.2 数据库系统
12.1.3 关系数据库系统
12.2 创建数据库
12.2.1 用可视化数据管理器创建Access数据库
12.2.2 用MS Access建立数据库
12.2.3 建立表间关联关系
12.2.4 访问数据库
12.3 用控件访问数据库
12.3.1 Data数据控件
12.3.2 ADO数据控件
12.3.3 数据绑定控件
12.4 用SQL语句生成记录集
12.4.1 初识记录集对象
12.4.2 使用SQL查询数据库
12.4.3 SQL语句应用举例
12.5 数据库记录的操作
12.5.1 移动记录指针
12.5.2 查找记录
12.5.3 添加记录
12.5.4 修改记录
12.5.5 删除记录
12.6 ADO编程模型简介
12.6.1 ADO的主要对象
12.6.2 使用ADO编程模型的一般步骤
12.6.3 记录集对象的Open方法简介
12.7 创建简单报表
12.8 本章小结
习题12

第一图书网, tushu007.com

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