

图书基本信息

书名：<<Visual Basic 6.0程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115105721

10位ISBN编号：7115105723

出版时间：2002-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：罗朝盛

页数：406

字数：636000

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

本书着重介绍Visual Basic编程的基础知识和基本方法，同时加强了结构化程序设计和常用算法的训练，并深入浅出地介绍了面向对象的程序设计方法。

主要包括Visual Basic概述、Visual Basic基本控件及简单程序设计、Visual Basic语言基础、三种基本结构程序设计、数组、过程、过程和变量的作用域、常用控件与系统对象、文件、对话框与菜单设计、图形操作、鼠标器键盘事件、数据库编程基础、多文档界面与工具栏设计、程序调试与出错处理。

本书内容丰富、概念清楚、层次分明、通俗易懂，并配有大量的例题。

书中的每一章后都附有精选的多种类型的思考题与练习题，有助于读者复习巩固所学知识，培养实际的编程能力。

本书可作为各类高等院校非计算机专业学习Visual Basic程序设计的教材，也可供有关工程技术人员和计算机爱好者学习计算机程序设计使用。

书籍目录

第1章 Visual Basic 6.0概述 1.1 中文Visual Basic 6.0简介 1.1.1 Visual Basic的发展 1.1.2 Visual Basic的特点 1.1.3 Visual Basic 6.0的新特性 1.2 安装和运行Visual Basic 6.0 1.2.1 Visual Basic 6.0运行环境 1.2.2 安装Visual Basic 6.0 1.2.3 启动Visual Basic 1.3 Visual Basic 6.0的集成开发环境 1.3.1 使用Visual Basic 6.0可以生成的应用程序 1.3.2 Visual Basic 6.0集成开发环境(IDE) 1.4 Visual Basic 6.0帮助系统的使用 1.4.1 使用MSDN Library查阅器 1.4.2 上下文帮助 1.4.3 运行所提供的样例 习题与思考题 第2章 Visual Basic基本控件及简单程序设计 2.1 程序设计方法概述 2.1.1 早期的程序设计 2.1.2 结构化程序设计 2.1.3 面向对象的程序设计 2.2 Visual Basic中的一些基本概念 2.2.1 对象与类 2.2.2 属性 2.2.3 事件及事件过程 2.2.4 方法 2.2.5 Visual Basic应用程序的工作方式 2.3 窗体的常用属性、方法和事件 2.3.1 属性 2.3.2 事件 2.3.3 方法 2.4 命令按钮、标签、文本框 2.4.1 命令按钮CommandButton 2.4.2 标签控件(Label) 2.4.3 文本框控件(TextBox) 2.5 简单应用程序的建立 2.5.1 Visual Basic应用程序的组成 2.5.2 创建应用程序的步骤 2.5.3 一个简单的Visual Basic程序的创建 习题与思考题 实验 第3章 数据类型、常量、变量及表达式 3.1 Visual Basic语言字符集及编码规则 3.1.1 Visual Basic的字符集 3.1.2 编码规则与约定 3.2 数据类型 3.2.1 Visual Basic的标准数据类型 3.2.2 用户自定义类型 3.3 常量和变量 3.3.1 常量 3.3.2 变量 3.4 运算符和表达式 3.4.1 算术运算符与算术表达式 3.4.2 字符串运算符与字符串表达式 3.4.3 关系运算符与关系表达式 3.4.4 逻辑运算符与逻辑表达式 3.4.5 日期型表达式 3.4.6 运算符的执行顺序 3.5 常用内部函数 3.5.1 数学函数 3.5.2 转换函数 3.5.3 字符串函数 3.5.4 时期、时间函数 3.5.5 格式输出函数 3.5.6 其他函数 习题与思考题 实验 第4章 程序设计的3种基本结构 4.1 算法及算法的表示 4.1.1 算法概述 4.1.2 算法的特性 4.1.3 算法的表示 4.1.4 用N-S流程图表示算法 4.2 顺序结构 4.2.1 赋值语句 4.2.2 数据的输出——Print方法 4.2.3 用户交互函数和过程 4.2.4 注释语句 4.3 选择结构 4.3.1 If条件语句 4.3.2 Select Case语句(情况语句) 4.3.3 选择结构的嵌套 4.4 循环结构 4.4.1 For...Next循环语句 4.4.2 Do...Loop循环语句 4.4.3 While...Wend语句。 4.4.4 循环的嵌套——多重循环结构 4.4.5 几种循环语句比较 4.4.6 循环结构与选择结构的嵌套 4.5 其他控制语句 4.5.1 Goto语句 4.5.2 Exit语句 4.5.3 End语句 4.5.4 暂停语句 4.5.5 With...End With 语句 4.6 应用程序举例 4.6.1 素数与哥德巴赫猜想 4.6.2 字符串处理 4.6.3 迭代法 习题与思考题 实验 第5章 数组 5.1 概述 5.2 一维数组 5.2.1 一维数组的声明 5.2.2 一维数组元素的引用 5.2.3 一维数组的基本操作 5.2.4 一维数组的应用 5.3 二维数组及多维数组 5.3.1 二维数组的声明 5.3.2 二维数组的引用 5.3.3 二维数组的基本操作 5.3.4 二维数组应用举例 5.3.5 多维数组的声明和引用 5.4 动态数组 5.4.1 动态数组的建立及使用 5.4.2 与数组操作有关的几个函数 5.5 控件数组 5.5.1 控件数组的概念 5.5.2 控件数组的建立 习题与思考题 实验 第6章 过程 6.1 过程概述 6.2 Sub过程 6.2.1 事件过程 6.2.2 通用过程(Sub过程)的定义 6.2.3 子过程的建立 6.2.4 过程的调用 6.3 Function过程 6.3.1 函数过程(Function过程)的定义 6.3.2 函数的调用 6.4 过程之间参数的传递 6.4.1 形式参数与实际参数 6.4.2 参数传递(虚实结合) 6.4.3 有关过程之间数据传递的几点说明 6.5 数组作过程的参数 6.6 过程的嵌套和递归调用 6.6.1 过程的嵌套 6.6.2 过程的递归调用 *6.7 过程的可选参数与不定数量参数 6.7.1 可选参数(Optional) 6.7.2 使用不定数量的参数 6.8 应用举例 6.8.1 查找问题 6.8.2 插入问题 习题与思考题 实验 第7章 过程和变量的作用域 7.1 概述 7.1.1 窗体模块 7.1.2 标准模块 7.1.3 类模块 7.2 过程的作用域 7.3 变量的作用域 7.3.1 过程级变量——局部变量 7.3.2 窗体/模块级变量 7.3.3 全局变量 7.3.4 关于多个变量同名 7.3.5 静态变量 7.4 多重窗体与多模块程序设计 7.4.1 设置启动对象 7.4.2 窗体的加载与卸载过程 7.4.3 与窗体加载与卸载过程的相关的事件 7.4.4 应用举例 习题与思考题 实验 第8章 常用控件与系统对象 8.1 单选钮、检查框及框架 8.1.1 单选钮 8.1.2 检查框 8.1.3 框架 8.2 滚动条 8.3 列表框与组合框 8.4 时钟 *8.5 ActiveX控件 8.5.1 UpDown控件 8.5.2 Slider控件 8.5.3 ProgressBar控件 8.5.4 ImageList控件与ImageCombo控件 8.5.5 SSTab控件 *8.6 常用系统对象 8.6.1 App对象 8.6.2 Clipboard对象 8.6.3 Screen对象 8.6.4 Printer对象和Printers集合对象 8.6.5 立即窗口 8.6.6 其他系统对象 习题与思考题 实验 第9章 文件 9.1 文件的概念 9.2 文件系统控件 9.2.1 驱动器列表框(DriveListBox) 9.2.2 目录列表框(DirListBox) 9.2.3 文件列表框(FileListBox) 9.2.4 文件系统控件的联动 9.3 顺序文件 9.3.1 顺序文件的打开与关闭 9.3.2 顺序文件的读写操作 9.4 随机文件 9.4.1 随机文件的打开与关闭 9.4.2 写随机文件 9.4.3 读随机文件 9.5 二进制文件 9.5.1 打开与关闭二进制文件 9.5.2 二进制文件的读写操作 9.6 常用的文件操作语句和函数 9.6.1 文件操作语句 9.6.2 文件操作函数 *9.7 文件系统对象 9.7.1 FileSystemObject对象 9.7.2 Drive对象 9.7.3 Folder

对象 9.7.4 File对象 9.7.5 TextStream对象 习题与思考题 实验 第10章 对话框与菜单程序设计 10.1 自定义对话框 10.1.1 由普通窗体创建自定义对话框 10.1.2 使用对话框模板创建对话框 10.1.3 显示与关闭自定义对话框 10.2 通用对话框 10.2.1 “打开”/“另存为”对话框 10.2.2 “颜色”对话框 10.2.3 “字体”对话框 10.2.4 “打印”对话框 10.2.5 “帮助”对话框 10.3 菜单 10.3.1 菜单概述 10.3.2 菜单编辑器 10.3.3 菜单编辑器的使用技巧 10.3.4 动态菜单 10.3.5 快捷菜单 习题与思考题 实验 第11章 图形操作 11.1 坐标系统 11.1.1 默认坐标系统 11.1.2 用户自定义坐标系统 11.2 绘图属性与事件 11.2.1 CurrentX、CurrentY属性 11.2.2 线宽与线型 11.2.3 图形的填充 11.2.4 AutoRedraw属性 11.2.5 图形颜色 11.3 图形控件 11.3.1 图片框控件 11.3.2 图像框控件 11.3.3 形状控件Shape 11.3.4 直线控件Line 11.4 绘图方法 11.4.1 Pset方法 11.4.2 Line方法 11.4.3 Circle方法 11.5 应用举例 11.5.1 绘制函数曲线 11.5.2 简单动画设计 11.5.3 大图片浏览 习题与思考题 实验 第12章 响应鼠标和键盘事件 12.1 鼠标事件 12.1.1 鼠标事件过程 12.1.2 拖放 12.1.3 OLE拖放 12.2 键盘事件 12.2.1 KeyPress事件 12.2.2 KeyDown和KeyUp事件 习题与思考题 实验 第13章 数据库编程基础 13.1 数据库基础 13.1.1 数据库技术的产生与发展 13.1.2 数据库基本概念 13.1.3 Visual Basic的数据库应用 13.2 数据库的设计与管理 13.2.1 建立数据库 13.2.2 数据库的基本操作 13.3 数据控件与数据库网格控件 13.3.1 数据控件 13.3.2 数据库网格控件 13.4 SQL简介 13.4.1 SQL概述 13.4.2 SQL的构成 13.4.3 SQL在Visual Basic中的应用 13.5 一个简易的学生成绩管理系统 习题与思考题 实验 第14章 多文档界面与工具栏设计 14.1 多文档界面设计 14.1.1 创建多文档界面应用程序 14.1.2 显示MDI窗体及其子窗体 14.1.3 维护子窗体的状态信息 14.1.4 MDI应用程序中的菜单 14.2 工具栏 14.2.1 ToolBar控件 14.2.2 手工创建工具栏 14.3 状态栏 14.3.1 建立状态栏 14.3.2 动态显示状态栏信息 14.4 一个简易的文本编辑器 14.4.1 RichTextBox控件 14.4.2 一个简易的文本编辑器 14.4.3 各窗体及控件的主要属性 14.4.4 代码清单 习题与思考题 第15章 程序调试与出错处理 15.1 常见错误类型 15.2 Visual Basic 6.0系统调试工具 15.2.1 设置自动语法检测 15.2.2 Visual Basic调试工具 15.3 调试和排错方法 15.3.1 Visual Basic的3种工作模式 15.3.2 控制程序的运行 15.3.3 程序调试窗口 15.4 出错处理 15.5 生成执行文件和制作安装程序 15.5.1 生成执行文件 15.5.2 使用安装向导创建安装程序 15.5.3 检测安装程序 习题与思考题 附录一 ASCII字符集 附录二 工具箱上的控件 附录三 Visual Basic 6.0常用属性 附录四 Visual Basic 6.0常用方法 附录五 Visual Basic 6.0常用事件 附录六 Visual Basic 6.0常见错误信息

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>