第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计标准教程>>

13位ISBN编号：9787115193742

10位ISBN编号：7115193746

出版时间：2009-3

出版时间：刘彬彬、 高春艳 人民邮电出版社 (2009-03出版)

作者：刘彬彬，高春艳 著

页数：462

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程序设计标准教程>>

前言

Visual Basic 6.O是Microsoft公司推出的基于Windows环境的一种面向对象的可视化编程环境。
Visual Basic易学易用、功能强大的特点使其得到了广泛的应用。
其强大的可视化用户界面设计，使程序员从复杂的界面设计中解脱出来，使编程成为一种享受。
Visual Basic不但可以开发小型数据库管理系统，而且也可以开发集声音、动画、视频为一体的多媒体应用程序和网络应用程序。
ViSLJal Basic 6.0已成为使用最广泛的编程语言之一。
为什么要选择本书怎样才能更有效地学习Visual Basic？
怎样才能更深入地学习Visual Basic？
怎样才能更熟练地掌握Visual Basic？
也许您会问，我以前没有编程基础和经验，我能快速上手吗？
别担心，本书是为VB初学者而作，如果您是学习Visual Basic的新手，本书对您而言是一本不可多得的学习用书。
只要您认真阅读本书，相信您一定会在很短的时间内掌握其中的方法。
同时，本书提供了近1 1小时的视频教学录像，可以帮助您在Visual Basic编程世界中畅游。
也许您还会问，我已有一些编程基础，这本书适合我吗？
当然适合，读者可以根据实际情况选择阅读本书的不同部分。
书中介绍了Visual Basic6.O编程必须掌握的基本技术，以及实际开发中必须用到的技术，适合初、中级用户编程提高。
最后讲解了实际项目的开发，适合读者检验学习效果，快速提高实际编程能力。
各篇学习内容及学习效果如下图所示。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计标准教程>>

内容概要

《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》从初学者角度出发，通过通俗易懂的语言和大量生动典型的实例，由浅入深、循序渐进地介绍了应用Visual Basic进行编程的常用技术和方法。
全书共25章。
第1章第14章主要介绍了Visual Basic编程的基础知识、算法和程序控制结构、应用数组和集合、过程和函数、窗体、模块和类模块、系统对象、常用控件、ActiveX控件、菜单/工具栏/状态栏、对话框、鼠标键盘处理、程序调试和错误处理等内容；第15章第23章主要介绍了Visual Basic文件系统编程、Visual Basic图形图像技术、Visual Basic多媒体技术、ADO数据库编程、数据控件编程、Visual Basic网络编程技术、资源文件的使用、VSS版本管理、发布程序和创建帮助等一些高级开发技术；第24章第25章，主要介绍了学生订票管理系统(SQL Server 2005数据库)、库存管理系统(Access 2007数据库)，通过这两个管理系统的学习读者可以具备开发小型数据库管理系统的能力，并可以对SQL Server 2005数据库以及Access 2007数据库有一个初步的了解。

《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》附有配套光盘。
光盘提供了书中所有实例的源代码，并经过精心调试，在Windows XP/Windows 2000/Windows 2003 Server下全部通过，保证能够正常运行。

《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》适用于Visual Basic初、中级用户，也可作为大中院校师生和培训班的教材。
对于编程爱好者，《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》也有非常好的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual Basic程序设计标准教程>>

书籍目录

第1章 Visual Basic 6.0开发环境1.1 Visual Basic简介1.1.1 Visual Basic的发展1.1.2 Visual Basic 6.0的版本1.2 Visual Basic 6.0的安装、启动和退出1.2.1 Visual Basic 6.0＋SP6的安装1.2.2 Visual Basic 6.0的启动和退出1.3 熟悉Visual Basic 6.0的集成开发环境1.3.1 菜单栏1.3.2 工具栏1.3.3 工具箱1.3.4 工程资源管理器1.3.5 属性窗口1.3.6 窗体布局窗口1.3.7 代码编辑窗口1.3.8 使用窗体设计器1.4 定制开发环境1.4.1 定制开发环境1.4.2 为开发环境提供鼠标滚轮1.5 Visual Basic 6.0的帮助系统1.5.1 MSDN Library的安装与使用1.5.2 使用Visual Basic的帮助菜单1.6 创建Visual Basic程序1.6.1 创建工程文件1.6.2 设计界面1.6.3 编写代码1.6.4 调试运行1.6.5 保存工程1.6.6 编译程序1.7 本章小结第2章 Visual Basic编程基础2.1 对象概述2.1.1 对象的概念2.1.2 对象的属性2.1.3 对象的方法2.1.4 对象的事件2.2 语句组成要素2.2.1 标识符的使用2.2.2 关键字的使用2.2.3 符号的使用2.3 数据类型2.3.1 基本数据类型2.3.2 自定义数据类型2.4 常量2.4.1 常量概念2.4.2 符号常量2.5 变量2.5.1 变量概念2.5.2 变量命名规则2.5.3 过程级变量2.5.4 模块级变量2.5.5 全局级变量2.5.6 变量的作用域2.5.7 使用Option Explicit强制变量声明2.6 了解运算符2.6.1 基本算术运算符＋、-、*和/2.6.2 高级运算符\、Mod、^和&2.6.3 使用字符串运算符2.6.4 使用关系运算符2.6.5 使用逻辑运算符2.6.6 运算符的优先级2.7 表达式2.7.1 表达式的组成2.7.2 表达式的书写规则2.7.3 数值表达式的使用2.7.4 字符串表达式的使用2.7.5 逻辑表达式的使用2.8 代码编写规则2.8.1 代码书写规则2.8.2 处理关键字冲突2.8.3 代码注释及规则2.9 本章小结第3章 算法和程序控制结构3.1 算法3.1.1 什么是算法3.1.2 算法的特点3.1.3 算法的描述方法3.1.4 程序三种控制结构3.2 顺序结构3.2.1 赋值语句3.2.2 数据的输入3.2.3 数据的输出3.3 选择结构3.3.1 单分支If...Then语句3.3.2 双分支If...Then...Else语句3.3.3 If语句的嵌套3.3.4 多分支If...Then...ElseIf语句3.3.5 Select Case语句3.3.6 IIf函数3.4 循环结构3.4.1 For...Next循环语句3.4.2 For Each...Next循环语句3.4.3 Do...Loop循环语句3.4.4 While...Wend循环语句3.4.5 多重循环3.4.6 选择结构与循环结构的嵌套3.5 其他辅助控制语句3.5.1 跳转语句GoTo3.5.2 复用语句With...End With3.5.3 退出语句Exit3.5.4 结束语句End3.6 本章小结第4章 应用数组和集合4.1 数组的概述4.2 静态数组4.2.1 一维数组4.2.2 二维数组4.2.3 多维数组4.2.4 数组中的数组4.3 动态数组4.3.1 动态数组的声明4.3.2 动态数组的调用4.4 数组的基本操作4.4.1 数组的输入4.4.2 数组的输出4.4.3 数组的插入4.4.4 数组的删除4.4.5 数组的查找4.5 与数组相关的函数及语句4.5.1 利用Array函数给数组赋值4.5.2 利用UBound和LBound函数获得数组下标4.5.3 利用Split函数创建数组4.5.4 利用Option Base语句定义数组下标4.6 控件数组4.6.1 控件数组的概念4.6.2 控件数组的声明4.6.3 控件数组的调用4.7 集合4.7.1 集合的概念4.7.2 集合的应用4.8 本章小结第5章 过程和函数5.1 过程的概述5.2 Sub过程5.2.1 事件过程5.2.2 通用过程5.2.3 Sub过程的调用5.3 Function过程5.3.1 Function过程概述5.3.2 Function过程的调用5.4 参数传递5.4.1 形式参数和实际参数5.4.2 值传递和地址传递5.4.3 数组参数传递5.4.4 对象参数传递5.5 可选参数与可变参数5.5.1 可选参数5.5.2 可变参数5.6 过程的嵌套调用和递归调用5.6.1 过程的嵌套调用5.6.2 过程的递归调用5.7 Sub Main过程5.8 过程的作用域5.9 常用内部函数5.9.1 数学函数5.9.2 字符串函数5.9.3 类型转换函数5.9.4 判断函数5.9.5 日期和时间函数5.9.6 随机函数5.9.7 格式化函数5.9.8 Shell函数5.10 API函数5.10.1 API函数概述5.10.2 API文本浏览器5.10.3 API函数的声明5.10.4 API常数5.10.5 API类型5.11 本章小结第6章 窗体6.1 窗体概述6.1.1 窗体的构成6.1.2 窗体类型与结构6.1.3 添加和删除窗体6.2 窗体的加载与卸载6.2.1 利用Load语句加载窗体6.2.2 利用Unload语句卸载窗体6.3 窗体的属性6.3.1 设置窗体的名称和标题6.3.2 设置窗体的图标6.3.3 设置窗体的显示风格6.3.4 设置窗体的显示状态和显示位置6.3.5 设置窗体的背景6.4 窗体的方法6.4.1 利用Show方法显示窗体6.4.2 利用Hide方法隐藏窗体6.4.3 利用Move方法移动窗体6.4.4 利用Print方法打印窗体6.5 窗体的事件6.5.1 利用Click/DbClick事件实现单击和双击6.5.2 利用Initialize事件实现窗体初始化6.5.3 利用Load/Unload/QueryUnload事件实现载入和卸载6.5.4 利用Paint/Resize事件实现窗体重绘6.5.5 利用Activate/Deactivate事件实现窗体的活动性6.5.6 利用GotFocus/LostFocus事件处理窗体焦点6.6 窗体的生命周期(窗体事件的发生次序)6.7 MDI窗体6.7.1 MDI窗体概述6.7.2 创建MDI应用程序6.7.3 MDI窗体的MDIChild属性6.7.4 设计MDI主窗体6.8 本章小结第7章 模块和类模块7.1 模块概述和创建7.1.1 模块的概述7.1.2 模块的创建7.1.3 添加现存的标准模块7.2 模块的典型应用7.3 类模块的概述和创建7.3.1 类模块的概述7.3.2 类模块的创建7.3.3 添加现有的类模块7.3.4 标准模块和类模块的区别7.4 类模块的典型应用7.5 本章小结第8章 系统对象8.1 应用程序对象(App)8.1.1 App对象概述8.1.2 利用APP对象动态识别路

径8.2 屏幕对象(Screen)8.2.1 Screen对象概述8.2.2 Screen对象的常用属性8.3 剪切板对象(Clipboard)8.3.1 Clipboard对象概述8.3.2 Clipboard对象的常用方法8.4 调试对象(Debug)8.4.1 Debug对象概述8.4.2 利用Debug对象调试程序8.5 打印对象(Printer和Printers集合)8.5.1 Printer对象和Printers集合8.5.2 利用Printer对象获得打印机的字体列表8.6 本章小结第9章 常用控件9.1 控件概述9.1.1 控件的作用9.1.2 控件与对象的关系9.1.3 控件的属性、方法和事件9.2 控件的分类9.2.1 标准内部控件9.2.2 ActiveX控件9.2.3 可插入对象9.3 控件的相关操作9.3.1 添加控件9.3.2 对齐控件9.3.3 调整控件前后顺序9.3.4 调整控件的大小9.3.5 锁定控件9.3.6 删除控件9.3.7 恢复被删除的控件9.4 标签和文本框9.4.1 应用标签控件(Label控件)9.4.2 应用文本框控件(TextBox控件)9.5 命令按钮、单选按钮和复选框及框架9.5.1 使用命令按钮(CommandButton控件)9.5.2 使用单选按钮(OptionButton控件)9.5.3 使用复选框(CheckBox控件)9.5.4 使用框架(Frame控件)9.6 列表框与下拉列表框9.6.1 列表框(ListBox控件)9.6.2 下拉列表框(ComboBox控件)9.7 滚动条(HScrollBar控件和VScrollBar控件)9.8 本章小结第10章 ActiveX控件10.1 ActiveX控件的概述10.1.1 添加ActiveX控件10.1.2 删除ActiveX控件10.1.3 注册ActiveX控件10.2 ListView控件在程序中的应用10.2.1 ListView控件的概述10.2.2 ListView控件的常用属性和方法10.2.3 使用ListView控件导航数据10.2.4 使用ListView控件显示数据10.3 TreeView控件在程序中的应用10.3.1 TreeView控件的概述10.3.2 TreeView控件的常用属性和方法10.3.3 使用TreeView控件导航数据10.3.4 使用TreeView控件显示数据10.4 SSTab控件在程序中的应用10.4.1 SSTab控件的概述10.4.2 SSTab控件的常用属性10.4.3 使用SSTab控件分页显示数据10.5 ProgressBar控件在程序中的应用10.5.1 ProgressBar控件的概述10.5.2 ProgressBar控件的常用属性10.5.3 使用ProgressBar控件显示数据备份进度10.6 ImageList控件在程序中的应用10.6.1 ImageList控件的概述10.6.2 ImageList控件的常用属性10.6.3 使用ImageList控件将图片显示在TreeView中10.7 DTPicker控件在程序中的应用10.7.1 DTPicker控件的概述10.7.2 DTPicker控件的常用属性10.7.3 使用DTPicker控件录入数据10.8 本章小结第11章 菜单、工具栏、状态栏11.1 下拉式菜单11.1.1 下拉式菜单的组成11.1.2 菜单编辑器的使用11.1.3 设置菜单的快捷键和访问键11.1.4 设置菜单分割条11.1.5 创建复选菜单11.1.6 创建级联菜单11.1.7 修饰菜单11.1.8 设置菜单无效11.1.9 为菜单事件添加代码11.1.10 菜单数组的使用11.2 弹出式菜单11.2.1 弹出式菜单的设计11.2.2 弹出式菜单的调用11.3 工具栏设计11.3.1 工具栏概述11.3.2 利用ToolBar控件创建工具栏11.3.3 为工具栏按钮设置分组11.3.4 为工具栏添加下拉菜单11.3.5 给工具栏按钮添加事件处理代码11.4 状态栏设计11.4.1 状态栏概述11.4.2 在状态栏中显示日期、时间11.4.3 在状态栏中显示操作员信息11.4.4 在状态栏中显示鼠标位置11.4.5 在状态栏中显示当前窗体名称11.4.6 在状态栏中显示当前状态11.5 本章小结第12章 对话框12.1 输入对话框(InputBox)12.2 消息对话框(MsgBox)12.3 自定义对话框12.3.1 由普通窗体创建的自定义对话框12.3.2 使用对话框模板创建的对话框12.3.3 显示与关闭自定义的对话框12.4 公用对话框12.4.1 公用对话框概述12.4.2 使用“打开”对话框12.4.3 使用“另存为”对话框12.4.4 使用“颜色”对话框12.4.5 使用“字体”对话框12.4.6 使用“打印”对话框12.4.7 使用“帮助”对话框12.5 本章小结第13章 鼠标键盘处理13.1 鼠标指针的设置13.1.1 设置鼠标指针的形状13.1.2 设置鼠标指针为指定的图片13.1.3 设置鼠标指针为指定的动画13.2 鼠标事件的响应13.2.1 Click事件和DbClick事件的使用13.2.2 MouseDown事件和MouseUp事件的使用13.2.3 MouseMove事件使用13.3 键盘事件的响应13.3.1 KeyDown事件和KeyUp事件的使用13.3.2 KeyPress事件的使用13.4 本章小结第14章 程序调试和错误处理14.1 Visual Basic中的错误14.1.1 编译错误14.1.2 运行错误14.1.3 逻辑错误14.2 调试工具和方法14.2.1 调试工具栏的使用14.2.2 本地窗口的使用14.2.3 立即窗口的使用14.2.4 监视窗口的使用14.2.5 插入断点和逐语句跟踪14.3 错误处理语句和对象14.3.1 Err对象14.3.2 利用On Error语句捕获错误14.3.3 利用Resume语句退出错误处理14.4 本章小结第15章 Visual Basic文件系统编程15.1 文件的基本概念15.1.1 文件的结构15.1.2 文件的分类15.1.3 文件处理的一般步骤15.2 文件操作的语句和函数15.2.1 文件操作语句15.2.2 文件操作函数15.3 顺序文件15.3.1 顺序文件的打开与关闭15.3.2 顺序文件的读取与写入操作15.4 随机文件15.4.1 随机文件的打开与关闭15.4.2 随机文件的读取与写入操作15.5 二进制文件15.5.1 二进制文件的打开与关闭15.5.2 二进制文件的读取与写入操作15.6 文件系统控件15.6.1 驱动器列表框(DriveListBox控件)15.6.2 目录列表框(DirListBox控件)15.6.3 文件列表框(FileListBox控件)15.6.4 文件系统控件的联动15.7 文件系统对象15.7.1 FSO对象模型15.7.2 FileSystemObject对象15.7.3 Drive对象及磁盘驱动器的操作15.7.4 Folder对象与文件夹的浏览15.7.5 File对象与文件的操作15.7.6 TextStream对象与文件的读写15.8 本章小结第16章 Visual Basic图形图像技术16.1 图形操作基础16.1.1 Visual Basic的坐标系统(默认

、自定义)16.1.2 颜色的使用(QBColor函数、RGB函数)16.2 图形控件16.2.1 形状控件(Shape控件)16.2.2 画线工具控件(Line控件)16.3 图形属性16.3.1 设置绘图坐标(CurrentX和CurrentY属性)16.3.2 设置图形位置和大小(Left和Top，Height和Width属性)16.3.3 设置图形的边框效果(BorderStyle、BorderWidth和BorderColor属性)16.3.4 设置绘制效果(DrawWidth、DrawStyle和DrawMode属性)16.3.5 设置前景色和背景色(BackColor和ForeColor属性)16.3.6 设置填充效果(FillColor和FillStyle属性)16.4 图形方法16.4.1 使用PSet方法画点16.4.2 使用Point方法返回指定位置处的颜色16.4.3 使用Line方法画线16.4.4 使用Circle方法画圆16.4.5 使用Cls方法清屏16.4.6 使用PaintPicture方法绘制图形16.5 图像处理控件16.5.1 PictureBox控件概述16.5.2 利用PictureBox控件浏览大幅图片16.5.3 Image控件概述16.5.4 利用Image控件制作小动画16.6 图像处理函数16.6.1 利用LoadPicture函数加载图像16.6.2 利用SavePicture函数保存图片16.7 本章小结第17章 Visual Basic多媒体技术17.1 多媒体概述17.2 音频处理17.2.1 MMControl控件17.2.2 播放MIDI和WAV文件17.2.3 播放MP3文件17.3 视频处理17.3.1 播放VCD文件17.3.2 播放AVI文件17.4 DirectX17.4.1 下载和安装DirectX17.4.2 在Visual Basic中使用DirectX17.4.3 利用DirectSound编程实现实时混音17.5 动画处理17.5.1 Timer控件17.5.2 Animation控件17.5.3 播放Flash动画17.5.4 播放GIF动画17.6 本章小结第18章 ADO数据库编程18.1 数据库基础18.1.1 安装Access数据库18.1.2 安装SQL Server数据库18.1.3 启动SQL Server数据库18.1.4 创建SQL Server数据库18.2 ADO控件18.2.1 连接数据源18.2.2 添加、修改和删除数据18.3 ADO对象18.3.1 ADO对象概述18.3.2 连接数据源——Connection对象18.3.3 记录集对象——Recordset对象18.3.4 命令对象——Command对象18.4 本章小结第19章 数据控件编程19.1 DAO控件数据库编程19.1.1 Data控件应用19.1.2 DBList控件应用19.1.3 DBCombo控件应用19.1.4 DBGrid控件应用19.2 DataCombo控件和DataList控件19.2.1 将DataCombo控件和DataList控件加入到工程中19.2.2 DataCombo控件和DataList控件的主要属性、方法和事件19.2.3 使用DataCombo和DataList控件显示数据表中的数据19.3 DataGrid控件19.3.1 将DataGrid控件加入到工程中19.3.2 DataGrid控件的主要属性事件19.3.3 用DataGrid控件显示数据表中的数据19.3.4 通过DataGrid控件修改数据表中的数据19.4 MSFlexGrid控件和MSHFlexGrid控件19.4.1 MSFlexGrid控件和MSHFlexGrid控件的功能比较19.4.2 MSHFlexGrid控件的主要属性和方法19.4.3 使用MSFlexGrid控件和MSHFlexGrid控件操纵数据19.5 远程数据控件19.5.1 RemoteData控件19.5.2 RemoteData控件与数据访问有关的属性19.5.3 RemoteData Control控件应用举例19.6 本章小结第20章 Visual Basic网络编程技术20.1 网络基础知识20.1.1 网络分层参考模型20.1.2 HTTP20.1.3 FTP20.2 Winsock控件网络编程20.2.1 TCP基础20.2.2 UDP基础20.2.3 Winsock控件的概述20.2.4 开发客户端/服务器端聊天程序20.3 Internet Transfer控件网络编程20.3.1 Internet Transfer控件的概述20.3.2 Internet Transfer控件的使用20.3.3 获取网页源码20.4 WebBrowser控件编程20.4.1 WebBrowser控件概述20.4.2 WebBrowser控件的使用20.4.3 制作简单浏览器20.5 Winsock API20.5.1 Winsock API的概述20.5.2 Winsock API函数20.6 本章小结第21章 资源文件的使用21.1 资源文件概述21.2 资源编辑器的使用21.2.1 资源编辑器的简介21.2.2 资源编辑器的加载21.2.3 资源文件的创建21.2.4 资源文件的编辑21.3 资源文件使用的相关函数21.3.1 利用LoadResString函数加载文本资源21.3.2 利用LoadResPicture函数加载图形资源21.3.3 利用LoadResData函数加载多种类型的资源21.3.4 利用SndPlaySound函数播放加载后的声音资源21.4 资源文件的使用21.4.1 利用资源文件设置菜单21.4.2 利用资源文件设置鼠标效果21.4.3 利用资源文件设置图片21.5 本章小结第22章 VSS版本管理22.1 VSS概述22.2 VSS的安装和配置22.2.1 VSS的安装22.2.2 服务器端的配和使用22.2.3 客户端的使用22.3 VSS的工作原理和基本概念22.3.1 VSS的工作原理22.3.2 VSS的基本概念22.4 VSS的基本操作22.4.1 创建工作文件夹(New Folder)22.4.2 查看文件(View File)22.4.3 编辑文件(Edit)22.4.4 提交文件(Check In)22.4.5 删除文件(Delete)22.4.6 清除项目(Delete Items)22.4.7 文本历史版本(History)22.4.8 VSS备份(Save data)22.4.9 VSS还原(Restore)22.5 本章小结第23章 发布程序和创建帮助23.1 应用程序打包23.1.1 启动“打包和展开向导”23.1.2 指定打包类型23.1.3 指定打包文件夹23.1.4 列出包含的文件23.1.5 指定打包选项23.1.6 指定安装标题23.1.7 指定工作组与项目23.1.8 调整安装位置23.1.9 指定共享文件23.1.10 完成并储存脚本23.2 自定义安装程序23.3 常见打包问题23.3.1 如何打包文件夹23.3.2 在打包文件时要将系统附加文件添加完全23.3.3 解决在打包应用程序时没有访问权限的问题23.3.4 如何修改安装程序的目录23.3.5 解决安装文件过期问题23.4 帮助文件制作23.4.1 安装Help Workshop23.4.2 制作RTF格式的帮助主题文件23.4.3 使用Help Workshop制作帮助文件23.4.4 在应用程序中使用帮助文件23.5 本章小结第24章 学生订票管理系统24.1 开发背景24.2 系统设计24.2.1 系统目

标24.2.2 系统功能结构24.2.3 系统预览24.2.4 业务流程图24.3 数据库设计24.3.1 数据库概要说明24.3.2 数据库逻辑设计24.4 公共模块设计24.5 客户端主窗体设计24.5.1 客户端主窗体模块概述24.5.2 客户端主窗体实现过程24.6 列车时刻表模块设计24.6.1 列车时刻表模块概述24.6.2 列车时刻表模块实现过程24.7 订票管理模块设计24.7.1 订票管理模块概述24.7.2 订票管理模块实现过程24.8 剩余车票查询模块设计24.8.1 剩余车票查询模块概述24.8.2 剩余车票查询模块实现过程24.9 列车信息录入模块设计24.9.1 列车信息录入模块概述24.9.2 列车信息录入实现过程24.10 信息统计模块设计24.10.1 信息统计模块概述24.10.2 信息统计模块实现过程24.11 程序调试及出错处理24.11.1 对象变量或With块变量未设置24.11.2 属性只读24.11.3 数据库中字段长度设置过短24.11.4 下标越界的错误24.12 文件清单24.13 本章总结第25章 库存管理系统25.1 开发背景25.2 系统设计25.2.1 项目规划25.2.2 系统功能结构25.2.3 主窗体预览25.2.4 业务流程图25.3 数据库设计25.3.1 数据库概要说明25.3.2 数据库逻辑设计25.4 主窗体设计25.4.1 窗体设计25.4.2 代码设计25.5 报表的设计25.5.1 出库报表设计25.5.2 库存报表设计25.6 供应商信息维护25.6.1 窗体设计25.6.2 代码设计25.7 货品入库管理25.7.1 窗体设计25.7.2 代码设计25.8 货品出库管理25.8.1 窗体设计25.8.2 代码设计25.9 货品借出管理25.9.1 窗体设计25.9.2 代码设计25.10 货品归还管理25.10.1 窗体设计25.10.2 代码设计25.11 库存信息查询25.11.1 窗体设计25.11.2 代码设计25.12 出入库现金年统计25.12.1 窗体设计25.12.2 代码设计25.13 疑难问题分析解决25.13.1 如何在主窗体界面中添加窗体分割条25.13.2 如何使应用程序自动适应屏幕的分辨率25.14 程序调试与故障处理25.15 文件清单25.16 本章总结附录 实例快速检索

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1.1.1 Visual Basic的发展Visual Basic 6.0是微软公司推出的可视化编程工具，它提供了非常简单、快捷的开发方法，无论是初学者还是专业开发人员，只要稍有语言基础就可以快速掌握并精通。
Basic是Beginner’SA11.purpose Symbolic Instruction Code（初学者通用符号指令代码）的缩写，它诞生于20世纪60年代初期，因其简单易学、使用方便，受到广大编程人员一贯的青睐。
1991年，Microsoft公司首先推出了建立在Windows开发平台基础上的开发工具——visualBasic 1.0。
Visual Basic是基于Basic语言基础上的一种可视化程序设计语言。
之后Microsoft公司相继推出了Visual Basic 3.0（1993年）、Visual Basic 4.0（1995年）、Visual Basic 5.0（1997年），1998年推出了Visual Basic 6.0版，使得Visual Basic在开发环境、功能上进一步完善和扩充，在数据库管理、网络编程等方面得到了更加广泛的应用。
1.1.2 Visual Basic 6.0的版本Visual Basic 6.0有学习版、专业版和企业版3种不同的版本。
1.学习版针对初学者学习和使用的基础版本，学习版包括所有Visual Basic 6.0的内部控件以及网格、选项卡和数据绑定控件，提供的文档有Leam Visual Basic Now CD和包含全部联机文档的Microsoft Developer Network CD。
通过学习版编程人员可以轻松开发Windows和Windows NT的应用程序。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

适合自学：《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》从零起步、循序渐进，全面提高学、练、用能力。
技术参考手册全书分为起步篇、提高篇和实例篇，内容全面。
您可以根据实际情况选择阅读《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》的不同部分。
编程实例参考手册书中包含125个编程实例、2个综合项目案例。
可以让您在实战中掌握编程技能。
老师讲解超大容量的DVD多媒体教学光盘。
总共600分钟的多媒体语音视频教学就像有一位专业老师贴身指导一样。
免费网络学习课堂赠送3周（21小时）网上课堂（价值1000元），助您跨越入门障碍。
包括9小时网上视频学习，9小时网上实战训练。
3小时网上课堂答疑。
网址www.cccxy.com（明日网络学习课堂），购书读者进入网址按提示登录即可。
DVD光盘内容：书中所有安全的源代码、600分钟多媒体语音视频教学、《Java编程词典体验版》、赠送6套商务软件。
明日科技有限公司是一家以计算机软件技术为核心的高科技企业，多年来始终致力于行业管理软件开发、数字化出版物制作、计算机网络系统综合应用以及行业电子商务网站开发等领域，涉及生产、管理、控制、仓储、物流、营销、服务等行业。
公司拥有软件开发和项目实施方面的资深专家和学习型技术团队，多年来积累了丰富的技术文档和学习资料，公司的开发团队不仅是开拓进取的技术实践者，更致力于成为技术的普及和传播者。
《Visual Basic程序设计标准教程(DVD视频教学版)》提供的模块源代码可直接运用于二次开发，提高开发效率。
全书共20章，包含17个典型模块。
内容涉及图形图像处理、多媒体、数据库、网络通信、报表打印、硬件开发等领域。
一部久享盛誉的程序开发宝典，精选500多个典型范例，覆盖全面，源于实际项目开发，帮助读者短时间掌握更多实用技术、提高编程水平，?范例经过精心编排，重点、难点突出，易查易学，附录提供快速索引，查找方便，光盘包含所有范例源代码及速查工具。

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