

<<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：9787115259004

10位ISBN编号：7115259003

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：李雁翎，邸未冬，李朝霞 编著

页数：186

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>

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 内容概要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。  
全书围绕非计算机专业计算机基础课程的教学要求设计教学思路，以改革计算机教学、适应新世纪教育需要为出发点，力图有所创新，严格的筛选，有针对性地安排教材体系和组织教材内容。

本书以面向对象程序设计方法为主线，兼顾结构化程序设计方法，介绍了Visual Basic编程基础知识和程序设计方法；介绍了基本控件、常用控件、数组控件、ActiveX控件的使用；介绍了简单变量、数组变量、数据库技术在程序中的应用；介绍了多媒体技术、菜单设计、工具栏设计等相关知识。

本书可作为高等院校非计算机专业学习Visual Basic程序设计的教材，也可作为大中专院校计算机专业学习Visual Basic程序设计的教材，还可作为有关技术培训的教材，以及程序设计初学者自学用书。

为更好地配合本书的学习，本书配有《Visual Basic程序设计基础实践教程(第2版)》以及教案、实验软件的电子文档。

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 书籍目录

#### 目 录

#### 第1篇 入门篇

#### 第1章 AutoCAD 2011入门

##### 1.1 了解AutoCAD 2011

###### 1.1.1 AutoCAD 的行业应用

###### 1.1.2 AutoCAD 2011的新增功能

###### 1.1.3 如何学习AutoCAD

##### 1.2 安装与启动AutoCAD 2011

###### 1.2.1 安装AutoCAD 2011的系统要求

###### 1.2.2 安装AutoCAD 2011

###### 1.2.3 启动与退出AutoCAD 2011

##### 1.3 AutoCAD 2011的工作界面

###### 1.3.1 工作空间

###### 1.3.2 切换工作空间

###### 1.3.3 【应用程序】菜单

###### 1.3.4 标题栏

###### 1.3.5 菜单栏

###### 1.3.6 选项卡与面板

###### 1.3.7 绘图窗口

###### 1.3.8 坐标系

###### 1.3.9 命令行

###### 1.3.10 状态栏

##### 1.4 DIY自己的工作环境

###### 1.4.1 自定义用户界面

###### 1.4.2 设置光标大小

###### 1.4.3 设置背景颜色

###### 1.4.4 设置工具栏

###### 1.4.5 设置命令行

##### 1.5 实战演练——设置AutoCAD绘图区的颜色为青色

##### 1.6 举一反三

##### 1.7 技术探讨

技巧：学会使用身边的老师

#### 第2章 AutoCAD 2011的基本操作

##### 2.1 图纸管理

###### 2.1.1 新建图纸

###### 2.1.2 打开图纸

###### 2.1.3 保存图纸

###### 2.1.4 关闭图纸

###### 2.1.5 加密保护绘图数据

##### 2.2 查看图纸

###### 2.2.1 缩放查看图形

###### 2.2.2 平移图形

###### 2.2.3 视口

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 2.2.4 使用命名视图

### 2.3 举一反三

### 2.4 技术探讨

技巧1：将AutoCAD 2011图纸输出为高清晰的位图图像后查看

技巧2：查看图形时提示无字体的解决办法

## 第3章 绘图前的设置

### 3.1 AutoCAD 2011命令的调用方法

#### 3.1.1 利用菜单栏来调用命令

#### 3.1.2 利用工具栏来调用命令

#### 3.1.3 利用命令行来调用命令

### 3.2 AutoCAD命令操作

#### 3.2.1 输入命令

#### 3.2.2 退出命令

#### 3.2.3 重复执行命令

### 3.3 设置绘图区域和度量单位

#### 3.3.1 设置绘图区域大小

#### 3.3.2 设置图形度量单位

### 3.4 辅助绘图设置

#### 3.4.1 捕捉和栅格模式

#### 3.4.2 对象捕捉

#### 3.4.3 设置对象捕捉模式

#### 3.4.4 使用极轴追踪

#### 3.4.5 使用对象捕捉追踪

### 3.5 绘制一个简单的图形

### 3.6 使用输入坐标的方式创建正方形

### 3.7 举一反三

### 3.8 技术探讨

技巧1：在AutoCAD 2011中使用熟悉的AutoCAD 2008界面

技巧2：设置快捷键

技巧3：巧用Tab键选择难以捕捉的特殊点

## 第2篇 二维绘图篇

## 第4章 绘制基本二维图形

### 4.1 绘图命令的调用

### 4.2 绘制基本二维图形

#### 4.2.1 绘制单点与多点

#### 4.2.2 设置点样式

#### 4.2.3 绘制定数等分点

#### 4.2.4 绘制定距等分点

### 4.3 绘制直线段

### 4.4 绘制射线

### 4.5 绘制构造线

### 4.6 绘制圆

#### 4.6.1 用圆心、半径方式画圆

#### 4.6.2 用两点画圆

#### 4.6.3 用相切、相切、半径方式画圆

### 4.7 绘制圆弧

#### 4.7.1 用三点画圆弧

## <<Visual Basic程序设计基础 >

- 4.7.2 用圆心、起点、端点方式画圆弧
- 4.7.3 用起点、圆心、角度方式画圆弧
- 4.7.4 用起点、圆心、长度方式画圆弧
- 4.8 绘制椭圆
  - 4.8.1 定义中心和两轴端点绘制椭圆
  - 4.8.2 定义两轴绘制椭圆
- 4.9 绘制椭圆弧
- 4.10 绘制圆环
- 4.11 绘制矩形
- 4.12 绘制正多边形
- 4.13 实战演练
  - 4.13.1 绘制灯具平面图
  - 4.13.2 绘制三角形内切圆
  - 4.13.3 绘制螺母平面图
  - 4.13.4 绘制机械垫片
  - 4.13.5 绘制二极管
  - 4.13.6 绘制电容阻件
- 4.14 举一反三
- 4.15 技术探讨
- 技巧1：巧用构造线绘制角平分线
- 技巧2：如何准确绘制底边不呈水平状态的正多边形
- 技巧3：绘图时没有虚线框显示怎么办
- 技巧4：在AutoCAD中采用什么比例绘图更好
- 第5章 绘制复杂二维图形
  - 5.1 绘制与编辑多线
    - 5.1.1 绘制多线
    - 5.1.2 设置多线
    - 5.1.3 编辑多线
  - 5.2 绘制与编辑多段线
    - 5.2.1 绘制多段线
    - 5.2.2 编辑多段线
  - 5.3 绘制与编辑样条曲线
    - 5.3.1 平滑多段线与样条曲线的区别
    - 5.3.2 绘制样条曲线
    - 5.3.3 编辑样条曲线
  - 5.4 创建与编辑面域
    - 5.4.1 创建面域
    - 5.4.2 面域操作
    - 5.4.3 从面域中获取文本数据
  - 5.5 创建与编辑图案填充
    - 5.5.1 【图案填充创建】选项卡
    - 5.5.2 编辑图案填充
    - 5.5.3 使用新增的图案填充功能填充图案
  - 5.6 填充卧室地板
  - 5.7 绘制装饰窗格
  - 5.8 绘制鼓风机平面图
  - 5.9 绘制信号灯平面图

## <<Visual Basic程序设计基础 >

5.10 举一反三

5.11 技术探讨

技巧1：巧用多段线绘制箭头

技巧2：怎样把多条线合并为多段线

技巧3：使用更多的填充图案

第6章 编辑图形对象

6.1 选择对象

6.1.1 选择单个对象

6.1.2 选择多个对象

6.2 移动和复制

6.2.1 移动

6.2.2 复制

6.3 旋转和比例缩放

6.3.1 旋转

6.3.2 比例缩放

6.4 拉伸

6.5 镜像

6.6 偏移

6.7 阵列

6.7.1 矩形阵列

6.7.2 环形阵列

6.8 修剪和延伸

6.8.1 修剪

6.8.2 延伸

6.9 实战演练

6.9.1 修改飘窗平面

6.9.2 调整座椅方向

6.9.3 调整电视机大小

6.9.4 绘制冰箱

6.9.5 绘制电感元件

6.9.6 绘制三极管

6.9.7 修改别墅平面图

6.10 举一反三

6.11 技术探讨

技巧1：快速取消多选择的图形

技巧2：修剪、延伸技巧

第7章 编辑图形对象进阶

7.1 打断

7.1.1 打断(在两点之间打断对象)

7.1.2 打断于点(在一点打断选定的对象)

7.2 圆角和倒角

7.2.1 圆角

7.2.2 倒角

7.3 合并

7.3.1 合并直线

7.3.2 合并多段线

7.3.3 合并圆弧

## <<Visual Basic程序设计基础 >

7.3.4 合并椭圆弧

7.3.5 合并样条曲线

7.4 分解

7.5 使用夹点编辑对象

7.5.1 夹点的显示与关闭

7.5.2 使用夹点拉伸对象

7.5.3 使用夹点移动对象

7.5.4 使用夹点旋转对象

7.5.5 使用夹点缩放对象

7.5.6 使用夹点镜像对象

7.5.7 使用夹点转换线段类型

7.6 使用【特性】面板更改对象特性

7.7 实战演练

7.7.1 绘制底座

7.7.2 绘制压盖

7.7.3 绘制花键

7.7.4 绘制手柄

7.8 举一反三

7.9 技术探讨

技巧1：巧用夹点编辑绘制平行四边形

技巧2：使用【Shift】键同时移动多夹点

第3篇 辅助绘图篇

第8章 使用文字和表格

8.1 创建文字样式

8.2 输入与编辑单行文字

8.2.1 输入单行文字

8.2.2 设置单行文字的对齐方式

8.2.3 编辑单行文字

8.2.4 单行文字实例

8.3 输入与编辑多行文字

8.3.1 输入多行文字

8.3.2 编辑多行文字

8.3.3 设置多行文字实例

8.4 创建表格

8.4.1 修改表格

8.4.2 创建表格样式

8.4.3 向表格中添加内容

8.4.4 表格实例

8.5 实战演练

8.5.1 添加平面图文字说明

8.5.2 使用表格来创建标题栏

8.5.3 创建明细栏

8.5.4 绘制施工图图框

8.6 举一反三

8.7 技术探讨

技巧1：利用居中选项让输入的文字以选定的位置为中心

技巧2：在AutoCAD中插入Excel表格的方法

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 第9章 尺寸标注

#### 9.1 尺寸标注规则

##### 9.1.1 尺寸标注规则

##### 9.1.2 尺寸标注的组成

##### 9.1.3 创建尺寸标注的步骤

#### 9.2 尺寸标注样式

##### 9.2.1 新建标注样式

##### 9.2.2 修改尺寸标注样式

#### 9.3 标注线性尺寸

#### 9.4 标注角度尺寸

#### 9.5 标注直径尺寸

#### 9.6 标注半径尺寸

#### 9.7 创建多重引线

#### 9.8 快速标注

#### 9.9 实战演练

##### 9.9.1 标注客房平面图尺寸

##### 9.9.2 标注衣柜立面图尺寸

##### 9.9.3 使用多重引线标注材料

##### 9.9.4 标注摇杆主视图

##### 9.9.5 标注斜板倾斜角度

##### 9.9.6 标注密封垫尺寸

##### 9.9.7 标注园林景观设施

#### 9.10 举一反三

#### 9.11 技术探讨

技巧：在图形上标注尺寸公差

### 第10章 图块与属性

#### 10.1 块

##### 10.1.1 创建块

##### 10.1.2 创建外部块

#### 10.2 插入块

#### 10.3 设置插入基点

#### 10.4 编辑块定义

#### 10.5 属性

##### 10.5.1 定义属性

##### 10.5.2 修改属性定义

##### 10.5.3 编辑属性

#### 10.6 实战演练

##### 10.6.1 制作螺钉图块

##### 10.6.2 制作机械零件图块

##### 10.6.3 附着属性并插入图块

#### 10.7 举一反三

#### 10.8 技术探讨

技巧1：调整块的大小

技巧2：删除块编辑器中已定义的块

### 第11章 图层

#### 11.1 创建图层

##### 11.1.1 图层特性管理器



## <<Visual Basic程序设计基础 >

- 11.1.2 图层状态管理器
- 11.1.3 创建新图层
- 11.1.4 切换当前图层
- 11.1.5 改变图形对象所在图层
- 11.2 设置图层
  - 11.2.1 设置图层状态
  - 11.2.2 设置图层名称
  - 11.2.3 设置图层开关
  - 11.2.4 设置图层冻结
  - 11.2.5 设置图层锁定
  - 11.2.6 设置图层颜色
  - 11.2.7 设置图层线型比例
  - 11.2.8 设置图层线宽
- 11.3 实战演练
  - 11.3.1 修改三室两厅平面图图层特性
  - 11.3.2 修改电气图图层特性
  - 11.3.3 改变机械图绘图对象
  - 11.3.4 隐藏家具图层
  - 11.3.5 锁定已有图层
- 11.4 举一反三
- 11.5 技术探讨
- 技巧1：快速改变对象的图层
- 技巧2：如何删除顽固图层
- 第12章 使用辅助工具
  - 12.1 AutoCAD设计中心
    - 12.1.1 使用快捷菜单
    - 12.1.2 使用拖曳操作
    - 12.1.3 使用搜索命令
  - 12.2 查询命令
    - 12.2.1 查询图纸绘制时间
    - 12.2.2 查询图纸状态
    - 12.2.3 查询半径
    - 12.2.4 查询角度
    - 12.2.5 查询对象列表
    - 12.2.6 查询距离
    - 12.2.7 查询面积
    - 12.2.8 查询质量特性
    - 12.2.9 查询体积
  - 12.3 辅助功能
    - 12.3.1 计算器
    - 12.3.2 重命名
    - 12.3.3 核查
    - 12.3.4 修复
  - 12.4 提取属性
  - 12.5 实战演练
    - 12.5.1 查询窗帘的宽度
    - 12.5.2 查询标准间面积

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 12.5.3 查询齿轮模数

### 12.6 举一反三

### 12.7 技术探讨

技巧1：使用工具选项板快速绘制图形

技巧2：用质量特性命令测量不规则图形的面积

## 第13章 图纸的打印和输出

### 13.1 打印图形

#### 13.1.1 选择打印机

#### 13.1.2 设置打印区域

#### 13.1.3 设置打印比例

#### 13.1.4 设置打印位置

#### 13.1.5 打印预览

### 13.2 同时打印多张工程图

### 13.3 输出为可印刷的光栅图像

### 13.4 三维打印

### 13.5 实战演练

#### 13.5.1 打印工程图

#### 13.5.2 打印机械图纸

#### 13.5.3 输出为PDF文件

### 13.6 举一反三

### 13.7 技术探讨

技巧1：快速添加局域网中的打印机

技巧2：把图纸用Word打印出来

## 第4篇 三维绘图篇

## 第14章 三维绘图基础

### 14.1 三维建模工作空间

### 14.2 视觉样式

### 14.3 用户坐标系

#### 14.3.1 基本概念

#### 14.3.2 定义UCS

#### 14.3.3 命名UCS

### 14.4 视点

#### 14.4.1 设置视点

#### 14.4.2 设置UCS平面视图

#### 14.4.3 快速设置特殊视点

#### 14.4.4 ViewCube

### 14.5 在三维空间绘制简单对象

#### 14.5.1 在三维空间绘制点、线段、射线和构造线

#### 14.5.2 在三维空间绘制其他二维图形

#### 14.5.3 绘制三维多段线

#### 14.5.4 绘制三维样条曲线

### 14.6 实战演练

#### 14.6.1 绘制三维螺旋线

#### 14.6.2 设置并保存三维正交投影视图

#### 14.6.3 改变图形的正交投影视图

#### 14.6.4 剔除和选择循环

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 14.7 举一反三

### 14.8 技术探讨

技巧1：三点法快速修改坐标系

技巧2：如何培养三维空间感

## 第15章 绘制三维图形

### 15.1 绘制基本三维曲面

#### 15.1.1 绘制长方体表面

#### 15.1.2 绘制楔体表面

#### 15.1.3 绘制棱锥面

#### 15.1.4 绘制圆锥面

#### 15.1.5 绘制球面

#### 15.1.6 绘制上半球面

#### 15.1.7 绘制下半球面

#### 15.1.8 绘制圆环面

#### 15.1.9 创建旋转曲面

#### 15.1.10 创建平移曲面

#### 15.1.11 创建直纹曲面

#### 15.1.12 创建边界曲面

### 15.2 绘制三维实体

#### 15.2.1 绘制基本实体对象

#### 15.2.2 绘制长方体

#### 15.2.3 绘制楔体

#### 15.2.4 绘制球体

#### 15.2.5 绘制圆柱体

#### 15.2.6 绘制圆锥体

#### 15.2.7 绘制圆环体

### 15.3 实战演练

#### 15.3.1 绘制齿轮模型

#### 15.3.2 绘制螺丝钉

#### 15.3.3 绘制机械扳手模型

#### 15.3.4 绘制机械零部件模型

#### 15.3.5 绘制发动机零件模型

#### 15.3.6 绘制楼梯模型

### 15.4 举一反三

### 15.5 技术探讨

技巧：通过实体记录功能修改布尔运算后的三维对象

## 第16章 编辑三维图形

### 16.1 布尔运算

#### 16.1.1 并集运算

#### 16.1.2 差集运算

#### 16.1.3 交集运算

#### 16.1.4 干涉运算

### 16.2 倒角边与圆角边

#### 16.2.1 倒角边

#### 16.2.2 圆角边

### 16.3 三维图形的操作

#### 16.3.1 阵列

## <<Visual Basic程序设计基础 >

16.3.2 镜像

16.3.3 旋转

16.3.4 对齐

16.4 编辑三维图形的表面

16.4.1 拉伸面

16.4.2 移动面

16.4.3 偏移面

16.4.4 删除面

16.4.5 旋转面

16.4.6 倾斜面

16.4.7 复制面

16.5 实战演练

16.5.1 绘制散热板模型

16.5.2 绘制安装座模型

16.5.3 绘制沙发模型

16.5.4 绘制带轮模型

16.5.5 绘制圆锥轴承模型

16.6 举一反三

16.7 技术探讨

技巧1：在Auto CAD中为三维图形添加尺寸标注

技巧2：压印和抽壳

第17章 三维图形的显示效果

17.1 消隐

17.2 着色

17.3 渲染

17.3.1 设置材质

17.3.2 设置光源

17.3.3 设置贴图

17.3.4 渲染环境

17.3.5 渲染效果图

17.4 使用三维动态观察器观察实体

17.5 实战演练

17.5.1 渲染机械零件图

17.5.2 对沙发模型进行观察

17.6 举一反三

17.7 技术探讨

技巧：设置渲染环境

第5篇 行业案例篇

第18章 机械设计案例

18.1 设计思路

18.2 绘图环境设置

18.3 绘图步骤

18.3.1 绘制泵体的连接法兰部分

18.3.2 绘制离心泵体主体并将主体和法兰体合并

18.3.3 绘制泵体的其他细节并将它合并到泵体上

18.4 技术探讨

## <<Visual Basic程序设计基础 >

技巧1：绘制轴承内外圈

技巧2：绘制滚动体并用二维阵列命令阵列三维滚动体

### 第19章 建筑设计案例

#### 19.1 设计思路

#### 19.2 绘图环境设置

#### 19.3 绘制建筑平面图

##### 19.3.1 设置图层

##### 19.3.2 绘制中轴线

##### 19.3.3 设置多线样式

##### 19.3.4 绘制多线

##### 19.3.5 编辑多线

##### 19.3.6 分解多线

##### 19.3.7 绘制楼梯

#### 19.4 绘制门窗

##### 19.4.1 开门洞和窗洞

##### 19.4.2 绘制门窗

#### 19.5 添加文字说明

#### 19.6 填充地面材料

#### 19.7 添加标注

#### 19.8 技术探讨

技巧1：添加图框

技巧2：绘制指北针

### 第20章 装饰设计案例

#### 20.1 设计思路

#### 20.2 绘制装饰平面图

##### 20.2.1 绘制客餐厅平面

##### 20.2.2 偏移墙体轮廓线

##### 20.2.3 修改墙体轮廓线

##### 20.2.4 偏移其他房间

##### 20.2.5 修改墙体

#### 20.3 添加门窗

##### 20.3.1 开门洞和窗洞

##### 20.3.2 添加门

##### 20.3.3 添加窗户

#### 20.4 添加文字

#### 20.5 技术探讨

技巧：添加引线标注

### 第21章 电子与电气设计案例

#### 21.1 设计思路

#### 21.2 绘图环境设置 目 录

#### 上篇 基础篇

### 第1章 绪论

#### 1.1 程序设计基本概念

##### 1.1.1 基本术语

##### 1.1.2 程序设计语言

##### 1.1.3 程序的基本结构

##### 1.1.4 程序设计的一般步骤

## <<Visual Basic程序设计基础 >

- 1.2 Visual Basic功能特性
- 1.3 Visual Basic集成开发环境
  - 1.3.1 启动Visual Basic
  - 1.3.2 标题栏
  - 1.3.3 菜单栏
  - 1.3.4 工具栏
  - 1.3.5 常用工作窗口
  - 1.3.6 退出Visual Basic
- 1.4 Visual Basic系统环境的设置
- 1.5 简单程序举例

### 习题

## 第2章 程序设计基础

- 2.1 数据类型
  - 2.1.1 标准数据类型
  - 2.1.2 自定义数据类型
- 2.2 数据存储
  - 2.2.1 常量
  - 2.2.2 变量
- 2.3 内部函数
  - 2.3.1 数学函数
  - 2.3.2 字符函数
  - 2.3.3 转换函数
  - 2.3.4 日期函数
  - 2.3.5 测试函数
  - 2.3.6 其他函数
- 2.4 表达式
  - 2.4.1 算术表达式
  - 2.4.2 字符表达式
  - 2.4.3 关系表达式
  - 2.4.4 逻辑表达式
- 2.5 程序注释及书写规范

### 习题

## 第3章 面向对象程序设计基础

- 3.1 面向对象程序设计概念的引入
  - 3.1.1 对象
  - 3.1.2 类
  - 3.1.3 属性的设置
  - 3.1.4 事件与方法的编辑
- 3.2 Visual Basic工程
  - 3.2.1 创建工程
  - 3.2.2 更改工程属性
  - 3.2.3 保存工程
  - 3.2.4 使用工程
- 3.3 创建Visual Basic程序的步骤

### 习题

## 第4章 窗体及基本的内部控件

- 4.1 窗体及应用

## <<Visual Basic程序设计基础 >

- 4.1.1 窗体主要属性
- 4.1.2 窗体常用事件与方法
- 4.2 输入输出操作
  - 4.2.1 赋值语句
  - 4.2.2 Print方法及相关函数
  - 4.2.3 Move方法
  - 4.2.4 输入对话框
  - 4.2.5 输出消息框
- 4.3 标签及应用
  - 4.3.1 标签常用的属性
  - 4.3.2 标签常用事件与方法
- 4.4 文本框及应用
  - 4.4.1 文本框主要属性
  - 4.4.2 文本框常用事件与方法
- 4.5 命令按钮及应用
  - 4.5.1 命令按钮主要属性
  - 4.5.2 命令按钮常用事件与方法
- 4.6 图片框及应用
  - 4.6.1 图片框主要属性
  - 4.6.2 图片框常用事件与方法
- 4.7 时钟及应用
  - 4.7.1 时钟主要属性
  - 4.7.2 时钟常用事件与方法
- 4.8 形状及应用
  - 4.8.1 形状主要属性
  - 4.8.2 形状常用事件与方法

### 习题

## 第5章 程序控制结构

- 5.1 顺序结构
- 5.2 分支结构
  - 5.2.1 If语句
  - 5.2.2 Select Case语句
- 5.3 循环结构
  - 5.3.1 For语句
  - 5.3.2 While语句

### 习题

## 第6章 数组及应用

- 6.1 数组与数组声明
  - 6.1.1 数组概述
  - 6.1.2 声明静态数组
  - 6.1.3 声明动态数组
- 6.2 数组操作函数
  - 6.2.1 Split函数和Join函数
  - 6.2.2 Array函数
- 6.3 控件数组
  - 6.3.1 创建控件数组
  - 6.3.2 控件数组应用

## <<Visual Basic程序设计基础 >

### 6.4 数组编程实例

#### 6.4.1 数字图形

#### 6.4.2 矩阵转置

#### 6.4.3 数组排序

#### 6.4.4 统计分析

#### 习题

### 第7章 过程及应用

#### 7.1 Sub过程

##### 7.1.1 创建Sub过程

##### 7.1.2 调用Sub过程

#### 7.2 Function过程

##### 7.2.1 创建Function过程

##### 7.2.2 调用Function过程

#### 7.3 标准模块

#### 7.4 参数传送

##### 7.4.1 形式参数与实际参数

##### 7.4.2 参数传递方式

#### 7.5 过程编程实例

##### 7.5.1 查找

##### 7.5.2 插入

#### 习题 109

### 下篇 应用篇

### 第8章 常用的内部控件

#### 8.1 框架

#### 8.2 图像框

#### 8.3 单选按钮与复选框

##### 8.3.1 单选按钮

##### 8.3.2 复选框

#### 8.4 列表框与组合框

##### 8.4.1 列表框

##### 8.4.2 组合框

#### 8.5 滚动条

#### 8.6 文件管理控件

##### 8.6.1 通用对话框

##### 8.6.2 驱动器列表框

##### 8.6.3 目录列表框

##### 8.6.4 文件列表框

#### 8.7 常用的内部控件编程实例

##### 8.7.1 选课系统

##### 8.7.2 图片浏览器

#### 习题

### 第9章 ActiveX控件

#### 9.1 ActiveX控件概述

#### 9.2 选项卡

#### 9.3 列表视图

#### 9.4 “树”视图

#### 9.5 进度条



## <<Visual Basic程序设计基础 >

9.6 滑块

9.7 编程实例——地图浏览器

习题

第10章 数据库控件

10.1 数据库基础

10.2 创建数据库

10.2.1 使用Access创建数据库

10.2.2 调用外部程序创建数据库

10.3 数据环境设计器

10.4 Data控件

10.5 DAO对象

10.6 ADO控件

10.7 数据库控件编程实例

10.7.1 班费管理系统

10.7.2 竞赛评分系统

习题

第11章 多媒体控件

11.1 多媒体控件

11.1.1 多媒体控件概述

11.1.2 多媒体控件常用属性

11.1.3 多媒体控件常用方法

11.2 多媒体控件编程实例

11.2.1 CD播放器

11.2.2 MP3播放器

11.2.3 Flash播放器

习题

附录A 常用属性

附录B 常用事件

附录C 常用方法

附录D 内部函数

附录E ASCII字符集

参考文献

21.3.1 绘制左侧基本线路

21.3.2 绘制左侧线路

21.3.3 插入左侧线路的开关和触点

21.3.4 绘制右侧基本线路

21.3.5 插入右侧线路的块

21.4 技术探讨

技巧：为设计好的电子电气控制图进行一些标注说明

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>