

<<程序设计与实践>>

图书基本信息

书名：<<程序设计与实践>>

13位ISBN编号：9787121156236

10位ISBN编号：7121156237

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：夏耘 主编

页数：271

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>

<<程序设计与实践>>

内容概要

本书是根据教育部对计算机小公共课程——“程序设计及应用”的教学要求编写的，将启发式教学方法变成可操作的教学方法，通过任务驱动、项目引领实施可操作的启发式教学，实现了“教”与“学”互动。

本书以Visual
Basic

2008为编程环境，对程序设计基本步骤、基本知识和语法、编程方法和常用算法进行了较为系统、详细的介绍，除介绍了可视化界面设计的方法，内容还涉及数据库、Web等方面的编程。

实例丰富有趣，阅读轻松，操作容易。

<<程序设计与实践>>

书籍目录

项目一 Visual Basic.NET入门

相关语法及设计理念

- 一、面向对象程序设计的基本概念
- 二、Visual Basic 2008集成开发环境
- 三、编程流程
- 四、程序的书写规则
- 五、Visual Basic 2008的工作模式
- 六、程序调试和排错

活动一 制作日历

活动二 抽车牌程序

习题

项目二 数据类型及运算符

相关语法及设计理念

- 一、数据类型
- 二、常量和变量的命名规则
- 三、常量
- 四、变量声明
- 五、运算符
- 六、表达式
- 七、常用内部函数

活动一 计算抛物运动的高度

活动二 计算三角形的面积

活动三 字符的查找和替换

活动四 办公用品采购汇总

习题

项目三 流程控制

相关语法及设计理念

- 一、顺序结构
 - 二、分支结构
 - 三、循环结构
- ##### 活动一 判断输入的数是否为3的倍数
- ##### 活动二 求三个数的最大值
- ##### 活动三 输出给定范围内所有被3、5、7整除的整数
- ##### 习题

项目四 数组

相关语法及设计理念

- 一、数组的基本概念
- 二、数组的声明和初始化
- 三、数组的基本操作
- 四、重定义数组
- 五、Array类
- 六、与数组相关的函数

<<程序设计与实践>>

七、常用算法

活动一 未来世界的占领者 - 兔子

活动二 校园歌手大赛计分系统

活动三 输出方阵

活动四 会议签到系统

习题

项目五 面向对象的思想

相关语法及设计理念

一、类、对象、方法和实例变量

二、类中声明方法

三、构造函数

四、属性、Set访问符及Get访问符

五、共享方法

六、继承机制

七、命名空间NameSpace

活动一 自定义类

活动二 继承类

习题

项目六 常用控件

相关语法及设计理念

一、标签、文本框和按钮

二、分组框和面板

三、复选框和单选钮

四、图片框

五、数字框

六、菜单

七、月份日历控件和日期时间控件

八、链接标签

九、列表框

十、复选列表框

十一、组合列表框

十二、树视图控件

十三、列表视图控件

十四、选项卡控件

活动一 馄饨店点餐

活动二 多控件组合

习题

项目七 视图界面

相关语法及设计理念

一、菜单的分类与结构

二、创建下拉式菜单的基本步骤

三、建立下拉式菜单界面

四、菜单项的常用属性和事件

五、创建弹出式菜单的基本步骤

<<程序设计与实践>>

- 六、多重窗体
- 七、多文档界面
- 八、键盘与鼠标事件
- 活动一 照片查看器
- 活动二 记事本
- 活动三 计分牌
- 习题

项目八 函数与过程

- 相关语法及设计理念
- 一、函数的定义和调用
- 二、递归函数
- 三、子过程的定义和调用
- 四、参数传递
- 五、可选参数
- 六、变量的作用域
- 七、函数过程和子过程的作用域
- 活动一 求组合数
- 活动二 比赛计分

项目九 文件

- 相关语法及设计理念
- 一、基本概念
- 二、文件处理函数
- 三、顺序文件的读/写操作
- 四、结构类型的定义
- 五、随机文件
- 活动一 文件编辑器
- 活动二 简单数据处理

项目十 图形图像

- 相关语法及设计理念
- 一、图片框
- 二、绘制文字
- 三、绘图工具
- 四、图形绘制
- 五、动画技术的相关概念
- 六、形态变化的动画制作方法
- 七、位置变化的动画制作方法
- 八、位置和形态均变化的动画制作方法
- 九、定时器Timer控件的Interval属性的意义
- 活动一 作品展览
- 活动二 综合绘图
- 活动三 幻灯片程序
- 习题

项目十一 数据库

<<程序设计与实践>>

相关语法及设计理念

一、数据库的基本概念

二、数据源控件

三、数据绑定控件

四、使用ADO访问数据库

五、使用代码实现数据库的访问

六、结构化查询语言

活动一 显示数据

活动二 学生信息管理系统

项目十二 Web编程

相关语法及设计理念

活动一 显示日历时间

活动二 显示数据库内容

习题

参考文献

<<程序设计与实践>>

章节摘录

版权页：插图：项目一-Visual Basic.NET入门计算机语言是编制程序的工具，而执行程序是计算机的具体应用。

在最底层，和硬件直接相关的是计算机的机器语言，另有一种与机器语言基本上一一对应的是汇编语言，上述两种语言统称为“低级语言”。

这两种语言对于非专业人员都比较难，只有在开发任务对程序运行速度有十分高的要求时，才会选择此类计算机语言。

目前被大量使用的是计算机高级语言，相对于机器语言和汇编语言，它们具有易学、易用、易于精通的特点，而主要的缺点是运行速度不如机器语言和汇编语言程序快。

高级语言有编译执行和解释执行两类。

编译型高级语言的源程序要经过该语言的编译程序编译，变成目标程序，再经过连接程序把目标程序定位到内存之后才能运行。

解释型高级语言的源程序由该语言的解释程序逐条解释并逐条立即执行。

应用高级语言编制程序逐步形成了一些程序设计的方法，根据出现的先后顺序，大致可分为如下三种。

第一种是采用过程方式进行程序设计，该方法主要面向应用系统的信息流程图，利用高级语言实现软件设计流程图所描述的信息处理过程的功能。

第二种是采用模块化的程序设计，它是过程式程序设计方法的改进。

结构上将软件系统划分为若干功能“模块”（Module）或“实体”（Entity），各模块按要求单独编程，再由各模块连接、组合成相应结构的软件系统。

第三种是目前广泛使用的“面向对象”（Object-Oriented）的程序设计方法。

所谓“对象”是指程序中使用的“实体”或“事物”，例如窗口、菜单、命令按钮等。

具体的对象往往属于具有一定属性和特征的“类”，例如窗口类就是Windows应用程序中最常见的类，它们都有属性：标题、大小、背景颜色等。

利用类创建对象非常方便。

对象之间往往由于某种事件（例如单击鼠标、键入字符等）而发生的相互通信、传递消息。

利用这种方式描述客观世界中的各种事物及其相互关系，从而建立基于对象和消息传递的具有层次结构的编程方法。

这是一种与过程式、模块化程序设计方法完全不同的方法。

随着程序设计方法的发展，高级语言也可分为面向过程和面向对象两大类，前者如：FORTRAN

、COBOL、Pascal、C等语言，后者如Visual Basic、Java、C++等语言。

高级语言发展的另一个趋势是所谓的说明性高级语言，它更加面向非计算机专业的软件开发人员，源程序基本上是描述性的，与人类的自然语言更加接近，例如LISP、SQL等，常用的高级语言如下所述。

FORTRAN是最早出现的高级语言，它于1954年诞生，经多次改版、更新，目前仍在使用的。

FORTRAN一般被科学家用以编写大型机和小型机上的科学计算程序和工程计算程序。

它的最大优点在于科学计算。

BASIC是为初学编程的人员所用的高级语言。

自从1964年问世以来，出现了几种流行的版本，包括IBM-PC上的GW-BASIC和微软的QBasic。

由于BASIC容易使用和适合于各种计算机系统，它已成为最流行和最广泛使用的语言之一。

<<程序设计与实践>>

编辑推荐

《程序设计与实践(VB.NET)》编辑推荐：本教材摒弃了传统的程序设计教材采用的“提出概念-解释概念-举例说明”的编写方法，以启发思辨为指导思想，将VisualBasic.NET程序设计按知识点归纳成11个部分，每一部分称为一个项目，在每一项目中采用问题驱动的方式，按照知识点归纳出若干部分（称为活动）。

在每个项目中提出相关的知识点，然后详细地、系统地叙述相应的基础知识、基本概念和语法。在此基础上，围绕知识点提出实际生活中常见的问题作为示例，分析示例的编程思路，给出示例具体编程实现的步骤，指出示例中包含的要点，使学生更容易着手编写程序，并通过编程实践更好地领会、理解和运用基本概念和语法。

最后，通过“试一试”栏目让学生可以模仿示例的编程方法，运用基本概念和语法，编写程序。

<<程序设计与实践>>

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>