

<<Visual BASIC程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual BASIC程序设计>>

13位ISBN编号：9787302303534

10位ISBN编号：7302303533

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：谭浩强 等编著

页数：321

字数：490000

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>>

内容概要

《visual basic程序设计（第3版）》主要介绍visual basic(简称vb)的基础知识以及怎样使用visual basic进行程序设计、开发windows的应用程序。

《visual basic程序设计（第3版）》遵循“概念清晰，实例丰富，通俗易懂，应用性强”的原则，以编写vb应用程序为主线，把界面设计与程序代码设计二者紧密结合，互相渗透，同步展开，逐步深入。每学完本书的一章或一节，都能进一步掌握vb新的应用技能，在实现一个个具体任务的过程中学会使用vb。本书最后一章介绍了两个综合应用实例。通过全书的学习，读者能全面地了解怎样进行vb应用程序的开发，并且能由浅到深、由简单到复杂地学会设计一个vb应用程序。这样读者会愈学愈有兴趣，愈学愈深入。

《visual basic程序设计（第3版）》的作者有丰富的教学和编著教材的经验，善于把复杂的问题简单化，用读者容易理解的方法和语言阐明复杂的概念。对于本书涉及的每一个概念和程序中的关键问题，都做了明确、清晰、通俗的说明。读者完全可以通过自学掌握本书的内容。

《visual basic程序设计（第3版）》可作为高等学校(尤其是应用型大学)本科和程度较好的高职学校的教材，也可作为计算机培训班的教材以及自学者的参考书。

作者简介

谭浩强教授，我国著名计算机教育专家，计算机普及和高校计算机基础教育开拓者之一，现任全国高校计算机基础教育研究会会长。

他创造了3个世界纪录：（1）20年来他（及其合作者）共编著出版了140余部计算机著作，此外主编了300多部计算机书籍，是出版科技著作数量最多的人。

（2）他编著和主编的书发行量近5000万册，是读者最多的科技作家。

（3）他和别人合作编著的《BASIC语言》发行了1250万册，创科技书籍发行量的世界纪录。

他善于用读者容易理解的方法和语言说明复杂的概念。

许多人认为他“开创了计算机书籍贴近大众的新风”，为我国的计算机普及事业做出了重要的贡献。

<<Visual BASIC程序设计>>

书籍目录

目录回到顶部

《visual basic程序设计（第3版）》

第1章visual basic程序设计的初步知识

1.1 visual basic是易学易用的计算机语言

1.2 程序设计的有关知识

1.3 算法和流程图

思考与练习

实验1安装visual basic 6.0

第2章设计最简单的visual basic应用程序

2.1 了解visual basic集成开发环境

2.2 最简单的visual basic程序

2.3 开发visual basic应用程序的步骤和有关问题

2.4 visual basic编程的初步知识

思考与练习

实验2了解visual basic集成开发环境

第3章visual basic程序设计初步

3.1 利用窗体进行界面设计

3.2 visual basic语言的语法基础

3.3 对象、属性、事件和方法的概念

3.4 窗体的属性

3.5 窗体的方法

3.6 窗体的事件

思考与练习

实验3窗体、函数与表达式

第4章在用产界面设计中使用常用控件

4.1 利用文本框处理字符信息

4.2 利用标签控件显示字符信息

4.3 善于利用命令按钮

4.4 使用滚动条控件进行输入

4.5 使用图片框控件显示图形

4.6 使用图像框控件显示图形

4.7 使用计时器控件进行时间控制

思考与练习

实验4常用控件的使用

第5章在程序中利用条件选择

5.1 关系表达式和逻辑表达式

5.2 选择结构

5.3 使用消息框和输入框

5.4 利用单选按钮控件进行选择

5.5 利用复选框控件进行选择

5.6 利用框架进行选择

5.7 鼠标和键盘事件

思考与练习

实验5条件选择

第6章在程序中利用循环处理

<<Visual BASIC程序设计>>

6.1 循环语句

6.2 列表框及列表项的循环处理

6.3 组合框

思考与练习

实验6 循环处理

第7章 visual basic 程序设计的进一步讨论

7.1 使用数组与控件数组

7.2 使用通用过程

7.3 使用函数

7.4 visual basic 应用程序的结构及变量作用域

7.5 出错处理程序

思考与练习

实验7 设计程序

第8章 文件及文件系统控件

8.1 什么是文件

8.2 对顺序文件的读写

8.3 对随机文件的读写

8.4 文件系统控件

思考与练习

实验8 文件及文件系统控件

第9章 界面设计的进一步讨论

9.1 界面设计概述

9.2 通用对话框

9.3 菜单

9.4 多重窗体的程序

9.5 多文档界面

思考与练习

实验9 界面设计

第10章 图形和简单动画

10.1 使用图形控件

10.2 绘图方法

10.3 使用 paintpicture 方法

10.4 窗体和控件的图形属性

10.5 设计简单动画

思考与练习

实验10 图形和动画程序设计

第11章 建立和访问数据库

11.1 概述

11.2 使用可视化数据管理器

11.3 用数据控件访问数据库

思考与练习

实验11 访问数据库

第12章 visual basic 应用实例

12.1 设计图片浏览器

12.2 设计拼图游戏

12.3 程序的调试

实验12 综合练习

参考文献

章节摘录

版权页：插图：通过前面几章的学习，可以知道使用VB设计应用程序，主要包括界面设计和程序设计两部分工作。

界面设计包括：（1）根据需要在窗体上添加控件，并进行界面布局的调整；（2）设置各个控件的相关属性。

需要特别指出，界面设计是可视化程序设计要解决的一个重要问题。

对于应用程序的用户来说，用户界面就是他们能够看得见、用得着的应用系统。

如果界面设计良好，方便使用，用户很容易接受它，这就意味着接受整个系统。

如果界面设计不好，用户难以使用，则无论代码设计如何高明，都难于为用户所接受。

有效的界面设计不仅要设计一个能够方便用户操作的界面，而且要考虑能否能实现用户对系统的要求，使他们能用简捷的操作完成任务的要求。

设计用户界面的一个要点是尽量把程序实现的细节隐藏起来，用户是看不到程序的，他们看到的是一个与其工作习惯和工作方式比较接近的操作界面。

界面中所使用的术语也应该是用户容易接受和理解的。

一个好的界面应该是用户友好的界面。

所谓“用户界面友好”通常解释为易学、易用，具有一定的容错能力。

也就是说不应该要求用户掌握专业的知识和技术，不应该强迫用户必须按照专业人员的工作方式来使用软件。

在界面设计中，应充分使用菜单（包括系统的功能菜单和快捷菜单）、提示信息等手段减少用户记忆系统各项功能和操作。

尽量减少用户的输入。

例如，当需要输入性别时，直接给出“男”、“女”两个选项，由用户选择而不是由键盘输入，如图9—1（a）所示。

这样做不仅方便了使用者，而且可以减少错误数据的输入。

如果采用图9—1（b）所示的输入界面，由用户输入性别“男”，有可能由于误操作输入了其他字符，如“南”，产生错误的输入数据。

一个用户友好的界面应该保持系统风格一致。

它包含两方面的含义：一方面是界面应该与一般软件的操作方法和习惯一致；例如，在Windows风格的软件中，文件的打开、保存等操作都列在“文件”菜单中；菜单中灰颜色的菜单项是当前不能执行的命令，等等。

这些是大家都已熟知的操作惯例，设计界面应该与这些习惯的界面和操作风格保持一致，以方便用户使用。

另一方面是保持一个软件的整体风格一致。

在同一个应用程序中，界面上控件的颜色、字体、字号、操作方式等应该保持一致，例如，所有命令按钮的大小尺寸相同，字体、字号都有一致的风格等，类似的操作具有类似的风格等。

在使用Windows应用程序时，经常会见到打开（Open）、保存（Save As）、打印（Print）、颜色（Color）、字体（Font）等对话框，用户直接在界面上操作，感到很方便。

为了生成这些对话框，当然可以利用第8章介绍的驱动器列表框、目录列表框和文件列表框等文件系统控件来实现（例如，第8章介绍的打开文件、保存文件、删除文件、文件改名等对话框）。

除此以外，VB还提供一种“通用对话框（Common Dialog Box）”控件，直接生成常用的一些界面，使用起来更方便。

<<Visual BASIC程序设计>>

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>