

图书基本信息

书名：<<数据库应用开发自修教室-用POWERBUILDER开发数据库应用>>

13位ISBN编号：9787502525743

10位ISBN编号：7502525742

出版时间：1999-9

出版时间：化学工业出版社

作者：胡宇(编)

页数：337

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

全书共分三大部分：第一部分（初识篇）介绍了PowerBuilder的基础知识及安装；第二部分（深入篇）详细地介绍了PowerBuilder中的Window、Memu、PowerScript、Datebase Administration等描绘器的使用，从而使读者能够利用这些描绘器来完成应用程序中界面的设计和相关程序的编写；第三部分（参考篇）对用户对象的设计、OLE以及PowerBuilder与各种后台数据库的连接等相对比较高深的技术进行了简要介绍，并为读者进一步学习数据库应用开发打下基础。本书适合广大的从事PowerBuilder开发及相关人员使用。

## 书籍目录

### 第一部分 初识篇

#### 第一章 背景与基础知识

##### 导言

##### 第一节 计算机的发展简史

##### 第二节 Client / Server模式

###### 一、Client / Server模式的出现

###### 二、Client / Server模式

##### 第三节 PowerBuilder的特点

###### 一、计算机发展新趋势

###### 二、PowerBuilder的特点

##### 本章小结

#### 第二章 PowerBuilder的安装

##### 导言

##### 第一节 安装前的准备工作

##### 第二节 安装过程

##### 第三节 安装中出现问题的解答

###### 一、硬盘空间方面的问题

###### 二、安装CTL3D32 . DLL文件时的错误信息

##### 本章小结

#### 第三章 SQL基础知识

##### 导言

##### 第一节 SQL的历史和特点

###### 一、SQL的历史

###### 二、SQL的特点

##### 第二节 SQL的数据查询功能

###### 一、简单查询

###### 二、复杂查询

###### 三、连接查询

###### 四、一些特殊情况的查询

##### 第三节 SQL数据操纵功能

###### 一、更新 ( UPDATE )

###### 二、插入 ( INSERT )

###### 三、删除 ( DELETE )

##### 本章小结

#### 第四章 PowerScript编程

##### 导言

##### 第一节 PowerScript语言的基本概念

###### 一、对象、特性和实现方法

###### 二、分隔符与续行符

###### 三、大小写

###### 四、标识符

##### 第二节 PowerScript的变量、常量

###### 一、数据类型

###### 二、数据类型转换

###### 三、变量的定义 ( 声明 )

四、变量的访问控制和作用域

五、常量

第三节 PowerScript的运算符

一、运算符

二、运算符的优先级

三、其他符号

第四节 PowerScript的函数及过程

一、全局函数

二、对象函数

第五节 PowerScript的代词

第六节 PowerScript的语句结构

一、分支结构

二、循环结构

第七节 嵌入式的SQL

一、连接数据库

二、使用SQL语句

本章小结

第五章 PowerBuilder一览

导言

一、PowerBuilder的开发环境

二、Library描绘器

三、Application描绘器

四、Database描绘器

五、DataWindow描绘器

六、Window描绘器

七、Menu描绘器

八、PowerScript描绘器

九、Project描绘器

本章小结

第二部分 深入篇

第六章 应用程序对象的创建

导言

第一节 Application描绘器概述

第二节 打开原有的应用对象

第三节 创建新的应用对象

第四节 指定应用对象的属性

一、一般属性

二、应用程序图标

三、默认字体

四、库的搜索路径

五、默认全局变量类型

第五节 应用对象的事件

本章小结

第七章 Window描绘器

导言

第一节 Window描绘器概述

第二节 指定窗口的属性

### 第三节 窗口对象的各种控件

- 一、在窗口内添加控件
- 二、在窗口内删除已有控件
- 三、修改窗口内控件的属性
- 四、为控件的事件编写代码
- 五、各种控件的用途

### 第四节 窗口对象的编辑举例

- 一、主窗口设计举例
- 二、弹出式窗口设计举例
- 三、应答式窗口设计举例
- 四、各种类型窗口的特点小结

### 第五节 编辑窗口对象中的一些技术和技巧

- 一、窗口问的继承
- 二、窗口间数据的传递
- 三、动态地改变窗口内控件的属性

### 本章小结

## 第八章 Menu描绘器

### 导言

#### 第一节 MENU描绘器

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>