

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序开发完整实例教程>>

13位ISBN编号：9787502758592

10位ISBN编号：7502758593

出版时间：2003-3-1

出版时间：海洋

作者：赵学慧,赵玮

页数：290

字数：460000

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

本书是专为想在较短时间内学习并掌握程序设计语言Visual Basic的使用方法技巧而编写的实用教程。

本书内容：全书由11章构成。

第1章讲解Visual Basic语言的基本语法规则；第2章通过模拟Windows中的画图实例讲解Visual Basic中的坐标控制和鼠标事件的应用；第3章通过实用的打字小游戏实例讲解Visual Basic中的控件数组、KeyPress、KeyUp事件；第4章通过模拟Windows中的记事本实例讲解剪贴板和公共控件的应用；第5章通过用标准控件制作工具栏讲解用Visual Basic制作工具栏的方法；第6章通过设计时钟ActiveX控件实例讲解ActiveX控件的基础知识；第7章通过屏幕保护程序实例讲解函数的应用；第8章通过多媒体播放程序实例讲解用Visual Basic开发多媒体课件；第9章通过聊天工具实例讲解Winsock控件的使；第10章通过俄罗斯方块实例讲解API函数的使用；第11章通过工资管理实例讲解用Visual Basic开发数据库。

本书特点：内容丰富；范例典型，强调应用；制作步骤详细，学习轻松、容易上手；边讲边练、通俗易懂；图文并茂；针对每个实例，均进行了技术专题讲解，并由此给予了举一反三的思路引导，便于读者掌握应用技巧和开阔设计思路；每章附有上机练习，巩固所学知识，并做到即时应用；光盘内容丰富实用，提高学习效率，事半功倍 光盘内容：与本书相关的范例效果和源文件。

适应范围：社会Visual Basic程序设计语言培训班的实训教材，广大Visual Basic程序设计语言初学者的自学指导书。

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计概述 1.1 VB特点 1.2 VB中的基本概念 1.3 VB语言基础 1.4 集成开发环境 (IDE) 第2章 模拟Windows中的画图程序 2.1 实例简介 2.2 预习要求 2.3 设计思路 2.4 设计步骤 2.5 技术专题 2.6 举一反三 2.7 上机练习第3章 实用的打字小游戏 3.1 实例简介 3.2 预习要求 3.3 设计思路 3.4 制作过程 3.5 技术专题 3.6 举一反三——为程序添加声音效果 3.7 上机练习第4章 模拟Windows中的记事本程序 4.1 实例简介 4.2 预习要求 4.3 设计思路 4.4 设计步骤 4.5 技术专题 4.6 举一反三——多文档记事本的制作 4.7 上机练习第5章 用标准控件制作工具栏 5.1 实例简介 5.2 预习要求 5.3 设计思路 5.4 设计步骤 5.5 技术专题——容器 5.6 举一反三 5.7 上机练习第6章 设计时钟ActiveX控件 6.1 实例简介 6.2 预习要求 6.3 设计思路 6.4 设计步骤 6.5 技术专题——设计ActiveX控件的基础知识 6.6 举一反三 6.7 上机练习第7章 屏幕保护程序 7.1 实例简介 7.2 预习要求 7.3 设计思路 7.4 设计步骤 7.5 技术专题——管理应用程序的设置值 7.6 举一反三 7.7 上机练习第8章 多媒体播放程序 8.1 实例简介 8.2 预习要求 8.3 设计思路 8.4 设计步骤 8.5 技术专题——利用多媒体信息制作课件 8.6 举一反三 8.7 上机练习第9章 自己的聊天工具 9.1 实例简介 9.2 预习要求 9.3 设计思路 9.4 设计步骤 9.5 技术专题 9.6 举一反三——制作专用Web浏览器 9.7 上机练习第10章 “俄罗斯方块”游戏 10.1 实例简介 10.2 预习要求 10.3 设计思路 10.4 设计步骤 10.5 技术专题——Windows API 10.6 举一反三 10.7 上机练习第11章 工资管理系统 11.1 实例简介 11.2 预习要求 11.3 设计思路 11.4 设计步骤 11.5 技术专题——数据库应用程序开发 11.6 举一反三 11.7 上机练习

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>