

<<Visual Basic6.0程序设计及>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic6.0程序设计及案例分析>>

13位ISBN编号：9787517006305

10位ISBN编号：7517006304

出版时间：2013-2

出版时间：水利水电出版社

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 Basic6.0程序设计及>>

书籍目录

前言 第一部分Visual Basic 6.0程序设计 第1章Visual Basic 6.0简介 1—1集成开发环境基本组成 1—2菜单栏 1—3工具栏 1—4控件 1—5窗体 1—6窗体和代码窗口之间的切换 1—7工程资源管理器 1—8创建应用程序的基本步骤 思考练习题1 第2章工程的使用 2—1创建一个新工程 2—2设置工程的属性 2—3从工程中删除文件 2—4打开一个已有的工程 2—5工程组的使用 思考练习题2 第3章创建用户界面 3—1概念介绍 3—2创建窗体 3—2—1窗体的属性 3—2—2窗体的方法 3—2—3窗体的事件 3—2—4窗体的启动、装载和卸载 3—2—5界面样式 3—3 MDI窗体 3—4控件 3—4—1 简介 3—4—2 Label (标签) 3—4—3 TextBox (文本框) 3—4—4 Command (命令按钮) 3—4—5框架、选项按钮和复选框 3—4—6 ListBox (列表框) 3—4—7 ComboBox (组合框) 3—4—8 Image (图像框) 和PictureBox (图片框) 3—4—9滚动条控件 3—4—10 Timer (定时器) 3—4—11文件系统控件 3—5工具栏 3—6状态条 思考练习题3 第4章菜单设计与对话框 4—1菜单简介 4—2菜单编辑器 4—3菜单的Click事件 4.4运行时改变菜单属性 4—5弹出式菜单 4—6对话框 4—7通用对话框 思考练习题4 第5章VB语言基础 5—1数据类型 5—2运算符及表达式 5—3基本语句 5—4基本控制结构 5—4—1分支结构 5—4—2循环结构 5—5常用的内部函数 第二部案例分析

<<Visual Basic6.0程序设计及>>

章节摘录

版权页：插图：第3章创建用户界面 创建用户界面在应用程序开发中至关重要。

一个应用系统的好坏，用户界面是一个最可以直接看到的部分。

程序通过用户界面与用户实现交互（即操作与响应）。

Visual Basic6.0提供了方便设计用户界面的方法。

用户界面不仅要美观，而且要简洁明了、方便实用。

用户界面是由若干个对象元素组成的。

VB应用程序的基本单元就是对象，其中最主要的两类对象就是窗体和控件。

整个应用程序就是一个大的对象，而它由许多较小的子对象构成。

从本章开始的内容中，在介绍语法格式时使用了以下符号，请注意用法：[]：表示其中的项是可选的，可根据情况取舍，若省略则为默认值。

|：用来分隔多个选项，表示可以从中任选一项。

本章介绍窗体、内部控件、控件数组、工具栏、状态条等内容以及如何利用它们创建用户界面。

3—1概念介绍 1.面向对象的程序设计 VB是一种面向对象的程序设计语言。

面向对象程序设计，即OOP（Object Oriented Programming），是近来发展起来的一种新程序设计技术。

要学习和掌握VB首先要对面向对象程序设计方法有所了解。

较早的程序设计技术是面向数据和代码的，把数据和程序独立地对待，用程序代码来处理数据，不大关注程序和数据之间的内在联系。

事实上凡是操作必须是针对某些数据的操作，不针对数据的操作没有任何意义；反之，数据不被操作处理也是死的，不会自己变成用户所需要的结果。

面向对象的程序设计方法将关系密切的数据和操作进行了组织封装，从而形成了一个相对独立的个体——对象。

在编写程序时，通过对象的方法和属性来使用这些对象。

这样一来，编写程序就变得简单容易，而且程序在后继维护时困难也大大面向对象设计技术方法与传统设计技术方法有本质的不同，它是按照人们的习惯思维方式建立问题的模型，模拟客观世界。

客观世界是由一个个具有自身特性或行为的对象构成的，一个复杂的对象由若干个简单的对象组成。

对象之间通过传递消息来建立联系。

对象所具有的性质和动作，在VB中称为对象的属性和方法。

Windows应用程序的用户界面一般都由窗体、菜单和控件等对象构成，整个系统的运行是由事件驱动的。

事件驱动的含义是：所有编写的代码只有在用户实施了某些动作，或者Windows系统的某些事件发生的时候才会被执行。

所有代码的编写都是针对事件展开的，代码必须写在特定事件的结构体内，当事件触发时，该事件结构体内的代码才会被执行。

在VB系统环境中开发出的应用程序就是由事件驱动的系统。

2.对象 现实世界中的对象都是一个个相对独立完整的个体，各自有自己的特性，如电视，桌子等。

在VB环境中，窗体，控件，报表等相对独立的个体都是对象。

VB的对象也是一样，有自己的属性、方法和事件，可以把属性看作一个对象的特性，把方法看作对象的动作。

通过使用对象的属性、方法和事件来编程来实现应用程序的各个功能。

3.对象的属性 属性是对象的数据，描述对象的特性。

可以通过改变对象的属性值来改变对象的特性。

<<Visual Basic6.0程序设计及>>

编辑推荐

《普通高等教育"十二五"规划教材:Visual Basic6.0程序设计及案例分析》可用作高校各专业程序设计课程的教材,可用于开设选修课为毕业设计作准备,也可以用于其他人员学习软件应用系统开发和参考。

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>