

<<Visual Basic程序设计案例 >

图书基本信息

书名：<<Visual Basic程序设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787560623986

10位ISBN编号：7560623980

出版时间：2010-2

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：尹毅峰，薛鸿民 主编

页数：232

字数：353000

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>

前言

针对目前社会对高职高专院校学生应具有较强的实际操作和实践技能的要求,本书以实际案例的方式展开对Visual Basic 6.0知识体系的介绍,突出了任务驱动的案例型实训教材的特色。

本书前7章每章后均附有2-3个实训项目,由易至难,适合不同层次的读者,指导性强,可帮助读者更好地理解吸收理论知识;最后一章是综合性较强的案例,以使读者在掌握知识点之后,可以进行项目开发的实训,从而了解软件开发的整体过程。

本书根据高等职业技术教育的特点,注重在理论与实践相结合的基础上组织各章节的内容,本书共分8章,第1章介绍了Visual Basic 6.0的软件环境以及简单程序的设计方法;第2章介绍了Visual Basic 6.0编程中所涉及到的基本知识,包括数据类型、程序结构以及数组等内容;第3章介绍了Visual Basic基本控件的程序设计方法;第4章以鼠标、键盘为主介绍了事件编程机制;第5章介绍了菜单设计和高级控件组的使用方法;第6章介绍了数据库的开发技术;第7章介绍了多文档、API函数和多媒体组件的可视化程序设计方法;第8章以超市信息管理系统为实例介绍了项目开发的过程。

本书由尹毅峰、薛鸿民任主编,王勃、韩雪琴任副主编,参加编写的人员有陕西国防工业职业技术学院尹毅峰(第1章、第4章、第6章和附录)、王勃(第2章、第8章),陕西教育学院薛鸿民(第3章、第5章),郑州轻工业学院韩雪琴(第7章和附录)。

内容概要

本书通过大量案例和实训项目深入浅出地介绍了Visual Basic 6.0的使用方法和使用技巧。

全书共8章，分别为Visual Basic集成开发环境、Visual Basic的语法基础、基本控件、事件驱动程序设计、用户界面设计、数据库程序设计、可视化应用、项目开发实例，内容涵盖Visual

Basic

6.0的基本语法知识、可视化用户界面设计、数据库开发、多媒体设计和具体项目实施等五部分。

每个章节的内容均以实例展开对Visual

Basic知识体系的介绍；前7章每章后均附有小的实训项目，由易至难，适合不同层次的读者；最后一章是综合性较强的案例，使读者在掌握全书的要点之后，可以进行项目开发的实训，了解软件系统开发的整体过程。

本书列举的实际案例涵盖了全国计算机等级考试VB二级大纲的知识点，并且根据实际软件项目的开发要求，适当地加入实用的RecordSet记录集数据库技术和API

函数使用方法。

本书可作为高职高专计算机专业以及其他专业的Visual Basic可视化程序设计教材。

书籍目录

第1章 Visual Basic集成开发环境

- 1.1 Visual Basic 6.0特点
- 1.2 Visual Basic 6.0集成开发环境
 - 1.2.1 Visual Basic 6.0的启动
 - 1.2.2 Visual Basic 6.0集成开发环境(IDE)
- 1.3 控件对象
 - 1.3.1 控件对象的属性
 - 1.3.2 控件对象的事件
 - 1.3.3 控件对象的方法
- 1.4 简单程序设计
 - 1.4.1 建立新工程
 - 1.4.2 设置控件对象属性
 - 1.4.3 编写代码
 - 1.4.4 保存工程
 - 1.4.5 运行程序
- 1.5 实训指导
 - 1.5.1 【实训1.1】汉字颜色的变化
 - 1.5.2 【实训1.2】文本的隐藏
 - 1.5.3 【实训1.3】用户登录界面设计

本章小结

习题1

第2章 Visual Basic的语法基础

- 2.1 数据类型
- 2.2 变量的应用
 - 2.2.1 变量命名的规则
 - 2.2.2 定义变量的方法
 - 2.2.3 变量的作用范围
- 2.3 程序结构
 - 2.3.1 选择控制结构
 - 2.3.2 循环控制结构
- 2.4 过程与函数
 - 2.4.1 建立过程
 - 2.4.2 数据输入InputBox函数和输出MsgBox函数
- 2.5 数组
 - 2.5.1 定义数组
 - 2.5.2 数组的清除
- 2.6 实训指导
 - 2.6.1 【实训2.1】自然数n的阶乘的求解
 - 2.6.2 【实训2.2】杨辉三角形的打印输出
 - 2.6.3 【实训2.3】由圆环构成的艺术图案的绘制

本章小结

习题2

第3章 基本控件

- 3.1 命令按钮、文本框和标签框
 - 3.1.1 标签控件

<<Visual Basic程序设计案例 >

3.1.2 命令按钮

3.1.3 文本框

3.2 单选按钮、复选框和框架

3.2.1 单选按钮

3.2.2 复选框

3.2.3 框架

3.3 图形控件

3.3.1 图片框控件

3.3.2 图像框控件

3.4 选择控件

3.4.1 列表框

3.4.2 组合框

3.4.3 应用举例

3.5 其他高级控件

3.5.1 文件系统控件

3.5.2 定时器控件

3.5.3 滚动条控件

3.6 实训指导

3.6.1 【实训3.1】选学生代表

3.6.2 【实训3.2】仿Windows的字体设置

本章小结

习题3

第4章 事件驱动程序设计

4.1 鼠标事件

4.1.1 鼠标单击事件

4.1.2 鼠标双击事件

4.1.3 MouseDown、MouseUp、MouseMove事件

4.1.4 DragDrop事件

4.1.5 DragOver事件

4.2 键盘事件

4.2.1 KeyPress事件

4.2.2 KeyDown和KeyUp事件

4.3 实训指导

4.3.1 【实训4.1】鼠标作图轨迹的跟踪

4.3.2 【实训4.2】图书馆向导

4.3.2 【实训4.3】橡皮筋线的实现

本章小结

习题4

第5章 用户界面设计

5.1 菜单设计

5.1.1 下拉式菜单

5.1.2 弹出式菜单

5.2 高级控件组

5.2.1 图像列表控件

5.2.2 工具条控件

5.2.3 TreeView控件

5.2.4 ListView控件

5.2.5 进度条控件

5.3 实训指导

5.3.1 【实训5.1】设计一个简易文本处理器

5.3.2 【实训5.2】图片集的幻灯片式播放

本章小结

习题5

第6章 数据库程序设计

6.1 数据库基础

6.1.1 在Access中执行SQL命令

6.1.2 连接ODBC数据源

6.2 数据库相关控件

6.2.1 ADO控件

6.2.2 DataGrid控件

6.3 Recordset记录集

6.3.1 Recordset的属性与函数

6.3.2 记录集的使用

6.4 实训指导

6.4.1 【实训6.1】图书借阅情况查询

6.4.2 【实训6.2】图书归还过程的实现

6.4.3 【实训6.3】图书续借操作

本章小结

习题6

第7章 可视化应用

7.1 多文档

7.1.1 建立多文档

7.1.2 子文档的使用

7.2 API函数

7.2.1 API定义

7.2.2 API函数的使用

7.3 多媒体开发

7.3.1 多媒体控件

7.3.2 多媒体动态链接库

7.4 实训指导

7.4.1 【实训7.1】简易字处理软件的制作

7.4.2 【实训7.2】多媒体播放器的制作

本章小结

习题7

第8章 项目开发实例

8.1 系统功能设计

8.2 数据库设计环境

8.3 登录模块设计

8.3.1 登录界面设计

8.3.2 登录模块代码分析/实现

8.4 系统主窗体模块设计

8.4.1 系统主界面设计

8.4.2 系统主界面代码分析/实现

8.5 商品添加模块设计

8.5.1 最新商品界面设计

8.5.2 最新商品代码分析/实现

8.6 商品查询模块设计

8.6.1 商品查询界面设计

8.6.2 商品查询代码分析/实现

8.7 数据报表功能设计

8.8 实现帮助功能

8.9 实现关于功能

本章小结

附录A ASCII码表

附录B 常用键码表

附录C VB 6.0和VB.Net的对照表

章节摘录

1.可视化程序设计功能现在广泛使用的可视化程序设计指的是开发图形用户界面（GUD的方法，这种方法在Windows等图形化的操作系统中得到了广泛的应用，给用户提供了友好的界面。使用VisualBasic编程工具，程序员不需编写大量代码去描述界面元素的外观和位置，而只要把预先建立的对象添加到屏幕上即可，从而大大提高了程序设计的效率。

2.支持基于对象的设计 基于控件对象的设计是伴随Windows图形界面的诞生而产生的一种新的程序设计思想，VisualBasic（简称VB）就用了基于对象的设计思想。所谓对象，是指一个可操作的实体。

例如，界面中的一个按钮即为一个控件对象；用鼠标触发按钮对象的Click（单击）事件，处于该事件过程中的代码就会被执行；若用户未进行任何操作（未触发事件），则程序处于等待状态。整个应用程序就是由彼此独立的事件过程构成的。

3.结构化程序设计语言 VisualBasic是在Basic语言的语法基础上发展起来的，接近于自然语言和人类逻辑思维方式。其语句简单易懂，其编译器支持彩色代码，可自动进行语法错误检查，同时增强了程序的功能。

结构化程序的3种常见结构包括顺序结构、选择结构、循环结构。

为了减少程序的冗余代码以及提高代码的效率，结构化程序设计还提供了过程和函数。

.....

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>