

<<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：9787560625515

10位ISBN编号：7560625517

出版时间：2011-3

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：李书琴 等主编

页数：342

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

李书琴，蔚继承主编的这本书以提高分析和解决问题的能力为目的，以设计应用程序必备知识为主线，将可视化编程工具（Visual Basic 6.0）与程序设计有机结合，通过大量的实例深入浅出地进行了介绍。

全书主要内容有Visual

Basic概述、代码基础、VB可视化编程基础、基本控制结构、数组与自定义数据类型、过程、数据文件、常用控件设计、界面设计、图形操作、VB与数据库和vB与Excel等。

本书采用了导学编写策略，每章有教学内容提示及基本要求、教学内容、教学小结和习题，有助于明确教学目标，加强基础，突出重点和难点；形式多样的习题有利于深化对基本概念的理解和编程能力的提高；内容丰富而翔实的实验能有效地提高实习效果和实习效率。

全书重点突出、概念清晰、层次分明、例题丰富，适合作为高等院校本科专业程序设计语言课程的教材，也可作为计算机等级考试参考资料。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 Visual Basic概述

1.1 VB的启动与退出

1.1.1 VB的启动

1.1.2 VB的退出

1.2 VB的集成开发环境

1.2.1 标题栏

1.2.2 菜单栏

1.2.3 工具栏

1.2.4 窗口

1.3 可视化编程的基本概念

1.3.1 对象与类

1.3.2 控件的基本操作

1.3.3 控件的属性及设置

1.3.4 控件的事件与事件过程

1.3.5 控件的方法

1.4 VB程序设计的步骤和执行过程

1.4.1 VB可视化编程的一般步骤

1.4.2 VB应用程序的执行过程

1.4.3 制作一个简单VB应用程序

1.5 MSDN的使用

教学小结

习题

.....

第2章 代码基础

第3章 VB可视化编程基础

第4章 基本控制结构

第5章 数组与自定义数据类型

第6章 过程

第7章 数据文件

第8章 常用控制设计

第9章 界面设计

第10章 图形操作

第11章 VB与数据库

第12章 VD与Excel

参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

1.3 可视化编程的基本概念 1.3.1 对象与类 1.对象 对象是现实生活中存在的客观事物，是现实世界中的一个实体。

例如，一个人、一台电脑、一本书、一辆小汽车、一部手机等都是对象，它们均具有如下的特性：

(1) 有一组特征； (2) 有一定的行为或功能。

如一台爱国者MP3是一个对象，可以用生产厂家、型号、颜色、尺寸、重量、价格等信息来描述其静态特征，即属性；用所具有的录音、放音、快进、倒退、暂停、停止等描述其动态行为，即功能。

一般来说，凡是具备属性和行为这两种要素的，都可以称为对象。

在面向对象程序设计中，对象是系统中的基本运行实体，是代码和数据的集合。

2.类 类是对同种对象的抽象。

如通常把所有国籍为中国的人抽象归纳为一类，称为中国人；上面所提到的爱国者MP3抽象为MP3类。

其实，类的概念可大可小，如桑塔纳小汽车属于汽车类，汽车类又属于交通工具类等等。

类与对象的关系是：类是用来创建对象的模板，对象则是类实例化后的结果。

类抽象出具体对象的相似性，定义它们的共同特征，包括数据和操作。

对象是类的具体表现形式，它具有类的所有特征。

由类创建对象的过程称为实例化。

一个类可以创建多个对象，这些对象具有相同的（特征）属性，但可以具有不同的属性值。

在面向对象程序设计中，类由编程者自己设计，而使用VB编程时，既可直接使用VB系统预先设计好的类或第三方软件开发商开发好的类，也可由编程者自行设计。

3.控件类与控件对象在VB中，控件类分为标准控件类和ActiveX控件类。

标准控件类又称内部控件类，VB工具箱中的类图标代表了VB系统设计好的标准控件类；ActiveX控件类是第三方软件开发商开发的控件，使用时需按照一定的步骤添加到工具箱中。

……

<<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>