

<<Quick BASIC程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Quick BASIC程序设计>>

13位ISBN编号：9787810700290

10位ISBN编号：7810700294

出版时间：1999-07

出版时间：中国矿业大学出版社

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>

<<Quick BASIC程序设计>>

内容概要

内容提要

本书详细叙述了QuickBASIC程序设计的基础知识及程序设计方法。

包括QuickBASIC语言基础、基本

结构程序设计、模块化程序设计、数据文件、图形与动画、输入输出设备控制等内容。

本书融QuickBASIC程序设计基本知识与实验教学为一体，是计算机程序设计语言的一本较为理想的教科书。

可作为各类高、中等职业学校“计算机应用基础”课程的教学用书，也可作为全国计算机二级考试培训教材。

<<Quick BASIC程序设计>>

书籍目录

目录

第一章 绪论

§ 1.1 计算机概述

1.1.1 计算机的功能部件及工作原理

1.1.2 计算机的组成

§ 1.2 计算机语言

1.2.1 机器语言

1.2.2 汇编语言

1.2.3 高级语言

§ 1.3 QuickBASIC概述

1.3.1 QuickBASIC的特点、运行环境及安装

1.3.2 QuickBASIC的工作屏幕

1.3.3 QuickBASIC程序开发过程

习题一

第二章 QuickBASIC语言基础

§ 2.1 QuickBASIC语言元素

2.1.1 基本字符集

2.1.2 保留字

§ 2.2 数据类型

2.2.1 数据类型

2.2.2 常量和变量

2.2.3 变量的类型说明

§ 2.3 QuickBASIC表达式

2.3.1 算术表达式

2.3.2 关系表达式

2.3.3 逻辑表达式

2.3.4 字符串表达式

§ 2.4 常用标准函数

§ 2.5 QuickBASIC程序的结构

§ 2.6 QBASIC的上机基本操作

习题二

实验一 QB程序编辑器的使用

实验二 QB语言基础

第三章 顺序结构程序设计

§ 3.1 程序的基本结构与流程

3.1.1 程序的基本结构

3.1.2 流程图

§ 3.2 数据输入

3.2.1 赋值语句 (LET)

3.2.2 键盘输入语句 (INPUT)

3.2.3 行输入语句 (LINEINPUT)

3.2.4 读数/置数语句 (READ/DATA)

3.2.5 恢复读数语句 (RESTORE)

3.2.6 交换变量值语句 (SWAP)

§ 3.3 屏幕输出语句

<<Quick BASIC程序设计>>

3.3.1 屏幕输出语句 (PRINT/WRITE)

3.3.2 格式输出语句 (PRINTUSING)

3.3.3 光标定位语句 (LOCATE)

§ 3.4 格式输出函数

3.4.1 TAB函数

§ 3.5 常用初始化语句

3.5.1 CLS语句

3.5.2 CLEAR语句

3.5.3 RANDOMIZE语句

§ 3.6 注释、暂停及结束语句

3.6.1 注释语句 (REM)

3.6.2 暂停语句 (STOP)

3.6.3 终止程序执行语句 (ND)

习题三

实验三 建立与运行顺序结构的程序设计

第四章 选择结构程序设计

§ 4.1 无条件转移语句 (GOTO)

§ 4.2 条件语句 (IF - THEN - ELSE)

4.2.1 单行结构

4.2.2 块结构

4.2.3 条件嵌套

§ 4.3 多路分支

4.3.1 SELECTCASE语句

4.3.2 ON - GOTO语句

§ 4.4 选择结构的嵌套

习题四

实验四 建立与运行选择结构程序

第五章 循环结构程序设计

§ 5.1 FOR/NEXT循环结构

5.1.1 FOR/NEXT循环结构

5.1.2 关于步长值的讨论

5.1.3 举例

§ 5.2 WHILE/WEND循环结构

§ 5.3 DO/LOOP循环结构

5.3.1 无测试条件的DO/LOOP循环结构

5.3.2 在DO/LOOP语句中加WHILE修饰词

5.3.3 在DO/LOOP语句中加UNTIL修饰词

§ 5.4 退出语句 (EXIT)

§ 5.5 多重循环

5.5.1 多重循环的概念

5.5.2 多重循环的应用

习题五

实验五 建立与运行循环结构程序

第六章 数组

§ 6.1 数组的概念

§ 6.2 数组的定义

6.2.1 数组说明语句 (DIM)

<<Quick BASIC程序设计>>

6.2.2 数组的引用

6.2.3 与数组操作有关的语句和函数

6.2.4 静态数组与动态数组

§ 6.3 数组的应用

6.3.1 统计计算

6.3.2 数组的排序

6.3.3 数组的查找操作

6.3.4 矩阵的运算

习题六

实验六 数组

第七章 子程序和自定义函数

§ 7.1 子程序

7.1.1 子程序的概念

7.1.2 转子语句 (GOSUB) 和返回语句 (RETURN)

7.1.3 子程序的嵌套

§ 7.2 开关转子语句 (ON - GOSUB)

§ 7.3 自定义函数

7.3.1 自定义函数的建立 (DEFDEF语句)

7.3.2 自定义函数的调用

习题七

实验七 子程序和自定义函数的调用

第八章 过程

§ 8.1 变量的作用域及其属性说明

8.1.1 变量的作用域

8.1.2 变量属性的说明

§ 8.2 SUB过程

8.2.1 SUB过程的建立

8.2.2 SUB过程的调用

§ 8.3 FUNCTION过程

8.3.1 FUNCTION过程的建立

8.3.2 FUNCTION过程的调用

§ 8.4 过程参数的传递

§ 8.5 递归

8.5.1 递归调用

8.5.2 调整堆栈容量

§ 8.6 模块化程序设计

习题八

实验八 过程的建立与调用

第九章 文件

§ 9.1 文件的概念

9.1.1 文件、记录与字段

9.1.2 文件的分类

§ 9.2 文件操作语句和函数

9.2.1 打开文件语句 (OPEN)

9.2.2 关闭文件语句 (CLOSE)

9.2.3 文件操作语句

9.2.4 文件操作函数

<<Quick BASIC程序设计>>

§ 9.3 顺序文件

9.3.1 顺序文件的输出（顺序写文件）

9.3.2 顺序文件的输入（顺序读文件）

9.3.3 顺序文件中数据的添加、检索、排序和修改

§ 9.4 随机文件

9.4.1 随机文件的输出（随机写文件）

9.4.2 随机文件的输入（随机读文件）

习题九

实验九 顺序文件的建立、修改和查询与随机文件的建立和修改

第十章 图形与动画

§ 10.1 屏幕设置

10.1.1 屏幕显示方式与屏幕坐标系

10.1.2 设置屏幕方式语句（SCREEN）

10.1.3 设置屏幕颜色语句（COLOR）

§ 10.2 绘图语句

10.2.1 画点语句（PSET/PRESET）

10.2.2 画线语句（LINE）

10.2.3 连续画线（DRAW）

10.2.4 画圆和画弧语句（CIRCLE）

§ 10.3 图形的填充

§ 10.4 屏幕坐标的设定

10.4.1 定义视见区语句（VIEW）

10.4.2 定义文本窗口语句（VIEWPRINT）

10.4.3 定义逻辑坐标系语句（WINDOW）

10.4.4 物理坐标与逻辑坐标的跟踪

§ 10.5 动画设计

10.5.1 用GET语句存储图形

10.5.2 用PUT语句重放图形

10.5.3 动画技术

习题十

实验十 图形与动画设计

第十一章 输入输出技术

§ 11.1 键盘的控制

§ 11.2 输出设备的控制

11.2.1 打印机的控制

11.2.2 扬声器的控制

11.2.3 显示器的控制

§ 11.3 报表生成

§ 11.4 “菜单”技术

习题十一

实验十一 输入输出技术

附录I QuiciBASIC语言函数、语句、命令功能一览表

附录 QuickBASIC开发环境命令一览表

附录 QuickBASIC错误信息

参考文献

<<Quick 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>