

<<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：9787894540584

10位ISBN编号：7894540587

出版时间：2009-6

出版时间：吉林电子出版社

作者：崔玉兰，耿俊 编

页数：237

字数：377000

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>>

前言

Visual Basic是一种可视化的编程语言，既具有BASIC语言简单易用的特点，又引入了面向对象的机制，提供了一种可视化的程序设计方法。使用窗体和控件设计应用程序的界面，摆脱了面向过程语言的许多细节，极大地提高了应用程序开发的效率。

自1991年Microsoft公司推出Visual Basic 1.0以来，Visual Basic已经经历了6个版本的变化，但它始终保持了简单易学的特点。

Visual Basic以Windows系统作为运行平台，因此使用起来更加方便。

Visual Basic努力把各种复杂的操作简单化，它为用户提供了各种向导来帮助用户完成复杂的操作。

例如，使用“数据窗体向导”，即使完全不懂数据库操作，也可在不编写任何代码的情况下创建数据库应用程序；使用“打包和展开向导”，可以轻松创建应用程序的安装程序，并可将应用程序发布到各种存储设备或网络上。

使用Visual Basic，可以开发科学计算、数据库管理、图形操作、Internet / Intranet等多个领域的应用程序。

在本书中，比较全面地介绍了Visual Basic在各个方面的应用。

本书共分为9章，主要内容包括：第1章创建简单的应用程序，主要介绍了Visual Basic 6.0基本知识、面向对象程序设计的基本概念、Visual Basic 6.0集成开发环境、创建简单应用程序等内容。

第2章Visual Basic 6.0编程基础，主要介绍了Visual Basic 6.0代码编写规则、数据类型、Visual Basic 6.0中的常量、Visual Basic 6.0中的变量、运算符和表达式、基本流程结构、数组、过程、Visual Basic 6.0程序组成等内容。

第3章常用控件的使用，主要介绍了控件的公共属性、控件常用事件、显示和输入文本的控件、命令按钮控件、选择控件、滚动条控件和定时器控件等内容。

第4章菜单栏和工具栏的设计，主要介绍了菜单栏的设计、工具栏的设计、状态栏的设计和通用对话框等内容。

第5章图形处理，主要介绍了图片框控件、Visual Basic 6.0绘图、图像框控件、动画设计等内容。

第6章文件操作，主要介绍了文件管理控件、文件读写操作和常用文件操作函数等内容。

<<Visual Basic程序设计>>

内容概要

本书主要介绍了Visual Basic程序设计技术。

内容包括创建简单的应用程序、Visual Basic 6.0编程基础、常用控件的使用、菜单栏和工具栏的设计、图形处理、文件操作、Visual Basic 6.0数据库编程基础、程序调试与维护等，最后一章通过一个综合案例巩固所学知识。

此外，为了读者能够更好的学习并掌握Visual Basic程序设计的方法与开发过程，我们在光盘中补充了大量基于本书内容之上的拓展演示视频，以期使读者能够在本书内容基础上学习到更多的知识，且提升实际应用技能。

本书内容精炼，知识点全面，既可作为各类职业院校、大中专院校和计算机培训学校的相关课程的教材，也可供程序设计开发人员和程序设计爱好者参考使用。

<<Visual Basic程序设计>>

书籍目录

第1章 创建简单的应用程序 1.1 Visual Basic 6.0简介 1.2 面向对象程序设计的基本概念 1.3 Visual Basic 6.0集成开发环境 1.4 创建简单的应用程序 实战实训 小结与提高 综合练习第2章 Visual Basic 6.0编程基础 2.1 Visual Basic 6.0代码编写规则 2.2 数据类型 2.3 Visual Basic 6.0中的常量 2.4 Visual Basic 6.0中的变量 2.5 运算符和表达式 2.6 基本流程结构 2.7 数组 2.8 过程 2.9 Visual Basic 6.0程序组成 2.10 综合案例 实战实训 小结与提高 综合练习第3章 常用控件的使用 3.1 控件概述 3.2 控件的公共属性 3.3 控件常用事件 3.4 显示和输入文本的控件 3.5 命令按钮控件 3.6 选择控件 3.7 滚动条控件 3.8 定时器控件 3.9 综合案例 实战实训 小结与提高 综合练习第4章 菜单栏和工具栏的设计 4.1 菜单栏的设计 4.2 工具栏的设计 4.3 状态栏的设计 4.4 通用对话框 4.5 综合案例 实战实训 小结与提高 综合练习第5章 图形处理 5.1 图片框控件 5.2 Visual Basic 6.0绘图 5.3 图像框控件 5.4 动画设计 5.5 综合案例 实战实训 小结与提高 综合练习第6章 文件操作 6.1 文件及文件管理控件 6.2 文件读写操作 6.3 常用文件操作函数 6.4 综合案例 实战实训 小结与提高 综合练习第7章 Visual Basic 6.0数据库编程基础 7.1 数据库基本知识 7.2 Visual Basic 6.0可视化数据管理器 7.3 使用控件访问数据库 7.4 数据库记录的操作 7.5 制作小通讯录 实战实训 小结与提高 综合练习第8章 程序调试与维护 8.1 编译错误预防 8.2 实时错误处理 8.3 逻辑错误处理 实战实训 小结与提高 综合练习第9章 综合案例 9.1 需求分析 9.2 系统功能模块设计 9.3 实现数据库 9.4 新建工程 9.5 窗体及代码设计主要参考文献

<<Visual Basic程序设计>>

章节摘录

1.2.1 对象 对象是基本运行时的实体，它既包括数据（属性），也包括作用于数据的操作（行为）。

一个对象把属性和行为封装为一个整体。

对象是系统中用来描述客观事物的一个实体，它是构成系统的一个基本单位。

对象是Visual Basic程序设计的核心，不管是Visual Basic中的界面，还是数据或功能等，都是通过对象实现的，可以说对象在Visual Basic程序设计中无处不在。

由于对象同时包含功能代码和数据，所以和传统的代码编写相比，更具有维护性。

在Visual Basic 6.0中，对象有系统设置好的，可以直接使用，另外，程序员也可以自己设计。

如窗体、菜单和剪贴板等，都是Visual Basic已经设计好的对象。

对象具有如下特征：（1）有一个名字以区别于其他对象；（2）有一个状态用来描述它的某些特征；（3）有一组操作，每一个操作决定对象的一种功能或行为；（4）对象的操作分为两类，一类是自身承受的操作，一类是施加于其他对象的操作。

1.2.2 类 在Visual Basic中，对象是由类创建的，是类的具体实例，对象不仅继承了类的属性，而且还可以有它自己的特有属性。

类是对一组客观对象的抽象，它将该组对象所具有的共同特征（包括结构特征和行为特征）集中起来，以说明该组对象的能力和性质。

类是一个最基本的程序语言概念，可以说是建立一个对象的模子，同一个模子能建立具有相同特征的对象，只要先定义了一个类，此类便是建立一个对象的依据。

类和对象的关系很密切。

类包含了有关对象的特征和行为信息，它是对象的蓝图和框架。

每个对象都有其具体属性，但类不会对具体属性赋值。

<<Visual Basic程序设计>>

编辑推荐

从实际应用的角度出发，帮助读者以最快的速度进入；Visual Basic的世界，提高程序开发技术水平；资深讲师精心编写，融入作者多年的教学经验；结构清晰、实例丰富，具有很强的操作性和实用性。

大型多媒体教学系统，全程语音讲解的多媒体学习环境，超大容量，播放时间长达283分钟。

<<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>