

《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：9787030119216

10位ISBN编号：7030119215

出版时间：2004-2

出版社：科学出版社

作者：李天真 编

页数：279

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

Basic语言以其最容易学习的特点，成为受到国内外成千上万计算机爱好者欢迎的语言。Visual Basic 6.0是基于Windows环境下编程使用的第四代Basic语言，它保持了固有的简单易学的特点，简化了复杂的界面设计工作，并具有强大的可视化程序设计和面向对象程序设计的功能，支持用户开发的ActiveX控件和Interact编程等，是高质量的先进软件开发工具。参与本书编写人员，在计算机类专业程序设计课程的教学过程中，积累了丰富的心得和体会。为了适应当今计算机程序设计语言的发展和高校计算机等级考试的需要，我们编写了这本《Visual Basic程序设计》。本书从实用角度出发，兼顾最基本的理论知识，编写过程中遵循“深入浅出”和“言简意赅”的原则，力求采取实例来说明Visual Basic使用的方法和程序的编写过程，并且各章均有内容提要、练习题，书后并附有《高校计算机等级考试大纲（二级——Visual Basic语言程序设计大纲）》，可以帮助读者很好地把握知识和技能要点。本书共分12章，第1章Visual Basic程序设计基础，主要介绍了Visual Basic程序设计基础知识，包括面向对象程序设计基本概念，Visual Basic模块与工程的概念，Visual Basic应用程序基本特点，Visual Basic的数据类型、常量、变量、表达式和常用内部函数等；第2章程序流程结构，主要介绍顺序结构、选择结构、循环结构三种基本程序结构的基本概念及基本语句。同时介绍了窗体的结构及常用属性、事件和方法，命令按钮（CommandButton）、文本框（TextBox）、标签（Label）等控件的常用属性、事件和方法，介绍了InputBox函数和MsgBox函数。另外，本章在代码设计中涉及了计数、累加、累乘、比较大小等常用算法；第3章常用控件，主要介绍图片框（PictureBox）、图像框（Image）、框架（Frame）、单选按钮（OptionButton）、复选框（CheckBox）、列表框（ListBox）、组合框（ComboBox）、定时器（Timer）、垂直滚动条（HScrollBar）和水平滚动条（VScrollBar）等控件的常用属性、事件和方法；第4章数组，主要介绍数组的概念和Visual Basic中固定大小数组和可变大小数组的定义方法。在数组的应用部分介绍了数组排序的比较交换法、选择排序法和冒泡法等常用算法。同时也介绍了Visual Basic中控件数组的概念及应用；第5章图形设计，主要介绍Visual Basic的坐标系统，使用Shape控件、Line控件绘图和使用Pset方法、Line方法、Circle方法绘图，AutoReDraw属性和Paint方法；第6章过程，主要介绍通用过程的定义、调用以及变量的作用域等问题；第7章设计用户界面，主要介绍通过可视化构件属性、方法、事件过程的设置来设计用户界面；第8章文件操作，主要介绍Visual Basic处理文件方法，同时介绍与文件处理有关的控件的使用；第9章数据库编程基础，主要介绍数据库的基础知识和Visual Basic处理外部数据库的方法。

书籍目录

第1章 Visual Basic程序设计基础 1.1 类和对象 1.2 模块和工程 1.3 Visual Basic应用程序基本特点 1.4 数据类型 1.5 变量 1.6 常用内部函数 1.7 运算符与表达式 小结 习题第2章 程序设计流程 2.1 顺序结构程序设计 2.2 选择结构程序设计 2.3 循环结构程序设计 小结 习题第3章 常用内部控件 3.1 控件的公共属性 3.2 常用内部控件 小结 习题第4章 数组 4.1 数组的概念 4.2 数组的定义 4.3 数组的应用 4.4 控件数组 小结 习题第5章 图形设计 5.1 坐标系统 5.2 使用控件绘图 5.3 使用绘图方法绘图 5.4 AutoReDraw属性和Paint事件 小结 习题第6章 过程 6.1 Function过程 6.2 Sub过程 6.3 参数传送 6.4 可选参数与可变参数 6.5 对象参数 6.6 局部变量的内存分配 6.7 递归 6.8 Shell函数 小结 习题第7章 用Visual Basic 6.0设计用户界面 7.1 窗体 7.2 对话框 7.3 菜单 7.4 工具栏和状态栏 小结 习题第8章 文件操作 8.1 文件系统概述 8.2 关于文件的命令 8.3 使用传统方法处理文件 8.4 使用控件管理文件系统 8.5 使用文件系统对象处理文件 小结 习题第9章 数据库编程 9.1 数据库基础知识 9.2 可视化数据管理器 9.3 数据控件和数据绑定控件 小结 习题第10章 ActiveX控件 10.1 ActiveX控件概述 10.2 自己创建控件——用户ActiveX控件 小结 习题第11章 应用程序窗体设计 11.1 多窗体程序设计 11.2 多文档界面的程序设计 小结 习题第12章 多媒体编程基础 12.1 多媒体控件 12.2 调用API函数设计多媒体应用程序 12.3 用OLE开发多媒体应用程序 小结 习题附录 附录1 VB中的属性名及其含义 附录2 VB中的事件名及其含义 附录3 VB中对象的属性 附录4 VB中对象的事件 附录5 VB中对象的方法 附录6 高校计算机等级考试大纲 (二级——Visual Basic语言程序设计大纲)(2002)主要参考文献

对象能发生什么事件完全由该对象决定。一个对象可以拥有多个事件，不同的对象能够识别不同的事件。事件可以由用户触发，也可以由系统触发。用户触发是指当程序运行时，由于用户的鼠标操作或键盘操作使事件发生，或者是用户在程序中调用某事件，如用户单击命令按钮时，就触发了按钮的Click事件；系统触发是指在一定的时刻系统会自动调用某个事件，如当显示窗体时，系统将自动触发窗体的Load事件。

1.2 模块和工程 模块是Visual Basic应用程序的组成形式，而工程则是Visual Basic应用程序的组织形式，是构成应用程序文件的集合。Visual Basic应用程序是由模块组成的，而每一模块都是由一系列过程组成。在Visual Basic下开发应用程序，所有的程序文件、数据文件、报表文件等都可以在工程的框架下统一组织和管理。

1.2.1 模块 Visual Basic应用程序通常由三种模块组成，即窗体模块（Form）、标准模块（Module）和类模块（Class）。

1. 窗体模块 Visual Basic是面向对象的可视化编程语言，其最基本的对象是窗体。窗体是一个可视容器，在这个容器中，可以添加的其他对象，称为控件。窗体和窗体上的控件构成了Visual Basic应用程序的用户界面，而对象的属性规定了这些界面的形状、大小和样式。可以给构成用户界面的各个对象编写事件过程代码，也可以编写通用过程，声明或定义变量，将它们与用户界面组织在一起就构成一个窗体模块，有时也简单地称为窗体。窗体模块是大多数Visual Basic应用程序的基础。窗体模块可以包含处理事件的过程、通用过程以及变量、常数、类型和外部过程的窗体级声明。

一个应用程序可以包含多个窗体模块，每一个窗体模块对应一个文件，称为窗体文件，其扩展名为.Frm，为ASCII格式，可以用Windows的记事本等文本编辑器程序打开。在窗体文件中则包含了窗体及其控件的描述信息。写入窗体模块的代码是该窗体所属的具体应用程序专用的；它也可以引用该应用程序内的其他窗体或对象。

要建立一个新的窗体模块，应在“工程”菜单中的“添加窗体”对话框中选择“新建”选项卡，单击“窗体”图标，然后单击“打开”按钮即可，这时即可打开窗体设计器窗口，也可以在这个窗口中进行界面设计；需要编写代码时，可在“视图”菜单中选择“代码窗口”命令，这时即可打开代码窗口，也可以在这个窗口中输入代码。……

《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:www.tushu111.com