《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

出版社：中国矿业大学出版社

页数：192

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

《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、中级职业学校“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
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）
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（DEFFE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
§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II QuickBASIC开发环境命令一览表
附录III QuickBASIC错误信息
参考文献

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