

《Visual Basic 程序设计教程》

图书基本信息

书名：《Visual Basic 程序设计教程》

13位ISBN编号：9787040368628

10位ISBN编号：7040368625

出版社：黄洪超、黄瑾娉 高等教育出版社 (2013-02出版)

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.tushu000.com

书籍目录

第1章初识Visual Basic 1.1 Visual Basic的发展 1.1.1 Visual Basic的发展简介 1.1.2 Visual Basic 6.0版本介绍 1.1.3 如何学好Visual Basic 1.2 Visual Basic的特点 1.3 Visual Basic的安装和启动 1.3.1 Visual Basic的安装 1.3.2 Visual Basic的启动和退出 1.4 Visual Basic的集成开发环境 1.4.1 应用程序主窗口 1.4.2 工具箱窗口 1.4.3 窗体设计窗口 1.4.4 工程资源管理器窗口 1.4.5 “属性”窗口 1.4.6 代码窗口 1.4.7 其他窗口 1.5 几个重要概念 1.5.1 类和对象 1.5.2 属性 1.5.3 事件和事件过程 1.5.4 方法 1.5.5 事件驱动和Visual Basic程序执行过程 1.6 Visual Basic程序创建步骤 1.6.1 启动Visual Basic创建工程文件 1.6.2 添加对象 1.6.3 设置属性 1.6.4 添加代码 1.6.5 运行和调试 1.6.6 保存文件 1.6.7 工程发布 本章小结 习题1 第2章窗体和几个常用控件 2.1 窗体 2.1.1 窗体的基本属性 2.1.2 窗体的常用事件 2.1.3 窗体的常用方法 2.2 标签 2.2.1 标签的基本属性 2.2.2 标签的常用事件 2.2.3 标签的常用方法 2.3 命令按钮 2.3.1 命令按钮的基本属性 2.3.2 命令按钮的常用事件 2.3.3 命令按钮的常用方法 2.4 文本框 2.4.1 文本框的基本属性 2.4.2 文本框的常用事件 2.4.3 文本框的常用方法 本章小结 习题2 第3章 Visual Basic语言基础 3.1 数据 3.1.1 数据类型 3.1.2 常量和变量 3.2 常用内部函数 3.2.1 算术运算函数 3.2.2 字符串运算函数 3.2.3 类型转换函数 3.2.4 日期和时间函数 3.3 运算符和表达式 3.3.1 算术运算符和算术表达式 3.3.2 字符串运算符和字符串表达式 3.3.3 日期运算符和日期表达式 3.3.4 关系运算符和关系表达式 3.3.5 逻辑运算符和逻辑表达式 3.4 Visual Basic语句书写规则 本章小结 习题3 第4章 基本控制结构 4.1 顺序结构 4.1.1 赋值语句 4.1.2 Print方法 4.1.3 Format () 函数 4.1.4 InputBox () 函数 4.1.5 MsgBox () 函数 4.2 分支结构 4.2.1 简单分支语句 4.2.2 双分支语句 4.2.3 If语句的嵌套 4.2.4 多分支语句 4.2.5 条件函数 4.3 循环结构 4.3.1 For...Next循环 4.3.2 Do...Loop循环 4.3.3 While...Wend循环 4.3.4 循环的嵌套 本章小结 习题4 第5章 常见算法 5.1 累加、连乘 5.2 数的判定 5.3 最大值和最小值 5.4 试凑法 5.5 递推法 5.6 计数 5.7 图形输出 本章小结 习题5 第6章 数组 6.1 数组的引入 6.2 数组的基本概念 6.3 数组的声明 6.3.1 静态数组的声明 6.3.2 动态数组的声明 6.3.3 数组相关的几个函数 6.4 数组的应用 6.5 控件数组 本章小结 习题6 第7章 子过程和自定义函数 7.1 通用过程 7.1.1 过程的引入 7.1.2 Sub过程和Function过程的不同 7.1.3 通用过程的创建 7.2 过程调用中的参数传递 7.2.1 形参和实参 7.2.2 参数按值传递和按地址传递 7.2.3 数组参数 7.2.4 可选参数与可变参数 7.2.5 对象参数 7.3 过程调用中的嵌套和递归 7.4 变量和作用域 7.4.1 变量的作用域 7.4.2 过程的作用域 7.5 变量生存周期 本章小结 习题7 第8章 常用控件 8.1 单选按钮、复选框和框架 8.1.1 单选按钮 8.1.2 复选框 8.1.3 框架 8.2 列表框和组合框 8.2.1 列表框 8.2.2 组合框 8.3 滚动条 8.4 计时器控件 8.5 图片框和图像框 8.6 图形控件 8.7 ActiveX控件 8.8 多媒体控件 本章小结 习题8 第9章 界面设计 9.1 通用对话框 9.1.1 通用对话框控件的添加 9.1.2 通用对话框介绍 9.2 菜单设计 9.2.1 菜单的类型及基本概念 9.2.2 菜单系统规划 9.2.3 菜单编辑器的使用 9.2.4 菜单的创建 9.2.5 菜单美化 9.3 工具栏设计 9.3.1 SI：具栏控件添加 9.3.2 制作工具栏步骤 9.4 状态栏设计 9.4.1 状态栏控件添加 9.4.2 状态栏属性 9.4.3 状态栏建立过程 9.4.4 状态栏创建 9.5 多文档界面 9.5.1 多文档界面的特点 9.5.2 多文档界面建立过程 9.5.3 常用的属性和方法 9.5.4 多文档界面创建 9.5.5 QueryUnload卸载MDI窗体 本章小结 习题9 第10章 文件及文件系统控件 10.1 文件概述 10.1.1 文件的结构 10.1.2 文件的分类 10.1.3 数据文件处理的一般步骤 10.2 数据文件 10.2.1 顺序文件 10.2.2 随机文件 10.2.3 二进制文件 10.3 文件系统控件 10.3.1 驱动器列表框 10.3.2 目录列表框 10.3.3 文件列表框 10.4 常用的文件操作语句和函数 本章小结 习题10 第11章 数据库应用 11.1 数据库基础 11.1.1 数据库基本概念 11.1.2 数据模型 11.1.3 关系型数据库基本概念 11.1.4 SQL简介 11.2 可视化数据管理器 11.2.1 建立数据库 11.2.2 建立数据查询 11.3 数据库访问技术 11.4 Data控件和数据绑定控件 11.4.1 Data控件 11.4.2 数据绑定控件 11.5 ADO技术 11.5.1 ADOData控件 11.5.2 ADO对象模型 本章小结 习题11 附录习题参考答案 参考文献

章节摘录

版权页：插图：该语句定义了一个符号常量PI，其类型为单精度，数值为3.14。一旦定义，在程序中就可用PI代替3.14。注意：符号常量也是常量，尽管其名称像变量，但在程序中不能对符号常量赋值，也不能重新定义。

3) 系统常量 系统常量是由Visual Basic提供的具有专门名称和作用的常量。Visual Basic提供的系统常量有颜色常量、窗体常量、绘图常量等32类近千个常量。例如，vbRed表示红色，vbCrLf表示回车换行。这些系统常量位于Visual Basic的对象库中。使用系统常量易于编写程序并增强程序的可读性。

2. 变量 变量的实质是在内存中开辟的一个存储空间，用来存放临时数据。内存地址是用二进制数进行编号的，为了引用的方便，存储空间必须起个名字，这就是变量名，命名后，可以用变量名代替其存储的值参与运算，就像数学中将某个量带人算式参与运算一样。在程序执行的某个时刻，变量的值都是确定的、已知的，但在整个过程中，变量的值又是可以变化的。可以把每个变量理解成一个有名称的盒子，盒子里存放的东西就是数据。一个变量在某个时刻只能存放一个数据，新的数据来了，原来的数据就会被覆盖掉，变量只保留最后一次所存放的数据。下面从变量的命名、变量的声明、变量的赋值三个方面介绍变量。

1) 变量命名规则 (1) 变量名首字符必须是字母或汉字，其后可以跟字母、汉字、数字、下划线。(2) 变量名的长度不能大于255个字符。(3) 不允许和Visual Basic关键字重名。说明：(1) 变量名中只允许出现字母、汉字(中文版Visual Basic)、数字、下划线，不能出现空格、标点符号等其他符号。(2) 给变量命名时最好用字母加数字组合，最好做到“见名知意”。(3) 给变量命名时可以在名称前加类型前缀，以增加可读性。以下名称均为合法变量名：Intx, x, y, abc, x1, 姓名 以下名称不能作为变量名：Integer (和关键字重名), x—1 (出现了“—”而不是下划线“_”), “姓名” (是常量而不是变量)

2) 变量的声明 与其他高级语言不同，Visual Basic不要求变量在使用前必须声明，这可以理解为Visual Basic的灵活，也可以理解为Visual Basic的不严谨。如果没有声明变量而直接使用，系统会将该变量默认为变体型数据 (Variant)。

《Visual Basic 程序设计教程》

编辑推荐

《Visual Basic程序设计教程》适合作为高等学校非计算机专业Visual Basic程序设计课程的教材，也适合作为计算机等级考试的学习参考书。

《Visual Basic 程序设计教程》

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.tushu000.com