

《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：9787111333685

10位ISBN编号：7111333683

出版时间：2011-5

出版社：邱李华、曹青、郭志强、等 机械工业出版社 (2011-05出版)

页数：319

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

前言

Visual Basic自问世以来，一直是深受欢迎的程序设计语言，其简练的语法、强大的功能、结构化程序设计思想、方便快捷的可视化编程手段和事件驱动的编程机制，使得编写Windows环境下的应用程序变得非常容易，因此，Visual Basic目前已经成为许多高等院校首选的教学用程序设计语言，也是全国计算机等级考试的程序设计语言之一。2002年1月，我们出版了《Visual Basic程序设计教程》及配套的习题集，该教材完全由从事Visual Basic课程教学的一线教师编写，凝聚了我们多年讲授程序设计语言（包括Visual Basic）的体会和实践心得。2006年9月，教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会正式制定了《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求（试行）》（以下简称“要求”），该“要求”对计算机程序设计基础课程教学提出了“一般要求”和“较高要求”，在充分领会“要求”精神的基础上，我们对原教材进行了修订，形成了第2版。第2版涵盖了“要求”中有关“Visual Basic程序设计”的“一般要求”和“较高要求”提出的所有内容，给不同办学层次的学校或不同专业提供了选择余地。第2版被许多院校选为教材，深受广大师生的欢迎，是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。经过3年多的教学实践，我们对第2版进行了进一步修订，形成了第3版，配套的习题集以及教学辅助材料也进一步丰富和完善。修订后的第3版秉承了第2版的特点，注重对学生基本概念、基本理论、基本技能的培养，条理清晰、深入浅出、示例丰富。各章后的上机练习题知识点覆盖全面，配套出版的习题集紧密结合教材编写，包含了大量各种题型的练习题，同时附有参考答案，有利于学生在课外进行自主练习，巩固所学知识。和第2版相比，第3版在以下几方面进行了改进和提高：

- 1) 语言更加精练：在文字叙述上更加准确和精练，基本概念的介绍更加精简。
- 2) 例题更加丰富、有趣和实用：书中增加了具有一定趣味性或实用性的例题，以避免学生在刚开始学习Visual Basic程序设计语言时觉得内容抽象、基本概念枯燥，让学习过程更加具有趣味性和成就感。
- 3) 在示例的介绍上进一步清晰了解题步骤：多数示例按“界面设计→代码设计→运行效果”的思路进行介绍，使设计过程更加清晰。
- 4) 更丰富的练习题：各章后的上机练习题进一步丰富，配套习题集中的练习题也进一步丰富和完善。
- 5) 前面章节就将一些界面的设计方法、控件和绘图方法等引入到示例中，既增加了例题和练习题的趣味性，也使学生在较短的时间内尽可能了解更多的知识，这样，在界面设计、常用控件、绘图等章节的学习中就可以用较短的时间开展教学，也利于引导学生自学。
- 6) 对过时的内容进行了更新。
- 7) 增加了部分上机练习题的视频演示：前8章的部分上机练习题的设计过程已录制成视频文件，教师可以将其下发给学生，作为实验指导。该视频演示具有以下特点：
操作直观，容易理解。视频文件以swf文件的形式给出，文件小，播放方便，学生可以重复观看并得到及时指导。对于一些简单操作，视频中直接给出了操作过程和文字注释，让学生在模仿过程中逐渐记住这些操作，把教师花在学生身上不断重复辅导一些简单问题的时间节省了下来，以重点帮助学生解决一些更复杂或更关键的问题；对于一些当前章节需要重点考察的知识点，尤其是代码编写部分，视频中会留出一些空白，通过文字提示、提出问题、给出主要思路、提示阅读有关示例等方法来引导学生思考并独立完成，避免学生一味地模仿和对视频演示产生依赖性。整个视频录制过程依照练习内容的先后顺序，给出的操作步骤及代码遵循从详细到简化的原则，逐渐减少依赖性、加大难度，让学生从模仿逐步过渡到独立思考，直至能独立设计一些模块。该视频特别注意调整界面的布局、代码的缩进等，有助于培养学生良好的编程习惯。对于有运行效果的题目，即使在设计界面或代码时跳过了某些部分，最后也都会给出运行效果，让学生可以将自己的设计和运行效果进行对比，检查设计的正确性。

本书约定：使用符号“|”来分隔多级菜单操作。例如，使用“格式|菜单下|对齐|子菜单下的|左对齐”命令，在书中描述为：使用“格式|对齐|左对齐”命令。本书第1~4章由曹青编写，第5~8章由邱李华编写，第9~11章由郭志强编写，第12~14章由刘春贵（山西大同大学）编写。为满足广大教师的教学需要，本书免费向教师提供配套的电子教案、教材中所有示例的源程序、教材各章后的上机练习题参考答案以及部分上机练习题视频演示，需要的教师可登录华章网站下载。由于编者水平有限，书中难免存在不足或疏漏之处，恳请读者批评指正，帮助我们不断改进和完善。邱李华 2010年10月

《Visual Basic程序设计教程》

内容概要

《Visual Basic程序设计教程(第3版)》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。全书以Visual Basic 6.0为语言背景,结合大量的实例,深入浅出地介绍了程序设计的基本概念和基础知识、Visual Basic 6.0的集成开发环境、结构化程序的三种基本结构、数组、过程、Visual Basic 6.0常用控件、界面设计、图形设计、文件、数据库基础和软件开发基础。

《Visual Basic程序设计教程(第3版)》概念叙述严谨、清晰,内容循序渐进、深入浅出,示例丰富,趣味性和实用性强,包含许多常见算法,配有大量的上机练习题,在注重程序设计基本概念和基础知识介绍的同时,强调程序设计能力的培养,配套的习题集提供了大量多种题型的练习题并附有参考答案。

《Visual Basic程序设计教程(第3版)》可作为高等学校或培训机构计算机程序设计基础课程的教材,也可作为Visual Basic 6.0程序设计语言的自学用书或参加计算机等级考试的参考用书。

书籍目录

前言教学建议第1章 程序设计基础1.1 程序设计语言1.1.1 机器语言1.1.2 汇编语言1.1.3 高级语言1.2 程序设计1.2.1 算法1.2.2 结构化程序设计1.2.3 面向对象的程序设计第2章 Visual Basic简介2.1 概述2.2 VisualBasic6.0的安装与启动2.2.1 VisualBasic6.0的版本2.2.2 VisualBasic6.0的系统要求2.2.3 VisualBasic6.0的安装2.2.4 VisualBasic6.0的启动2.3 VisualBasic的集成开发环境2.4 可视化编程的基本概念及基本方法2.4.1 对象2.4.2 属性2.4.3 事件2.4.4 方法2.5 Visual Basic工程的设计步骤2.5.1 新建工程2.5.2 设计界面2.5.3 编写代码2.5.4 保存工程2.5.5 运行与调试工程2.6 窗体、命令按钮、标签、文本框2.6.1 窗体2.6.2 命令按钮2.6.3 标签2.6.4 文本框2.7 Visual Basic的帮助系统2.7.1 使用MSDN Library浏览器2.7.2 使用上下文相关帮助2.8 上机练习第3章 VisualBasic程序设计代码基础3.1 字符集3.2 数据类型3.2.1 数值型数据3.2.2 字符串型数据3.2.3 布尔型数据3.2.4 日期型数据3.2.5 对象型数据3.2.6 可变类型数据3.3 常量3.3.1 直接常量3.3.2 用户自定义符号常量3.3.3 系统定义符号常量3.4 变量3.5 常用内部函数3.5.1 数学函数3.5.2 字符串函数3.5.3 转换函数3.5.4 日期和时间函数3.5.5 格式输出函数3.5.6 Shell函数3.6 运算符与表达式3.6.1 算术运算符与算术表达式3.6.2 字符串运算符与字符串表达式3.6.3 关系运算符与关系表达式3.6.4 布尔运算符与布尔表达式3.6.5 混合表达式的运算顺序3.7 编码基础3.8 上机练习第4章 顺序结构程序设计4.1 赋值语句4.2 数据输入4.2.1 用InputBox函数输入数据4.2.2 用TextBox控件输入数据4.2.3 焦点和Tab键序4.3 数据输出4.3.1 用TextBox控件输出数据4.3.2 用Label控件输出数据4.3.3 用MsgBox函数输出数据4.3.4 用Print方法输出数据4.4 注释、暂停与程序结束语句4.5 顺序结构程序应用举例4.6 上机练习第5章 选择结构程序设计5.1 单行结构条件语句IfThenElse5.2 块结构条件语句IfThenEndIf5.3 多分支选择语句SelectCaseEndSelect5.4 条件函数5.5 条件语句的嵌套5.6 选择结构程序应用举例5.7 上机练习第6章 循环结构程序设计6.1 ForNext循环结构6.2 WhileWend循环结构6.3 DoLoop循环结构6.4 循环的嵌套6.5 循环结构程序应用举例6.6 上机练习第7章 数组7.1 数组的基本概念7.1.1 数组与数组元素7.1.2 数组的维数7.2 数组的定义7.2.1 静态数组的定义7.2.2 动态数组的定义7.3 数组的输入 / 输出7.4 数组的删除7.5 使用For。EachNext循环处理数组7.6 数组操作函数7.7 数组应用举例7.8 控件数组7.8.1 创建控件数组7.8.2 控件数组的使用7.9 上机练习第8章 过程8.1 Function过程8.1.1 Function过程的定义8.1.2 Function过程的调用8.2 Sub过程8.2.1 Sub过程的定义8.2.2 Sub过程的调用8.3 参数的传递8.3.1 形参和实参8.3.2 按值传递和按地址传递8.3.3 使用可选参数8.3.4 使用可变参数8.3.5 使用对象参数8.4 过程的嵌套调用8.5 过程的递归调用8.6 VisualBasic常用程序的结构8.6.1 窗体模块8.6.2 标准模块8.6.3 SubMain过程8.6.4 类模块8.7 过程的作用域8.8 变量的作用域和生存期8.8.1 变量的作用域8.8.2 变量的生存期8.9 上机练习第9章 Visual Basic常用控件9.1 控件的公共属性9.2 鼠标与键盘事件9.2.1 鼠标操作9.2.2 键盘操作9.3 常用内部控件9.3.1 框架9.3.2 图片框9.3.3 图像框9.3.4 选项按钮9.3.5 复选框9.3.6 列表框9.3.7 组合框9.3.8 定时器9.3.9 滚动条.....第10章 界面设计第11章 图形设计第12章 文件第13章 数据库第14章 软件开发基础参考文献

章节摘录

版权页：插图：第1章程序设计基础使用计算机时，要让计算机能按人的规定完成一系列的工作，就要求计算机具备理解并执行人们给出的各种指令的能力。因此在人和计算机之间就需要有一种二者都能识别的特定的语言，这种特定的语言就是计算机语言，也叫程序设计语言，它是人和计算机沟通的桥梁。使用程序设计语言编写的用来使计算机完成一定任务的一段“文章”称为程序，编写程序的工作则称为程序设计。随着计算机技术的迅速发展，程序设计语言经历了由低级向高级发展的多个阶段，程序设计方法也得到不断发展和提高。1.1 程序设计语言程序设计语言是人们根据计算机的特点以及描述问题的需要设计出来的。随着计算机技术的发展，不同风格的语言不断出现，逐步形成了计算机语言体系。毋庸置疑，人们总是希望设计出来的语言好用，因此，计算机语言也经历了由低级向高级发展的历程。计算机语言按其发展程度可以划分为：机器语言、汇编语言和高级语言。其中机器语言和汇编语言属于低级语言，高级语言又分为面向过程的语言和面向对象的语言。1.1.1 机器语言从本质上说，计算机只能识别“0”和“1”，因此，计算机能够直接识别的指令是由一连串的0和1组合起来的二进制编码，称为机器指令。每一条机器指令规定了计算机要完成的某个操作。机器语言则是指计算机能够直接识别的指令的集合，它是最早出现的计算机语言。例如，表1-1所示的机器指令用来完成一个简单的加法运算： $9+8$ 。

《Visual Basic程序设计教程》

编辑推荐

《Visual Basic程序设计教程(第3版)》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

《Visual Basic程序设计教程》

精彩短评

- 1、书不错，很不错，非常不错，有十个字了没？
- 2、还买了其他三本电子商务课程的书，四本书一共比在学校买便宜十多块钱，挺好的！
- 3、很好~大学课本~正版~

《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