

<<Visual FoxPro程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual FoxPro程序设计>>

13位ISBN编号：9787302175407

10位ISBN编号：7302175403

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学出版社

作者：高巍巍 等著

页数：397

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 FoxPro程序设计>>

### 内容概要

《高等学校教材·计算机应用：Visual FoxPro程序设计》分为计算机公共基础知识和Visual FoxPro程序设计两部分。

计算机公共基础知识部分主要根据等级考试大纲，选取计算机专业知识中的主要知识点做重点介绍；Visual FoxPro程序设计部分是根据等级考试要求为读者介绍Visual FoxPro6.0的使用。

全书紧扣全国计算机等级考试大纲要求，知识点覆盖全，重点突出，重点难点做详细讲解；例题选取精度心恰当，部分习题根据最新考试大纲要求精心设计和编写，具有典型性；每章后均配有练习题，帮助读者对每章所学内容进行巩固和提高。

## 书籍目录

第1章 数据结构与算法1.1 算法1.1.1 算法的基本概念1.1.2 算法复杂度1.2 数据结构的基本概念1.2.1 数据结构概念1.2.2 数据结构分类1.3 线性表1.3.1 线性表概念1.3.2 线性表的顺序存储1.3.3 线性表的链式存储1.4 栈和队列1.4.1 栈及其基本运算1.4.2 队列及其运算1.5 树与二叉树1.5.1 树与二叉树概念1.5.2 二叉树的存储1.5.3 二叉树的遍历1.6 查找和排序1.6.1 查找技术1.6.2 排序技术本章小结习题1第2章 程序设计基础2.1 程序设计方法与风格2.2 结构化程序设计2.2.1 结构化设计的原则2.2.2 结构化设计的基本结构与特点2.3 面向对象的程序设计2.3.1 面向对象方法2.3.2 面向对象方法的基本概念本章小结习题2第3章 软件工程基础3.1 软件工程基本概念3.1.1 软件定义与软件特点3.1.2 软件危机与软件工程3.1.3 软件与软件生命周期3.2 结构化分析和设计方法3.2.1 需求分析3.2.2 结构化分析方法3.2.3 软件需求规格说明书3.2.4 结构化设计方法3.3 软件测试3.3.1 软件测试的概念与分类3.3.2 测试实施本章小结习题3第4章 数据库设计基础4.1 数据库基本概念4.1.1 数据4.1.2 数据库4.1.3 数据库管理系统4.1.4 数据库管理员4.1.5 数据库系统4.1.6 数据库应用系统4.2 关系代数4.3 数据库设计与管理本章小结习题4第5章 Visual FoxPro基础概述5.1 数据库系统的基础知识5.1.1 数据库的基本概念5.1.2 计算机数据管理的发展5.1.3 数据库系统5.2 关系数据库的基础理论5.2.1 表5.2.2 实体的描述5.2.3 实体之间的联系5.2.4 数据模型5.2.5 关系数据5.2.6 关系运算5.3 数据库设计5.3.1 数据库设计步骤5.3.2 数据库设计过程5.4 Visual FoxPro的安装与运行5.4.1 Visual FoxPro的安装5.4.2 启动与退出5.5 Visual FoxPro的操作界面5.5.1 菜单系统5.5.2 工具栏5.5.3 命令窗口5.5.4 配置Visual FoxPro5.5.5 设计器、向导、生成器5.6 Visual FoxPro的操作方式5.6.1 命令5.6.2 菜单5.6.3 交互式操作5.6.4 程序5.7 Visual FoxPro系统概述5.7.1 Visual FoxPro的发展过程5.7.2 Visual FoxPro的基本功能5.7.3 Visual FoxPro的基本特点本章小结习题5第6章 数据与数据运算6.1 常量6.1.1 数值型常量6.1.2 货币型常量6.1.3 字符型常量6.1.4 日期型常量6.1.5 日期时间型常量6.1.6 逻辑型常量6.2 变量6.2.1 简单内存变量6.2.2 数组6.2.3 内存变量常用命令6.3 表达式6.3.1 数值表达式6.3.2 字符表达式6.3.3 日期时间表达式6.3.4 关系表达式6.3.5 逻辑表达式6.3.6 各种运算符的优先级6.4 常用函数6.4.1 数值函数6.4.2 字符函数6.4.3 日期和时间函数6.4.4 数据类型转换函数6.4.5 测试函数6.5 Visual FoxPro命令格式与规则6.5.1 命令格式6.5.2 命令规则本章小结习题6第7章 数据库和表7.1 项目管理器7.1.1 什么是项目管理器7.1.2 项目管埋器的创建7.1.3 项目管埋器的使用7.2 数据库的建立与使用7.2.1 数据库的建立7.2.2 数据库的使用7.3 表的建立与使用7.3.1 建立表7.3.2 使用表7.3.3 表中记录的处理7.4 索引7.4.1 基本概念7.4.2 建立索引7.4.3 使用索引7.5 数据完整性7.5.1 实体完整性与主关键字7.5.2 域完整性与约束规则7.5.3 参照完整性与表之间的关联7.6 多工作区7.6.1 工作区与多个表7.6.2 表的关联7.7 排序本章小结习题7第8章 结构化查询语言SQL8.1 SQL的概述8.2 数据查询8.2.1 基本查询8.2.2 排序查询8.2.3 计算与分组查询8.2.4 带特殊运算符的条件查询8.2.5 利用空值查询8.2.6 嵌套查询8.2.7 别名与自联接查询8.2.8 超联接查询8.2.9 集合的并运算8.2.10 查询中的几个特殊选项8.3 数据操作8.3.1 插入操作8.3.2 删除操作8.3.3 更新操作8.4 数据定义8.4.1 定义表8.4.2 删除表8.4.3 修改表结构8.4.4 视图本章小结习题8第9章 查询和视图9.1 基本概念9.1.1 查询的概念9.1.2 视图的概念9.2 查询9.2.1 创建查询的方法9.2.2 查询设计器9.2.3 利用查询设计器创建查询9.2.4 使用查询向导建立查询9.3 视图9.3.1 创建视图9.3.2 视图与查询的区别9.3.3 视图与数据更新本章小结习题9第10章 Visual FoxPro程序设计基础10.1 程序文件的建立与执行10.1.1 程序的基本概念10.1.2 程序文件的建立与执行10.1.3 简单的输入输出命令10.2 程序结构10.2.1 顺序结构10.2.2 选择结构10.2.3 循环结构10.3 模块化程序设计10.3.1 过程文件的建立10.3.2 过程文件的调用10.3.3 过程调用中的参数传递10.3.4 用户自定义函数10.4 变量的作用域10.4.1 公共变量10.4.2 局部变量10.4.3 私有变量10.4.4 隐藏变量本章小结习题10第11章 表单11.1 面向对象的基本概念11.1.1 对象和类11.1.2 属性、事件和方法11.1.3 对象属性的设置、对象方法的调用11.2 表单的设计11.2.1 建立表单11.2.2 添加控件11.2.3 在表单中添加属性和方法11.2.4 修改和运行表单11.3 数据环境11.3.1 设置数据环境11.3.2 使用数据环境11.4 常用控件11.4.1 标签控件11.4.2 文本框控件11.4.3 命令按钮控件11.4.4 命令按钮组控件11.4.5 单选按钮组控件11.4.6 复选框控件11.4.7 编辑框控件11.4.8 列表框控件11.4.9 表格控件11.4.10 组合框控件11.4.11 页框控件11.4.12 形状控件11.4.13 图像控件11.4.14 计时器控件本章小结习题11第12章 菜单设计与应用12.1 菜单的基本概念12.1.1 菜单的类型12.1.2 菜单中的热键和快捷键12.2 下拉式菜单的设计与应用12.2.1 下拉式菜单设计的基本步骤12.2.2 下拉式菜单设计实例12.2.3 为顶层表单添加下拉式菜单12.3 快捷菜单的设计

与应用12.3.1 快捷菜单的建立12.3.2 为对象建立快捷菜单的过程本章小结习题12第13章 报表设计13.1 创建报表13.1.1 报表的组成13.1.2 创建报表文件13.2 设计报表13.2.1 报表工具栏13.2.2 报表的数据源13.2.3 报表的布局13.2.4 报表控件和报表控件工具栏13.3 数据分组和多栏报表13.3.1 设计分组报表13.3.2 设计多栏报表13.3.3 报表的输出本章小结习题13第14章 数据库应用程序开发14.1 数据库应用系统开发步骤14.1.1 可行性分析阶段14.1.2 需求分析阶段14.1.3 系统设计阶段14.1.4 实现阶段14.1.5 测试阶段14.1.6 运行与维护阶段14.2 系统开发的总体规划14.2.1 系统开发的一般步骤14.2.2 连编应用程序14.3 Visual FoxPro数据库应用系统开发14.3.1 “学生管理系统”功能分析14.3.2 系统结构14.3.3 部分程序模块的实现14.3.4 构造“学生管理系统”项目本章小结习题14参考文献

## 章节摘录

第一章 数据结构与算法 本章知识要点： 算法的基本概念； 数据结构的定义； 线性表的定义和存储； 树、二叉树的定义和存储； 查找与排序算法。

1.1.1 算法的基本概念 1.1 算法 算法 (algorithm) 是一组有穷的规则，规定了解决某一特定类型问题的一系列运算，是对解题方案的准确与完整的描述。

算法是解题的步骤，可以把算法定义成解一确定类问题的任意一种特殊的方法。在计算机科学中，算法要用计算机算法语言描述，算法代表用计算机解一类问题的精确、有效的方法。

算法+数据结构=程序，求解一个给定的可计算或可解的问题，不同的人可以编写出不同的程序，来解决同一个问题，这里存在两个问题：一是与计算方法密切相关的算法问题；二是程序设计的技术问题。

算法和程序之间存在密切的关系。

1. 算法的基本特征 作为一个算法，一般应具有以下几个基本特性。

1) 确定性 算法的每一种运算必须有确定的意义，该种运算执行某种动作应无二义性，目的明确；这一性质反映了算法与数学公式的明显差别。

在解决实际问题时，可能会出现这样的情况：针对某种特殊问题，数学公式是正确的，但按此数学公式设计的计算过程可能会使计算机系统无所适从，这是因为根据数学公式设计的计算过程只考虑了正常使用的情况，而当出现异常情况时，此计算过程就不能适应了。

## <<Visual FoxPro程序设计>>

### 编辑推荐

《高等学校教材·计算机应用：Visual FoxPro程序设计》可作为高等学校非计算机专业数据库教程，也可作为二级Visual FoxPro的培训教材，还可供广大数据库应用系统开发人员阅读参考。

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>