

<<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：9787302243526

10位ISBN编号：7302243522

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：张玉生，贲黎明，施梅芳 编著

页数：358

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 Basic程序设计教程>>

### 内容概要

本书以中文visual basic 6.0为语言背景，采用大量实例，全面、细致地介绍了visual basic正面向对象程序设计的基本概念、编程方法和技巧。内容包括visualbasic语言概述、面向对象编程基础、标准控件、visual basic编程基础、程序控制结构、数组、过程、程序调试、文件操作、用户界面设计、图形操作、鼠标和键盘操作及数据库应用。

在编写过程中，作者力求做到体系结构合理、概念叙述准确、文字通俗易懂、例题选材合理。为方便教学和学生训练，作者同时编写了与本书配套的实验教材《visual basic程序设计实验指导》一书，内容包括实验指导、常用算法与编程技巧、通用过程、模拟试卷。

本书适合作为高等院校非计算机专业的计算机公共课教材，也适合作为参加计算机等级考试的读者的学习参考书。

# <<Visual Basic程序设计教程>>

## 书籍目录

### 第1章 概述

- 1.1 vb语言概述
- 1.2 vb的启动和退出
- 1.3 vb集成开发环境
- 1.4 工程的管理
- 1.5 简单应用程序的创建
- 1.6 应用程序开发步骤
- 本章小结
- 习题1

### 第2章 面向对象编程基础

- 2.1 对象的概念
- 2.2 窗体
- 2.3 控件
- 本章小结
- 习题2

### 第3章 标准控件

- 3.1 标签、文本框与命令按钮
- 3.2 单选按钮、复选按钮和框架
- 3.3 列表框与组合框
- 3.4 图片框与图像框
- 3.5 滚动条和定时器
- 3.6 程序示例
- 本章小结
- 习题3

### 第4章 vb程序设计基础

- 4.1 命名约定
- 4.2 基本数据类型
- 4.3 常量与变量
- 4.4 常用内部函数
- 4.5 运算符与表达式
- 4.6 数据输入输出
- 本章小结
- 习题4

### 第5章 程序控制结构

- 5.1 vb编程风格
- 5.2 算法
- 5.3 顺序结构程序设计
- 5.4 选择结构程序设计
- 5.5 循环结构程序设计
- 本章小结
- 习题5

### 第6章 数组

- 6.1 数组的概念
- 6.2 数组的声明
- 6.3 数组的基本操作

## <<Visual Basic程序设计教程>>

6.4 控件数组

6.5 程序示例

本章小结

习题6

### 第7章 过程

7.1 sub过程

7.2 function过程

7.3 参数传递

7.4 过程的递归调用

7.5 变量的作用域与生存期

7.6 sub main过程

7.7 程序示例

本章小结

习题7

### 第8章 程序调试

8.1 错误类型

8.2 程序调试

8.3 程序调试示例

8.4 错误处理

本章小结

习题8

### 第9章 文件操作

9.1 文件操作控件

9.2 数据文件

本章小结

习题9

### 第10章 用户界面设计

10.1 菜单设计

10.2 工具栏和状态栏

10.3 多文档界面

10.4 通用对话框

本章小结

习题10

### 第11章 图形操作

11.1 坐标系统

11.2 图形属性

11.3 图形方法

11.4 图形控件

本章小结

习题11

### 第12章 鼠标和键盘操作

12.1 鼠标操作

12.2 键盘事件

本章小结

习题12

### 第13章 数据库应用

13.1 数据库概述

<<Visual Basic程序设计教程>>

13.2 data控件

13.3 ado控件

本章小结

习题13

参考文献

## 章节摘录

本章首先简单介绍面向对象的一些基本概念，然后从使用的角度介绍VB中的两种最基本的对象，即窗体和控件。

2.1 对象的概念 VB是一种基于面向对象的程序设计语言，几乎所有的VB程序设计都是围绕着对象展开的，离开了对象，面向对象的程序设计将无从谈起。

因此，正确地理解和掌握对象的概念，是学习VB程序设计的基础。

2.1.1 对象和类 1. 对象 我们可以把对象看做现实世界中存在的各种各样的实体，它可以是有形的（比如，一辆汽车、一只足球、一台电脑、一只鼠标，甚至一个人），也可以是无形的（比如，一份报表、一张账单、一项计划）。

每一个对象具有自己的一些特征（包括自己特有的及和同类对象的共同特征）和一组行为。

例如，某个“人”作为对象，具有身高、体重、性别等特征，又具有行走、说话、喜怒哀乐等行为。

对象之间的活动通过消息来驱动。

面向对象的程序设计中，对象是组成程序的基本部件。

把对象的特征称为属性，对象的行为称为方法，传递给对象的消息称为事件，称之为对象的三要素。

2. 类 面向对象程序设计的另外一个重要概念就是“类”，类是由对象的共同特征抽取出来而形成的，是同种对象的集合与抽象，它包含所创建对象的属性描述和行为特征的定义。

对象是由类创建的，类是对象的定义，而对象是类的一个实例。

例如，在公司、学校、网吧和家庭都有计算机，这些电脑都具有计算机的共同特征，而它们又都具有各自不同的性能与配置，用于不同的目的。

那么，某一具体的电脑就是计算机的一个实例。

计算机称为类，某一具体的电脑是对象。

&hellip;&hellip;

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>