《Visual Basic语言程序设计及实验教程（普通高等教育“十二五”规划教材）》

书籍信息

版 次：1
页 数：
字 数：
印刷时间：2013年12月01日
开 本：16开
纸 张：胶版纸
包 装：平装
是否套装：否
国际标准书号ISBN：9787517013846
丛书名：普通高等教育“十二五”规划教材

编辑推荐

《Visual Basic语言程序设计及实验教程/普通高等教育“十二五”规划教材》特色：
以初学者的视角，根据“熟悉语言、认识对象、设计程序”的思路，循序渐进地讲解程序设计的方法和原理。
重点阐述顺序、选择和循环结构构造原理；内容安排层次清晰、图文
并茂、易教易学。
各章节涉及的例题、习题及上机操作题都经过作者的精心选择与编排，通俗易懂、简单实用。

内容简介

《Visual Basic语言程序设计及实验教程/普通高等教育“十二五”规划教材》以VisualBasic6.0为背景，以计算机程序设计的思想和方法为主线，讲解计算机程序设计语言及程序设计的原理和技术。全书共分为9章，主要内容为：Visual Basic语言导引、Visual Basic语言基础、顺序结构程序设计、选择结构程序设计、循环结构程序设计、数组、过程、键盘和鼠标事件、图形应用。
与同类教材比较，《Visual Basic语言程序设计及实验教程/普通高等教育“十二五”规划教材》以初学者的视角，循序渐进地讲解了程序设计的方法和原理，重点阐述了顺序、分支和循环结构构造原理。例题选择有层次和梯度，且每章均安排了相应的实验操作题目。内容安排层次清晰、通俗易懂、图文并茂，易教易学。对Visual Basic涉及的更深层次内容，尽量避开不谈，以满足初学者对本课程学习的需要。
《Visual Basic语言程序设计及实验教程/普通高等教育“十二五”规划教材》可作为高等院校本科或专科非计算机专业学生学习“Visual Basic程序设计”课程的教材，亦可以供其他需求的读者学习使用。

目 录

前言
第1章 Visual Basic语言导引
1.1 认识Visual Basic语言
1.1.1 Visual Basic语言特点
1.1.2 设计Visual Basic应用程序的步骤

1.1.3 面向对象程序设计的概念
1.2 窗体
1.2.1 窗体的属性
1.2.2 窗体的事件
1.2.3 窗体调用的方法
习题1
实验1
第2章 Visual Basic语言基础
2.1 基本数据类型前言第1章 Visual Basic语言导引　1.1 认识Visual Basic语言
1.1.1 Visual Basic语言特点　1.1.2 设计Visual Basic应用程序的步骤
1.1.3 面向对象程序设计的概念　1.2 窗体　1.2.1 窗体的属性　1.2.2 窗体的事件
1.2.3 窗体调用的方法　习题1实验1第2章 Visual Basic语言基础　2.1 基本数据类型
2.1.1 数值型（Numeric）　2.1.2 字符串型（String）　2.1.3 布尔型（Boolean）
2.1.4 日期型（Date）　2.1.5 对象型（Object）　2.1.6 变体型（Variant）　2.2 变量与常量
2.2.1 Visual Basic的标识符　2.2.2 常量　2.2.3 变量　2.3 运算符与表达式
2.3.1 算术运算符与表达式　2.3.2 字符串运算符与表达式　2.3.3 日期运算符与表达式
2.4 常用内部函数　2.4.1 算术运算函数　2.4.2 字符串运算函数　2.4.3 日期与时间函数
2.4.4 类型转换函数　2.4.5 格式输出函数　2.5 编码规则　2.5.1 语句及语法
2.5.2 代码书写规则　习题2实验2第3章 顺序结构程序设计　3.1 数据输出的基本方法
3.1.1 用Print方法输出数据　3.1.2 用消息对话框输出信息
3.1.3 用Visual Basic的控件输出信息　3.2 数据输入的基本方法　3.2.1 赋值语句
3.2.2 用Input Box函数输入数据　3.2.3 用Visual Basic的控件输入数据
3.3 常用基本语句　3.3.1 注释语句Rem　3.3.2 加载对象语句Load　3.3.3 卸载语句Unload
3.3.4 结束语句End　3.3.5 暂停语句Stop　3.4 常用标准控件及应用　3.4.1 控件的基本属性
3.4.2 焦点和Tab键序　3.4.3 命令按钮　3.4.4 标签控件　3.4.5 文本框　3.4.6 滚动条
3.4.7 图片框　习题3实验3第4章 选择结构程序设计　4.1 选择结构的概念
4.2 条件表达式　4.2.1 关系表达式　4.2.2 逻辑表达式　4.2.3 运算符的优先顺序
4.3 选择结构程序设计　4.3.1 条件语句　4.3.2 情况选择语句Select Case　4.3.3 IIf函数
4.4 配合选择功能的控件　4.4.1 框架　4.4.2 单选按钮　4.4.3 复选框　4.4.4 计时器控件
习题4实验4第5章 循环结构程序设计　5.1 循环概念　5.2 循环结构及循环程序
5.2.1 设计循环程序的基本原理　5.2.2 用循环语句书写循环程序　5.3 循环程序设计举例
5.4 列表框和组合框控件　5.4.1 列表框　5.4.2 组合框　习题5实验5第6章 数组
6.1 数组的概念　6.1.1 数组与数组元素　6.1.2 数组的下标与维数　6.2 数组的声明和应用
6.2.1 数组声明语句　6.2.2 Array函数　6.2.3 数组应用　6.3 动态数组及声明
6.3.1 建立动态数组　6.3.2 保留动态数组的内容　6.3.3 数组刷新语句
6.4 For Each Next循环语句　6.5 控件数组　6.5.1 控件数组的概念
6.5.2 控件数组的建立　6.5.3 控件数组的应用　习题6实验6第7章 过程　7.1 通用过程
7.1.1 Sub过程　7.1.2 Function过程　7.2 参数传递　7.2.1 形式参数与实际参数的概念
7.2.2 参数按地址传递和按值传递　7.3 过程的嵌套与递归调用　7.3.1 过程的嵌套调用
7.3.2 过程的递归调用　7.4 变量、过程的作用域　7.4.1 代码模块的概念
7.4.2 变量的作用域　7.4.3 变量的生存期　7.4.4 过程的作用域　习题7实验7
第8章 键盘和鼠标事件　8.1 鼠标器和键盘　8.1.1 键盘事件　8.1.2 鼠标事件

8.2 键盘和鼠标事件的应用　8.2.1 键盘事件应用举例　8.2.2 鼠标事件应用举例　习题8
实验8第9章 图形应用　9.1 图形操作基础　9.1.1 坐标系统　9.1.2 自定义坐标系统
9.2 绘图属性　9.2.1 当前坐标　9.2.2 线宽　9.2.3 线型　9.2.4 填充　9.2.5 颜色属性
9.3 图形方法　9.3.1 PSet方法　9.3.2 Line方法　9.3.3 Circle方法　9.4 绘图方法的应用
9.4.1 绘制规则几何图形　9.4.2 鼠标事件配合绘图方法绘图　9.5 图形控件
9.5.1 图片框控件（PictureBox）　9.5.2 图像框控件（Image）　9.5.3 直线控件（Line）
9.5.4 形状控件（Shape）　习题9实验9附录1 常用字符的ASCII代码表
附录2 Visual Basic中表示颜色值的4种方式
显示全部信息

版权信息

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.tushupdf.com