

# Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计



[Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计\\_下载链接1](#)

著者:

出版者:同济大学出版社

出版时间:1997-10

装帧:平装

isbn:9787560818740

## 内 容 提 要

本书讨论了VisualBasic4.0forWindows高级程序设计的方法和技巧，主要涉及用户环境、编程技术、对象、用户界面、调试技术、文件操作、动态链接、绘图操作、递归和数据库技术。本书内容丰富，实用性强，通俗易懂，相信有助于读者熟练掌握VisualBasic和进一步提高设计大型程序的能力。对于希望快速掌握VisualBasic高级编程技术的读者，本书是一本实用教材，也是Windows程序员和VisualBasic程序员必备的参考书。

作者介绍:

目录: 目 录

第一章 VisualBasic的基本环境介绍

1.1visualBasic4的主屏幕

- 1.1.1标题栏概述
- 1.1.2菜单条概述
- 1.1.3工具条概述
- 1.1.4工具框概述
- 1.1.5初始Form窗口概述
- 1.1.6Project窗口概述
- 1.2主要菜单概述
  - 1.2.1Help菜单概述
  - 1.2.2File菜单概述
  - 1.2.3Edit菜单概述
  - 1.2.4View菜单概述
  - 1.2.5Insert菜单概述
  - 1.2.6Add—Ins菜单概述
- 1.3如何装载和运行程序
- 第二章 高级编程基础
  - 2.1数组的使用
    - 2.1.1具有下标范围的列表
    - 2.1.2使用多维数组
    - 2.1.3使用Erase语句
  - 2.2数据类型、指针和GoTo 语句
    - 2.2.1自定义类型
    - 2.2.2使用模拟指针
    - 2.2.3使用GoTo语句
  - 2.3内部函数的使用
    - 2.3.1按位逻辑操作符
    - 2.3.2参数命名方法
  - 2.4自定义函数和过程
    - 2.4.1自定义函数
    - 2.4.2定义Sub过程
    - 2.4.3参数的按引用传递和按值传递
    - 2.4.4在过程中使用列表或数组
    - 2.4.5带有可选变量或参数个数的子程序
  - 2.5使用递归
  - 2.6创建较大项目的方法
    - 2.6.1Standard（代码）模块
    - 2.6.2DoEvents函数的使用
    - 2.6.3SubM8in
    - 2.6.4使用WindowsAPI函数
    - 2.6.5混合语言编程方法
    - 2.6.6资源文件
  - 2.7编译器的使用
    - 2.7.1如何创建可执行文件
    - 2.7.2条件编译技术介绍
- 第三章 对象设计
  - 3.1面向对象编程技术
    - 3.1.100P概念
    - 3.1.2如何操纵Visua1Basic中建立的对象
    - 3.1.3由代码操纵对象变量
  - 3.2集合
    - 3.2.1用Set使用控件集合
    - 3.2.2如何建立用户自己的集合
    - 3.2.3ObjectBr0wser对话框
  - 3.3如何创建对象
  - 3.4如何建立类

### 3.4.1创建新类模块

### 3.4.2一叠牌类模块示例

## 第四章 界面设计

### 4.1使用工具箱

#### 4.1.1使用框架

#### 4.1.2使用选项（单选）按钮

#### 4.1.3使用复选框

#### 4.1.4使用列表框和组合框

#### 4.1.5使用滚动条

#### 4.1.6使用计时器

#### 4.1.7设计菜单

### 4.2设计通用对话框

#### 4.2.1样本文件浏览器示例

#### 4.2.2使用通用对话框

### 4.3MDI窗体及窗口设计

#### 4.3.1MDI窗体

#### 4.3.2使用Windows菜单与Arrange方法

#### 4.3.3与Windows有关的设计

#### 4.3.4使窗体与调整尺寸和屏幕分辨率无关

#### 4.3.5VisualBasic的显示：zOrder

### 4.4专业版和企业版中的定制控件

#### 4.4.1使用Sheridan3—D定制控件

#### 4.4.2使用DesaWare活动按钮控件

#### 4.4.3使用Microsoft通信控件

#### 4.4.4使用MicrosoftHelp计量（gauge）控件

#### 4.4.5使用MicrosoftHelp键状态控件

#### 4.4.6使用MAPI控件

#### 4.4.7使用Microsoft屏蔽编辑控件

#### 4.4.8使用Microsoft多媒体控件

#### 4.4.9使用大纲控件

#### 4.4.10使用Microsoft图片剪切控件

#### 4.4.11使用OutRider微调按钮控件

#### 4.4.12使用Sheridan制表符对话框控件

### 4.5使用Windows95控件

#### 4.5.1使用ImageList控件

#### 4.5.2使用ListView控件

#### 4.5.3ProgressBar控件的使用

#### 4.5.4使用Slider控件

#### 4.5.5使用StatusBar控件

#### 4.5.6使用TabStrip控件

#### 4.5.7使用ToolBar控件

#### 4.5.8使用TreeView控件

### 4.6使用16位Windows的工具条和状态条

### 4.7使用帮助系统

#### 4.7.1如何写帮助主题

#### 4.7.2设计上下文相关帮助

#### 4.7.3如何建立和编译帮助文件

### 4.8访问Windows帮助机制

## 第五章 测试与调试

### 5.1调试工具及测试方法

#### 5.1.1调试工具及其功能

#### 5.1.2测试程序的设计

### 5.2Debug窗口

#### 5.2.1Debug窗口内的其他调试信息

- 5.2.2程序的单步执行
- 5.3程序设计应使测试更容易
  - 5.3.1清除逻辑错误
  - 5.3.2暂停程序执行
  - 5.3.3利用断点进行测试
- 5.4程序调试技术综述
  - 5.4.1错误循环的调试示例
  - 5.4.2事件驱动错误和问题的调试
  - 5.4.3文档和程序风格对调试的影响
- 第六章 文件操作
  - 6.1与文件有关的命令
    - 6.1.1Shell函数
    - 6.1.2命令行提示信息
    - 6.1.3与文件操作有关的函数
  - 6.2使用文件系统控件
    - 6.2.1使用文件列表框
    - 6.2.2使用目录列表框
    - 6.2.3使用驱动器列表框
    - 6.2.4文件控件的综合利用
  - 6.3顺序文件的操作
    - 6.3.1使用LOF 命令
    - 6.3.2如何从一个文件中读信息
    - 6.3.3如何向已存在的文件添加信息
    - 6.3.4如何读取通用的顺序文件
    - 6.3.5RichTextBox控件和文件操作
  - 6.4错误捕获
  - 6.5随机存取文件、二进制文件及共享文件
    - 6.5.1随机存取文件
    - 6.5.2二进制文件
    - 6.5.3在非文本模式下使用二进制存取技术
    - 6.5.4共享文件操作
    - 6.5.5Open命令的一般格式
- 第七章 动态数据交换
  - 7.1使用剪贴板
    - 7.1.1在VisualBasic中选择文本
    - 7.1.2剪贴板格式和图形传输技术
    - 7.1.3剪贴板程序示例
  - 7.2如何激活Windows应用程序
  - 7.3动态数据交换 (DDE)
    - 7.3.1建立DDE 链接
    - 7.3.2DDE 属性介绍
    - 7.3.3处理DDE事件
    - 7.3.4DDE方法介绍
  - 7.4利用OLE2技术
    - 7.4.1使用OLE方法
    - 7.4.2建立OLE对象
  - 7.5在设计时使用OLE2
    - 7.5.1PasteSpecial对话框
    - 7.5.2OLE属性介绍
    - 7.5.3常用OLE容器方法
  - 7.6OLEAutomation介绍
  - 7.7OLE服务器技术
    - 7.7.1建立进程外OLE服务器
    - 7.7.2建立进程内OLB服务器

## 第八章 绘图技术

### 8.1图形操作基础

#### 8.1.1AutoRedraw属性的一个有趣功能

#### 8.1.2ClipControls属性和Paint事件

#### 8.1.3Paint事件的其他方面

#### 8.1.4使用Refresh方法

#### 8.1.5保存图片信息

#### 8.1.6简单动画举例

### 8.2屏幕刻度

#### 8.2.1定制刻度

#### 8.2.2定制刻度的另一种方法

### 8.3使用Line和Shape控件

#### 8.3.1使用Shape控件

#### 8.3.2使用Line控件

### 8.4用代码画图

#### 8.4.1使用颜色函数

#### 8.4.2对像素进行控制

#### 8.4.3示例程序：“VisualBasicA—Sketch”

### 8.5线和框

#### 8.5.1参考终点

#### 8.5.2利用相对坐标

#### 8.5.3使用网格图

#### 8.5.4使用DrawWidth和DrawStyle函数

#### 8.5.5设计方框

#### 8.5.6动画和DrawMode

### 8.6圆、椭圆和饼图

#### 8.6.1饼图示例

#### 8.6.2椭圆和纵横比

### 8.7绘制曲线

#### 8.7.1用简单公式描述的图形

#### 8.7.2极坐标

### 8.8使用Paintpicture方法

### 8.9使用Graph控件

## 第九章 递归方法

### 9.1递归的基础知识

#### 9.1.1使用递归函数

#### 9.1.2简单递归过程

#### 9.1.3汉诺（Hanoi）塔示例

### 9.2递归排序方法

#### 9.2.1合并（Merge）排序方法

#### 9.2.2快速排序（QuickSort）方法

#### 9.2.3如何使排序稳定

### 9.3分形技术

### 9.4何时不用递归

## 第十章 数据库技术的使用

### 10.1现代数据库技术概述

### 10.2使用DataManager

#### 10.2.1使用DataManager检查现存的数据库内容

#### 10.2.2增加数据库内容

#### 10.2.3使用DataManager创建新数据库

#### 10.2.4使用DataManager的其他特性

### 10.3操纵数据控件

### 10.4利用数据控件编程

#### 10.4.1Field对象介绍

- 10.4.2数据控件的其他属性和事件
- 10.4.3关闭记录集合或数据库
- 10.4.4通过代码设置属性
- 10.5控制对数据库的修改
- 10.6SQL语言简介
  - 10.6.1使用SELECT语句
  - 10.6.2使用sQL语句查找记录
  - 10.6.3通过sQL语句修改表数据
- 10.7建立数据库对象
  - 10.7.1DataBase对象
  - 10.7.2TableDef对象和TableDefs集合
  - 10.7.3Field对象和Fields集合
  - 10.7.4Index对象和Indexes集合
- 参考文献
  - • • • • (收起)

[Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计\\_下载链接1](#)

标签

评论

-----  
[Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[Visual Basic 4.0 for Windows 高级程序设计\\_下载链接1](#)