

实战突击: Visual Basic 项目开发案例整合

◎明日科技 高春艳 等编著◎

【Visual Basic6.0 + Access + SQL Server+ Crystal Report】



21个实用软件项目，涵盖Visual Basic开发的各个应用层面：

两大数据库环境：SQL Server、Access

多种项目类型：企业生产管理系统、酒店管理系统、企业办公系统

所有案例来自于真实商用开发中



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

本书项目源码
光盘附赠

实战突击: Visual Basic 项目开发案例整合

◎明日科技 高春艳 等编著◎

電子工業出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书以网络五子棋、明日桌面精灵、图片处理系统、个人通讯录管理系统、财政局触摸屏查询系统、图书馆管理系统、钢筋拉伸管理系统、酒店客房管理系统、小区物业管理系统、在线考试系统、企业文档管理系统、企业人事管理系统、企业办公自动化系统、企业生产管理系统、餐饮管理系统、医药进销存管理系统、房地产销售管理系统、学生成绩管理系统、小型 ERP 系统、洗浴管理系统和企业营销管理系统共 21 个实际项目开发程序为案例,从软件工程的角度出发,按照项目的开发顺序,系统、全面地介绍了程序的开发流程。从开发背景、需求分析、系统功能分析、数据库分析、数据库结构、系统开发到系统的编译发行,每一过程都进行了详细的介绍。

本书所附配套光盘提供了书中所有项目案例的全部源代码,所有源代码都经过精心调试,在 Windows 2000、Windows XP、Windows Server 2003 和 Windows 7 下全部通过,保证能够正常运行。

本书项目案例涉及行业广泛,实用性非常强,通过本书的学习,读者可以了解各个行业的特点,能够针对某一行业进行软件开发,也可以通过光盘中提供的项目案例源代码和数据库进行二次开发,以减少开发系统及网站所需要的时间。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

实战突击: Visual Basic 项目开发案例整合/明日科技等编著. —北京:电子工业出版社, 2011.9

ISBN 978-7-121-14117-1

I. ①实… II. ①明… III. ①Basic 语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 144589 号

策划编辑:胡辛征

责任编辑:许 艳

特约编辑:赵树刚

印 刷:北京中新伟业印刷有限公司

装 订:三河市皇庄路通装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1092 1/16 印张:50.5 字数:1326 千字

印 次:2011 年 9 月第 1 次印刷

印 数:4000 册 定价:89.80 元(含 DVD 光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前言



不积跬步，无以至千里；不积小流，无以成江海。

荀子

Visual Basic 6.0 是 Microsoft 公司推出的基于 Windows 环境的一种面向对象的可视化编程环境，自从面世以来一直以易学易用、功能强大的特点得到了广泛的应用，长期占据中小型系统开发工具的主流地位。其强大的可视化用户界面设计，使程序员从复杂的界面设计中解脱出来，使编程成为一种享受。Visual Basic 不但可以开发数据库管理系统，而且也可以开发集声音、动画、视频为一体的多媒体应用程序和网络应用程序，这使得 Visual Basic 6.0 成为应用十分广泛的编程语言之一。

『成书缘由』

熟话说“巧妇难为无米之炊”，作为一名有经验的程序开发人员，都有自己积累的编程资源。在软件开发过程中，他们可以借助编程资源每天写出上万行代码，还可以利用已有的项目资源，迅速完成一个新产品的开发。可以说，编程资源是开发高手的左膀右臂。离开了这些编程资源，开发高手的功力将大大降低。

目前初学编程者普遍缺乏编程资源，尤其是项目开发资源和项目开发经验。为此，我们编写了本书。本书精选了 21 个实用软件项目，涵盖了 Visual Basic 各方面的实战开发项目，是进行 Visual Basic 项目开发必备的参考书。通过本书，读者不但可以快速提升开发能力和经验，更可以快速组建自己的项目资源库。

『本书内容』

本书分为 4 篇 21 章内容，共计 21 个软件项目。所选项目均来源于开发一线，具有很好的实践价值。本书具体内容如图 1 所示。

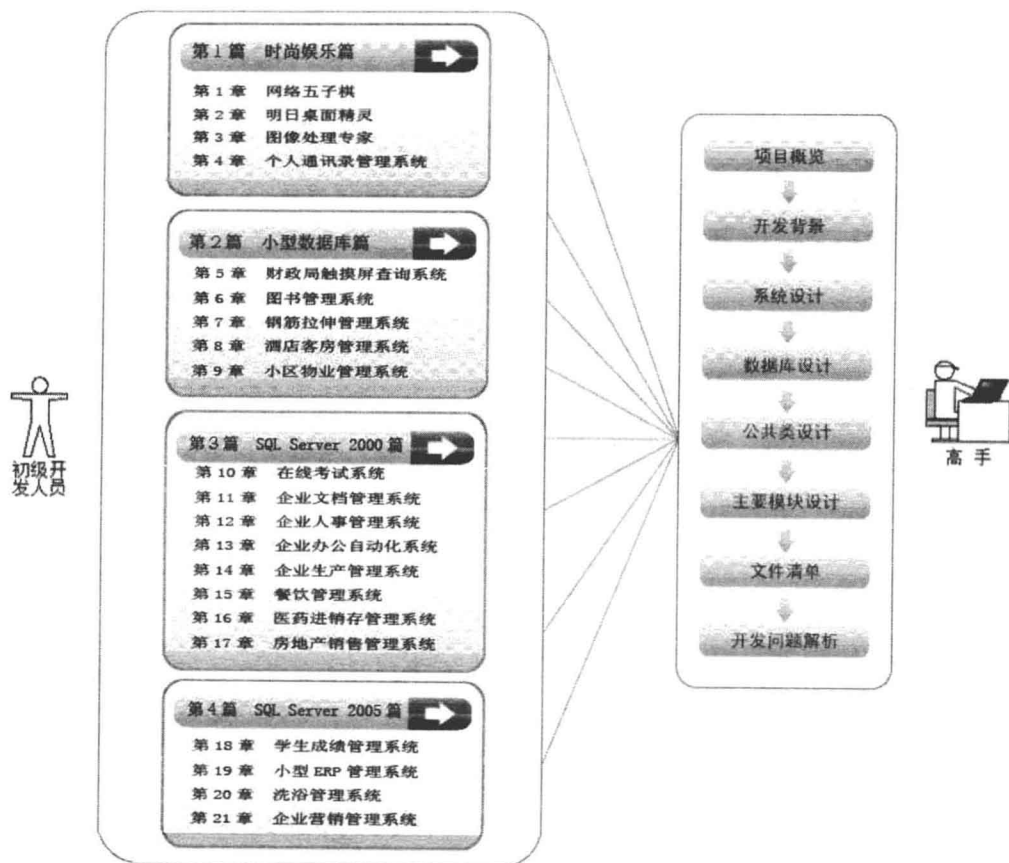
第 1 篇：时尚娱乐篇。这一篇介绍了网络五子棋、明日桌面精灵、图像处理专家、个人通讯录管理系统等 4 个时尚娱乐项目。

第 2 篇：小型数据库篇。这一篇介绍了财政局触摸屏查询系统、图书管理系统、钢筋拉伸管理系统、酒店客房管理系统、小区物业管理系统等 5 个小型数据库项目。

第 3 篇：SQL Server 2000 数据库篇。这一篇介绍了在线考试系统、企业文档管理系统、企业人事管理系统、企业办公自动化系统、企业生产管理系统、餐饮管理系统、医药

进销存管理系统、房地产销售管理系统等 8 个 SQL Server 2000 数据库项目。

第 4 篇：SQL Server 2005 数据库篇。这一篇介绍了学生成绩管理系统、小型 ERP 管理系统、洗浴管理系统、企业营销管理系统等 4 个 SQL Server 2005 数据库项目。



「本书特色」

- ◆ 项目丰富，实用超值。本书精选了 21 个项目，涵盖了项目开发中应用的各方面技术，将这些项目稍加修改，即可形成一个完整的商业系统项目。
- ◆ 易学、易用。本书中的每个项目都提供了关键代码解析（对代码中重要的对象、方法、语句等进行重点介绍），读者在阅读时可以透彻理解相关代码，活学活用。
- ◆ 编码规范，注释详尽。本书程序编码规范，几乎所有代码都提供了详细注释。
- ◆ 提供 15 小时视频录像。本书提供了 15 小时的项目开发视频录像，读者可以边看边学，快速提高。

『超值 DVD 光盘』

为了帮助读者学习和使用书中的实例，本书附赠有 DVD 光盘，光盘中不但提供了书中所有项目的源代码、素材，还提供多个项目的视频开发录像。光盘具体目录如图 2 所示。为帮助零基础者使用本书，我们精心录制了 15 小时的基础知识学习视频和项目开发过程视频，读者可以根据自身需要选择学习。基础入门学习视频和项目开发视频效果如图 3 所示。

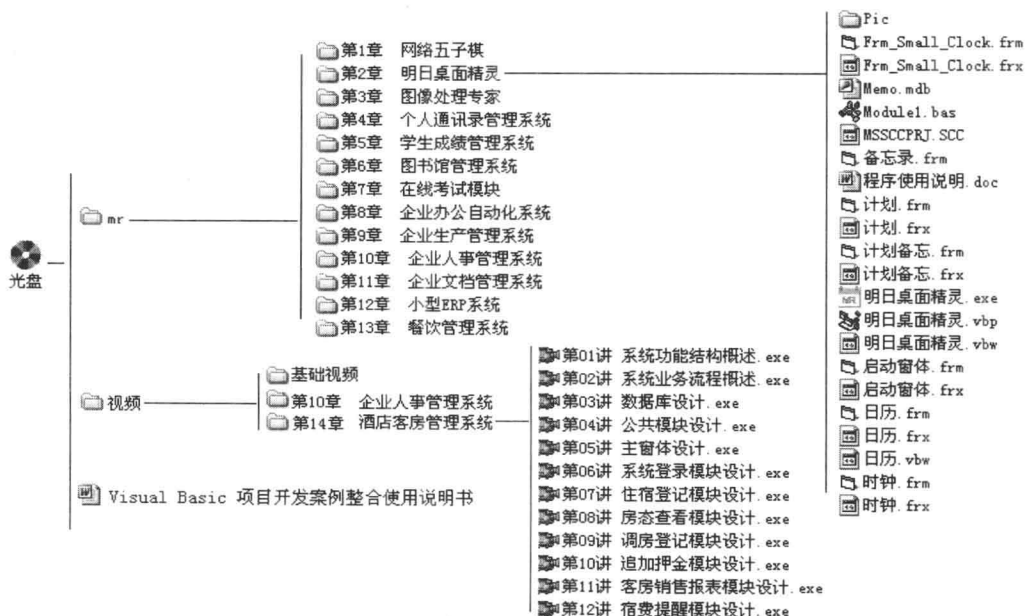


图 2 光盘目录结构图

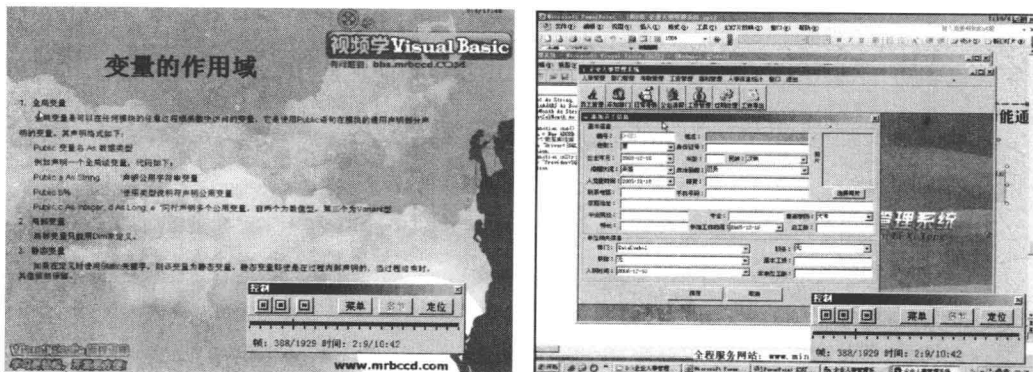


图 3 基础入门学习视频和项目开发过程视频

为方便读者使用，光盘中不但提供了光盘使用说明书，指导读者配置和使用光盘中的源程序，还在每个项目的源程序路径下提供了相应程序的程序使用说明书，读者可以轻松配置，快速使用。

『本书适用人群』

本书非常适合以下人员阅读：

- | | |
|---|--|
| ☒ 从事 Visual Basic 编程行业的开发人员 | ☒ 相关培训机构的老师和学员 |
| ☒ 即将从事工作岗位的大学毕业生 | ☒ Visual Basic 编程爱好者 |
| ☒ 有一定编程基础，想进一步提高技能的人员 | ☒ 大、中专院校的老师 and 学生 |

『学习答疑』

如果您在学习或使用本书的过程中遇到问题或疑惑，可以通过如下方式与我们联系：

- ☒ 服务网站：www.mingribook.com
- ☒ 服务 QQ：200958601
- ☒ 服务信箱：mingrisoft@mingrisoft.com
- ☒ 服务电话：0431-84978981/84978982
- ☒ 学习社区：www.mrbccd.com

我们承诺将在 5 个工作日内给您提供解答。

『本书作者』

本书由明日科技组织编写，参加编写的有高春艳、巩建华、孙秀梅、王小科、赵会东、张英豪、张振坤、李继业、赛奎春、王国辉、陈丹丹、潘凯华、刘欣、李慧、杨丽、刘龄龄、陈英、朱晓、肖鑫、李鑫等。由于作者水平有限，疏漏和不足之处在所难免，请广大读者朋友批评指正。

软件开发工作是相当复杂的，对于已经做完或者正在做着的开发工作，永远都有一种更好、更聪明或更快的方法来完成它。我们虽然提供了这些项目的开发思路、方法和完整开发过程，但希望读者不拘泥在这些已提供的方法中，要不断演进并寻找更好的方法，学会享受挑战，并将之看做臻于精熟、成为高手的通道。

明日科技
2011 年 7 月

目 录

第一篇 时尚娱乐篇

第 1 章 网络五子棋	20
1.1 开发背景	21
1.2 需求分析	21
1.3 系统设计	21
1.3.1 系统功能结构	21
1.3.2 系统预览	22
1.4 公共模块设计	22
1.5 链接方式模块设计	25
1.5.1 链接方式模块概述	25
1.5.2 链接方式模块代码设计	25
1.6 聊天信息模块设计	25
1.6.1 聊天信息模块概述	25
1.6.2 聊天信息模块代码设计	26
1.7 棋盘模块设计	27
1.7.1 棋盘模块概述	27
1.7.2 棋盘模块技术分析	27
1.7.3 棋盘模块代码设计	30
1.8 本章总结	30
第 2 章 明日桌面精灵	31
2.1 开发背景	32
2.2 系统分析	32
2.2.1 需求分析	32
2.2.2 可行性分析	32
2.3 系统设计	32
2.3.1 系统目标	32
2.3.2 系统预览	32
2.4 数据库设计	34
2.5 公共模块设计	34
2.6 主窗体设计	36
2.6.1 主窗体模块概述	36
2.6.2 主窗体技术分析	36
2.6.3 主窗体实现过程	40
2.7 备忘录模块设计	48
2.7.1 备忘录模块概述	48
2.7.2 备忘录模块技术分析	48
2.7.3 备忘录模块实现过程	50
2.8 小时钟模块设计	52
2.8.1 小时钟模块概述	52
2.8.2 小时钟模块技术分析	53
2.8.3 小时钟模块实现过程	54
2.9 系统托盘模块设计	56
2.9.1 系统托盘模块概述	56
2.9.2 系统托盘模块技术分析	56
2.9.3 系统托盘模块实现过程	57
2.10 本章总结	59
第 3 章 图像处理专家	60
3.1 需求分析	61
3.2 系统设计	61
3.2.1 系统目标	61
3.2.2 系统功能结构	61
3.3 系统运行环境	62
3.4 创建项目	62
3.5 启动窗体的设计	63

3.5.1 设计窗体界面	64	3.8.4 选择合成方式	89
3.5.2 添加资源文件	65	3.8.5 设置合成图片的坐标位置	89
3.5.3 代码注册 Flash 控件	66	3.8.6 图像的合成	90
3.5.4 调用 Flash 动画	67	3.9 设置图片大小	90
3.6 主窗体设计	68	3.9.1 窗体界面设计	91
3.6.1 设计窗体界面	68	3.9.2 锁定纵横比率	91
3.6.2 设计菜单栏	69	3.9.3 调整图片的大小	92
3.6.3 设计状态栏	71	3.10 滤镜窗体的设计	93
3.6.4 窗体初始化	71	3.10.1 滤镜窗体设计	93
3.6.5 工具栏设计	72	3.10.2 选择滤镜	94
3.6.6 打开图片	74	3.10.3 图片预览	96
3.6.7 显示历史图片	74	3.10.4 应用到主窗体图片上	96
3.6.8 撤销/重复执行	76	3.11 滤镜算法	97
3.6.9 浏览大幅图片	79	3.11.1 图像锐化算法	97
3.7 图像旋转	80	3.11.2 图像柔化算法	98
3.7.1 图像旋转窗体的设计	81	3.11.3 图像浮雕算法	100
3.7.2 使用二次插值法缩放图片	81	3.11.4 图像扩散算法	101
3.7.3 设置旋转角度	84	3.11.5 图像轮廓算法	102
3.8 图像的剪切与合成	86	3.11.6 图像饱和度算法	104
3.8.1 设计图像合成窗体	87	3.11.7 图像亮度算法	105
3.8.2 利用资源文件加载剪切光标	87	3.12 本章总结	107
3.8.3 图像的剪切	88		
第 4 章 个人通讯录管理系统 (Visual Basic 6.0+ Access2003 实现)	108		
4.1 开发背景	109	4.5.5 设计状态栏	120
4.2 系统分析	109	4.6 联系人查询模块设计	121
4.2.1 需求分析	109	4.6.1 联系人查询模块概述	121
4.2.2 功能结构图	109	4.6.2 联系人查询模块实现过程	121
4.3 数据库设计	110	4.6.3 联系人信息查询	122
4.3.1 数据库分析	110	4.7 联系人管理模块设计	123
4.3.2 创建数据库	110	4.7.1 联系人管理模块概述	123
4.3.3 创建数据表	111	4.7.2 联系人管理模块实现过程	123
4.4 公共模块设计	114	4.8 群组管理模块设计	129
4.5 主窗体设计	117	4.8.1 群组管理模块概述	129
4.5.1 功能概述	117	4.8.2 群组管理模块实现过程	130
4.5.2 设计窗体界面	118	4.8.3 群组信息管理模块分析	130
4.5.3 设计菜单栏	119	4.9 本章总结	134
4.5.4 设计工具栏	119		

第二篇 小型数据库篇

第 5 章 财政局触摸屏查询系统 (Visual Basic 6.0+Access 2000 实现)	136
---	------------

5.1	开发背景	137	5.5.3	触摸屏技术简介	142
5.2	系统分析	137	5.6	主要功能模块设计	143
5.2.1	需求分析	137	5.6.1	主窗体设计	143
5.2.2	可行性分析	137	5.6.2	组织结构	145
5.3	系统设计	137	5.6.3	主要职责	147
5.3.1	系统结构	137	5.7	局长分工模块设计	149
5.3.2	功能分析	138	5.7.1	局长分工模块概述	149
5.3.3	系统应用平台配置	138	5.7.2	局长分工模块技术分析	149
5.3.4	系统功能结构	139	5.7.3	局长分工模块实现过程	151
5.4	数据库设计	140	5.7.4	单元测试	155
5.5	公共模块设计	141	5.8	处室职能模块设计	156
5.5.1	触摸屏查询系统界面设计	141	5.9	政务公开模块设计	160
5.5.2	触摸屏的工作原理	142	5.10	本章总结	162
第 6 章	图书馆管理系统 (Visual Basic 6.0+Access 2000 实现)	163	6.8	读者借书管理模块设计	187
6.1	开发背景	164	6.8.1	读者借书管理模块概述	187
6.2	需求分析	164	6.8.2	读者借书管理模块技术分析	188
6.3	系统设计	164	6.8.3	读者借书管理模块实现过程	189
6.3.1	系统目标	164	6.9	图书丢失管理模块设计	193
6.3.2	系统功能结构	165	6.9.1	图书丢失管理模块概述	193
6.3.3	系统预览	165	6.9.2	图书丢失管理模块技术分析	194
6.3.4	业务流程图	168	6.9.3	图书丢失管理模块实现过程	196
6.4	数据库设计	168	6.10	图书验收报表模块设计	200
6.4.1	数据库概要说明	168	6.10.1	图书验收报表模块概述	200
6.4.2	数据库概念设计	169	6.10.2	图书验收报表模块技术分析	201
6.4.3	数据库逻辑设计	170	6.10.3	图书验收报表模块实现过程	204
6.5	公共模块设计	172	6.10.4	单元测试	206
6.6	主窗体设计	173	6.11	本章总结	206
6.6.1	主窗体模块概述	173			
6.6.2	主窗体技术分析	173			
6.6.3	主窗体实现过程	175			
6.7	读者信息管理	180			
6.7.1	读者信息管理模块概述	180			
6.7.2	读者信息管理模块技术分析	180			
6.7.3	读者信息管理模块实现过程	182			
6.7.4	单元测试	187			
第 7 章	钢筋拉伸管理系统 (Visual Basic 6.0+Access 2003 实现)	207			
7.1	开发背景	208	7.2	系统分析	208

7.2.1 需求分析	208	7.6.5 读写模块设计	221
7.2.2 可行性分析	208	7.7 启动窗体模块设计	226
7.3 系统设计	208	7.7.1 启动窗体模块概述	226
7.3.1 系统目标	208	7.7.2 启动窗体模块技术分析	226
7.3.2 系统功能结构	209	7.7.3 启动窗体模块实现过程	227
7.3.3 项目规划	209	7.8 登录窗体模块设计	228
7.3.4 开发及运行环境	210	7.8.1 登录窗体模块概述	228
7.4 数据库设计	210	7.8.2 登录窗体模块技术分析	228
7.5 公共模块设计	212	7.8.3 登录窗体模块实现过程	229
7.5.1 ActiveX 控件准备	212	7.9 主窗体设计	230
7.5.2 文件准备	213	7.9.1 初始化模块设计	234
7.6 主要功能模块设计	213	7.9.2 试样设置模块设计	240
7.6.1 系统架构设计	213	7.9.3 口令修改模块设计	242
7.6.2 自定义类型模块设计	214	7.9.4 用户自定义控件设计	244
7.6.3 绘图模块设计	216	7.10 本章总结	247
7.6.4 主模块设计	221		
第 8 章 酒店客房管理系统 (Visual Basic 6.0+Access 2003 实现)	248		
8.1 开发背景	249	8.7.3 系统登录模块实现过程	265
8.2 系统分析	249	8.7.4 单元测试	266
8.2.1 需求分析	249	8.8 住宿登记模块	267
8.2.2 可行性分析	249	8.8.1 住宿登记模块概述	267
8.3 系统设计	250	8.8.2 住宿登记模块技术分析	267
8.3.1 系统目标	250	8.8.3 住宿登记模块实现过程	268
8.3.2 系统功能结构	250	8.8.4 单元测试	273
8.3.3 系统预览	251	8.9 房态查询模块设计	274
8.3.4 业务流程图	253	8.9.1 房态查询模块概述	274
8.4 数据库设计	253	8.9.2 房态查询模块技术分析	274
8.4.1 数据库概要说明	253	8.9.3 房态查询模块实现过程	275
8.4.2 数据库概念设计	254	8.10 调房登记模块设计	276
8.4.3 数据库逻辑设计	255	8.10.1 调房登记模块概述	276
8.5 公共模块设计	258	8.10.2 调房登记模块技术分析	277
8.6 主窗体设计	259	8.10.3 调房登记模块实现过程	278
8.6.1 主窗体界面概述	259	8.11 追加押金模块设计	281
8.6.2 主窗体界面技术分析	259	8.11.1 追加押金模块概述	281
8.6.3 主窗体实现过程	260	8.11.2 追加押金模块技术分析	282
8.6.4 单元测试	263	8.11.3 追加押金模块实现过程	282
8.7 系统登录模块设计	263	8.12 客房销售报表模块设计	284
8.7.1 系统登录模块概述	263	8.12.1 客房销售报表模块概述	284
8.7.2 系统登录模块技术分析	264		

8.12.2 客房销售报表模块技术分析	285	8.13 宿费提醒模块设计	289
8.12.3 客房销售报表模块实现过程	286	8.13.1 宿费提醒模块概述	289
8.12.4 单元测试	288	8.13.2 宿费提醒模块技术分析	289
		8.13.3 宿费提醒模块实现过程	291
		8.14 本章总结	292
第 9 章 小区物业管理系统 (Visual Basic 6.0+Access 2003 实现)	293		
9.1 开发背景	294	9.7 系统登录模块设计	312
9.2 系统分析	294	9.7.1 系统登录模块概述	312
9.2.1 需求分析	294	9.7.2 系统登录模块技术分析	312
9.2.2 可行性分析	294	9.7.3 系统登录模块实现过程	313
9.3 系统设计	295	9.8 大楼信息登记模块设计	315
9.3.1 系统目标	295	9.8.1 大楼信息登记模块概述	315
9.3.2 系统功能结构	295	9.8.2 大楼信息登记模块技术分析	316
9.3.3 系统预览	296	9.8.3 大楼信息登记模块实现过程	317
9.3.4 业务流程图	299	9.8.4 单元测试	320
9.4 数据库设计	299	9.9 人口查询模块设计	322
9.4.1 数据库概要说明	299	9.9.1 人口查询模块概述	322
9.4.2 数据库概念设计	300	9.9.2 人口查询模块技术分析	322
9.4.3 数据库逻辑设计	301	9.9.3 人口查询模块实现过程	323
9.5 公共模块设计	303	9.10 本章总结	327
9.6 主窗体设计	304		
9.6.1 主窗体模块概述	304		
9.6.2 主窗体技术分析	305		
9.6.3 主窗体实现过程	306		

第三篇 SQL Server 2000 数据库篇

第 10 章 在线考试系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	
(教学视频: 180 分钟)	329
10.1 开发背景	330
10.2 系统分析	330
10.2.1 需求分析	330
10.2.2 可行性分析	330
10.3 系统设计	331
10.3.1 系统目标	331
10.3.2 系统功能结构	331
10.3.3 系统预览	332
10.3.4 业务流程图	334
10.4 数据库设计	335
10.4.1 数据库概要说明	335
10.4.2 数据库概念设计	335
10.4.3 数据库逻辑设计	337
10.5 公共模块设计	339
10.6 系统登录模块设计	342
10.6.1 系统登录模块概述	342
10.6.2 系统登录模块技术分析	342
10.6.3 系统登录模块实现过程	343
10.6.4 单元测试	346
10.7 主窗体设计	347

10.7.1	主窗体模块概述.....	347		分析.....	367
10.7.2	主窗体技术分析.....	348	10.9.3	后台管理员窗体实现 过程.....	369
10.7.3	主窗体实现过程.....	348	10.10	修改试题窗体设计.....	371
10.7.4	单元测试.....	352	10.10.1	修改试题窗体模块 概述.....	371
10.8	考试窗体设计.....	352	10.10.2	修改试题窗体技术 分析.....	371
10.8.1	考试窗体模块概述.....	352	10.10.3	修改试题窗体实现 过程.....	372
10.8.2	考试窗体技术分析.....	353	10.10.4	单元测试.....	374
10.8.3	考试窗体实现过程.....	355	10.11	本章总结.....	375
10.9	后台管理员窗体设计.....	367	第 11 章	企业文档管理系统（Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现）.....	376
10.9.1	后台管理员窗体模块 概述.....	367	11.1	开发背景.....	377
10.9.2	后台管理员窗体技术		11.2	系统分析.....	377
			11.2.1	需求分析.....	377
			11.2.2	可行性分析.....	378
			11.3	系统设计.....	378
			11.3.1	系统目标.....	378
			11.3.2	系统功能结构.....	378
			11.3.3	系统预览.....	379
			11.3.4	业务流程图.....	381
			11.4	数据库设计.....	381
			11.4.1	数据库概要说明.....	381
			11.4.2	数据库逻辑设计.....	383
			11.5	公共模块设计.....	385
			11.6	主窗体设计.....	386
			11.6.1	主窗体模块概述.....	386
			11.6.2	主窗体技术分析.....	387
			11.6.3	主窗体实现过程.....	388
			11.7	文档类别管理模块设计.....	395
			11.7.1	文档类别管理模块 概述.....	395
			11.7.2	文档类别管理模块技术 分析.....	395
			11.7.3	文档类别管理模块实现 过程.....	396
			11.7.4	单元测试.....	400
			11.8	文档信息添加模块设计.....	401
			11.8.1	文档信息添加模块 概述.....	401
			11.8.2	文档信息添加模块技术 分析.....	401
			11.8.3	文档信息添加模块实现 过程.....	403
			11.8.4	单元测试.....	406
			11.9	文档信息查询模块设计.....	406
			11.10	本章总结.....	409
			第 12 章	企业人事管理系统（Visual Basic 6.0+SQL Server 2000+Crystal Report 10 实现）.....	410
			12.1	开发背景.....	411
			12.2	系统分析.....	411
			12.2.1	需求分析.....	411
			12.2.2	可行性分析.....	411
			12.3	系统设计.....	411
			12.3.1	系统目标.....	411
			12.3.2	系统功能结构.....	412
			12.3.3	系统预览.....	412
			12.4	数据库设计.....	415
			12.4.1	数据库概要说明.....	415
			12.4.2	数据库概念设计.....	416
			12.4.3	数据库逻辑设计.....	418

12.5	公共模块设计	420	12.8.2	添加/修改出勤模块技术 分析	438
12.6	主窗体设计	421	12.8.3	选择员工模块实现 过程	439
12.6.1	主窗体模块概述	421	12.8.4	添加/修改出勤模块实现 过程	444
12.6.2	主窗体技术分析	422	12.9	员工公出/请假模块设计	448
12.6.3	主窗体实现过程	424	12.9.1	员工公出/请假模块 概述	448
12.7	添加员工信息模块设计	427	12.9.2	员工公出/请假模块技术 分析	448
12.7.1	添加员工信息模块 概述	427	12.9.3	添加或修改员工公出/请假模 块实现过程	449
12.7.2	添加员工信息模块技术 分析	428	12.9.4	员工公出/请假模块实现 过程	452
12.7.3	添加员工信息模块实现 过程	431	12.10	本章总结	454
12.7.4	单元测试	437	第 13 章	企业办公自动化系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	455
12.8	添加/修改出勤模块设计	437	13.1	开发背景	456
12.8.1	添加/修改出勤模块 概述	437	13.2	系统分析	456
			13.2.1	需求分析	456
			13.2.2	可行性分析	456
			13.3	系统设计	456
			13.3.1	系统目标	456
			13.3.2	系统功能结构	457
			13.3.3	业务逻辑编码规则	457
			13.3.4	项目规划	458
			13.3.5	系统工作原理网络 结构图	458
			13.4	数据库设计	459
			13.5	公共模块设计	461
			13.6	系统登录设计	463
			13.6.1	系统登录模块概述	463
			13.6.2	系统登录模块实现 过程	463
			13.7	主界面设计	466
			13.7.1	主界面概述	466
			13.7.2	主界面实现过程	467
			13.8	新闻管理模块设计	473
			13.8.1	新闻管理模块概述	473
			13.8.2	新闻管理模块实现 过程	474
			13.9	文件传送模块设计	479
			13.9.1	文件传送模块概述	479
			13.9.2	文件传送模块实现 过程	480
			13.10	文件接收模块设计	482
			13.10.1	文件接收模块概述	482
			13.10.2	文件接收模块实现 过程	483
			13.11	活动投票管理模块设计	485
			13.11.1	活动投票管理模块 概述	485
			13.11.2	活动投票管理模块实现 过程	486
			13.12	活动投票模块设计	488
			13.12.1	活动投票模块 概述	488
			13.12.2	活动投票模块实现 过程	489
			13.13	本章总结	491
			第 14 章	企业生产管理系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	

(教学视频: 95 分钟)	492
14.1 开发背景	493
14.2 系统分析	493
14.2.1 需求分析	493
14.2.2 可行性分析	493
14.3 系统设计	494
14.3.1 系统目标	494
14.3.2 系统功能结构	494
14.3.3 业务逻辑编码规则	495
14.3.4 系统架构设计	495
14.4 数据库设计	498
14.4.1 数据库概要说明	498
14.4.2 数据库逻辑设计	498
14.5 公共模块设计	501
14.6 主窗体设计	502
14.6.1 主窗体模块概述	502
14.6.2 主窗体实现过程	503
14.7 系统登录模块设计	506
14.7.1 系统登录模块概述	506
14.7.2 系统登录模块技术分析	507
14.7.3 系统登录模块实现过程	507
14.8 物料信息设置模块设计	510
14.8.1 物料信息设置模块概述	510
14.8.2 物料信息设置模块实现过程	511
14.9 生产计划单管理模块设计	516
14.9.1 生产计划单管理模块概述	516
14.9.2 生产计划单管理模块实现过程	516
14.10 设备报废信息模块设计	519
14.10.1 设备报废信息模块概述	519
14.10.2 设备报废信息模块实现过程	519
14.11 生产领料模块设计	521
14.11.1 生产领料模块概述	521
14.11.2 生产领料模块实现过程	522
14.12 本章总结	524
第 15 章 餐饮管理系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	525
15.1 开发背景	526
15.2 需求分析	526
15.3 系统设计	526
15.3.1 系统目标	526
15.3.2 系统功能结构	527
15.3.3 系统预览	527
15.3.4 业务流程图	529
15.4 数据库设计	529
15.4.1 数据库概要说明	529
15.4.2 数据库概念设计	530
15.4.3 数据库逻辑设计	531
15.5 公共模块设计	534
15.6 主窗体设计	538
15.6.1 主窗体模块概述	538
15.6.2 主窗体技术分析	538
15.6.3 主窗体实现过程	542
15.6.4 单元测试	546
15.7 系统登录模块设计	546
15.7.1 系统登录模块概述	546
15.7.2 系统登录模块技术分析	546
15.7.3 系统登录模块实现过程	547
15.7.4 单元测试	551
15.8 开台管理模块设计	551
15.8.1 开台管理模块概述	551
15.8.2 开台管理模块技术分析	552
15.8.3 开台管理模块实现过程	553
15.9 转台服务模块设计	558

15.9.1 转台服务模块概述	558	15.9.3 转台服务模块实现过程	560
15.9.2 转台服务模块技术分析	559	15.10 本章总结	562
第 16 章 医药进销存管理系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	563		
16.1 需求分析	564	16.8.2 药品入库模块技术分析	600
16.2 系统设计	564	16.8.3 药品入库模块实现 过程	600
16.2.1 系统目标	564	16.9 库存药品查询模块设计	601
16.2.2 业务流程	565	16.9.1 库存药品查询模块概述	601
16.2.3 系统功能结构	566	16.9.2 库存药品查询模块技术 分析	601
16.3 数据库设计	566	16.9.3 库存药品查询模块实现 过程	602
16.3.1 数据库概要说明	566	16.10 销售日报表模块设计	603
16.3.2 数据库概念设计	567	16.10.1 销售日报表模块概述	603
16.3.3 数据库逻辑设计	568	16.10.2 销售日报表模块技术 分析	604
16.4 公共模块设计	569	16.10.3 销售日报表模块实现 过程	604
16.5 MDI 主界面设计	570	16.11 客户销售报表模块设计	605
16.5.1 认识 MDI 窗体	570	16.11.1 客户销售报表模块概述 ..	605
16.5.2 创建 MDI 窗体	570	16.11.2 客户销售报表模块技术 分析	605
16.5.3 设计菜单	571	16.11.3 客户销售报表模块实现 过程	606
16.5.4 设计工具栏	573	16.12 应收款管理模块设计	607
16.5.5 设计状态栏	576	16.12.1 应收款管理模块概述	607
16.5.7 运行结果	579	16.12.1 应收款管理模块技术 分析	607
16.6 药品信息管理模块设计	580	16.12.3 应收款管理模块实现 过程	607
16.6.1 药品信息管理模块概述	580	16.13 本章总结	609
16.6.2 药品信息管理模块技术 分析	580		
16.6.3 药品信息管理模块实现 过程	580		
16.7 药品销售模块设计	588		
16.7.1 药品销售模块概述	588		
16.7.2 药品销售模块技术分析	589		
16.7.3 药品销售模块实现过程	589		
16.8 药品入库模块设计	599		
16.8.1 药品入库模块概述	599		
第 17 章 房地产销售管理系统 (Visual Basic 6.0+SQL Server 2000 实现)	610		
17.1 开发背景	611	17.3.3 系统功能设计	612
17.2 需求分析	611	17.3.4 业务流程图	613
17.3 系统设计	611	17.4 数据库设计	613
17.3.1 系统目标	611	17.4.1 数据库概要说明	613
17.3.2 系统功能结构	611	17.4.2 数据库概念设计	613

17.5 公共模块设计	616	程序代码设计	634
17.6 主窗体设计	616	17.9 房屋预订数据统计报表	
17.6.1 主窗体模块概述	616	模块设计	647
17.6.2 主窗体界面设计	617	17.9.1 房屋预订数据统计报表	
17.6.3 主窗体程序代码设计	618	模块概述	647
17.7 楼盘房屋信息管理模块		17.9.2 房屋预订数据统计报表	
设计	620	模块窗体界面设计	647
17.7.1 楼盘房屋信息管理窗体		17.9.3 房屋预订数据统计报表	
模块概述	620	模块窗体程序代码设计	648
17.7.2 楼盘房屋信息管理窗体		17.10 客户数据分析图表	
设计	621	模块设计	648
17.7.3 房屋调价管理窗体的		17.10.1 客户数据分析图表模块	
设计	629	概述	648
17.8 房屋销售管理模块设计	633	17.10.2 客户数据分析管理窗体	
17.8.1 房屋销售管理模块		设计	649
概述	633	17.10.3 客户数据分析图表窗体	
17.8.2 房屋销售管理模块窗体		设计	650
界面设计	633	17.11 本章总结	652
17.8.3 房屋销售管理模块窗体			

第四篇 SQL Server 2005 数据库篇

第 18 章 学生成绩管理系统 (Visual Basic 6.0+ SQL Server 2005 实现)	654
18.1 开发背景	655
18.2 系统分析	655
18.2.1 需求分析	655
18.2.2 可行性分析	655
18.3 系统设计	655
18.3.1 系统目标	656
18.3.2 系统功能结构设计	656
18.3.3 系统预览	657
18.4 数据库设计	659
18.4.1 数据库概要说明	659
18.4.2 触发器的创建	661
18.5 公共模块设计	664
18.6 主窗体设计	665
18.6.1 主窗体模块概述	665
18.6.2 主窗体技术分析	666
18.6.3 主窗体实现过程	667
18.7 系统登录模块设计	669
18.7.1 系统登录模块概述	669
18.7.2 系统登录模块技术分析	670
18.7.3 系统登录模块实现过程	671
18.8 学生信息管理模块设计	672
18.8.1 学生信息管理模块	
概述	672
18.8.2 学生信息管理模块技术	
分析	673
18.8.3 学生信息管理模块实现	
过程	673
18.9 学生信息添加模块设计	675
18.9.1 学生信息添加模块	
概述	675
18.9.2 学生信息添加模块实现	
过程	675
18.9.3 单元测试	676