

从入门到精通

· 指引入门捷径

直通高手殿堂·

新编

Visual Basic 6.0 程序设计

本书由“6度获得全国优秀畅销书的作者+教育专家”组织编写，按照初学者接受知识的难易程度，由浅入深地布局内容，不仅能帮助初学者快速掌握Visual Basic 6.0的基本操作，而且也可教会初学者使用Visual Basic 6.0进行程序设计的技能。



超值光盘

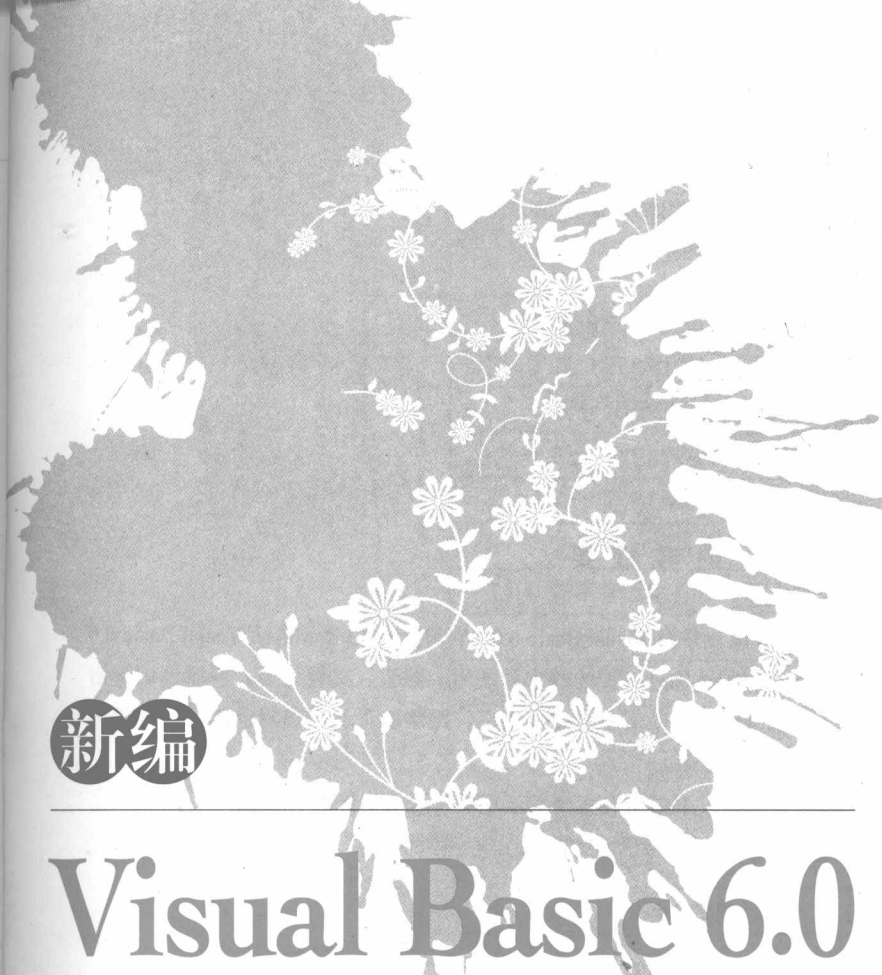
CD1为学习盘 包括**330**分钟多媒体教学录像以及本书实例的素材文件和结果文件。

CD2为赠送盘 包括VB.NET 2005教学录像、VB.NET 2005教学录像参考文件及大量典型实例的教学录像。

● 龙马工作室 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



新编

Visual Basic 6.0

程序设计

◎ 龙马工作室 编著

人民邮电出版社
北京

从入门到精通

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Visual Basic 6.0 程序设计从入门到精通 / 龙马
工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.4
ISBN 978-7-115-17681-3

I. 新… II. 龙… III. BASIC 语言—程序设计—高等学
校—教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 023581 号

内 容 提 要

本书采用最新的编程理念, 引导初学者逐步掌握 Visual Basic 6.0。全书共分 19 章, 包括 Visual Basic 6.0 编程入门、窗体的使用、控件基础、程序控制结构、过程的建立和使用、数组、文件处理、程序调试与错误处理、结构化查询语言——SQL、数据库编程、图形和多媒体应用、网络编程和面向对象程序设计等内容。

本书由具有丰富经验的项目开发人员编写, 书中所有案例都已在项目开发中经过了实践。

本书适合 Visual Basic 编程初学者阅读, 对于中级用户也有一定的参考价值。

新编 Visual Basic 6.0 程序设计从入门到精通

- ◆ 编 著 龙马工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 31.75
字数: 797 千字
印数: 1—5 000 册
- 2008 年 4 月第 1 版
2008 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17681-3/TP

定价: 69.00 元 (附 2 张光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154



前言

电脑是现代信息社会的重要标记,掌握丰富的电脑知识,正确熟练地操作电脑已成为信息化时代对每个人的要求。鉴于此,为满足广大读者学习电脑知识及电脑操作的需要,我们针对不同的学习对象的掌握能力,总结了多位电脑高手及计算机教育专家的经验,精心编写了这套“新编从入门到精通”丛书。



丛书主要内容

本套丛书涉及读者在日常工作和学习中各个常见的电脑应用领域,在介绍软硬件的基础知识及具体操作时都以大家经常使用的版本为主要讲述对象,在必要的地方也兼顾了其他的版本,以满足不同领域读者的需求。本套丛书主要包括以下图书。

新编 Windows Vista 中文版从入门到精通	新编办公软件从入门到精通
新编外行学电脑从入门到精通	新编 Excel 2003 中文版从入门到精通
新编外行学上网从入门到精通	新编 Word 2003 中文版从入门到精通
新编 Windows XP 中文版从入门到精通	新编 PowerPoint 2003 中文版从入门到精通
新编电脑组装与维护从入门到精通	新编 Access 2003 中文版从入门到精通
新编电脑家庭应用从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 中文版从入门到精通
新编黑客攻防从入门到精通	新编 Word/Excel 高效办公从入门到精通
新编 Photoshop CS2 中文版从入门到精通	新编 Project 2003 项目管理从入门到精通
新编系统安装·重装·备份与还原从入门到精通	新编系统优化·安全设置·防杀电脑病毒从入门到精通
新编 Photoshop CS3 中文版从入门到精通	新编 Photoshop CS3 从入门到精通
新编 Flash CS3 动画制作从入门到精通	新编 Pro/ENGINEER 野火版 3.0 中文版从入门到精通
新编 3ds Max 9 三维动画创作从入门到精通	新编 UG NX 4.0 中文版从入门到精通
新编 CorelDRAW X3 矢量绘图从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 从入门到精通
新编 Premiere Pro 2.0 影视制作从入门到精通	新编 SQL Server 2005 数据库管理与开发从入门到精通
新编 HTML 网页设计从入门到精通	新编 Dreamweaver CS3 精彩网站制作从入门到精通
新编 Visual Basic 6.0 程序设计从入门到精通	新编 Visual FoxPro 6.0 数据库管理与开发从入门到精通
新编 VB.NET 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 网站开发从入门到精通
新编 Visual C# 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 + SQL Server 2005 从入门到精通
新编 Dreamweaver CS3、Flash CS3 与 Fireworks CS3 网页制作三剑客从入门到精通	



写作特色

❖ **双栏排版,超大容量:**本书采用双栏排版的格式,信息量大。在 490 多页的篇幅中容纳了传统版式 600 多页的内容,这样我们就能在有限的篇幅中为读者奉送更多知识和实战案例。

❖ **一步一图,图文并茂:**在介绍具体操作步骤的过程中,每一个操作步骤均配有对应的插图。这种图文结合的方法使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程以及效果,便于理解和掌握。

❖ **提示技巧,贴心周到:**本书对读者在学习过程中可能会遇到的疑难问题以“提示”和“技巧”的形式进行了说明,以免读者在学习的过程中走弯路。

❖ **精心排版，实用至上：**双色印刷既美观大方又能够突出重点、难点，精心编排的内容可以使读者对所学知识进一步深化理解，触类旁通。

❖ **书盘结合，互动教学：**本书配套多媒体教学光盘内容与书中知识紧密结合并互相补充。在多媒体光盘中，我们仿真工作和生活中的真实场景，让读者体验实际工作环境，并借此掌握生活和工作中所需的知识以及技能，掌握处理各种问题的方法，知道在合适的场合使用合适的方法，以达到学以致用目的，从而大大地扩充了本书的知识范围。



光盘特点

❖ **内容丰富：**本书附赠 2 张光盘。

光盘中不仅提供了大量的典型实例，而且附赠了 30 个实例讲解录像和 VB.NET 2005 教学录像，以及大量程序设计技巧的讲解，使读者能够轻松、快速地学会 Windows 应用程序开发的方法。

❖ **超大容量：**本书所配的光盘涵盖了书中绝大多数的知识点，并做了一定的扩展延伸，突破了目前市场上现有光盘内容含量少、播放时间短的缺点。

❖ **实用至上：**全面突破传统的按部就班讲解知识的模式，以解决问题为出发点，通过多个程序设计的典型实例，全面涵盖了读者学习 Visual Basic 6.0 过程中所遇到的问题及解决方案。

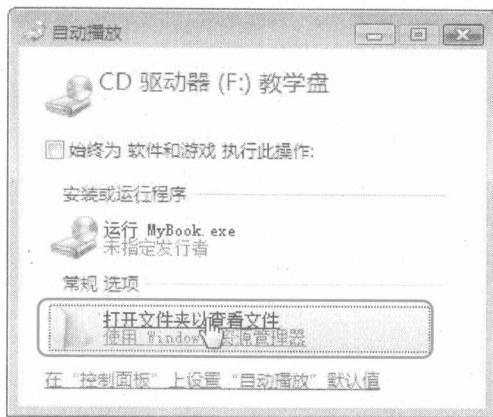
❖ **解说详尽：**对每一个知识点都做了详细的解说，使读者能够身临其境，加快学习速度。



光盘使用须知

❖ **注意：**要想在 Windows Vista 中文版操作系统下使用本光盘，应在第一次运行光盘时采用【以管理员身份运行】的模式，以后则可以直接运行。

① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后系统会弹出【自动播放】对话框。



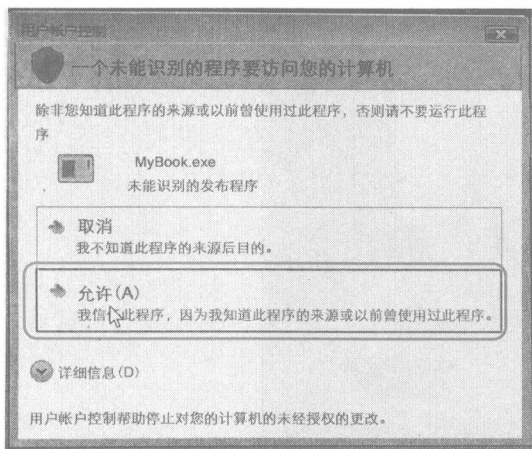
② 单击【打开文件夹以查看文件】链接以打开光盘文件夹，然后右击光盘文件夹中的 MyBook.exe 文件，并在弹出的快捷菜单中选择【以管理员身份运行】菜单项，打开【用户账户控制】对话框。

③ 单击【用户账户控制】对话框中的【允许】选项，光盘即可自动播放。

④ 再次使用本光盘时，将光盘放入光驱后，可以通过双击光驱盘符或单击系统弹出的【自



动播放】对话框中【运行 MyBook.exe】链接的方法，运行光盘。



配套光盘运行方法

◆ 【教学盘】

- ① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ② 若光盘没有自动运行，可以双击桌面上的【我的电脑】图标，打开【我的电脑】窗口，然后双击光盘图标，或者在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】选项，光盘就会运行。
- ③ 光盘运行后，播放片头动画后便可进入光盘的主界面，教学录像按其章节排序的，学习时选择相应的实例即可。



- ④ 如果需要使用本书实例中的素材文件、结果文件或者查看附录文档，单击主光盘界面中的【附加资源】选项，在弹出的菜单中选择相关选项，便可打开相关资源的文件夹。可直接使

用也可以将这些资源复制到本地计算机的硬盘中使用。



◆ 【赠送盘】

赠送盘的使用方法和教学盘一样，放入光驱几秒钟后光盘就会自动运行并进入光盘界面。



本书由龙马工作室编著，由万润华担任主编，由华中科技大学卓兆亿担任副主编。郑州大学西亚斯国际学院的姚宇妍编写第0章至第5章。第6章至第9章由郑州大学西亚斯国际学院的李鸣编写。任成鑫和李颖负责本书的统稿和组织工作。

在本书的编写和出版过程中，得到了郑州大学西亚斯国际学院和郑州金秒二维动画工作室的大力支持，在此由衷地向他们表示感谢！

参加编写工作的人员还有陈川、文东海、肖建芳、任俊伟、徐志飞、许建军、薛艳菊、杨爱第、杨宁、姚婉琴、于荣欣、张龙、赵树林、郑海员、钟宏伟、钟仕增、朱涛、王吴迪、王大印、师鸣若、王克军和王英辉。

由于时间仓促，书中难免有疏漏和不妥之处，恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱：weixueping@ptpress.com.cn。

编者



目 录

第1篇 入门篇

第0章 精英成长之路	3
0.1 关于本书	4
0.2 Visual Basic 简史	4
0.2.1 Visual Basic 的诞生——革命性的 Visual Basic 1.0	5
0.2.2 成长中——Visual Basic 2.0	6
0.2.3 增强数据库支持——Visual Basic 3.0	6
0.2.4 拥抱 COM——Visual Basic 4.0	7
0.2.5 日趋成熟——Visual Basic 5.0	8
0.2.6 企业级快速开发的利器——Visual Basic 6.0	9
0.3 为什么选择 Visual Basic	9
1. 易于学习和使用	9
2. 开发高效、功能强大	10
3. 广泛的用户基础	10
4. 微软一如既往的支持	10
0.4 展望 Visual Basic	10
0.5 本书阅读方案	11
0.6 本章小结	11
第1章 感受 Visual Basic 6.0 精彩世界	13
1.1 操作入门	14
1.1.1 软件安装	14
1.1.2 软件特点	17
1.2 开发环境介绍	21
1.2.1 主窗口介绍	23
1.2.2 其他窗口介绍	27
1.3 基础知识	33
1.3.1 使用对象和类	33
1.3.2 使用事件过程及事件驱动	34
1.4 编写一个简单的应用程序	35

1.5 用 Visual Basic 6.0 管理工程	38
1.5.1 保存、关闭、打开、更改和运行工程	38
1.5.2 生成可执行文件	39
1.6 本章小结	40
第2章 Visual Basic 6.0 编程入门	41
2.1 基本概念	42
2.1.1 标识符	42
2.1.2 运算符	43
2.1.3 数据	47
2.2 常量和变量	50
2.2.1 常量	50
2.2.2 变量	53
2.3 表达式	56
2.3.1 算术表达式	56
2.3.2 字符串表达式	56
2.3.3 日期表达式	56
2.4 常用的内部函数	56
2.4.1 数学函数	56
2.4.2 字符串函数	57
2.4.3 时间/日期转换函数	58
2.4.4 类型转换函数	61
2.4.5 shell 函数	62
2.5 代码编写规则	63
2.6 本章小结	63

第2篇 提高篇

第3章 窗体的使用	67
3.1 窗体的属性、事件和方法	68
3.1.1 窗体的属性	70
3.1.2 窗体的事件	73
3.1.3 窗体的方法	74
3.1.4 窗体的启动与结束	75
3.2 多窗体编程	77
3.2.1 创建多窗体应用程序	77

3.2.2 多窗体特性	78	4.12.4 文件列表框控件使用实例	129
3.3 窗体程序设计举例	79	4.13 本章小结	131
3.4 本章小结	82	第 5 章 控件基础 2	133
第 4 章 控件基础 1	83	5.1 将 ActiveX 控件和可插入控件添加到工具栏	135
4.1 标签控件	84	5.2 图像列表控件	137
4.1.1 标签控件主要知识点	85	5.2.1 图像列表控件的常用属性和方法	137
4.1.2 标签控件使用实例	88	5.2.2 设置图像列表控件	140
4.2 文本框控件	90	5.2.3 图像列表控件使用实例	141
4.2.1 文本框控件主要知识点	90	5.3 工具栏控件	143
4.2.2 文本框控件使用实例	94	5.3.1 工具栏控件常用属性和方法	143
4.3 命令按钮控件	96	5.3.2 工具栏控件使用实例	146
4.3.1 命令按钮控件主要知识点	96	5.4 状态栏控件	150
4.3.2 命令按钮控件使用实例	98	5.4.1 状态栏控件的属性	150
4.4 单选按钮控件	99	5.4.2 状态栏控件的方法	150
4.4.1 单选按钮控件主要知识点	99	5.4.3 状态栏控件的事件	151
4.4.2 单选按钮控件使用实例	99	5.5 树状视图控件	151
4.5 复选框控件	101	5.5.1 树状视图控件的属性	152
4.5.1 复选框控件主要知识点	101	5.5.2 树状视图控件的方法	156
4.5.2 复选框控件使用实例	102	5.5.3 树状视图控件的事件	156
4.6 框架控件	103	5.5.4 树状视图控件使用实例	156
4.7 列表框控件	107	5.6 选项卡控件	159
4.7.1 列表框控件主要知识点	107	5.6.1 选项卡控件的属性	159
4.7.2 列表框控件使用实例	109	5.6.2 选项卡控件的事件与方法	164
4.8 组合框控件	111	5.6.3 选项卡控件使用实例	164
4.8.1 组合框控件主要知识点	111	5.7 进度条控件	167
4.8.2 组合框控件使用实例	112	5.7.1 进度条控件的属性	167
4.9 图像框控件	115	5.7.2 进度条控件的方法	168
4.9.1 图像框控件主要知识点	115	5.7.3 进度条控件使用实例	168
4.9.2 图像框控件使用实例	116	5.8 本章小结	171
4.10 滚动条控件	120	第 6 章 控件与事件	173
4.10.1 滚动条控件主要知识点	120	6.1 键盘事件	174
4.10.2 滚动条控件使用实例	122	6.1.1 “键盘按键”事件 (KeyPress)	174
4.11 定时器控件	124	6.1.2 “键盘按下”事件 (KeyDown)	175
4.11.1 定时器控件主要知识点	125		
4.11.2 定时器控件使用实例	126		
4.12 文件系统控件	128		
4.12.1 驱动器列表框控件	128		
4.12.2 目标列表框控件	128		
4.12.3 文件列表框控件	129		

6.1.3 “键盘弹起”事件 (KeyUp)	176	8.2.1 子过程	224
6.2 鼠标事件	177	8.2.2 函数过程	226
6.2.1 “鼠标按键按下”事件 (MouseDown)	177	8.3 参数传递	229
6.2.2 “鼠标按键释放”事件 (MouseUp)	177	8.3.1 形参与实参	229
6.2.3 “移动鼠标”事件 (MouseMove)	179	8.3.2 按地址传递和按值传递	230
6.3 菜单设计	180	8.4 过程的嵌套与递归调用	233
6.3.1 菜单编辑器	181	8.4.1 过程的嵌套调用	233
6.3.2 下拉式菜单	185	8.4.2 过程的递归调用	236
6.3.3 弹出式菜单	190	8.5 变量的作用范围	236
6.3.4 动态增减菜单	193	8.5.1 变量的作用域	236
6.4 对话框	196	8.5.2 变量的生存周期	242
6.4.1 模式对话框和无模式对话框	196	8.6 本章小结	244
6.4.2 预定义对话框	197	第9章 数组	245
6.4.3 通用对话框	199	9.1 数组的概念	246
6.5 本章小结	203	9.1.1 数组与数组元素	246
第7章 程序控制结构	205	9.1.2 数组下标和数组的维数	247
7.1 顺序结构	206	9.2 数组的声明和应用	247
7.1.1 赋值语句	206	9.2.1 数组声明语句	247
7.1.2 注释语句	206	9.2.2 数组的应用	248
7.1.3 结束语句	207	9.3 动态数组	253
7.1.4 顺序结构实例	207	9.3.1 建立动态数组	253
7.2 选择结构	208	9.3.2 动态数组实例	253
7.2.1 If 条件语句	209	9.4 控件数组	255
7.2.2 多分支条件语句	211	9.4.1 控件数组的概念	255
7.2.3 选择结构实例	214	9.4.2 控件数组的建立	256
7.3 循环结构	215	9.4.3 控件数组使用实例	257
7.3.1 计数循环结构	215	9.5 本章小结	262
7.3.2 条件循环结构	217	第10章 文件处理	263
7.3.3 嵌套循环	218	10.1 文件的类型和结构	264
7.4 本章小结	220	10.2 顺序文件	264
第8章 过程的建立和使用	221	10.2.1 顺序文件的打开操作	264
8.1 事件过程	222	10.2.2 顺序文件的读取操作	265
8.2 通用过程	223	10.2.3 顺序文件的写入操作	265
		10.2.4 顺序文件的关闭操作	266
		10.2.5 顺序文件使用实例	266
		10.3 随机文件	269
		10.3.1 随机文件的打开操作	269
		10.3.2 随机文件的读取操作	269

10.3.3	随机文件的写入操作	269
10.3.4	随机文件的关闭操作	270
10.3.5	随机文件使用实例	270
10.4	二进制文件	273
10.5	文件操作的相关语句和函数	273
10.6	文件系统控件	274
10.7	文件处理综合实例	274
10.8	本章小结	279
第 11 章	程序调试与错误处理	281
11.1	程序中的错误类型	282
11.2	程序工作状态	283
11.3	程序调试	284
11.3.1	中断状态	284
11.3.2	调试工具	285
11.3.3	调试方法	289
11.4	Visual Basic 中的错误处理	290
11.4.1	Err 对象	290
11.4.2	On Error GoTo 语句	291
11.4.3	Resume 语句	291
11.4.4	错误处理实例	292
11.5	本章小结	296

第 3 篇 精通篇

第 12 章	结构化查询语言——SQL	299
12.1	SQL 语言简介	300
12.1.1	SQL 语言的特点	300
12.1.2	常用 SQL 语句简介	300
12.2	Select 语句的使用	301
12.2.1	Select 子语句	301
12.2.2	From 子语句	302
12.2.3	As 子语句	302
12.2.4	Where 子语句	303
12.2.5	Order By 子语句	305
12.2.6	Group By 子语句	305
12.3	SQL 中的常用函数	306
12.3.1	算术函数	306
12.3.2	统计函数	307
12.4	利用 SQL 语言修改表数据	308

12.4.1	Insert 语句	308
12.4.2	Update 语句	309
12.4.3	Delete 语句	309
12.5	SQL 语句使用实例	310
12.6	本章小结	314
第 13 章	数据库编程	315
13.1	数据库基本概念	316
13.2	数据库的建立、维护和查询	318
13.2.1	建立数据库	318
13.2.2	删除数据库中的表	322
13.2.3	修改数据表结构和数据	322
13.2.4	数据查询	324
13.2.5	数据窗体设计器	325
13.3	使用 Data 控件访问数据库	326
13.3.1	Data 控件的属性、方法和事件	327
13.3.2	Data 控件访问数据库实例	331
13.4	ADO 数据对象访问技术	336
13.4.1	创建 ADO 控件	336
13.4.2	ADO 控件的属性、方法和事件	336
13.4.3	ADO Data 控件访问数据库实例	338
13.5	本章小结	341

第 14 章	图形和多媒体应用	343
14.1	图形控件	344
14.1.1	坐标系	344
14.1.2	颜色设置	349
14.1.3	绘图方法	352
14.2	多媒体控制接口控件	358
14.2.1	多媒体控制接口控件基本概念	358
14.2.2	多媒体控制接口控件的属性	359
14.2.3	多媒体控制接口控件的方法	361
14.2.4	多媒体控制接口控件的事件	

.....	362
14.2.5 多媒体控制接口控件使用实例	363
14.3 动画控件	367
14.3.1 在 Visual Basic 工具栏中添加动画控件按钮	368
14.3.2 动画控件的属性	369
14.3.3 动画控件的方法	369
14.3.4 动画控件使用实例	370
14.4 本章小结	372
第 15 章 网络编程	373
15.1 邮件应用程序接口	374
15.1.1 邮件应用程序接口控件概述	374
15.1.2 邮件应用程序接口会话控件的属性和方法	375
15.1.3 邮件应用程序接口消息控件的属性和方法	377
15.1.4 邮件应用程序接口控件使用实例	383
15.2 互联网传输控件	387
15.2.1 互联网传输控件的属性	388
15.2.2 互联网传输控件的方法	392
15.2.3 互联网传输控件的事件	394
15.2.4 互联网传输控件使用实例	394
15.3 网页浏览器控件	403
15.3.1 网页浏览器控件的属性	404
15.3.2 网页浏览器控件的方法	404
15.3.3 网页浏览器控件的事件	404
15.4 本章小结	405
第 16 章 面向对象程序设计	407
16.1 面向对象的基本概念	408
16.2 面向对象的程序设计	409
16.3 Visual Basic 中的面向对象特性	409
16.3.1 Visual Basic 中的对象	410
16.3.2 Visual Basic 中的对象集合	413

16.4 类和类模块	416
16.5 面向对象编程实例	418
16.6 本章小结	424

第 4 篇 实战篇

第 17 章 Windows 应用程序接口	427
17.1 Win32 API 概述	428
17.1.1 Win32 API 数据类型	428
17.1.2 Win32 API 的函数分类	429
17.1.3 API 函数的声明	437
17.1.4 API 函数的调用	440
17.1.5 API 编程实例	440
17.2 本章小结	444
第 18 章 控件应用精彩实例	445
18.1 实例程序功能简介	446
18.2 程序设计思路 and 结构	446
18.3 程序设计步骤	446
18.4 本章小结	468
第 19 章 数据库应用精彩实例	469
19.1 系统功能简介	470
19.2 系统结构	470
19.3 系统设计步骤	470
19.3.1 登录窗体的设计 (FrmLogin)	471
19.3.2 学生信息窗体的设计 (StuForm)	475
19.3.3 教师窗体的设计 (TeacherForm)	478
19.3.4 管理窗体的设计 (AdminForm)	482
19.4 本章小结	494
附录 A 常用快捷键及其技巧 (在光盘中)	495
附录 B 常见问题及解答 (在光盘中)	504
附录 C 源码大放送 (在光盘中)	513

附录 D 教学网站推荐（在光盘中）……528

附录 E 资源网站推荐（在光盘中）……532

附录 F 视频网站推荐（在光盘中）……535

第 1 篇 入门篇

第 0 章 精英成长之路

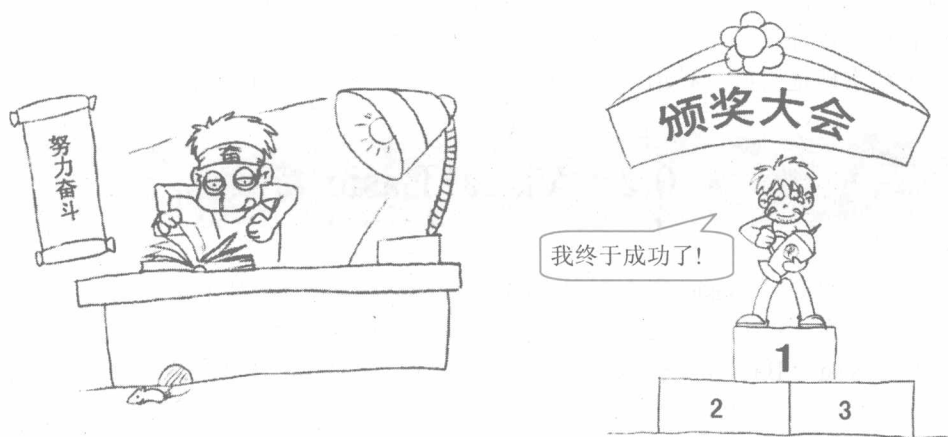
第 1 章 感受 Visual Basic 6.0 精彩世界

第 2 章 Visual Basic 6.0 编程入门

Visual Basic 中 Visual 的中文含义是“视觉的”。所谓“视觉的”，是指我们可以使用 Visual Basic 像在画板上作画一样“绘制”出程序来，这种编程方法和编写代码比起来显然更加直观和容易。但是我们依然需要了解一些可视化编程的相关知识和概念，为下面的学习打好基础。在本篇中，我们将从 Visual Basic 的基本概念、特性开始 Visual Basic 学习之旅，并通过一些示例来了解 Visual Basic 的实际开发过程。



第 0 章 精英成长之路



0.1 关于本书

● 学习本书需要的基础知识

如果你对程序设计没有任何了解,又希望能够迅速掌握一门 Windows 下的程序设计工具,并能迅速上手开发软件,相信本书是一个不错的选择。如果你具有一定的程序设计基础,尤其是对 Basic 语言有一定的了解,阅读本书将会更加轻松。

● 学完本书后可以从事的工作

Visual Basic 现今仍然广泛应用于各行各业,学完本书后,读者既可以成为一个专业的软件开发人员从事 Windows 下的程序开发,也可以在各个行业中作为专职技术人员进行相关企业级应用程序的开发。

● 学完本书后进一步的学习方向

学完本书后,读者可以按照下面列出的方向继续学习。

(1) 更加深入地学习一些面向对象的程序设计(OOP)方面的知识,深入学习程序设计的代码机理,而不是仅仅停留在控件的拖曳和属性的修改层面。

(2) 学习一些软件工程方面的知识,在开发程序的时候能够更好地分析并解决问题,同时也会消除程序设计时总是无从下手的焦急感。

(3) 学习一些算法设计方面的知识将会帮助你编写出更有效率、更强壮的程序。

(4) 学习 VB.NET。新的 VB.NET 增加了大量的特性,并在功能上有了一定的改进,在 Visual Basic 6.0 的基础上学习 VB.NET 会比较轻松。学习完 VB.NET 之后,既可以继续深入学习传统 Windows 界面程序设计,也可以转向 Web 开发。

(5) 学习 C#语言。C#是一种更加现代的面向对象语言。它使程序员快速便捷地创建基于 Microsoft .NET 平台的解决方案。

(6) 建议读者在学习编程的时候,切不可盲目地追赶潮流。所谓的各种新功能、新思想都是围绕着程序设计核心理念发展而来的,而程序设计的核心理念在每一种编程语言中都是相通的,脚踏实地地学好一种语言,往往胜过走马观花地学习 10 种语言。

0.2 Visual Basic 简史

从最初字符界面的 Basic 语言到现今的可视化编程环境,从基于函数和方法的编程到基于组件的高效开发。Visual Basic 经过多年的发展正在变得越来越易用、越来越高效。下面我们将通过回顾 Visual Basic 的发展历程来一起感受 Visual Basic 的独特魅力。