



相关主题

RECOMMEND ARTICLE

- 简单介绍Visual Basic中的Do循环结构
- Visual Basic Print方法基础学习
- VB.net常用函数
- 关于Visual Basic中的For循环语句
- Visual Basic中实现带预览的对话框
- 关于Visual Basic 9.0的动态标识符
- VB中运用反射原理优化程序代码
- 利用VB6.0实现五线谱作曲工具

[MORE](#)

推荐文章

RECOMMEND ARTICLE

- 游戏音乐制作案例之《战火 红色警戒》音效制作揭秘
- 英雄连Online 原画
- 游戏音乐制作案例之《乱武天下》
- 游戏音乐制作案例之《诛仙》
- 《鹿鼎记》最新原画
- MDP2.1规范的新特性
- 3D游戏编程入门经典(6)
- Introduction to 3d game engine design using directx-9 and c#(10)

[MORE](#)

热门文章

HOT ARTICLE

- [电子书下载]游戏设计 — 原理与实践
- [电子书下载]网络游戏开发
- 游戏设计全过程
- [电子书下载]游戏设计技术
- [电子书下载]游戏设计理论
- CS游戏人物模型制作教程
- CG人物插画基本流程
- [转贴]MAX高级人头教程

[MORE](#)

您的位置: VB专区



文章标题	Visual Basic常用术语释义		
来源:	[ogdev]	浏览:	[629]

项目(Project): 是用户创建的文件集合, 这个集合包括用户的Windows 应用程序。

控件(Control): 是Tool box窗口中用户置于窗体上的工具, 用于配合用户控制程序流程。

代码(Code): 是所写的编程语句的另一个名字。像素(Pixel): 代表图形元素, 表示监视器上最小的可寻址的图形点。

全局变量(Global Variable): 就是在整个模块内或整个应用程序内均可使用的变量。

函数(Function): 是一个例程, 接受零个、一个或多个参数并根据这些参数返回一个结果。

死循环(Infinite Loop): 是一个永不终止的循环。

语法错误(Syntax Error): 是由于拼错一条命令或使用不正确的语法引起的一种错误。

消息框(Message Box): 是为向用户提供信息而显示的对话框。

循环(Loop): 就是一组重复执行的程序指令集。

赋值语句(Assignment Statement): 是用来给控件、变量或其他对象赋值的程序语句。

结构化程序设计(Structured Programming): 是一种程序设计方法, 用它来把长程序分成几个小过程, 尽可能分得详细一些。

调用过程(Calling Procedure): 是触发其他过程执行的过程。

被调用过程(Called Procedure): 是由其他过程调用的过程。

标准函数过程(Standard Function Procedure): 是一个独立的非事件过程, 当被其他过程调用时, 它完成一定的工作并返回一个值给调用者。

标准子程序过程(Standard Subroutine Procedure): 是一个独立的非事件过程, 当被其他程序调用时, 它完成一定的工作。

引用传递(By Reference): 是一种传递值并允许被调用过程修改这些值的方法。它也叫做通过地址传递(By Address)。

值传递(By Value): 是一种传递值并保护调用过程的传递数据, 因而被调用过程不能改变此数据的方法。

编辑掩码(Edit Mask): 是一个格式字符串, 例如“ #, ###, ## ”, 它指定怎样显示数字和字符串数据。

本栏目登载此文出于传递信息之目的, 如有任何的问题请及时和我们联系!

无任何评论!

请您注意:

- 尊重网上道德, 遵守中华人民共和国有关法律法规
- 尊重网上道德, 遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 中国网游研发中心新闻留言板管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 您在中国网游研发中心留言板发表的作品, 中国网游研发中心有权在网站内转载或引用
- 参与本留言即表明您已经阅读并接受上述条款

发表评论:

昵 称:

联系EMAIL:

