

Broadview®
www.broadview.com.cn

Visual Basic 程序开发

周文峰 万丽 许志华 编著



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

Visual Basic 程序开发 学习笔记

周文峰 万丽 许志华 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内 容 简 介

本书由浅入深地讲解Visual Basic 6.0开发技术, 全书内容分为5篇, 共20章, 第一篇介绍初学者入门Visual Basic 6.0技术必备的一些基础知识, 其中包括Visual Basic 6.0技术概述、集成开发环境的使用、程序设计基础、过程和函数; 第二篇介绍Visual Basic 6.0核心技术, 主要内容包括Visual Basic 6.0中的窗体设计、菜单设计、文件操作和常用的控件介绍; 第三篇介绍Visual Basic 6.0中的数据库操作技术, 主要介绍了Access数据库和SQL 数据库操作技术, 以及如何使用ADO组件访问数据库; 第四篇主要内容包括绘图、视频和音频操作、网络操作、ActiveX技术、错误捕获和处理, 以及Visual Basic 6.0程序打包和发布; 第五篇精选了几个能囊括本书介绍的所有理论的实例, 如扫雷游戏和人力资源管理系统, 能使读者彻底精通Visual Basic 6.0开发技术。

本书内容全面, 不但适合于没有任何编程语言基础而欲直接学习Visual Basic 6.0技术的初学者, 也适合于有一定Visual Basic 6.0开发基础而需要加深对Visual Basic 6.0核心技术进一步了解和掌握的程序员。

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

Visual Basic程序开发学习笔记 / 周文峰, 万丽, 许志华编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.10
ISBN 978-7-121-07096-9

I. V… II. ①周…②万…③许… III. BASIC语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第104058号

责任编辑: 高洪霞

印 刷: 北京天宇星印刷厂

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: 860×1092 1/16 印张: 30 字数: 796 千字 彩插: 2

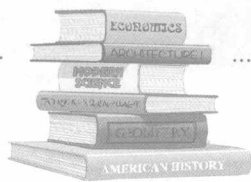
印 次: 2008年10月第1次印刷

印 数: 4000册 定价: 59.00元(赠光盘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。



本书独一无二的优势



本书由具有多年开发和教学经验的资深老师执笔写作，作者在基于C/S架构的编程语言领域具有多年的开发和教学讲解经验，尤其熟识Visual Basic 6.0开发理论知识体系，作者凭着娴熟的笔法和渊博的理论知识，采取学习笔记本的写作方式将Visual Basic开发技术展现得淋漓尽致，能使读者很快地进入实际开发角色。本书和市场上其他类似书籍相比，具有下面与众不同的特色。

★形象

本书对书中的源代码采取绘图的讲解方式，使抽象变形象，让高深的编程理论“赤裸裸”地裸露在读者面前，使读者轻而易举地领悟编程奥秘。这是本书最大的特色。

★趣味

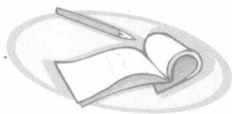
本书用拉链做素材，拉开学习的帷幕，用情趣似的学习笔记本形式带读者走进轻松的学习课堂，并且在书中让人感觉到烦躁的地方搭配以相关的对应图片，让读者享受到学习中的乐趣，探索中的喜悦，胜利后的兴奋。

★实用

本书的实用性较强，以经验为后盾，以实践为导向，以实用为目标，深入浅出地讲解Visual Basic 6.0开发中的种种问题。特别是，在讲解时非常注重实践与理论相结合，为了能使读者通过读懂源代码来掌握Visual Basic 6.0技术，在实例举证时还给源代码绘制了大量的流程图。本书的所有源代码都已调试通过，并且放在了本书所附带的光盘中，读者拿来即可使用。

★全面

本书内容全面，从基本的语法入手，以恰当的实例为导向，由浅入深地讲解Visual Basic 6.0技术的基本理论知识，所讲解的内容几乎囊括了Visual Basic 6.0技术的所有知识点，而且还特地安排了两章来介绍错误捕获和处理，以及Visual Basic 6.0程序打包和发布，这是市场上其他Visual Basic 6.0书籍没有涉及的。



前言

Foreword



Visual Basic 6.0是微软公司在BASIC编程语言的基础上提供给软件开发人员的用于开发Windows应用程序的强有力的开发环境和工具。其中, Visual指的是开发图形用户界面的方法, 即指可视化的用户界面设计, 它把程序设计人员从烦琐复杂的界面设计中解脱出来。它具有“所见即所得”的功能, 使界面设计如同积木游戏一样简单易学; Basic指的是广为流行的BASIC计算机语言, 即指Visual Basic是在原有的BASIC语言基础上发展而来的; 6.0指的Visual Basic开发语言的版本号。Visual Basic 6.0作为易学易用和高质量的编程语言, 主要具有可视化的程序设计、中文化的开发环境、语句生成器和快速提示帮助、强大的网络或者数据库应用程序开发、方便实用的应用程序安装向导等几方面的特点。

为了帮助国内众多初级程序员迅速入门和精通Visual Basic 6.0技术, 本书从最基本的Visual Basic语言基础开始讲起, 以图文并茂的源代码图解和融实践于一体的理论分析为导向, 带领读者慢慢步入Visual Basic 6.0技术的殿堂, 了解Visual Basic 6.0工作原理的奥秘。

本书内容结构

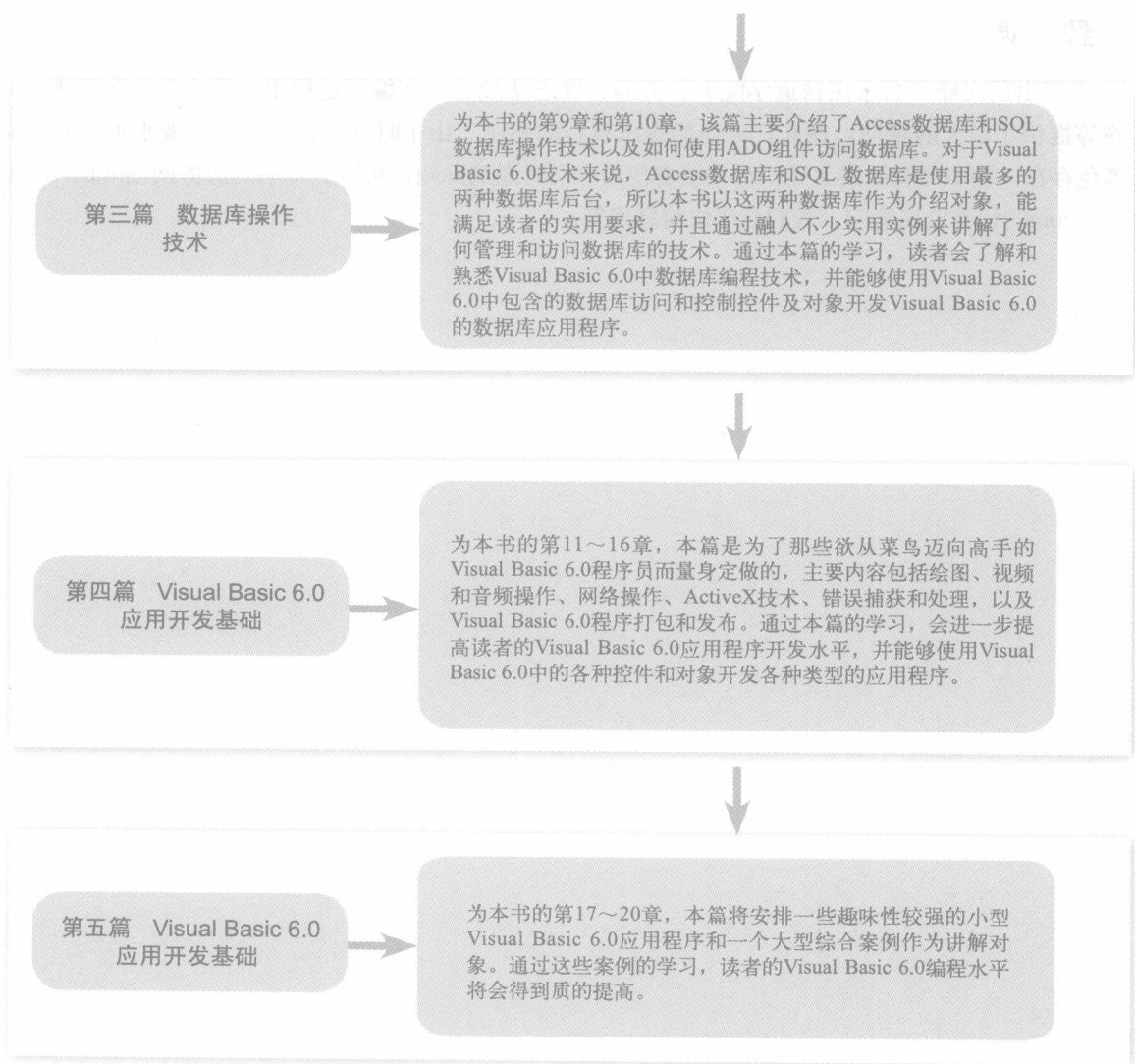
本书从基本的语法和规范入手, 以恰当的实例为导向, 由浅入深地全面介绍Visual Basic 6.0技术的基本理论知识及网络或数据库应用程序系统开发的实践经验。本书分为5篇一共20章。分别如下:

第一篇 Visual Basic 6.0 应用开发基础

为本书的第1~4章, 主要讲解初学者入门Visual Basic 6.0技术必备的一些基础知识, 其中包括Visual Basic 6.0技术概述、集成开发环境的使用、程序设计基础、过程和函数, 为了让读者熟练掌握开发环境, 特地安排一章详细阐述Visual Basic 6.0的开发环境, 并且手把手教会读者利用开发环境开发一个完整的Visual Basic 6.0应用程序。通过本篇的学习, 读者会初步了解和掌握Visual Basic 6.0的应用开发基础, 并能够使用Visual Basic 6.0语言开发环境编写简单的应用程序。

第二篇 Visual Basic 6.0 核心技术

为本书的第5~8章, 该篇主要内容包括Visual Basic 6.0中的窗体设计、菜单设计、文件操作和常用的控件介绍。该篇分几个章节来介绍这些技术, 通过这些内容的介绍, 读者除了能够学会Visual Basic 6.0核心技术之外, 还可以进一步巩固Visual Basic 6.0工作原理。只要读者能够掌握了第一篇的内容, 读懂本篇即是水到渠成。通过本篇的学习, 读者会进一步熟悉Visual Basic 6.0的基本技术和核心技术, 并能够使用Visual Basic 6.0中包含的各种控件和对象开发复杂的Visual Basic 6.0应用程序。



本书读者对象

本书在内容安排上从浅入深, 写作上层层剥洋葱式的分解, 充分实例举证, 非常适合于入门Visual Basic 6.0技术的初学者, 同时本书也安排了一些Visual Basic 6.0高级技术, 比如错误捕获和处理, 以Visual Basic 6.0程序打包和发布技术, 所以本书同时也适合有一定Visual Basic 6.0基础而想进一步了解Visual Basic 6.0技术的中级读者。如果您是以下类型的学者, 此书会带领您迅速进入Visual Basic 6.0开发领域:

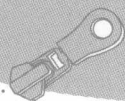
- ◆ 没有任何编程语言基础, 欲直接学习Visual Basic 6.0技术的初学者。
- ◆ 有其他编程语言基础如Delphi、PowerBuild开发经验, 欲快速转向Visual Basic 6.0技术开发的程序员。
- ◆ 有一定Visual Basic 6.0开发基础, 需要加深对Visual Basic 6.0核心技术进一步了解和掌握的程序员。

致 谢

本书由周文峰（石家庄铁道学院）、万丽、许志华编写，在编写过程中，温才燚，李振捷，韩国峰等提供了很大的帮助，在此，对他们表示衷心的感谢。由于时间仓促，加上作者水平有限，书中难免存在一些不足和错误之处，如果读者使用本书时遇到问题，可以到本书的服务网站<http://www.cx-pub.com>的相关论坛提问，我们会尽快给您回复。

目录

Content



第一篇 Visual Basic 6.0应用开发基础

第1章 Visual Basic 6.0技术概述

1.1 Visual Basic 6.0简介.....	3
1.2 Visual Basic 6.0的特点.....	3
1.3 Visual Basic 6.0的版本.....	4
1.4 Visual Basic 6.0的运行环境.....	5
1.5 Visual Basic 6.0的安装.....	5
1.6 Visual Basic 6.0的启动.....	9
1.7 本章小结.....	9

第2章 Visual Basic 6.0集成开发环境的使用

2.1 集成开发环境的概念和启动.....	11
2.2 集成开发环境的组成部分.....	11
2.2.1 工具栏.....	12
2.2.2 工具箱.....	16
2.2.3 菜单栏.....	18
2.2.4 窗体窗口.....	18
2.2.5 属性窗口.....	19
2.2.6 工程资源管理器.....	20
2.2.7 代码编辑窗口.....	20
2.3 集成开发环境的定制.....	21
2.3.1 “通用”选项卡的设置.....	21
2.3.2 “编辑器”选项卡的设置.....	22
2.3.3 “编辑器格式”选项卡的设置.....	23
2.3.4 “可连接”选项卡的设置.....	24
2.3.5 “环境”选项卡的设置.....	24
2.3.6 “高级”选项卡的设置.....	25

2.4 工程管理.....	26
2.4.1 工程的结构.....	26
2.4.2 工程文件的操作.....	26
2.4.3 工程中的文件操作.....	28
2.5 工程的属性设置.....	31
2.6 创建hello world应用程序.....	32
2.6.1 hello world应用程序的运行结果.....	32
2.6.2 hello world应用程序的创建步骤.....	32
2.7 本章小结.....	36

第3章 Visual Basic 6.0程序设计基础

3.1 基本数据类型.....	38
3.1.1 整数型.....	38
3.1.2 实数型(浮点数或实型数).....	39
3.1.3 货币型(Currency).....	40
3.1.4 字节型(Byte).....	40
3.1.5 日期型(Date).....	40
3.1.6 逻辑型(Boolean).....	41
3.1.7 字符串(String).....	41
3.1.8 对象数据类型(Object).....	42
3.1.9 可变数据类型(Variant).....	42
3.2 数组.....	43
3.2.1 数组的概念和作用.....	43
3.2.2 数组的声明.....	43
3.2.3 静态数组.....	43
3.2.4 动态数组.....	45
3.3 自定义数据类型.....	46
3.3.1 自定义数据类型的声明.....	46
3.3.2 所属数据类型为自定义数据类型的变量的声明和使用.....	47

3.4 变量和常量	48
3.4.1 变量	48
3.4.2 常量	50
3.5 运算符	51
3.5.1 算术运算符	51
3.5.2 逻辑运算符	53
3.5.3 关系运算符	54
3.5.4 字符串运算符	55
3.6 基本控制结构	56
3.6.1 顺序结构	56
3.6.2 选择结构	57
3.6.3 循环结构	59
3.7 注释	61
3.8 创建计算N! 的应用程序N! 排列	61
3.9 本章小结	66

第4章 过程和函数

4.1 过程和函数概述	68
4.2 函数过程	68
4.2.1 函数过程的定义	68
4.2.2 函数过程的调用	69
4.2.3 函数过程的使用实例	70
4.3 子程序过程 (Sub过程)	71
4.3.1 通用子程序过程	71
4.3.2 事件子程序过程	72
4.3.3 子程序过程的定义	72
4.3.4 子程序过程的调用	73
4.3.5 子程序过程的使用实例	73
4.4 过程间的参数传递	74
4.4.1 形参和实参	74
4.4.2 参数传递	74
4.4.3 数组作参数的过程	75
4.5 过程的可选参数和不定量参数	75
4.5.1 可选参数	75
4.5.2 不定量参数	76
4.5.3 带有可选参数的过程使用实例	77
4.5.4 带有不定量参数的过程使用实例	78

4.6 本章小结	79
----------------	----

第二篇 Visual Basic 6.0 核心技术

第5章 Visual Basic 6.0窗体设计

5.1 窗体概述	83
5.1.1 窗体的三个基本概念	83
5.1.2 窗体的组成部分	83
5.1.3 窗体的命名方法	84
5.2 窗体的属性、方法和事件	85
5.2.1 窗体的属性	85
5.2.2 窗体的方法	86
5.2.3 窗体的事件	86
5.2.4 创建用于显示窗体的属性、方法和事件 使用方法的应用程序“窗体测试”	86
5.3 窗体的创建	92
5.3.1 在应用程序“窗体测试”中添加一个 普通的窗体	92
5.3.2 在应用程序“窗体测试”中添加一个 应用程序信息显示窗体	94
5.3.3 在应用程序“窗体测试”中添加一个 登录窗体	97
5.4 窗体间的变量传递	99
5.4.1 在标准模块中定义全局变量	100
5.4.2 在窗体模块中定义全局变量	102
5.4.3 创建使用标准模块实现变量传递的 应用程序“窗体间变量传递测试A”	102
5.4.4 创建使用窗体模块实现窗体间变量 传递的应用程序“窗体间变量传递 测试B”	108
5.5 本章小结	111

第6章 Visual Basic 6.0菜单设计

6.1 菜单概述	113
----------------	-----

6.1.1 菜单的作用	113
6.1.2 菜单的种类	113
6.2 菜单编辑器.....	114
6.2.1 菜单编辑器的启动	115
6.2.2 菜单编辑器的样式及组成部分	115
6.3 菜单的创建.....	120
6.3.1 下拉式菜单的创建方法	120
6.3.2 弹出式菜单的创建方法	122
6.4 创建带有下拉式菜单的应用程序menutest..	123
6.5 在应用程序menutest中添加弹出式菜单....	129
6.6 本章小结.....	131

第7章 文件操作

7.1 文件概述.....	133
7.1.1 文件的概念	133
7.1.2 文件的种类	133
7.2 顺序文件.....	134
7.2.1 顺序文件概述	134
7.2.2 顺序文件的操作	134
7.2.3 创建用于操作顺序文件的应用程序 filetest1	137
7.3 随机文件.....	144
7.3.1 随机文件概述	144
7.3.2 随机文件的操作	144
7.3.3 创建用于操作随机文件的应用程序 filetest2	146
7.4 二进制文件.....	156
7.4.1 二进制文件概述	156
7.4.2 二进制文件的操作	156
7.5 本章小结.....	158

第8章 一般控件

8.1 控件概述.....	160
8.1.1 控件的种类	160
8.1.2 控件的基本操作	160

8.2 Label (标签) 控件概述.....	165
8.2.1 Label (标签) 控件概述	165
8.2.2 Label (标签) 控件的常用属性	165
8.2.3 Label (标签) 控件的常用事件	166
8.3 TextBox (文本框) 控件概述.....	166
8.3.1 TextBox (文本框) 控件概述	167
8.3.2 TextBox (文本框) 控件的常用属性...	167
8.3.3 TextBox (文本框) 控件的常用方法...	168
8.3.4 TextBox (文本框) 控件的常用事件...	168
8.4 Label和TextBox控件使用实例——kjtest1..	168
8.5 ListBox (列表框) 控件概述.....	172
8.5.1 ListBox (列表框) 控件概述	172
8.5.2 ListBox (列表框) 控件的常用属性 ..	173
8.5.3 ListBox (列表框) 控件的常用方法 ..	174
8.5.4 ListBox (列表框) 控件的常用事件 ..	175
8.6 ComboBox (组合框) 控件概述.....	175
8.6.1 ComboBox (组合框) 控件概述.....	175
8.6.2 ComboBox (组合框) 控件的常用属性 ..	176
8.6.3 ComboBox (组合框) 控件的常用 方法和事件.....	176
8.7 CommonButton (命令按钮) 控件概述.....	176
8.7.1 CommonButton (命令按钮) 控件的 样式.....	176
8.7.2 CommonButton (命令按钮) 控件的 常用属性.....	177
8.7.3 CommonButton (命令按钮) 控件的 常用方法	177
8.7.4 CommonButton (命令按钮) 控件的 常用事件	177
8.8 ListBox和ComboBox控件使用实例.....	178
8.9 CheckBox (复选框) 控件概述.....	182
8.9.1 CheckBox (复选框) 控件的样式....	182
8.9.2 CheckBox (复选框) 控件的常用属性...	182
8.9.3 CheckBox (复选框) 控件的常用方法 ..	182
8.9.4 CheckBox (复选框) 控件的常用事件 ..	183
8.10 OptionButton (单选按钮) 控件概述.....	183
8.10.1 OptionButton (单选按钮) 控件概述...	183



8.10.2	OptionButton (单选按钮) 控件的常用属性.....	183
8.11	Frame (页框) 控件概述.....	184
8.11.1	Frame (页框) 控件概述	184
8.11.2	Frame (页框) 控件的常用属性	185
8.11.3	Frame (页框) 控件的常用方法	185
8.12	CheckBox、OptionButton和Frame控件使用实例——kjtest3.....	185
8.13	Timer (定时器) 控件概述.....	188
8.13.1	Timer (定时器) 控件概述	188
8.13.2	Timer (定时器) 控件的常用属性 ..	189
8.13.3	Timer (定时器) 控件的常用事件 ..	189
8.14	PictureBox (图片框) 控件概述.....	189
8.14.1	PictureBox (图片框) 控件概述	190
8.14.2	PictureBox (图片框) 控件的常用属性.....	190
8.14.3	PictureBox (图片框) 控件的常用方法.....	191
8.14.4	PictureBox (图片框) 控件的常用事件	191
8.15	Image (图像框) 控件概述.....	191
8.15.1	Image (图像框) 控件概述	191
8.15.2	Image (图像框) 控件的常用属性..	192
8.15.3	Image (图像框) 控件的常用方法..	192
8.16	CommonDialog (标准对话框) 控件概述...	193
8.16.1	CommonDialog (标准对话框) 控件概述	193
8.16.2	CommonDialog (标准对话框) 控件的添加.....	193
8.16.3	CommonDialog (标准对话框) 控件的常用属性.....	194
8.16.4	CommonDialog (标准对话框) 控件的常用方法.....	194
8.17	Timer、Image和CommonDialog控件使用实例.....	195
8.18	本章小结.....	199

第三篇 数据库操作技术

第9章 Access数据库和SQL Server数据库管理

9.1	Access数据库.....	203
9.1.1	Access数据库的组成部分	203
9.1.2	Access空数据库的创建	204
9.1.3	Access数据库test中的数据库表yungong和chengji的创建.....	205
9.1.4	Access数据库test中的查询zonghe的创建...	207
9.2	SQL Server数据库.....	209
9.2.1	创建空SQL Server数据库test	210
9.2.2	SQL Server数据库test中的数据库表yungong和chengji的创建	211
9.2.3	SQL Server数据库test中的视图zonghe的创建	213
9.2.4	在SQL Server数据库中附加已经存在的数据库test1.....	214
9.3	Transact-SQL语言基础.....	215
9.3.1	基本数据类型	216
9.3.2	Select查询语句.....	216
9.3.3	表创建create table语句	218
9.3.4	数据插入insert语句	219
9.3.5	数据更新update语句	220
9.3.6	数据删除delete语句.....	221
9.4	本章小结.....	221

第10章 数据库编程

10.1	ActiveX Data Object (ADO)	223
10.1.1	ActiveX Data Object (ADO) 概述..	223
10.1.2	ADO的组成部分	223
10.1.3	ADO对象的引用.....	228
10.1.4	使用ADO对象操作数据库的一般步骤..	229
10.1.5	使用ADO对象操作数据库的实例...	229

10.2	ODBC数据库访问技术.....	230
10.2.1	ODBC (Open Database Connectivity)	
	概述.....	231
10.2.2	ODBC数据源的创建.....	231
10.3	DataCombo控件概述.....	233
10.3.1	DataCombo控件概述.....	234
10.3.2	DataCombo控件的常用属性.....	235
10.3.3	DataCombo控件的常用方法.....	235
10.3.4	DataCombo控件的常用事件.....	236
10.4	DBList控件概述.....	236
10.5	DataGrid控件概述.....	237
10.5.1	DataGrid控件的添加.....	237
10.5.2	DataGrid控件的常用属性.....	238
10.5.3	DataGrid控件的常用方法和事件.....	238
10.6	ADO 对象、DataCombo和DataGrid控件 使用实例.....	238
10.7	ADO Data控件概述.....	243
10.7.1	ADO Data控件的添加.....	244
10.7.2	ADO Data控件的常用属性.....	244
10.7.3	ADO Data控件的常用方法.....	246
10.7.4	ADO Data控件的常用事件.....	247
10.8	ADO Data控件、DataCombo和DataGrid 控件使用实例.....	247
10.9	DataEnviroment (数据环境) 概述.....	251
10.9.1	数据环境设计器的添加.....	251
10.9.2	数据环境的常用属性.....	252
10.9.3	数据环境的常用事件.....	253
10.10	数据环境、DataCombo和DataGrid控件 使用实例.....	253
10.11	本章小结.....	259

第四篇 Visual Basic 6.0 提高

第11章 绘图

11.1	坐标系统.....	263
------	-----------	-----

11.1.1	刻度.....	263
11.1.2	对象位置.....	264
11.2	图形控件.....	264
11.2.1	Line控件.....	264
11.2.2	Shape控件.....	265
11.3	Line控件使用实例.....	267
11.4	Shape控件使用实例.....	270
11.5	基本绘图方法.....	273
11.5.1	用于画点的Pset方法.....	273
11.5.2	用于绘制直线的Line方法.....	274
11.5.3	用于绘制圆或者椭圆的Circle方法 ..	274
11.5.4	用于清除图形的Cls方法.....	275
11.5.5	用于返回某一像素点处的RGB颜色 值的Point方法.....	276
11.6	Line方法使用实例.....	276
11.7	本章小结.....	279

第12章 Visual Basic 6.0视频和音 频操作

12.1	MCI接口.....	281
12.1.1	MCI接口.....	281
12.1.2	MCI函数.....	281
12.1.3	一个使用MCI函数的典型实例	283
12.2	多媒体设备.....	285
12.3	Multimedia MCI 控件.....	285
12.3.1	控件的概念和作用.....	285
12.3.2	控件的主要属性、方法和事件	285
12.3.3	一个使用Multimedia MCI 控件的 典型实例.....	286
12.4	ActiveMovie控件.....	290
12.4.1	控件的概念和作用.....	290
12.4.2	控件的主要属性、方法和事件	291
12.4.3	一个使用ActiveMovie控件的典型 实例.....	292
12.5	本章小结.....	294

第13章 Visual Basic 6.0中的网络操作

13.1 计算机网络基本概念	296
13.1.1 计算机网络及因特网	296
13.1.2 网络协议和TCP/IP	296
13.1.3 WWW和URL	296
13.2 Winsock控件	297
13.2.1 控件的概念和作用	297
13.2.2 控件的主要属性、方法和事件	297
13.2.3 一个使用Winsock控件的典型实例 ..	299
13.3 WebBrowser (浏览器) 控件	302
13.3.1 控件的概念和作用	302
13.3.2 控件的主要属性、方法和事件	302
13.3.3 一个使用WebBrowser控件的典型实例 ..	304
13.4 Inet控件	307
13.4.1 控件的概念和作用	307
13.4.2 控件的主要属性、方法和事件	307
13.4.3 一个使用Inet控件的典型实例	311
13.5 本章小结	313

第14章 ActiveX技术

14.1 ActiveX概述	315
14.2 ActiveX控件概述	315
14.3 创建ActiveX控件	316
14.3.1 利用向导创建ActiveX控件	316
14.3.2 手动创建ActiveX控件	319
14.4 ActiveX控件的使用	322
14.5 本章小结	325

第15章 Visual Basic 6.0错误捕获和处理

15.1 Visual Basic 6.0中的错误类型	327
15.1.1 语法错误	327
15.1.2 运行错误	327
15.1.3 逻辑错误	327
15.2 错误处理对象 (Err)	328

15.2.1 错误处理对象 (Err) 概述	328
15.2.2 错误处理对象 (Err) 的属性和方法 ..	328
15.2.3 On Error 语句	328
15.2.4 On Error 语句的使用格式	329
15.3 错误处理对象 (Err) 使用实例	329
15.4 本章小结	333

第16章 Visual Basic 6.0程序打包和部署

16.1 Visual Basic 6.0程序打包和部署概述 ..	335
16.2 Visual Basic 6.0程序打包和部署向导 概述及启动	335
16.2.1 打包和部署向导概述	335
16.2.2 启动Visual Basic 6.0打包和部署向导 ..	336
16.3 Visual Basic 6.0应用程序的打包	338
16.3.1 允许发布的文件	338
16.3.2 打包应用程序前的准备工作	338
16.3.3 打包Visual Basic 6.0应用程序	340
16.4 Visual Basic 6.0应用程序的部署	343
16.4.1 打包和部署向导的部署功能	344
16.4.2 部署应用程序前的准备工作	344
16.4.3 部署Visual Basic 6.0应用程序	345
16.5 本章小结	348

第五篇 综合应用

第17章 扫雷游戏

17.1 系统概述与预览	351
17.1.1 系统概述	351
17.1.2 系统预览	352
17.2 系统设计与分析	353
17.3 鼠标单击方格的事件	361
17.4 制作游戏安装包	369
17.5 核心代码分析	369
17.6 心得体会	373

17.7 本章小结.....	374
----------------	-----

第18章 屏幕保护程序

18.1 系统概述与预览.....	376
18.1.1 系统概述	376
18.1.2 系统预览	377
18.2 系统设计与分析.....	379
18.3 主窗体制作.....	386
18.3.1 屏保基础知识	386
18.3.2 开始制作	387
18.4 心得体会.....	395
18.5 本章小结.....	397

第19章 拼数字游戏

19.1 系统概述与预览.....	399
19.1.1 系统概述	399
19.1.2 系统预览	399
19.2 系统设计与分析.....	401
19.3 Shuffle方法函数.....	410
19.4 移动排列处理.....	412
19.5 焦点处理.....	413
19.6 心得体会.....	415
19.7 本章小结.....	416

第20章 人力资源管理系统

20.1 系统概述与预览.....	418
20.1.1 系统功能	418
20.1.2 系统预览	418
20.2 系统设计与分析.....	423
20.2.1 系统设计思想	423
20.2.2 系统功能模块划分	423
20.3 设计和创建数据库.....	424
20.3.1 数据库需求分析	424

20.3.2 数据库概念结构设计	425
20.3.3 数据库逻辑结构设计	425

20.4 创建工程.....	426
----------------	-----

20.5 建立数据连接和数据集对象.....	427
------------------------	-----

20.5.1 DataEnvironment (数据环境窗口) 的 添加	427
---	-----

20.5.2 DataEnvironment (数据环境窗口) 中 数据连接对象的属性设置.....	428
---	-----

20.5.3 DataEnvironment (数据环境窗口) 中 数据命令对象的添加和属性设置....	428
---	-----

20.6 创建公共模块.....	431
------------------	-----

20.6.1 公用模块的功能	431
----------------------	-----

20.6.2 公用模块设计	431
---------------------	-----

20.7 创建主窗体模块.....	434
-------------------	-----

20.7.1 窗体菜单的设计	434
----------------------	-----

20.7.2 窗体的工作流程	436
----------------------	-----

20.7.3 编写主窗体程序代码	436
------------------------	-----

20.8 基本工资设置窗体模块.....	436
----------------------	-----

20.8.1 窗体界面的设计	437
----------------------	-----

20.8.2 窗体的工作流程	437
----------------------	-----

20.8.3 编写窗体代码	438
---------------------	-----

20.9 创建员工薪酬管理窗体模块.....	444
------------------------	-----

20.9.1 窗口界面的设计	444
----------------------	-----

20.9.2 窗口的工作流程	445
----------------------	-----

20.9.3 编写窗体代码	446
---------------------	-----

20.10 创建薪酬查询窗体模块.....	454
-----------------------	-----

20.10.1 窗体界面的设计	454
-----------------------	-----

20.10.2 窗体的工作流程	455
-----------------------	-----

20.10.3 编写窗体代码	456
----------------------	-----

20.11 创建员工薪酬详细信息显示窗体模块....	459
----------------------------	-----

20.11.1 窗口界面的设计	459
-----------------------	-----

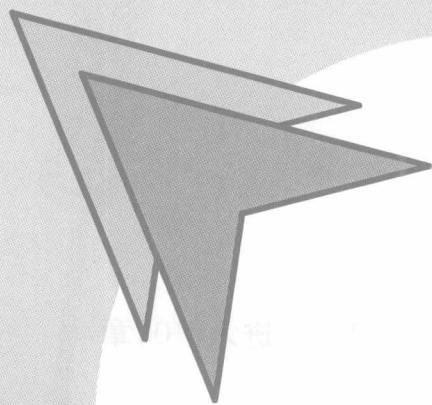
20.11.2 窗口的工作流程	460
-----------------------	-----

20.11.3 编写窗体代码	460
----------------------	-----

20.12 本章小结.....	461
-----------------	-----

第 一 篇

Visual Basic 6.0应用 开发基础



第1章

Visual Basic 6.0 技术概述

拉开崭新的学习帷幕

本章将首先简单地介绍Visual Basic 6.0的发展过程和特点，然后简单地介绍Visual Basic 6.0的各种版本、运行环境和与其他编程语言的比较，最后详细地介绍如何安装和启动Visual Basic 6.0。

本章内容包括：

- ★Visual Basic 6.0简介
- ★Visual Basic 6.0的特点和各种版本介绍，以及运行环境
- ★Visual Basic 6.0的安装和启动



1.1 Visual Basic 6.0简介

Visual Basic 6.0是微软公司在BASIC编程语言的基础上提供给软件开发人员的，用于开发Windows应用程序的强有力的开发环境和工具。其中，Visual指的是开发图形用户界面的方法，即指可视化的用户界面设计，它把程序设计人员从烦琐复杂的界面设计中解脱出来，具有“所见即所得”的功能，使界面设计如同积木游戏一样简单易学；Basic指的是广为流行的BASIC计算机语言，即指Visual Basic是在原有的Basic语言基础上发展而来的；6.0指的Visual Basic开发语言的版本号。

Visual Basic在原有的BASIC语言的基础上得到了进一步的发展，目前该语言包含了数百条语句、过程、函数及关键词，其中很多和Windows GUI有直接关系。专业人员可以用Visual Basic实现其他任何Windows编程语言的功能，而初学者只要掌握几个关键词就可以建立实用的应用程序。

1.2 Visual Basic 6.0的特点

Visual Basic 6.0作为易学易用和高质量的编程语言，主要具有以下几方面的特点。

1. 可视化的程序设计

Visual Basic 6.0提供可视化的用户界面设计，使得程序设计人员从烦琐复杂的界面设计中解脱出来，使界面设计如同积木游戏一样简单易学。

2. 中文化的开发环境

Visual Basic 6.0提供完全中文化的开发环境，使得用户可以很快地熟悉Visual Basic 6.0的开发环境，从而很容易进行各种操作，包括程序的编写、调试和运行。

3. 语句生成器和快速提示帮助

Visual Basic 6.0提供语句生成器和快速提示帮助，使得用户不需要记住对象的任何属性和方法，就可以在较短的时间内开发出功能强大的应用程序。

4. 强大的网络应用程序开发

Visual Basic 6.0提供大量的过程、函数和网络控件，用于进行网络应用程序的开发。使用Visual Basic 6.0既可以开发出用于通过Internet或局域网访问其他计算机中的文档和应用程序的应用程序，也可以创建Internet服务器应用程序，如IIS应用程序、使用动态HTML技术（DHTML）的应用程序等。

5. 强大的多媒体应用程序开发

Visual Basic 6.0提供大量的过程、函数和多媒体控件，用于进行多媒体应用程序的开发，使得编程人员可以在较短时间内用较少的语句编写出图文声像并茂的功能强大的多媒体应用程序。