

高等学校计算机教材

Visual Basic 过级指南教程

主 编 张福朝



WUHAN UNIVERSITY PRESS
武汉大学出版社

高等学校计算机教材

Visual Basic 过级指南教程

主 编 张福朝

出版发行：武汉大学出版社
地址：武汉市武昌区珞珈山
电话：(027) 7376000
网址：www.wupress.com.cn
印刷：湖北新华书店
开本：787×1092 1/16
印张：23.75
字数：298千字
版次：2010年9月第1版
印次：2010年9月第1次印刷
ISBN 978-7-307-08050-1/TP·262
定价：32.00元

凡购本书者，均可向本社索取样书。



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

武汉大学出版社
地址：武汉市武昌区珞珈山
电话：(027) 7376000
网址：www.wupress.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 过级指南教程/张福朝主编. —武汉: 武汉大学出版社, 2010. 9

高等学校计算机教材

ISBN 978-7-307-08020-1

I. V… II. 张… 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(2010)第 142339 号

责任编辑:胡 艳 责任校对:王 建 版式设计:支 笛

出版发行: 武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)

(电子邮件: cbs22@whu.edu.cn 网址: www.wdp.com.cn)

印刷: 通山金地印务有限公司

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 23.75 字数: 598 千字

版次: 2010 年 9 月第 1 版 2010 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-307-08020-1/TP · 365 定价: 35.00 元

版权所有, 不得翻印; 凡购我社的图书, 如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请与当地图书销售部门联系调换。

前 言

Visual Basic 作为一种计算机编程语言,越来越受到欢迎。因为它不但能完成其他编程语言能实现的所有功能,而且在可视化方面有着独特的优势,易学易用。高校中 Visual Basic 课程已很普及,一些职业学院中开设本课程的也越来越多。参加计算机 Visual Basic 二级考试的人数逐年增加。

这样一本内容详实、深入浅出、对过级考试有着极强针对性的学习指南,对于渴望轻松过级的同学来说,是十分珍贵的。

作者根据多年的教学实践,按照教学大纲的要求,结合同学们频繁提出的问题和在答疑解惑中的心得体会,汇聚各章中的考点难点,给予认真明确的解释,因而本书有着很强的针对性。

本书共分 11 章。第 1 章主要是 Visual Basic 的基本概念和基本操作。第 2 章讲述简单界面设计和 OOP 事件驱动机制。第 3 章就常用控件和键盘鼠标的使用进行了讨论。第 4 章讨论表达式的构成和使用,以及它们在 Visual Basic 中的特殊变化和一些典型应用。第 5、6、7、8 章就结构化程序设计作了多方面的研讨,重点回答了选择语句、For 循环、一维数组、Sub 及 Function 过程的调用等常见考点、难点、设计思路以及典型实例解说。第 9 章是界面设计的扩充,就菜单、工具栏、通用对话框、多文档界面、工程中多窗体的管理等内容作了进一步说明。第 10 章讲的是 Visual Basic 中的图形操作,就 Visual Basic 中的坐标系、绘图属性、方法以及它们的使用作了说明,并给出了设计实例。第 11 章讨论了数据文件的分类和访问过程,重点论述了顺序文件的打开、读写,常用的函数、语句,文件系统控件以及 FSO 文件系统对象模型。本书涵盖了考试大纲中的全部内容。

本书的特点是容易懂,用得上,针对性强,解释详尽。

本书的编写是作者通过多年的教学,在大幅度提高过级率的实践中,有感而作。本书的编写吸取了同事们的教学经验,以及同学们给予的启示,在此一并深深致谢。

作 者

2010 年 6 月

目 录

第1章 初识 Visual Basic	1
1.1 本章知识要点	1
1.2 本章考试内容	1
1.3 考点解析	2
第2章 OOP 初探	5
2.1 本章知识要点	5
2.2 本章考试内容	7
2.3 考点解析	7
第3章 常用控件	16
3.1 本章知识要点	16
3.2 本章考试内容	20
3.3 考点解析	20
3.4 设计题制作技巧	35
第4章 表达式	40
4.1 本章知识要点	40
4.2 本章考试内容	56
4.3 考点解析	57
第5章 顺序结构常用语句	79
5.1 本章知识要点	79
5.2 本章考试内容	85
5.3 考点解析	86
第6章 结构化程序设计	96
6.1 本章知识要点	96
6.2 本章考试内容	101
6.3 考点解析	101
6.4 编程思路与技巧	123

第 7 章 数组	145
7.1 本章知识要点.....	145
7.2 本章考试内容.....	150
7.3 考点解析.....	150
第 8 章 过程	172
8.1 本章知识要点.....	172
8.2 本章考试内容.....	183
8.3 考点解析.....	183
第 9 章 界面设计	204
9.1 本章知识要点.....	204
9.2 本章考试内容.....	228
9.3 考点解析.....	228
9.4 应用题解析.....	241
第 10 章 图形操作	248
10.1 本章知识要点.....	248
10.2 本章考试内容.....	267
10.3 考点解析.....	267
10.4 应用题解析.....	275
第 11 章 文件	282
11.1 本章知识要点.....	282
11.2 本章考试内容.....	294
11.3 考点解析.....	295
附录	319
附 1 全国计算机等级考试二级考试大纲.....	319
附 2 全国计算机等级考试二级笔试模拟试卷一.....	323
附 3 全国计算机等级考试二级笔试模拟试卷二.....	334
附 4 全国计算机等级考试二级上机模拟试卷一.....	345
附 5 全国计算机等级考试二级上机模拟试卷二.....	351
附 6 2010 年 3 月计算机等级考试二级 VB 笔试题.....	357

第1章 初识 Visual Basic

1.1 本章知识要点

Visual Basic 6.0 是面向对象的编程语言, 是一个具有强大功能的集成开发环境。Microsoft Visual Basic 提供了开发 Microsoft Windows (R) 应用程序的最迅速、最简捷的方法。不论是 Microsoft Windows 应用程序的资深专业开发人员还是初学者, Visual Basic 都为他们提供了整套工具, 以方便开发应用程序。

何谓 Visual Basic (以下简称 VB)? “Visual” 指的是开发图形用户界面 (GUI) 的方法。不需编写大量代码去描述界面元素的外观和位置, 而只要把预先建立的对象添加到屏幕上即可; “Basic” 指的是 BASIC 语言 (Beginners All-Purpose Symbolit Instruction Code)。Visual Basic 在原有 BASIC 语言的基础上进一步发展, 包含了数百条语句、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。

Visual Basic 的主要特点有: 可视化; 面向对象的程序设计; 结构化设计语言; 事件驱动机制。自 1991 年开始, 它的发展已经历了: 具有可视界面、面向对象和 NET 框架三个阶段。它有三种版本: 作为基础的学习版, 用于软件开发的专业版, 具有分布式功能的企业版。

Visual Basic 6.0 (以下简称 VB 6.0) 提供的集成开发环境功能齐全, 包括: 用于管理工程的“工程资源管理器”, 用于界面设计的“窗体设计器”, 用于提供常用对象的“工具箱”, 用于属性设置的“属性窗口”, 用于编写代码的“代码窗口”, 用于调试程序的“立即窗口”、“本地窗口”、“监视窗口”。通过视图菜单可以打开所有工具栏。使用工具菜单可打开部件对话框, 提供第三方开发的 ActiveX 部件, 在“外接程序”菜单中可打开“可视化数据管理器”和多种设计用的向导。

1.2 本章考试内容

本章考题主要是一些基本概念和基本操作。

- (1) VB 的特点和版本;
- (2) VB 的启动和退出;
- (3) 菜单、工具栏的使用;
- (4) 主窗口、工程资源管理器、工具箱、属性窗口的使用;
- (5) 考试题型为选择题和填空题。



1.3 考点解析

1. 考点之一：关于 VB 的特点

VB 的特点可以这样描述：可视化、面向对象编程、事件驱动机制、结构化语言。在选择题中可能会出现各种选项。我们的做法应该是：

- (1) 排除与本题目关系较小的内容；
- (2) 认清本题的考点；
- (3) 对比考点进行筛选。

请看以下四个例题：

(1) 与传统的程序相比，VB 最突出的特点是 (D)。

- | | |
|-------------|--------------|
| (A) 结构化程序设计 | (B) 程序开发环境 |
| (C) 程序调试技术 | (D) 事件驱动编程机制 |

【考点解析】 本题首先排除 (B)、(C) 两项。而且结构化程序设计为多数程序设计语言所共有。VB 最突出的特点是“可视化”，但这里没给出“可视化”选项，故只能选 (D) 事件驱动编程机制。

(2) 下列不属于 VB 特点的是 (A)。

- | | |
|---------------|----------------|
| (A) 对象的链接与嵌入 | (B) 结构化程序设计 |
| (C) 编写跨平台应用程序 | (D) 事件驱动程序编程机制 |

【考点解析】 本题中“结构化程序设计”、“事件驱动程序编程机制”正是 VB 的特点，“编写跨平台应用程序”是 VB 可以做到的。所以选择 (A)，该项是 OLE 技术的本色。

(3) VB 的特点不包括 (A)。

- | | |
|-------------|--------------|
| (A) 不需要编程 | (B) 面向对象程序设计 |
| (C) 可视化程序设计 | (D) 结构化编程 |

【考点解析】 本题中“不需要编程”一项明显符合题意，可当即选中。

(4) VB 6.0 与传统的语言不同之处在于 (C)。

- | | |
|-------------------|----------------|
| (A) 只是解释程序 | (B) 输入代码时不进行解释 |
| (C) 使用交互式方法开发应用程序 | (D) 在输入代码后进行编译 |

【考点解析】 本题中“使用交互式方法开发应用程序”一项明显符合题意，因为“可视化”是 VB 的最突出的特点。

2. 考点之二：VB 6.0 的三种工作模式

我们知道 VB 6.0 有设计、运行、中断三种工作模式，它们分别用来编辑、运行、调试程序。并且作为三种工作状态的标志，在标题栏中的方括号内显示出来（如“[运行]”）。

(1) VB 6.0 有三种工作模式，不属于三种工作状态的是 (B)。

- | | |
|----------|------------|
| (A) 设计状态 | (B) 编写代码状态 |
| (C) 运行状态 | (D) 中断状态 |

【考点解析】 因编写代码本属于设计的一部分，故选 (B) 编写代码状态。

(2) VB 6.0 集成开发环境可以 (D)。

- | |
|-----------------------------|
| (A) 编辑、调试、运行程序，但不能生成可执行程序 |
| (B) 编辑、生成可执行程序、运行程序，但不能调试程序 |



(C) 编辑、调试、生成可执行程序，但不能运行程序

(D) 编辑、调试、运行程序，也能生成可执行程序

【考点解析】 VB 6.0 既可以解释执行，又可以编译后在 Windows 下执行。在“文件”菜单中有“生成可执行程序”命令。

(3) VB 6.0 集成开发环境中，工作状态显示在标题栏的方括号内。

【考点解析】 在工程的标题栏中显示工程名，工程名后的方括号内显示工作状态。类似地，在窗体设计器的标题栏中显示工程名和窗体名称（不是文件名）。

3. 考点之三：VB 的启动和退出

VB 和 Windows 的其他应用程序一样，可以通过“开始”菜单→“程序”命令；双击图标；运行 VB 6.0.exe 等方法启动。通过单击窗体上的“关闭”按钮；“文件”菜单中的“退出”命令或使用 Alt+Q 快捷键等方法关闭。但 VB 6.0 不能通过 DOS 命令方式启动。

4. 考点之四：VB 的各种窗口以及各种工具栏的功能和打开方式

表 1.1 为 VB 各种工具栏的名称、功能和打开方式。

表 1.1

工具栏名称	功能	打开方式
标准工具栏	提供常用工具	“视图”菜单→“工具栏”选项中的对应命令
编辑工具栏	提供代码编辑工具	
窗体编辑器工具栏	提供窗体上控件布局工具	
调试工具栏	提供启动、中断、逐行及逐过程命令，打开“立即”、“本地”、“监视”对话框	

所有窗口都可以通过“视图”菜单打开。具体叙述见表 1.2。

表 1.2

窗口名称	窗口的功能	窗口的打开方法
工程资源管理器	显示工程中的各种文件名	工具栏“工程资源管理器”按钮，Ctrl+R
属性窗口	设置窗体和空间的属性	右击后在快捷菜单中找，F4
代码窗口	在这里编写程序代码	双击窗体或控件，F7
窗体布局窗口	设置窗体运行时窗体在屏幕上的位置	工具栏“窗体布局”按钮
立即窗口	键入或粘贴一行代码，然后按下 Enter 键可立即执行	Ctrl+G
本地窗口	自动显示出所有当前过程中的变量声明及变量值	
监视窗口	观察指定表达式的值（通过“调试”菜单的“添加监视”命令）	
对象窗口		Shift+F7

5. 考点之五：各种快捷键的使用

各种快捷键的用途见表 1.3。

表 1.3

F1	F2	F4	F5	F7	F8	Shift+ F8	F9
MSDN 显示帮助	打开对象浏览器	打开属性窗口	运行程序	打开代码窗口	逐行运行代码	逐过程运行代码	在代码窗口中设置断点
Ctrl+D	Ctrl+E	Ctrl+G	Ctrl+P	Ctrl+S	Ctrl+T		
打开“添加文件”对话框	打开菜单编辑器	打开立即窗口	打开“打印工程”对话框	打开“另存为”对话框	打开“部件”对话框		

只要记住以上所列考点，通过排除法、对比法、联想判断法，就能快速作出正确答案。



第2章 OOP 初探



2.1 本章知识要点

应用面向对象编程技术 (OOP) 创建简单的 VB 应用程序, 是 VB 这门课程的基石, 后续各章可看作对本章内容的扩展和细化。

本章的内容可用一个中心、两个基本点来概括。一个中心即制作简易应用程序, 两个基本点分别是: 工程及其管理; 对象及其应用。

OOP 可以理解为: 编程的方法是使用已有的小对象来搭建成符合要求的大对象。对象则是属性、方法、事件程序模块的封装体。把自然实体看作对象, 属性用来描述对象的外观, 方法则是该对象的行为能力, 事件则是该实体对外界刺激响应的能力。事件过程就是与某个事件相关的一段程序, 用这段程序中的语句完成相应的操作, 实现预期的目的。

VB 的代码存储在模块中。模块有三种类型: 窗体模块、标准模块和类模块。窗体模块 (文件扩展名为 .frm) 是大多数 VB 应用程序的基础, 可以包含处理事件的过程、通用过程以及变量、常数、类型和外部过程的窗体级声明; 标准模块 (文件扩展名为 .bas) 是应用程序内其他模块访问的过程和声明的容器, 可以包含变量、常数、类型、外部过程和全局过程的全局声明 (在整个应用程序范围内有效的) 或模块级声明; 类模块 (文件扩展名为 .cls) 是面向对象编程的基础, 可在类模块中编写代码, 建立新对象, 这些新对象可以包含自定义的属性和方法。

每个窗体模块都包含事件过程, 即代码部分, 其中有为响应特定事件而执行的指令。窗体可包含控件。在窗体模块中, 对窗体上的每个控件都有一个对应的事件过程集。除了事件过程, 窗体模块还可包含通用过程, 它对来自任何事件过程的调用都作出响应。

可将那些与特定窗体或控件无关的代码放入标准模块中。一个过程可能用来响应几个不同对象中的事件, 应该将这个过程放在标准模块中, 而不应在每一个对象的事件过程中重复相同的代码。

用类模块创建对象, 这些对象可被应用程序内的过程调用。标准模块只包含代码, 而类模块既包含代码又包含数据, 可视为没有物理表示的控件。

在开发应用程序时, 要使用工程来管理构成应用程序的所有不同的文件。一个工程包括:

- 跟踪所有部件的工程文件 (.vbp);
- 每个窗体的文件 (.frm);
- 每个窗体的二进制数据文件 (.frx), 它含有窗体上控件的属性数据, 对含有二进制属性 (例如图片或图标) 的任何 .frm 文件都是不可编辑的, 这些文件都是自动产生的;
- 每个类模块的一个文件 (.cls), 该文件是可选项;
- 每个标准模块的一个文件 (.bas), 该文件是可选项;

- 一个或多个包含 ActiveX 控件的文件 (.ocx)，该文件是可选项；
- 单个资源文件 (.res)，该文件是可选项。

工程文件就是与该工程有关的全部文件和对象的清单，也是所设置的环境选项方面的信息，可以说，工程文件是为实现既定的要求而创建的全部程序的综合体。每次保存工程时，这些信息都要被更新。所有这些文件和对象也可供其他工程共享。

当完成工程的全部文件之后，即可从“文件”菜单中选取“制作 project.exe”命令，将此工程转换成可执行文件 (.exe)。

在我们要编写的程序中，除了作数学运算之外，就是要用好对象的三要素：学会选择恰当的事件，以确保相关命令执行的最佳时机；通过设置新属性值来改变对象的外观；调用对象的方法以完成相应的动作，实现相应的功能。

要进行程序的编写，首先要创建一个工程，在窗体上完成对象的布局、对象属性的设置，打开代码窗口编写相应的程序语句。之后就用指定的文件名把每个模块和工程保存在指定的文件夹中。经过运行、修改，完成程序的调试之后，就可以正式使用了。

“工程资源管理器”用来显示工程的一个分层结构列表以及所有包含在一个工程中的全部项目。工程中可编辑文件的创建、添加、删除都会在“工程资源管理器”中反映出来，该窗口显示该工程当前文件的列表。每次保存工程，VB 都要更新工程文件 (.vbp)。通过双击一个现存工程的图标，或从“文件”菜单中选定“打开工程”命令，可以打开这个现存工程文件。

“文件”菜单中的“保存工程”命令用来保存当前的工程及其所有部件。当要更换文件的保存位置时，应使用“工程另存为”命令，打开“工程另存为”对话框。在第一次保存工程时，也会显示“工程另存为”对话框。

如果将工程添加到工程组中，则应将“保存工程”命令变为“保存工程组”。

在“工程资源管理器”窗口的上部，有“查看代码”、“查看对象”和“切换文件夹”三个按钮。单击“查看代码”按钮，就会显示代码窗口，以编写或编辑所选项目目标代码；单击“查看对象”按钮，就会显示选取的对象，可以是窗体、模块、ActiveX 对象或用户控件的对象窗口；单击“切换文件夹”按钮，可以改变显示方式，只显示文件名或是显示分层结构列表。

为了用 VB 创建应用程序，应当使用工程。一个工程是用来建造应用程序的文件的集合。当创建一个应用程序时，通常要创建一些新窗体；也可以利用或修改以前工程所创建的窗体。对于可能纳入工程的其他模块或文件，同样如此。来自其他应用程序的 ActiveX 控件和对象也可在工程之间共享。

工程的创建和管理，可分为以下几个步骤：

- 新建一个工程；
- 针对项目的要求，选用合适的控件，放在窗体上，并根据方便、使用、美观的需求，调整好结构布局；
- 设置对象的属性；
- 打开代码窗口，编写相应的过程；
- 按项目的要求把工程中的所有文件以给定的名字保存到适当的位置；
- 使用 VB 给定的工具进行调试、修改，以达到尽可能完美的要求；



- 在工程的所有部件被汇集在一起并完成代码编写之后，便可以编译工程，创建一个可执行文件。

窗体是我们的设计平台，包容着各种对象，要完成各种功能，并要符合用户操作使用的方便和友好。故而 VB 为窗体设置了多种属性、事件和方法。但窗体的主要功能如下：

- 作为其他对象的容器，提供一个设计平台；
- 在窗体上可用 Print 方法写字；
- 在窗体上可以放置图片，绘制图形。

在“属性”窗口中，可以看到 51 个属性，它还有 20 多个方法，16 个事件。

2.2 本章考试内容

- (1) 对象及其三要素；
- (2) 工程中的文件类型，以及文件的保存和启动时对象的设置；
- (3) 窗体及三个控件的属性设置；
- (4) 窗体事件的正确使用；
- (5) 本章的考题形式：除选择题、填空题外，主要是界面的设计。

2.3 考点解析

1. 考点之一：关于对象的三要素

(1) 关于对象的属性不正确的是 (D)。

- (A) 对象的属性一般有属性名和属性值
- (B) 可通过“属性”窗口设置属性的值
- (C) 可通过程序代码设置属性的值
- (D) 对象的所有属性值均可以在设计时设置

(2) 对象的特征称为 属性，对象能够执行的操作称为 方法，对象能够识别的操作称为 事件。

(3) 若对象的名字为 Object1，它有一个方法为 Method1，调用这一方法的语句的写法为 Object1.Method1。

(4) VB 是一种面向对象的程序设计语言，构成对象的三要素是 (A)。

- (A) 属性、事件、方法
- (B) 控件、属性、事件
- (C) 窗体、控件、过程
- (D) 窗体、控件、模块

(5) 关于对象的属性不正确的是 (D)。

- (A) 对象的属性一般有属性名和属性值
- (B) 可通过“属性”窗口设置属性的值
- (C) 可通过程序代码设置属性的值
- (D) 对象的所有属性值均可以在设计时设置

(6) 下列叙述中，正确的是 (D)。

- (A) VB 的事件由用户定义
- (B) VB 程序以顺序方式执行
- (C) VB 程序从 Main () 函数开始执行
- (D) VB 运行时, 总是等待事件的发生

(7) 有程序代码: Text1.Text="Visual Basic", 则 Text1、Text 和"Visual Basic"分别代表 (C)。

- (A) 对象、值、属性
- (B) 对象、方法、属性
- (C) 对象、属性、值
- (D) 属性、对象、值

【考点解析】 对象由属性、事件、方法三部分组成。以上考题都是考查考生对属性、事件、方法的本质理解和它们的使用方法。只要明白知识点就能正确回答这方面的所有问题。

- 属性: 用来描述对象的外观特征, 表明它是什么样子的。属性由名称和值组成, 我们通过改变属性的值来改变对象的外貌。在属性窗口中设置对象的原始外貌, 当程序运行后, 还可随时改变对象的外貌, 这就要把属性值的设置放在代码中, 在需要的时候执行这些代码。另外, 还应知道, 有少数属性只能在“属性”窗口中设置, 而另一些属性只能通过代码设置。
- 方法: 是对象可以完成的操作, 表明它能干什么。如 Move、Line、Setfocus 等分别实现对象的移动、画直线、设置焦点。
- 事件: 像人的感觉器官, 用来感知外界的刺激, 识别外来的操作或信息。这些外界的刺激包括: 键盘和鼠标的操作以及操作系统或 VB 自身传递给该对象的信息, 如窗体的 Load、Activate 等。
- 在代码中设置属性, 使用赋值语句 Text1.Text="Visual Basic"。在语句中必须使用赋值命令“=”号, 也就是把等号后边的内容送给等号前边的属性。而属性名前必须有对象名和“.”号。
- 方法的调用格式为:
对象名.方法名 参数 (各参数间要加逗号)
这里, “方法名”代表命令, 就是作用在该对象上的动作。“参数”则指明动作目标或效果。譬如: Form1.Move Left, Top 就是把窗体自己移动到 Left, Top 指定的位置。
- 各种属性、事件、方法都是 VB 预先设置好了的, 用户不能更改。

2. 考点之二: 工程的组成

(1) 以下不属于 VB 系统的文件类型是 (B)。

- (A) .frm (B) .bat (C) .vbg (D) .vbp

(2) 当一个工程含有多个窗体时, 它的启动窗体是 (D)。

- (A) 正在编辑的窗体
- (B) 最后一个添加的窗体
- (C) 第一个添加的窗体
- (D) 在“工程属性”对话框中指定的窗体

(3) VB 应用程序在 (A) 模式下不能编辑代码和设计界面。



- (A) 运行 (B) 中断
(C) 设计 (D) 以上均不能
- (4) 标准模块文件的扩展名是 (C)。
(A) .cls (B) .frm (C) .bas (D) .rec
- (5) 下列叙述中错误的是 (D)。
(A) 打开一个工程文件，系统自动装入与该工程有关的文件
(B) 保存 VB 程序时，应分别保存窗体和工程文件
(C) 事件可以由用户触发，也可以由系统触发
(D) VB 应用程序只能以解释方式执行
- (6) 在设计阶段，双击窗体上的某个控件，可以打开 (A)。
(A) “代码”窗口 (B) “属性”窗口
(C) “工具箱”窗口 (D) “工程资源管理器”窗口
- (7) 在 VB 中可以通过 (C) 方法向工具箱加入其他控件。
(A) 右击工具箱，执行弹出式菜单中的“添加选项卡”命令
(B) 执行“文件”菜单中的“添加工程”命令
(C) 执行“工程”菜单中的“部件”命令
(D) 执行“工程”菜单中的“添加窗体”命令
- (8) 在 VB 的“工程资源管理器”窗口中不可能存在的文件类型是 (C)。
(A) *.cls (B) *.vbg (C) *.gif (D) *.bas
- (9) 以下不能打开代码窗口的方法是 (A)。
(A) 按快捷键 Alt+C
(B) 双击窗体或窗体上的控件
(C) 执行“视图”菜单中的“代码窗口”命令
(D) 单击“资源管理器”窗口的“查看代码”按钮
- (10) 下列叙述中，错误的是 (B)。
(A) VB 程序代码不区分字母大小写
(B) VB 程序代码中使用“//”表示注释一行
(C) VB 程序代码中不能使用数字作为标识符的首字符
(D) VB 程序代码以“回车换行”作为语句结束标志
- (11) 以下叙述中错误的是 (D)。
(A) 一个工程可以含有多个标准模块文件
(B) 窗体文件包含该窗体及其控件的属性
(C) 以.bas 为扩展名的文件是标准模块文件
(D) 在“工程资源管理器”窗口中只能包含一个工程文件及属于该工程的其他文件
- (12) 当程序在运行过程中因某种原因中断时，VB 进入 (C) 模式。
(A) 设计 (B) 运行
(C) 中断 (D) 编程
- (13) 一个工程含有多个窗体及标准模块，下列叙述错误的是 (A)。
(A) 如果工程含 Sub Main 过程，程序首先执行该过程
(B) 任何时刻最多只有一个窗体是活动窗体



(C) 标准模块不能设置为启动模块

(D) Hide 方法只是隐藏而不从内存中清除窗体

【考点解析】 工程就是应用程序中所有文件的集合, 包括: 工程文件 (.vbp), 相当于该工程中的组织者; 窗体的文件 (.frm), 是与界面有关的代码和数据的集合, 这些代码多数与事件有关; 二进制数据文件 (.frx), 是与界面中的图形有关的代码; 标准模块的文件 (.bas), 是与事件无关的代码; 类模块的文件 (.cls), 是用于创建对象的代码; 资源文件 (.res), 由一系列独立的字符串、位图或者其他项目组成, 是与工程相关的资料。

- 排除那些不属于工程中的文件。如*.gif 为图形文件, *.bat 为批处理文件, *.rec 为记录文件。
- 打开一个工程文件, 系统自动装入与该工程有关的文件。所以要应用程序正常运行, 不能只打开一个窗体文件。
- 保存 VB 程序时, 应分别保存每个窗体、标准模块、类模块文件和工程文件。
- 在“工程资源管理器”窗口中, 可以显示工程组和多个工程文件。
- 工程中的启动对象在“工程属性”对话框的“通用”选项卡的“启动对象”列表选定。

3. 考点之三: VB 的三种工作模式: 设计、运行和中断

(1) 当程序在运行过程中因某种原因中断时, VB 进入___(C)___模式。

- (A) 设计 (B) 运行
(C) 中断 (D) 编程

(2) VB 应用程序在___(A)___模式下不能编辑代码和设计界面。

- (A) 运行 (B) 中断
(C) 设计 (D) 以上均不能

【考点解析】

- VB 的设计模式用来创建工程、布局窗体、设置属性、编写代码。
- 进入运行模式后不允许进行编辑, 要进行编辑就一定要退出运行模式。
- 中断模式是专门为了调试程序的方便而设置的。当程序运行中出现了问题就自动停止运行, 待修改之后可继续运行。为了判断错误出现的位置, 也可以人为中断程序的运行或在程序中的合适位置设置断点。

4. 考点之四: 打开各种窗口的方法

(1) 在设计阶段, 双击窗体上的某个控件, 可以打开___(A)___。

- (A) “代码”窗口 (B) “属性”窗口
(C) “工具箱”窗口 (D) “工程资源管理器”窗口

(2) 在 VB 中可以通过___(C)___方法向工具箱加入其他控件。

- (A) 右击工具箱, 执行弹出式菜单中的“添加选项卡”命令
(B) 执行“文件”菜单中的“添加工程”命令
(C) 执行“工程”菜单中的“部件”命令
(D) 执行“工程”菜单中的“添加窗体”命令

(3) 以下不能打开代码窗口的方法是___(A)___。

- (A) 按快捷键 Alt+C
(B) 双击窗体或窗体上的控件

- (C) 执行“视图”菜单中的“代码窗口”命令
 (D) 单击“资源管理器”窗口的“查看代码”按钮

【考点解析】

各种工具窗口的打开都可以通过“视图”菜单找到相应的命令。只有“部件”对话框是通过“工程”菜单中的“部件”命令打开的。

经常使用的便捷方法则是：

- 双击窗体打开“代码”窗口或按 F7 键，也可使用“工程资源管理器”中的“查看代码”按钮，或右击“工程资源管理器”，在快捷菜单中找“查看代码”命令。
- 右击窗体或控件，打开“属性”窗口或按 F4 键，或右击“工程资源管理器”，在快捷菜单中找“属性窗口”命令。
- 打开“工程资源管理器”的快捷键为 Ctrl+R。
- 打开“对象”窗口用快捷键 Shift+F7，也可使用“工程资源管理器”中的“查看对象”按钮，或右击“工程资源管理器”，在快捷菜单中找“查看对象”命令。

5. 考点之五：正确使用窗体的属性、事件、方法

(1) 以下叙述中正确的是 (A)。

- (A) 窗体的 Name 属性指定窗体的名称，用来标识一个窗体
 (B) 窗体的 Name 属性的值是显示在窗体标题栏中的文本
 (C) 可以在运行期间改变对象的 Name 属性的值
 (D) 对象的 Name 属性的值可以为空

(2) 以下关于窗体的描述中，错误的是 (A)。

- (A) 执行 Unload Form1 语句后，窗体 Form1 消失，但仍在内存中
 (B) 窗体的 Load 事件在加载窗体时发生
 (C) 当窗体的 Enabled 属性为 False 时，通过鼠标和键盘对窗体执行的操作都被禁止
 (D) 窗体的 Height、Width 属性用于设置窗体的高和宽

(3) 若要改变窗体的标题，则应设置的属性是 (A)。

- (A) Caption (B) Name (C) BackColor (D) BorderStyle

(4) 决定窗体大小的属性是 (D)。

- (A) Left Height (B) Left Top
 (C) Top Width (D) Width Height

(5) 新建一个窗体 Form1 后，立即在窗体上双击，在“代码”窗口中出现的事件过程名是 (B)。

- (A) Form_Click () (B) Form_Load ()
 (C) Form1_Click () (D) Form1_Load ()

(6) 为了选中窗体上的某个控件，应执行的操作是 (B)。

- (A) 单击窗体 (B) 单击该控件
 (C) 双击该控件 (D) 双击窗体

(7) 决定一个控件在窗体上的位置的属性是 (D)。

- (A) Width 或 Height (B) Width 和 Height
 (C) Top 或 Left (D) Top 和 Left

(8) 要把窗体加载到内存但不显示出来，可使用的语句是 (C)。