



中国劳动关系学院“十二五”规划教材

Visual Basic 程序设计教程

周淑秋 陈 歆 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS



Visual Basic 程序设计教程

周淑秋 陈 歆 主编

上海交通大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计教程/周淑秋,陈歆主编. —上海:
上海交通大学出版社,2012

ISBN 978-7-313-08130-8

I. V... II. ①周...②陈... 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(2012)第 013187 号

Visual Basic 程序设计教程

周淑秋 陈 歆 主编

上海交通大学 出版社出版发行

(上海市番禺路 951 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:韩建民

常熟市梅李印刷有限公司 印刷 全国新华书店经销

开本:787mm×1092mm 1/16 印张:19.75 字数:483 千字

2012 年 2 月第 1 版 2012 年 2 月第 1 次印刷

印数:1~2 030

ISBN 978-7-313-08130-8/TP 定价:38.00 元

版权所有 侵权必究

告读者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系
联系电话:0512-52261481

内 容 提 要

本书以 Visual Basic 6.0 为语言背景，以程序结构为主线，介绍了程序设计的基本知识和编程方法。主要内容包括程序设计基础、数据的输入输出、程序的控制结构、数组与过程、常用的内部控件、菜单界面设计、文件管理、键盘与鼠标事件过程、多重窗体设计及数据库编程等内容。

本书内容丰富，文字叙述简明易懂，实例注重实际应用和可操作性。各章配有精心设计的练习题。本书配有练习题参考答案和课堂教学电子讲稿，读者可按前言提供的方式获得这些教学资源。

本书适合作为高等院校计算机公共课教材，也可作为各类 Visual Basic 培训班及全国计算机等级考试读者的学习参考书。

前 言

Visual Basic 6.0 是美国微软公司推出的一种 Windows 应用程序开发工具，它继承了 BASIC 语言简单易学、操作方便的特点，又引入了面向对象的编程机制和可视化的程序设计方法，极大地提高了应用程序的开发效率。因此，VB 在国内外各个专业领域的应用十分广泛，已经成为普通用户首选的程序设计语言。目前，在我国高等院校非计算机各专业中都陆续开设了 VB 程序设计课程。为了适应教学需要，编者结合多年的教学实践编写了这本教材。

本书从 VB 程序设计的基础知识讲起，介绍了程序设计的基本概念和基本方法。因为 VB 程序设计的内容较多，为了突出重点，每一章节都配有相应的实例和课后练习。本书的大量实例和练习题均已经过运行验证，读者可以边学边练，学以致用，迅速提高操作能力。

本书内容基本覆盖了全国计算机等级考试二级《Visual Basic 语言程序设计》考试大纲所规定的考试范围。

为帮助教师使用本教材，编者准备了这本书的练习题参考答案和教学辅助材料，包括各章节的电子讲稿、例题程序文件及相关素材文件。读者可与编者联系，参考答案可直接到出版社的网站上下载。

本书第 1~8 章由周淑秋编写，第 9~11 章由陈歆编写，周淑秋审校了全书。

由于作者水平有限，再加上计算机技术发展日新月异，书中错误之处敬请广大读者指正。

编 者

zhoushuqiu@126.com

目 录

第 1 章	Visual Basic 6.0 概述	1
1.1	Visual Basic 的集成式开发环境	1
1.1.1	Visual Basic 的简单程序设计引例.....	1
1.1.2	Visual Basic 的特点和版本	3
1.1.3	Visual Basic 的启动与退出	4
1.1.4	Visual Basic 的集成式开发环境.....	4
1.2	Visual Basic 的对象及其操作	6
1.2.1	Visual Basic 的对象	6
1.2.2	对象的属性、事件和方法.....	6
1.2.3	两种最基本的预定义对象——窗体和控件.....	9
1.3	Visual Basic 的简单程序设计	12
1.3.1	Visual Basic 语言程序设计中的语句.....	12
1.3.2	Visual Basic 语言设计开发应用程序的一般步骤.....	13
1.3.3	用 Visual Basic 语言设计开发的应用程序的结构和工作方式.....	14
第 2 章	Visual Basic 程序设计基础	20
2.1	数据类型	20
2.1.1	基本数据类型	20
2.1.2	自定义数据类型	22
2.2	常量	22
2.2.1	文字常量	23
2.2.2	符号常量	24
2.3	变量	24
2.3.1	命名规则	24
2.3.2	变量的类型和定义	25
2.3.3	记录类型变量（自定义数据类型）	26
2.4	内部函数	26
2.4.1	数值函数	27
2.4.2	字符串函数	28
2.4.3	系统函数	30
2.5	运算符与表达式	33
2.5.1	算术表达式	33
2.5.2	关系表达式	35
2.5.3	逻辑表达式	36

2.5.4	三种运算符的综合顺序.....	37
2.5.5	其他运算符	37
2.5.6	表达式的执行顺序	39
2.6	变量的作用域	40
2.6.1	局部变量与全局变量.....	40
2.6.2	默认声明	41
第 3 章	Visual Basic 数据的输入与输出	46
3.1	数据输入	46
3.1.1	赋值语句	46
3.1.2	InputBox 函数	49
3.2	数据输出	49
3.2.1	Print 语句.....	49
3.2.2	MsgBox 函数和 MsgBox 语句	57
3.3	字形	61
3.3.1	字体类型	61
3.3.2	字体大小	61
3.3.3	其他属性	63
3.4	打印机输出	63
3.4.1	直接输出	63
3.4.2	打印机的方法和属性.....	64
3.4.3	窗体输出	65
第 4 章	程序的控制结构	72
4.1	选择结构	72
4.1.1	If 条件语句.....	72
4.1.2	If 嵌套条件语句.....	75
4.1.3	IIf 函数	76
4.2	多分支控制结构	77
4.3	For 循环控制结构.....	79
4.4	当循环控制结构	82
4.5	DO 循环控制结构.....	84
4.6	多重循环	86
4.6.1	多重循环	86
4.6.2	出口语句	90
4.7	GoTo 型控制	91
4.7.1	GoTo 语句	91
4.7.2	On-GoTo 语句	92
第 5 章	数组与过程	107
5.1	数组	107
5.1.1	一维数组的定义	107

5.1.2	一维数组的应用	109
5.1.3	排序问题	113
5.1.4	动态数组的定义	116
5.1.5	多维数组的定义	119
5.1.6	数组的基本操作	120
5.1.7	控件数组	123
5.2	过程	129
5.2.1	Sub 过程	129
5.2.2	Function 过程	133
5.3	参数传递	134
5.3.1	按值传递与按地址传递	134
5.3.2	数组参数的传送	136
5.3.3	可选参数与可变参数	137
5.3.4	对象参数	138
5.4	过程作用域	141
5.5	Shell 函数	142
第 6 章	常用的内部控件	159
6.1	文本控件	159
6.1.1	标签 (Label)	159
6.1.2	文本框 (Text)	161
6.2	图形控件	165
6.2.1	图片框和图像框	165
6.2.2	直线和形状	170
6.3	命令按钮、单选按钮和复选框	171
6.3.1	命令按钮	171
6.3.2	单选按钮和复选框	173
6.4	列表框和组合框	176
6.4.1	列表框	176
6.4.2	组合框	179
6.5	框架、滚动条和计时器	181
6.5.1	框架	181
6.5.2	滚动条	184
6.5.3	计时器	186
6.6	对话框	187
6.6.1	分类和特点	187
6.6.2	自定义对话框	188
6.7	通用对话框控件	190
6.7.1	文件对话框	191
6.7.2	颜色对话框	194

6.7.3	字体对话框	196
6.7.4	打印对话框	197
第 7 章	菜单界面设计	205
7.1	菜单设计	205
7.1.1	下拉式菜单	205
7.1.2	菜单编辑器	206
7.1.3	菜单的 Click 事件	208
7.1.4	弹出式菜单	210
7.2	工具栏	211
7.3	状态栏	213
第 8 章	文件管理	217
8.1	文件概述	217
8.1.1	文件结构	217
8.1.2	文件的分类	218
8.2	文件的打开与关闭	219
8.2.1	文件的打开/建立	219
8.2.2	文件的关闭	221
8.3	文件操作语句和函数	221
8.3.1	文件指针	221
8.3.2	FreeFile 函数	222
8.3.3	Loc 函数	223
8.3.4	LOF 函数	223
8.3.5	EOF 函数	223
8.4	顺序文件	223
8.4.1	写操作	224
8.4.2	读操作	226
8.5	随机文件	229
8.5.1	写操作	229
8.5.2	读操作	230
8.5.3	增加记录	232
8.5.4	删除记录	233
8.6	文件系统控件	233
8.6.1	驱动器列表框	235
8.6.2	目录列表框	235
8.6.3	文件列表框	236
8.6.4	文件系统控件的组合使用	237
8.7	文件的基本操作	238
8.7.1	删除文件	238
8.7.2	复制文件	238

8.7.3	文件重命名	238
第 9 章	键盘与鼠标事件过程	243
9.1	键盘事件	243
9.1.1	KeyPress 事件	243
9.1.2	KeyDown 和 KeyUp 事件.....	246
9.2	鼠标事件	247
9.2.1	MouseDown 和 MouseUp	248
9.2.2	MouseMove	249
9.2.3	拖放操作 DragDrop	250
9.3	鼠标光标	253
9.3.1	MousePointer 属性	253
9.3.2	设置鼠标光标形状	254
第 10 章	多重窗体程序设计	260
10.1	窗体的各种操作	260
10.1.1	添加窗体	260
10.1.2	删除窗体	261
10.1.3	加载窗体	261
10.1.4	卸载窗体	261
10.1.5	显示窗体	261
10.1.6	隐藏窗体	261
10.2	多重窗体的执行与保存	263
10.2.1	指定启动窗体	264
10.2.2	多窗体程序的存取	264
10.3	Visual Basic 工程结构	265
10.3.1	标准模块	266
10.3.2	窗体模块	266
10.3.3	Sub Main 过程.....	267
10.4	闲置循环与 DoEvents 语句.....	267
第 11 章	数据库编程.....	272
11.1	数据库的基本概念.....	272
11.2	数据库的建立、维护和查询.....	273
11.2.1	建立数据库.....	274
11.2.2	修改数据表结构和数据.....	279
11.2.3	数据查询.....	279
11.2.4	数据窗体设计器.....	282
11.3	使用 Data 控件访问数据库	283
11.3.1	Data 控件的属性、方法和事件	284
11.3.2	数据绑定控件.....	286
11.4	ADO 数据对象访问技术.....	288

11.4.1 创建 ADO 控件	289
11.4.2 ADO 控件的属性、方法和事件	289
11.4.3 ADO 数据绑定控件	291
附录 A 字符 ASCII 码表	296
附录 B 颜色代码	297
附录 C 全国计算机等级考试二级《Visual Basic 语言程序设计》考试内容	299
参考文献	303

第1章 Visual Basic 6.0 概述

学习内容

- Visual Basic 的特点和版本
- Visual Basic 的启动与退出
- Visual Basic 的集成开发环境
- 主窗口
- 其他窗口
- 对象
- 窗体
- 控件
- 控件的画法和基本操作
- 事件驱动

学习目标

掌握 Visual Basic 应用程序的设计步骤、保存和装入方法，了解事件驱动。掌握通过属性窗口设置属性的方法，了解对象、窗体的基本概念，熟练掌握控件的画法和基本操作。

1.1 Visual Basic 的集成式开发环境

Visual Basic 的开发环境是集成式的，利用 Visual Basic 语言进行应用程序的设计和开发，必须熟知这一环境。

1.1.1 Visual Basic 的简单程序设计引例

例 1-1 简单程序设计引例。具体要求为：在屏幕上开辟一个窗口，窗口的上部有一个文本框，下部有三个命令按钮，其中，左边按钮中标有“单击显示”；中间按钮中标有“清除显示”；右边按钮中标有“结束运行”。字体均为粗体、小五。当用鼠标单击左边按钮时，屏幕上部文本框中显示的是“欢迎大家学习 Visual Basic 语言程序设计”，颜色为蓝色，字体为粗斜体，大小 12；如果单击中间按钮，则清除文本框中显示的内容；如果单击右边按钮，则结束程序的运行。窗体标题为“学习 vb 编程”。

程序代码如下：

```
Private Sub Command1_Click ( )  
Text1.FontBold = True  
Text1.FontItalic = True  
Text1.FontSize = 12  
Text1.ForeColor = vbBlue  
Text1.Text = "欢迎大家学习 vb 语言程序设计"  
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click ( )  
Text1.Text = ""  
End Sub
```

```
Private Sub Command3_Click ( )  
End  
End Sub
```

程序运行时的界面和显示结果如图 1-1 所示。

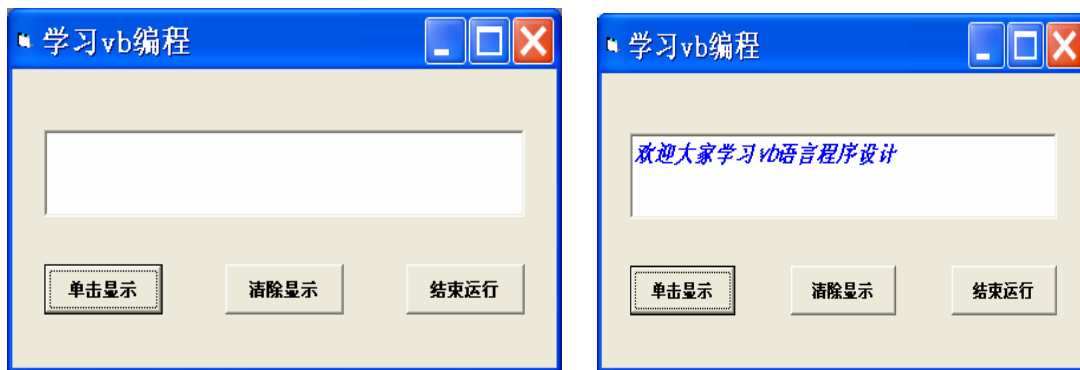


图 1-1 简单程序设计引例

通过上面引例，我们总结出用 Visual Basic 语言设计开发简单应用程序时，一般主要包括三大步骤，详细涉及十个具体步骤。

1. 三大步骤

- (1) 界面设计：建立可视化用户界面。
- (2) 属性设置：设置可视化用户界面的特性。
- (3) 代码编写：编写事件驱动代码。

2. 十个具体步骤

- (1) 启动 Visual Basic。
- (2) 新建（打开）工程（一个工程包含两部分内容：对象和代码）。

- (3) 用户界面设计。
- (4) 对象的属性设置。
- (5) 事件驱动的代码编写。
- (6) 调试、运行。
- (7) 保存（窗体文件—*.frm、标准模块文件—*.bas、工程文件—*.vbp 等）。
- (8) 编译生成可执行文件（.exe）。
- (9) 退出 Visual Basic。
- (10) 在 Windows 环境下运行可执行文件（.exe）。

必须指出，设计开发应用程序（包括大型程序）时，并非要完全按上述步骤的顺序进行，而且，上述步骤也并非全面。但上述步骤对于学习和掌握运用 Visual Basic 语言设计开发应用程序的过程是非常有效的。

1.1.2 Visual Basic 的特点和版本

1. 特点

Visual Basic 与其他传统的程序设计语言相比，具有如下主要特点：

- (1) 可视化设计工具和编程，能提高程序设计的效率。
- (2) 面向对象的程序设计，能把程序和数据封装在一起作为对象，自动生成对象的程序代码（Version 4.0 以上版本）。
- (3) 结构化程序设计语言，具有解释和编译功能。
- (4) 事件驱动的编程机制，可通过激发事件，响应事件过程。
- (5) 集成式的开发环境，易学易用。
- (6) 支持访问多种数据库系统，如支持访问 Access、Foxpro、Paradox、SQL Server、Oracle 等。
- (7) 开放式数据连接 ODBC、动态数据交换、对象的链接与嵌入 OLE、动态链接库 DLL 等。

2. Visual Basic 6.0 的版本

Visual Basic 6.0 中文版包括“学习版、专业版和企业版”三个版本，这些版本都是在相同的基础上建立起来的。

学习版：是基础版本，功能相对比较简单；可以开发 Windows 和 Windows NT 的应用程序。该版本包括所有的内部控件以及网格、标签和数据绑定控件。

专业版：为专业编程人员提供了功能完备的工具；包括学习版的全部功能以及 ActiveX 控件、Internet 控件、集成的 Visual Database Tools、DataEnvironment、Active Data Objects 和 Dynamic HTML Page Designer。

企业版：可供专业编程人员开发功能强大的组内分布式应用程序；包括专业版的全部功能以及 Back Office 工具，例如，SQL Server、Microsoft Transaction Server、Internet Information Server、Visual SourceSafe、SNA Server 等工具。

Visual Basic 6.0 专门为 Microsoft 的 32 位操作系统设计，可用来建立 32 位的应用程序。本书是以 Visual Basic 6.0 中文版来介绍可视化程序设计内容的。

1.1.3 Visual Basic 的启动与退出

1. 启动

以下是启动 Visual Basic 6.0 中文版的主要方法：

- (1) 执行【开始】【所有程序】【Microsoft Visual Basic 6.0 中文版】命令。
- (2) 通过【我的电脑】或【资源管理器】，找到相应子文件夹，双击 Visual Basic 6.0 的启动文件 vb6.exe。
- (3) 通过在【运行】对话框中键入 Visual Basic 6.0 的启动文件 vb6.exe（包括盘符、路径、文件名）。
- (4) 通过双击桌面上的 Visual Basic 6.0 快捷方式（当然，首先要在桌面上建好相应的快捷方式）。

2. 退出

以下是退出 Visual Basic 6.0 的主要方法：

- (1) 执行【文件】【退出】命令。
- (2) 单击主窗口右上角的【关闭】按钮。
- (3) 按 Alt+Q 键。

1.1.4 Visual Basic 的集成式开发环境

1. 集成式开发环境的界面种类

集成式开发环境有两种类型的界面，即：

- (1) 多文档界面 MDI（默认的界面种类）。
- (2) 单文档界面 SDI（可在【工具】|【选项…】|【高级】中进行界面种类转换和其他设置）。

2. 集成式开发环境的组成

Visual Basic 集成式开发环境窗口主要由主窗口和其他类型的窗口两大类组成。

(1) 主窗口：即 Visual Basic 应用程序窗口（或设计窗口），包括标题栏、菜单栏、工具栏。主窗口有三种状态，即设计状态（模式）、运行状态（模式）和中断状态（模式）。

“标题栏”用来显示 Visual Basic 的当前工作状态，即上述的三种主窗口状态（设计、运行和中断三种工作状态）。与 Windows 中的其他应用程序窗口类似，在标题栏的左端有【(系统) 控制菜单】按钮，右端有【最小化】、【最大化】和【关闭】按钮。

“菜单栏”用于显示 Visual Basic 应用程序的十三类菜单，分别为【文件】、【编辑】、【视图】、【工程】、【格式】、【调试】、【运行】、【查询】、【图表】、【工具】、【外接程序】、【窗口】、【帮助】。各“菜单”中有相应的“菜单命令”，Visual Basic 应用程序的编辑、编译、连接、运行、调试及文件的打开、保存等都可以通过相应的“菜单命令”来实现，可以通过鼠标或键盘执行指定的菜单命令。用鼠标单击某个菜单项，即可打开该菜单，然后用鼠标单击菜单中的某一条，就能执行相应的菜单命令。综合使用 F10（或 Alt 键）、回车键、光标移动键（→、←、↑或↓）以及相应菜单命令的访问键（菜单命令后面括号中的字母键），就可以通过键盘方式执行指定的菜单命令。在 Visual Basic 的菜单中，有些菜单命令可以在下拉后直接执行，有些可以通过打开对话框执行，有些可以通过快捷键执行。此外，还有一些菜单命令必须通过子菜单命令执行。这类菜单命令的右端有一个箭头，

当把条形光标移到该命令上时，将在其右侧下拉显示下一级菜单命令，即“子菜单命令”，类似地，可通过鼠标或键盘方式执行所需要的“子菜单命令”。

“工具栏”用于放置 Visual Basic 应用程序的各种工具按钮，以方便操作时使用。Visual Basic 6.0 提供了四种主要的工具栏，包括“编辑”、“标准”、“窗体编辑器”和“调试”，同时可根据需要定义用户自己的工具栏。一般情况下，集成式开发环境中只显示“标准”工具栏，其他工具栏可以通过【视图】|【工具栏】命令打开或关闭。每种工具栏都有“固定”和“浮动”两种形式。工具栏以图标的形式提供了部分常用菜单命令的功能。只要用鼠标单击代表某个命令的图标按钮，就能直接执行相应的菜单命令。

(2) 其他类型的窗口：包括“工具箱窗口”、“窗体设计器窗口”、“工程资源管理器窗口”、“属性窗口”、“窗体布局窗口”、“代码编辑器窗口”、“立即窗口”、“本地窗口”和“监视窗口”等。

“工具箱 (ToolBox) 窗口” (简称工具箱) 由各种工具图标组成，这些图标是 Visual Basic 应用程序的构件，被称为图形对象或控件 (Control)，每个控件由工具箱中的一个工具图标来表示。工具箱中的工具分为两大类：一类称为内部控件或标准控件；另一类称为 ActiveX 控件。Visual Basic 启动后，工具箱中只有内部控件。界面的设计完全通过控件来实现，可以任意改变其大小，将其移动到窗体的任何位置。总之，“工具箱 (ToolBox) 窗口”是用于显示各种控件的制作工具，供用户在窗体上设计用户界面。

“窗体 (Form) 设计器窗口” (简称窗体) 是应用程序最终面向用户的窗口，它对应于应用程序的运行界面和结果。各种图形、图像、数据等最终都是通过窗体或窗体中的控件显示出来的。在设计应用程序时，窗体就好比是一块画布，在这块画布上，我们可以画出组成应用程序的各个构件。总之，“窗体 (Form) 设计器窗口”主要用于设计 Visual Basic 开发的应用程序的界面。窗体中网格大小的单位为 twip，1 英寸=1440 缇 (twip)，1 厘米=567 缇，可选择【工具】|【选项…】|【通用】，在其中改变窗体网格的“高度”和“宽度”。

“工程资源管理器 (Project Explorer) 窗口”中含有建立一个应用程序所需要的所有文件的清单。其中的文件可分为六类，即窗体文件 (.frm，每个窗体对应一个窗体文件，窗体及其控件的属性，以及其他信息和代码都存放在窗体文件中，一个应用程序可以有多个窗体，但最多为 255 个)、工程文件 (.vbp，每个工程对应一个工程文件)、工程组文件 (.vbg，当一个程序包括两个以上的工程时，这些工程构成一个工程组)、标准模块文件 (.bas，它是一个纯程序代码性质的文件，不属于任何一个窗体，主要用来声明全局变量和定义一些通用的过程，可以被不同窗体的程序调用，主要在大型应用程序中使用)、类模块文件 (.cls，Visual Basic 中大量的预定义的类以及用户通过类模块来定义的自己的类，都可以用一个文件来保存) 和资源文件 (.res，它是一个纯文本文件，可以同时存放如文本、图片、声音等多种“资源”的文件，资源文件由一系列独立的字符串、位图及声音文件组成，可用简单的文字编辑器如 NotePad 编辑)。此外，该窗口顶部还含有“查看代码”、“查看对象”和“切换文件夹”三个图标，以方便操作和使用。

“属性 (Properties) 窗口”是用来设置对象属性的 (在 Visual Basic 中，窗体和控件被称为对象，每个对象都可以用一组属性来刻画其特征)。除属性窗口的标题外，属性窗口由对象框 (用于显示对象的名字)、属性显示方式 (包括按字母顺序和按分类顺序两种)、属性列表 (用于显示当前活动对象的所有属性) 和对当前属性的简单解释 (属性解释) 四个部

分构成。属性的变化将改变相应对象的特征。每个 Visual Basic 对象都有其特定的属性，可以通过属性窗口来设置，对象的外观和对应的操作由所设置的值来确定。即使“属性窗口”关闭了，我们还可以通过【视图】|【属性窗口】、F4、Ctrl+PgUp（Ctrl+PgDn）、工具栏中的属性按钮等方法把它打开，以供操作和使用。

“窗体布局窗口”用于在窗体设计时观察窗体将在屏幕中所处的具体位置，以便了解程序运行时窗口在屏幕上所处的位置。

“代码（Code）编辑器窗口”用于编辑修改对象（窗体和控件）及标准模块中的程序代码。可以通过双击对象、【视图】|【代码窗口】、查看代码、F7 等方法打开“代码（Code）编辑器窗口”，以便对程序代码进行编辑和修改。

“立即窗口”用于立即输入和执行程序语句，达到快速调试或测试语句书写是否正确或观察语句执行的结果等。

1.2 Visual Basic 的对象及其操作

1.2.1 Visual Basic 的对象

对象是 Visual Basic 中的重要概念。在 Visual Basic 中，对象分为两类：一类是由系统已经设计好的，可以直接使用或对其进行操作，称为预定义对象（最基本的两种预定义对象是“窗体”和“控件”，此外，还有“打印机”、“调试”、“剪贴板”、“屏幕”等其他一些预定义对象）；另一类是由用户自己定义的，称为自定义对象（可以像 C++ 一样建立用户自己的对象）。

1.2.2 对象的属性、事件和方法

对象是具有特殊属性（数据）和行为方式（方法）的实体。建立一个对象后，其操作是通过与该对象有关的属性、事件和方法的描述来完成的。

1. 对象的属性及其设置

（1）对象的属性：对象的特性（征）即其属性。一个对象可以有多种属性。不同的对象，其属性也不完全相同。

（2）对象常见的属性：名称 Name、标题 Caption、颜色 Color、字体大小 Fontsize、高 Height、宽 Width、可见与否 Visible 等。

（3）属性设置的方法：可以通过下面两种方法进行属性设置：其一，通过属性窗口（设计阶段设置对象属性）：直接键入（直接键入新属性值）、选择输入（通过下拉列表选择所需要的属性值）、对话框中输入（通过对话框设置属性值）；其二，通过程序语句（运行期间设置对象属性）：对象名.属性名=属性值，例如：

```
Form1.Caption="Visual Basic 程序设计"
```

```
Text1.Visible=False
```

（注：只能通过属性窗口设置的属性称为只读属性）。

2. 对象的事件及其触发（激发）和响应

Visual Basic 是一种采用事件驱动为编程机制的程序设计语言。