



高等教育“十二五”规划教材

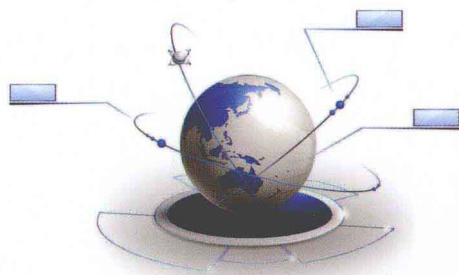
Visual Basic

程序设计语言实验教程

李良俊 主编



科学出版社



高等教育“十二五”规划教材

Visual Basic 程序设计语言实验教程

李良俊 主编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是《Visual Basic 程序设计语言》的配套实验教材,通过实验目的、相关知识、实验举例、实验题目 4 个部分,巩固课堂所学的基本概念,扩展主教材中所讲授的知识,帮助学生掌握程序设计的基本技巧。

本书共 9 章 18 个实验,内容包括 Visual Basic 集成环境、窗体的应用、Visual Basic 语言基础、顺序结构程序设计、数据的输入和输出、选择结构程序设计、循环结构程序设计、数组、常用控件、过程、文件应用等。每个实验项目都具有相对独立性,可根据教学实际情况进行取舍。

本书内容详实、图文并茂、通俗易懂,各实验项目操作步骤明确,不仅可以作为 Visual Basic 程序设计基础教程的学习用书,还可以作为广大软件开发人员和自学者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计语言实验教程/李良俊主编. —北京:科学出版社, 2010

(高等教育“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-03-029796-9

I. ①V… II. ①李… III. ①BASIC 语言-程序设计-高等学校-教材
IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 249274 号

策划: 姜天鹏 宋 丽

责任编辑: 王纯刚 李 瑜 / 责任校对: 刘玉靖

责任印制: 吕春珉 / 封面设计: 东方人华平面设计部

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

骏主印刷厂印刷

科学出版社发行

各地新华书店经销

*

2011 年 2 月第 一 版

开本: 787×1092 1/16

2012 年 1 月第二次印刷

印张: 7 1/4

字数: 163 000

定价: 46.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换<骏杰>)

销售部电话 010-62140850

编辑部电话 010-62135517-2038

版权所有, 侵权必究

举报电话: 010-64030229; 010-64034315; 13501151303

前 言

我国教育部非常重视高等院校非计算机专业的计算机基础教学工作,提出了“计算机文化基础”、“计算机技术基础”和“计算机应用基础”3个层次的课程体系,而后又根据当前形势需要提出了“模块化”教学体系的概念。根据国家计算机基础教育教学指导委员会的指导意见,对于非计算机专业的学生来说,学习并掌握一门面向对象程序设计语言是非常必要的。

Visual Basic 是国内外最流行的程序设计语言之一。Visual Basic6.0 软件中提供了开发 Windows 应用程序最迅速、最简洁的方法和一整套工具。目前,许多高校都开设了 Visual Basic 程序设计课程,但通过我们多年的教学实践发现,真正适合高校非计算机专业教学的高级语言程序设计教材并不多。2000 年,我院就将高级语言程序设计课列为学院的重点课程;2003 年,该课被评为学院精品课程;2008 年,该课被评为省级精品课程。为了配合精品课程建设,我们参照全国高校非计算机专业计算机基础教育改革方案编写了《Visual Basic 程序设计语言》,本书为配套的实验教程。

本书的编者都是多年在高级语言程序设计课程教学的一线教师,他们不仅具有丰富的教学经验,还有实践经验,在编写本书时力求做到理论和实践相结合,强调教学实践环节和学生应用能力的培养。

本书主要内容包括 Visual Basic 集成环境、窗体的应用、Visual Basic 编程基础及 3 个常用控件、Visual Basic 语言基础与顺序结构程序设计、数据的输入和输出、选择结构程序设计、循环结构程序(一)和循环结构程序设计(二)、控件数组的应用、可视界面应用程序设计及文件应用等共 18 个实验。为了兼顾文、理、艺术及体育等专业学生之间存在的差异,本书的各实验内容翔实、操作步骤明确、图文并茂、语言通俗、易懂。本书各个实验相对独立,可以根据实际教学情况进行取舍。

本书的第 1 章由李良俊编写,第 2~7 章依次由徐然、李光师、董伟、杨峰、姜红艳、姜秀玉编写,第 8 章由李良俊和车元媛联合编写,第 9 章由车元媛编写。全书由李良俊统稿审定。

在本书的编写过程中,得到了许多教师的大力支持和帮助,在此一并表示感谢。

由于编者水平有限,时间仓促,书中难免有不足之处,恳请读者批评指正!

编 者

2010 年 9 月

目 录

第 1 章 Visual Basic 概述.....	1
实验一 Visual Basic 集成环境.....	1
第 2 章 Visual Basic 简单的程序设计.....	5
实验二 窗体的应用.....	5
实验三 Visual Basic 编程基础及 3 个常用控件.....	10
第 3 章 Visual Basic 程序设计基础.....	17
实验四 Visual Basic 语言基础与顺序结构程序设计.....	17
实验五 数据的输入和输出.....	22
第 4 章 Visual Basic 控制结构.....	28
实验六 选择结构程序设计.....	28
实验七 循环结构程序设计（一）.....	35
实验八 循环结构程序设计（二）.....	40
实验九 与控制结构相关的算法.....	44
第 5 章 数组.....	48
实验十 数组的定义及简单应用.....	48
实验十一 数组的初始化及利用数组解决问题.....	52
实验十二 控件数组的应用.....	56
第 6 章 Visual Basic 常用标准控件.....	61
实验十三 常用标准控件（一）.....	61
实验十四 常用标准控件（二）.....	74
第 7 章 过程.....	83
实验十五 函数过程与子过程的定义和调用.....	83
实验十六 参数传递、过程与变量的作用域.....	87
第 8 章 可视界面程序设计.....	92
实验十七 可视界面应用程序设计.....	92
第 9 章 文件.....	103
实验十八 文件应用.....	103
参考文献.....	110

第 1 章 Visual Basic 概述

实验一 Visual Basic 集成环境



实验目的

- 1) 练习怎样启动和退出 Visual Basic。
- 2) 熟悉 Visual Basic 的工作环境，为以后的程序设计做准备。



相关知识

1. 启动 Visual Basic

启动 Visual Basic 的具体操作步骤如下。

- 1) 单击 Windows 任务栏上的“开始”按钮。
- 2) 将光标指向“所有程序”命令，弹出下一级联菜单。
- 3) 将光标指向“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令，弹出下一级联菜单。
- 4) 执行“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令后，即可启动 Visual Basic。

2. Visual Basic 集成开发环境

Visual Basic 的集成开发环境 (IDE) 由多个部分组成，包含标题栏、菜单栏、工具栏、控件箱，以及窗体设计器窗口、工程资源管理器窗口、属性窗口、代码窗口和窗体布局窗口、立即窗口等，涵盖了开发应用程序所需的设计、编辑、编译和调试等功能，如图 1-1 所示。

(1) 标题栏

标题栏位于该软件窗口的最上方，用来显示所打开工程的名称和系统的工作状态。

(2) 菜单栏

在标题栏下方的是该集成环境的主菜单栏，其各菜单项中提供了开发、调试和保存应用程序所需要的命令。Visual Basic 的菜单栏除了提供标准的“文件 (F)”、“编辑 (E)”、“视图 (V)”、“工具 (T)”、“窗口 (W)”和“帮助 (H)”菜单外，还提供编程专用的功能菜单，例如“工程 (P)”、“格式 (O)”、“调试 (D)”、“运行 (R)”和“外接程序 (A)”等。

(3) 工具栏

工具栏用于在编程环境下提供对常用命令的快速访问按钮。单击工具栏上的按钮，即可执行该按钮所代表的操作。

(4) 控件箱

控件箱也称工具箱 (Toolbox)，它提供一组控件，用户设计界面时从中选择所需的控件 (单击该控件图标)，然后在窗体中直接拖放即可。若界面的设计完全通过控件来实现，则可以任意改变其大小或移动到窗体的任何位置上。

(5) 窗口

在 Visual Basic 集成开发环境中显示了几个窗口，通常包括工程资源管理器窗口 (Project Explorer)、属性窗口 (Properties Window)、窗体设计器窗口 (Form Design Window)、代码窗口 (Code Window) 和窗体布局窗口 (Form Layout Window)。

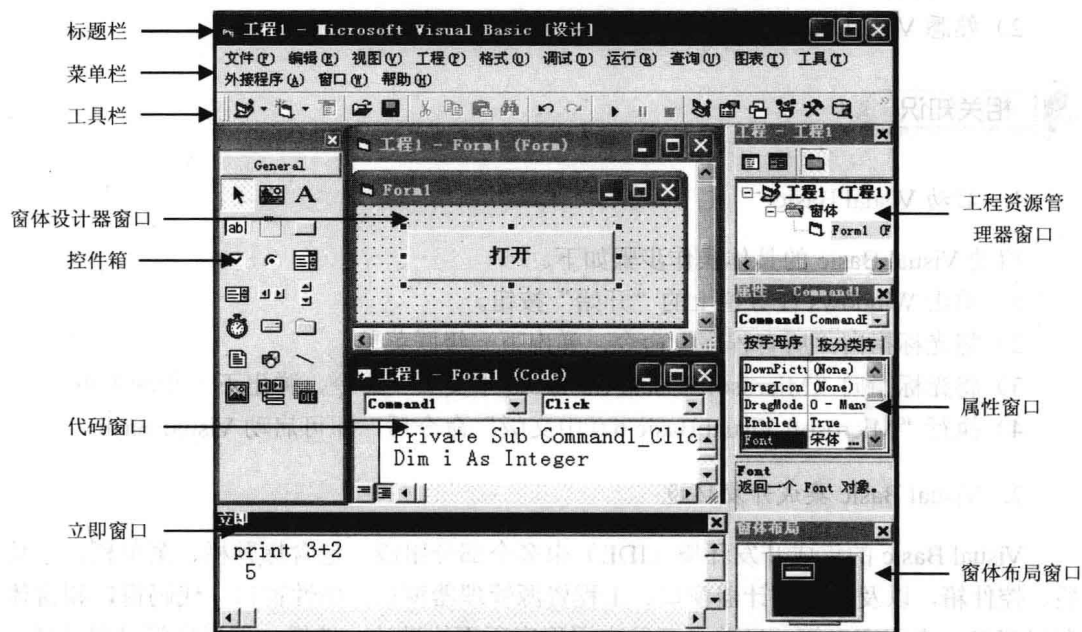


图 1-1 Visual Basic 6.0 集成开发环境

实验举例

【实例 1.1】

1. 创建启动 Visual Basic 的快捷方式

快捷方式创建步骤如下。

- 1) 打开资源管理器，在 Visual Basic 的安装目录下找到 VB 6.exe。
- 2) 把 VB 6.exe 图标拖曳到 Windows 桌面上即可。

2. 启动和退出 Visual Basic

用以下几种方法可以启动 Visual Basic。

- 执行“开始”菜单中的“所有程序”命令。
- 双击桌面上“我的电脑”图标。
- 执行“开始”菜单中的“运行”命令。
- 双击桌面上创建的快捷方式。

用以下几种方法可以退出 Visual Basic。

- 单击主窗口右上角的“关闭”按钮。
- 执行“文件”菜单中的“退出”命令。
- 按 Alt+Q 快捷键。

3. 修改 Visual Basic 的环境设置

要想启动 Visual Basic 时不显示“新建工程”对话框,直接进入 Visual Basic 编辑窗口,具体步骤如下。

- 1) 执行“工具”菜单中的“选项”命令,打开“选项”对话框。
- 2) 在该对话框的“环境”选项卡中选择“创建缺省工程”,单击“确定”按钮即可。

4. 用不同的方法执行菜单命令

用以下几种方法执行“打开工程”命令。

- 按 F10 键或 Alt 键,再按回车键,展开“文件”下拉菜单,然后按字母 O 键。
- 按 F10 键或 Alt 键,再按回车键,展开“文件”下拉菜单,然后用↑、↓键把光标移到“打开工程”命令上,按回车键。
- 按 Alt+F 快捷键,再按 O 键。
- 按 Ctrl+O 快捷键。
- 单击工具栏上的“打开工程”按钮。

5. 打开和关闭窗口

1) 用以下几种方法打开工程资源管理器窗口。

- 单击工具栏上的“工程资源管理器”按钮。
- 执行“视图”下拉菜单中的“工程资源管理器”命令。
- 按 Ctrl+R 快捷键。

2) 用以下几种方法打开窗体设计器窗口

- 执行“视图”下拉菜单中的“对象窗口”命令。
- 按 Shift+F7 快捷键。
- 在工程资源管理器窗口中选择要打开的窗体,然后单击该窗口顶部的“查看对象”按钮。

3) 用以下几种方法激活属性窗口。

- 单击属性窗口的任何位置。
- 按 F4 键。
- 单击工具栏上的“属性窗口”按钮。
- 执行“视图”下拉菜单中的“属性窗口”命令。
- 按 Ctrl+PgUp (或 Ctrl+PgDn) 快捷键。

4) 所有窗口都可以用以下 3 种方法关闭。

- 单击窗口右上角的“关闭”按钮。
- 用鼠标右键单击窗口的标题栏, 在弹出的快捷菜单中执行“关闭”命令。
- 把要关闭的窗口变为当前窗口 (标题栏呈蓝色), 然后按 Alt+F4 快捷键。

实验题目

1. 熟悉 Visual Basic 集成开发环境的各组成部分, 了解每个部分的主要功能。
2. 熟练打开和关闭 Visual Basic 集成开发环境中的主要窗口。

第 2 章 Visual Basic 简单的程序设计

实验二 窗体的应用



实验目的

- 1) 掌握 Visual Basic 窗体的常用属性、事件和重要方法。
- 2) 掌握在 Visual Basic 窗体中创建控件的方法。



相关知识

1. 窗体

窗体是 Visual Basic 中的对象，每个对象具有各自的属性、事件和方法。

1) 属性：一个对象的特性，不同的对象有不同的属性。窗体属性既可以在程序设计时在属性窗口中手工设置，也可以在程序运行时由代码来实现。

2) 常用事件：窗体常用的事件包括 Load、Click、DbClick、Activate 及 Deactivate 等。

3) 常用方法：窗体的方法很多，最常用的方法包括 Print、Cls、Show 和 Hide。其中，Print 方法用于直接在窗体上输出文字；Cls 方法用于清除程序运行时由 Print 方法在窗体上输出的内容；Show 方法用于使一个窗体可见；Hide 方法用于隐藏一个窗体。

2. 在窗体上添加控件

在窗体上添加控件的两种方法：对于窗体上的控件，可以调整控件的大小、移动控件的位置；对于多个控件，还可以对它们进行排列、对齐及调整大小等操作。Visual Basic 还允许创建和编辑控件数组，这对于编组使用命令按钮、选择框等控件提供了很大方便。



实验举例

【实例 2.1】窗体的属性设置。

- 1) 创建一个新的工程，并按表 2-1 所示的内容设置窗体属性。

表 2-1 窗体的属性

属性	(名称)	Caption	Icon	Picture	MaxButton	MinButton	ControlBox
取值	Frm1	窗体属性设置	图标文件	图片文件	False	False	True

2) 设置“(名称)”属性: 选中此属性, 输入属性值 Frm1。

3) 设置 Caption 属性: 选中此属性, 输入属性值“窗体属性设置”。

4) 设置 Icon 属性: 选中此属性, 单击 Icon 属性框右边的“...”按钮, 打开“加载图标”对话框。在该对话框中选择 Visual Basic 安装目录下的“\Common\Graphics\Icons”文件夹, 从中选择某一个图标文件, 并单击“确定”按钮载入。

5) 设置 Picture 属性: 选中此属性, 单击 Picture 属性框右边的“...”按钮, 打开“加载图片”对话框。在该对话框中选择某文件夹下的一个图片文件, 并单击“确定”按钮载入。

6) 设置 MaxButton 属性: 选中此属性, 设置属性值为 False。

7) 设置 MinButton 属性: 选中此属性, 设置属性值为 False。

8) 单击工具栏上的“启动”按钮运行程序, 此时窗体界面如图 2-1 所示。在此基础上, 将窗体的 ControlBox 属性值设置为 False, 再运行程序, 界面如图 2-2 所示。请观察两图的不同之处。



图 2-1 窗体运行界面 (1)



图 2-2 窗体运行界面 (2)

9) 设置 BorderStyle 属性: 选中此属性, 在右边列表框中选择 1-Fixed Single, 然后单击“启动”按钮运行程序。此时运行界面与图 2-2 相同, 只是窗体边框为不可调状态。用鼠标不能拖动窗体边框调整窗体大小, 也没有“最大化”按钮和“最小化”按钮。

【实例 2.2】窗体的常用事件。

1) 创建一个新的工程, 窗体使用默认名称 Form1。

2) Load 事件: 该事件通常用来在启动程序时对属性或变量进行初始化。在 Load 事件过程中编写程序代码如下:

```
Private Sub Form_Load ()
    Form1.Caption = "窗体 Load 事件"
End Sub
```

程序运行后,窗口标题栏为“窗体 Load 事件”,如图 2-3 所示,说明在启动应用程序时通过程序代码对窗体的 Caption 属性进行了初始化。

3) Click 事件:该事件通常在单击鼠标时被触发。为窗体的 Click 事件过程编写程序代码如下:

```
Private Sub Form_Click()  
    Form1.Caption = "窗体 Click 事件"  
End Sub
```

程序运行后,窗口标题栏仍为“窗体 Load 事件”,这说明在启动应用程序时先触发的是 Form_Load 事件。用鼠标单击窗体,此时窗体标题栏变为“窗体 Click 事件”,如图 2-4 所示,说明单击窗体时触发了 Form_Click 事件。

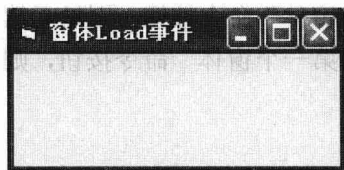


图 2-3 Load 事件



图 2-4 Click 事件

【实例 2.3】窗体的常用方法: Show 和 Hide。

1) 创建一个新的工程,窗体使用默认名称 Form1; Caption 属性设置为“第一个窗体”。在窗体上创建一个命令按钮,其“(名称)”属性使用默认名称 Command1; Caption 属性设置为“显示第二个窗体”,如图 2-5 所示。

2) 在当前工程中添加新的窗体,窗体使用默认名称 Form2; Caption 属性设置为“第二个窗体”。在窗体上创建一个命令按钮,其“(名称)”属性使用默认名称 Command1; Caption 属性设置为“返回第一个窗体”,如图 2-6 所示。

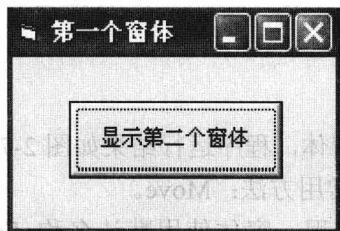


图 2-5 创建的窗体 Form1 界面

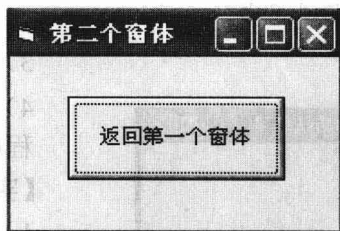


图 2-6 创建的窗体 Form2 界面

3) 程序代码。

窗体 Form1 中“显示第二个窗体”命令按钮 (Command1) 的程序代码如下:

```
Private Sub Command1_Click ()
    Form2.Show
    Form1.Hide
End Sub
```

窗体 Form2 中“返回第一个窗体”命令按钮 (Command1) 的程序代码如下:

```
Private Sub Command1_Click ()
    Form1.Show
    Form2.Hide
End Sub
```

4) 保存工程。

5) 运行。

程序运行后, 单击窗体 Form1 中的“显示第二个窗体”命令按钮, 则显示第二个窗体, 第一个窗体被隐藏; 单击窗体 Form2 中的“返回第一个窗体”命令按钮, 则显示第一个窗体, 第二个窗体被隐藏。

【实例 2.4】窗体的常用方法: Print 和 Cls。

1) 创建一个新的工程, 窗体使用默认名称 Form1; Caption 属性设置为“Print 方法练习”; BackColor 属性设置为 &H0000FFFF& (黄色); ForeColor 属性设置为 &H000000FF& (红色); 单击窗体时, 在窗体上输出“VB 程序设计”; 双击窗体时, 清除窗体上的文本。

2) 程序代码如下:

```
Private Sub Form_Click()
    Print "VB 程序设计"
End Sub

Private Sub Form_DblClick()
    Form1.Cls
End Sub
```

3) 保存工程。

4) 运行。

程序运行后, 单击窗体, 程序运行结果如图 2-7 所示。

【实例 2.5】窗体的常用方法: Move。

1) 创建一个新的工程, 窗体使用默认名称 Form1; Caption 属性设置为“Move 方法练习”。双击窗体时, 窗体移动并定位在屏幕的左上角, 同时窗体的长、宽也缩小一倍。

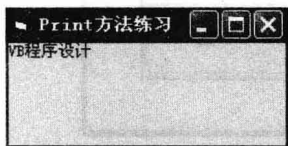


图 2-7 单击窗体的结果

2) 程序代码如下:

```
Private Sub Form_Click ()
    Form1.Move 0, 0, Form1.Width / 2, Form1.Height / 2
End Sub
```

- 3) 保存工程。
- 4) 运行。

实验题目

1. 新建一个工程，要求如下：
 - 1) 界面设计及控件的初始属性如图 2-8 所示，且运行后窗体的大小不可用鼠标改变。

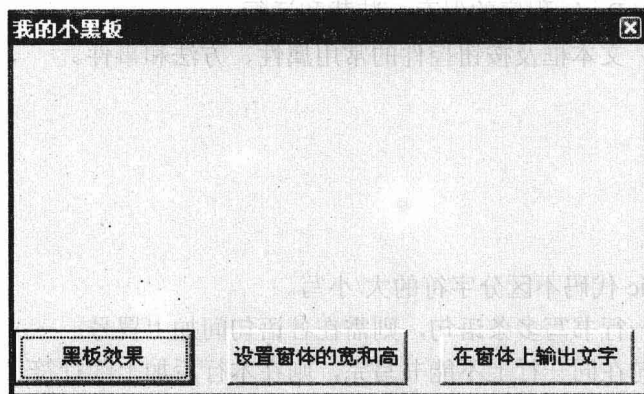


图 2-8 窗体设计界面

- 2) 在窗体的 Load 事件中，将窗体的字号设置为“24”号，字形设置为“加粗”。
 - 3) 当单击“黑板效果”命令按钮时，窗体的背景设置为“黑色”，前景设置为“白色”。
 - 4) 当单击“设置窗体的宽和高”命令按钮时，窗体的宽设置为“8000”缇，高设置为“6000”缇。
 - 5) 当单击“在窗体上输出文字”命令按钮时，在窗体上输出“黑板效果的测试文字”。
 - 6) 运行程序，依次单击“黑板效果”、“设置窗体的宽和高”、“在窗体上输出文字”3 个命令按钮，查看运行结果。
2. 新建一个工程，然后分别对窗体的 Caption、MaxButton、MinButton、ControlBox、BorderStyle、Icon 和 Picture 属性进行设置，查看设置属于后窗体的状态和效果。
3. 在窗体上添加几个标签，然后对窗体的 Load 事件和 Click 事件编写代码，设置标签的 Caption 属性。

实验三 Visual Basic 编程基础及 3 个常用控件



实验目的

- 1) 了解 Visual Basic 的程序书写规则。
- 2) 掌握 Visual Basic 开发应用程序的一般步骤。
- 3) 掌握 Visual Basic 程序的保存、装载和运行。
- 4) 掌握标签、文本框及按钮控件的常用属性、方法和事件。



相关知识

1. 编码规则

- 1) Visual Basic 代码不区分字符的大/小写。
- 2) 如果在同一行书写多条语句，则需在各语句间加上冒号。
- 3) 若一条语句在同一行上不能书写完，则在本行后加上续行符（空格+下画线），然后换行书写。
- 4) 关键字的首字母将会自动转换成大写，后续字母为小写。
- 5) 用户自定义的变量、过程名等，Visual Basic 以第一次定义为准。
- 6) 注释行以 rem 开头，但一般使用 “'” 加注释内容。
- 7) 原则上对象名可以由用户自己设置，但是一般为了方便使用，我们对其做了如下约定：每个对象名由组成前缀的 3 个字母和表示该对象作用的缩写字母组成，前缀表明对象的类型，后者表示对象的作用。例如，命令按钮（CommandButton）用 cmd 表示。

2. Visual Basic 开发应用程序的一般步骤

Visual Basic 的最大特点就是以最快速度和效率开发具有良好界面的应用程序。如前所述，Visual Basic 的对象已被抽象为窗体和控件，因而大大简化了程序设计过程。一般来说，在用 Visual Basic 开发应用程序时，需要以下 4 个步骤。

- 1) 建立可视用户界面。
- 2) 设置可视界面特性。
- 3) 编写事件驱动代码。
- 4) 保存程序文件。

3. 文本控件

与文本相关的标准控件有两个，即标签和文本框。在运行期间，在标签中只能显示

文本,不能进行编辑;而在文本框中既可显示文本,又可输入文本。标签的默认名称(Name)和标题(Caption)为Label x (x 为1,2,3,...),可触发Click和DblClick事件;文本框的默认名称和标题为Text x (x 为1,2,3,...),支持Click、DblClick等鼠标事件,同时支持Change、GotFocus及LostFocus等事件。

4. 按钮控件

Visual Basic 中的按钮控件是命令按钮,它是 Visual Basic 应用程序中最常见的控件,提供了用户与应用程序交互最简单的方法。命令按钮的默认名称(Name)和标题(Caption)属性均为Command x (x 为1,2,3,...),其最常用的事件是Click事件,当单击一个命令按钮时,即可触发Click事件;不支持DblClick事件。



实验举例

【实例 2.6】在窗体上添加和调整控件。

- 1) 创建一个新的工程,窗体的“(名称)”属性和Caption属性使用默认属性值Form1。
- 2) 在窗体上添加3个标签,分别为Label1、Label2、Label3,如图2-9所示。
- 3) 调整控件。
 - ① 移动控件:依次选中3个标签,用鼠标拖动调整它们的位置。
 - ② 调整大小:依次选中3个标签,用鼠标拖动调整它们的大小。
 - ③ 对齐控件:同时选中3个标签,在“格式”菜单的“对齐”子菜单中选择“左对齐”命令,然后在“格式”菜单的“统一尺寸”子菜单中选择“两者都相同”命令,在“格式”菜单的“垂直间距”子菜单中选择“相同间距”命令。

经过上述调整后,窗体效果如图2-10所示。



图 2-9 窗体上控件的初始状态



图 2-10 窗体上调整后的控件

4) 控件数组。

- ① 在窗体上画一个命令按钮,其名称为默认值Command1。
- ② 选中Command1命令按钮,然后在“编辑”菜单中选择“复制”命令,或单击工具栏中的“复制”按钮。
- ③ 单击窗体空白区域,然后在“编辑”菜单中选择“粘贴”命令,或单击工具栏

中的“粘贴”按钮。系统弹出一个信息框,提示“已经有一个控件为 Command1,是否要创建一个控件数组”,单击“是”按钮,此时窗体左上角又出现了一个 Command1 控件,将其拖动到合适位置。

④ 用同样的方法,再添加一个命令按钮 Command1,并拖动到合适的位置,如图 2-11 所示。

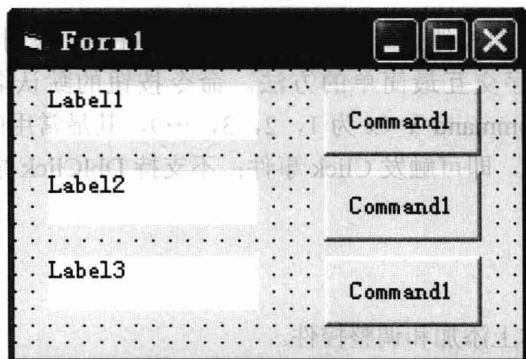


图 2-11 控件数组

⑤ 这时在窗体上创建了 3 个尺寸大小相同、名称均为 Command1 的控件,但是它们的 Index 属性是不同的,分别是 0、1、2。实际上,这样就创建了一个“控件数组”。

5) 把窗体中 3 个命令按钮 Command1 的大小调整为宽度 1100 缇、高度 500 缇;左边距均为 2200 缇。操作方法:选中 3 个命令按钮 Command1,设置 Width 属性值为“1100”、Height 属性值为“500”、Left 属性值为“2200”。

【实例 2.7】在窗体上添加和调整控件。

1) 创建一个新的工程,窗体的“(名称)”属性和 Caption 属性使用默认属性值 Form1。

2) 在窗体上添加两个文本框,分别为 Text1 和 Text2;添加两个命令按钮,分别为 Command1 和 Command2, Caption 属性值分别为“显示”和“清除”,如图 2-12 所示。

3) 编写事件代码。

双击 Command1 命令按钮,在代码窗口中输入如下内容:

```
Private Sub Command1_Click ()
    Text1.Text = "同学"
    Text2.Text = "您好"
End Sub
```

双击 Command2 命令按钮,在代码窗口中输入如下内容:

```
Private Sub Command2_Click()
    Text1.Text = ""
    Text2.Text = ""
End Sub
```

4) 运行结果如图 2-13 所示。