

Visual Basic 程序设计教程习题集

第4版

郭志强 邱李华 曹青 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

计算机基础课程系列教材



Visual Basic 程序设计教程习题集

第4版

郭志强 邱李华 曹青 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 程序设计教程习题集 / 郭志强等编著. —4 版. —北京: 机械工业出版社, 2017.5

(计算机基础课程系列教材)

ISBN 978-7-111-56745-5

I. V… II. 郭… III. BASIC 语言—程序设计—高等学校—习题集 IV. TP312.8-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 090096 号

本书作为国家级“十一五”规划教材《Visual Basic 程序设计教程》第 4 版的配套习题集, 从培养学生扎实的基础入手, 精心选编了知识点覆盖全面、题型丰富的大量练习题, 有利于学生检验、巩固所学知识, 提高程序设计能力。本习题集共有 13 章, 与主教材各章分别对应, 读者可结合主教材配合使用。

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 张梦玲

责任校对: 殷虹

印刷: 北京瑞德印刷有限公司

版次: 2017 年 5 月第 4 版第 1 次印刷

开本: 185mm×260mm 1/16

印张: 10

书号: ISBN 978-7-111-56745-5

定价: 29.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88378991 88361066

投稿热线: (010) 88379604

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzjsj@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光/邹晓东

前 言

Visual Basic 源自于 BASIC 编程语言，是一种由微软公司开发的可视化程序设计语言。它基于 Windows 开发环境，以事件驱动为机制，采用图形用户界面（GUI），具有简单、易学易用的优点，深受程序专业开发人员和初学者的喜爱。

Visual Basic 不但继承了传统的结构化程序设计语言的功能，还引入了最新的面向对象的程序设计思想。随着 Windows 版本的变化，Visual Basic 语言的版本也在逐步升级，它的功能也越来越强大。使用 Visual Basic 既可以编写各种小的客户端程序，或轻松地创建 ActiveX 控件，又可以方便快捷地使用 ADO 连接数据库，创建功能强大的数据库应用程序。

目前 Visual Basic 已经成为许多高等学校首选的教学用程序设计语言，也是全国计算机等级考试指定的程序设计语言之一。

2002 年 1 月，我们出版了《Visual Basic 程序设计教程》及配套习题集。

2006 年 9 月，教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会正式制定了《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求（试行）》（以下简称“要求”）。该“要求”对计算机程序设计基础课程教学提出了“一般要求”和“较高要求”，在充分领会“要求”精神的基础上，我们对原教材和习题集进行了修订，形成了后续版本。后续版本突出了教改特色，适应了各高校计算机课程改革的新要求和新动向，被许多高等学校选用。

计算机程序设计课程是一门实践性很强的课程，学习者只有通过大量的理论学习和操作练习，才能牢固掌握基本概念和编程技巧。由于 Visual Basic 软件功能强大，加上课程学时限制，教师在课堂上只能介绍一些典型的概念和例题，这就要求学生在课外进行大量的练习，以巩固和扩展课堂知识、充实所学内容。结合《Visual Basic 程序设计教程》（第 4 版）^①教材，我们对原有的第 3 版习题集进行了改编，形成了本习题集。

和第 3 版习题集相比，本习题集对习题进行了增补、更改，删减了部分不合理的习题，使习题更加丰富，知识点的设计更加合理、全面，非常利于巩固课堂所学知识。建议学生在学完教材每一章之后，及时完成本习题集相应章节的练习，从而尽快摆脱上课听得懂、下课后不知如何下手的局面，这对理解教材、提高编程能力十分有益。为了帮助学生进行自我学习，检查学习效果，本习题集最后提供了所有习题的参考答案。需要说明的是，有些答案

① 《Visual Basic 程序设计教程》（第 4 版），ISBN 978-7-111-55879-8，已由机械工业出版社出版。

目 录

前言

第 1 章 程序设计基础	1
第 2 章 Visual Basic 简介	3
第 3 章 Visual Basic 程序设计代码基础	13
第 4 章 顺序结构程序设计	22
第 5 章 选择结构程序设计	31
第 6 章 循环结构程序设计	41
第 7 章 数组	56
第 8 章 过程	73
第 9 章 Visual Basic 常用控件	86
第 10 章 界面设计	95
第 11 章 图形设计	104
第 12 章 文件	112
第 13 章 数据库	118
参考答案	132

6. 对象是将数据和代码 [] 起来的实体。
(A) 封装 (B) 串接 (C) 链接 (D) 伪装

7. 一个对象所能做的事情称为对象的 []。
(A) 方法 (B) 继承 (C) 属性 (D) 封装

8. 对象可以识别和响应的某些行为称为 []。
(A) 方法 (B) 继承 (C) 属性 (D) 事件

第1章

程序设计基础

一、选择题

1. 在微机系统中,生成某高级语言对应的源程序文件,再由源程序文件生成可独立执行的文件,要使用【 】。
(A) 编辑程序、解释程序
(B) 编译程序、连接程序
(C) 编译程序、连接程序、库程序
(D) 编辑程序、编译程序、连接程序、库程序
2. 以解释方式执行程序的过程是边逐条解释边执行,不生成【 】。
(A) 目标程序 (B) 源程序 (C) 连接程序 (D) 库文件
3. 下列有关算法的叙述中,【 】是不正确的。
(A) 算法中执行的步骤可以无休止地执行下去
(B) 算法中的每一步操作必须含义明确
(C) 算法中的每一步操作必须是可执行的
(D) 算法必须有输出
4. 结构化程序设计的三种基本结构是【 】、【 】、【 】。
(A) 层次结构 (B) 模块结构 (C) 选择结构
(D) 顺序结构 (E) 循环结构 (F) 跳转结构
5. 结构化程序设计的三种基本结构的共同特点是【 】。
(A) 不能嵌套使用 (B) 只能用来写简单的程序
(C) 有多个入口和多个出口 (D) 只有一个入口和一个出口
6. 对象是将数据和代码【 】起来的实体。
(A) 封装 (B) 串接 (C) 链接 (D) 伪装
7. 一个对象所能做的事情称为对象的【 】。
(A) 方法 (B) 继承 (C) 属性 (D) 封装
8. 对象可以识别和响应的某些行为称为【 】。
(A) 方法 (B) 继承 (C) 属性 (D) 事件

9. Visual Basic 程序设计语言属于【 】。
- (A) 面向过程的语言 (B) 面向问题的语言
(C) 面向对象的语言 (D) 面向机器的语言
10. 在面向对象程序设计中，一个对象向另一个对象发出的请求被称为【 】。
- (A) 方法 (B) 消息 (C) 属性 (D) 事件
11. 下列叙述中，【 】是不正确的。
- (A) 面向对象程序设计是一种以对象为基础，由事件驱动对象来执行的设计方法
(B) 对象是基本的运行实体，它既包括了数据(属性)，也包括作用于对象的操作(方法)和对象的响应动作(事件)
(C) 在面向对象程序设计中，程序的执行是靠在对象间传递消息来完成的
(D) 在进行面向对象的程序设计时，要考虑代码执行的先后顺序
12. 下列叙述中，【 】是不正确的。
- (A) 在面向对象的语言中，可以从一个类生成另一个类
(B) 在面向对象的语言中，派生类继承了其父类和祖先类的数据成员和成员函数，不允许增加新的属性和新的操作
(C) 在面向对象的概念中，“类”用于指一组相似的对象
(D) 一个实例是属于某种类的特定对象

二、画流程图

1. 用传统流程图表示算法：交换任意三个数 a 、 b 、 c 的值，即 a 的原值送给 b ， b 的原值送给 c ， c 的原值送给 a 。
2. 用传统流程图表示算法，按以下分段函数求 Y 的值：
- $$Y = \begin{cases} 1, & X \geq 0 \\ -1, & X < 0 \end{cases}$$
3. 用传统流程图表示算法，求 $S=1+2+\cdots+99+100$ 。

第2章

Visual Basic 简介

一、填空题

1. GUI 是指_____。
2. 传统的编程方法是面向_____的，Visual Basic 是一种面向_____的程序设计开发工具。
3. Visual Basic 6.0 用于开发_____环境下的应用程序。
4. Visual Basic 采用_____驱动的编程机制，程序员只需要编写响应用户动作的程序，而不必考虑按精确顺序执行的每个步骤。
5. Visual Basic 6.0 有_____、_____、_____三种版本。在这三种版本中，_____功能最强。
6. 在 Windows 98 下，使用 Visual Basic 6.0 至少需要_____的内存。
7. 从“开始”菜单的“程序”组中选择“Microsoft Visual Basic 6.0”启动 Visual Basic 后，将出现一个“新建工程”对话框，在该对话框中，使用_____选项卡打开一个已有的工程；使用_____选项卡新建一个工程；使用_____选项卡打开最近使用过的工程。
8. Visual Basic 的控件通常分为三种类型，即_____、_____和_____。其中，_____不能从工具箱中被删除，_____单独保存在 .OCX 文件中，在必要时可以加入工具箱中。
9. 一个工程可以包括多种类型的文件，其中，扩展名为 .vbp 的文件表示_____文件；扩展名为 .frm 的文件表示_____文件；扩展名为 .bas 的文件表示_____文件；包含 ActiveX 控件的文件扩展名为_____。
10. 在工程资源管理器窗口中有三个按钮，单击_____按钮可以打开窗体设计器；单击_____按钮可以打开代码编辑器。
11. 如果属性窗口被关闭，按键盘上的_____键可以打开属性窗口，也可以使用工具栏中的_____按钮，或使用_____菜单中的_____命令。

12. 在属性窗口中,有些属性具有预定值,在这些属性上双击属性值可以_____。
13. 如果在窗体 F1 中放置了一个命令按钮 C1,一个文本框 T1,则在代码编辑器窗口的对象下拉列表框中至少应该包括_____,而在过程下拉列表框中列出了所选对象的所有_____名。
14. 在代码编辑器窗口中,单击_____按钮用于一次查看一个过程,单击_____按钮用于查看所有过程。
15. 在代码中输入一控件名及小数点时,“自动列出成员”特性会亮出这个控件的下拉式属性表。键入属性名的前几个字母,就会从表中选中该属性,这时按键盘上的_____键将完成这次输入。这个选项是非常有帮助的。如果关闭了“自动列出成员”功能,仍可使用_____组合键得到这种性能。
16. 在代码窗口中输入某行代码并按回车键后,如果代码变成红色,表示_____。
17. 对象是代码和数据的集合,如 Visual Basic 中的_____,_____、_____等都是对象。
18. 属性用于描述对象的一些特征,设置对象的属性有两种方法,一种是设计期在_____窗口中设置;另一种是在运行期进行设置,设置格式为_____。大部分属性可以用以上两种方法进行设置,而有些属性只能用一种方法设置。

例如,假设某窗体名称为 FF,描述窗体背景颜色的属性为 BackColor, Visual Basic 中用 vbRed 代表红色值,则在运行时将窗体背景设置为红色应写为:

又如,假设某命令按钮名称为 C1,决定命令按钮表面文字的属性为 Caption,则在运行时将命令按钮表面文字改为“显示”应写为:

19. 事件就是在对象上所发生的事情, Visual Basic 中的事件如_____,_____、_____等。
 20. 事件过程是指:_____。
- 事件过程的一般格式为:

假设某一事件过程如下:

```
Private Sub cmd1_Click()  
    Form1.Caption = "VB 示例"  
End Sub
```

则响应该过程的对象名是_____,事件名是_____。

21. 一个对象可以响应的事件可以有_____个,用户不能建立新的事件。
22. 对象的方法用于_____。当方法不需要任何参数并且也没有返回值时,调用对象的方法的格式为_____。例如,对窗体 Form1 使用 Show 方法,应写成_____。

对图片框 Picture1 使用清除方法 Cls, 应写成_____。

23. 一个应用程序可以有多个窗体, 使用_____菜单下的_____命令, 或使用工具栏上的_____按钮可以添加一个新的窗体。

24. 假设在当前工程中有 Form1 和 Form2 两个窗体, 系统默认的启动窗体为 Form1。如果要将窗体 Form2 设为启动窗体, 可以执行_____菜单中的_____命令, 打开“工程属性”对话框, 在“通用”选项卡中设置启动对象为 Form2。

25. 如果要使命令按钮表面显示文字“退出(X)” (在字符 X 之下加一横线), 则其 Caption 属性应设置为_____, 其括号中的 X 表示在运行时按下_____键与单击该按钮效果相同。

26. 如果要将命令按钮的背景设置为某种颜色, 或者要在命令按钮上粘贴图形, 应将命令按钮的_____属性值设置为 1 - Graphical。

27. 如果要在单击命令按钮时执行一段代码, 则应将这段代码写在该命令按钮的_____事件过程中。

28. 设在窗体上有两个命令按钮 C1 和 C2, 在 C1 的 Click 事件过程中已经写了一些代码, 完成一定的功能, 要使运行时按下 C2 按钮与按下 C1 按钮执行相同的功能, 请在以下横线上填写一条语句, 完成这一功能。

```
Private Sub C2_Click()
```

```
End Sub
```

29. 双击工具箱中的控件按钮, 即可在窗体的_____位置画出控件。

30. 表示控件与窗体顶部距离的属性是_____。

表示控件与窗体左侧距离的属性是_____。

表示控件宽度的属性是_____。

表示控件高度的属性是_____。

31. 使用键盘改变控件大小的组合键是_____。

使用键盘改变控件位置的组合键是_____。

32. 在窗体上单击鼠标右键, 在快捷菜单上选择_____, 可以将控件固定在窗体上。

33. 要同时选定多个控件, 可以按住_____或_____键, 再用鼠标依次单击各个控件。

34. 要对选定的多个控件调整格式, 如对齐、调整间距、统一尺寸等, 可以使用_____菜单下的命令。

设在窗体上放置了三个命令按钮 Command1、Command2 和 Command3 并同时选中, 如图 2-1 所示。这时, 使用“格式”菜单下的“统一尺寸”子菜单中的“两者都相同”命令, 三个按钮的尺寸都将统一成_____按钮的尺寸。

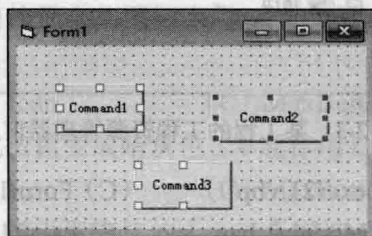


图 2-1 调整控件的格式

35. 要运行当前工程，可以按键盘上的_____键。

36. 如果安装了 MSDN Library，在 Visual Basic 的帮助菜单中选择_____或_____可以打开 MSDN Library 在线帮助窗口。

37. 打开 Visual Basic 帮助窗口的搜索选项卡，如图 2-2 所示，使用 AND、OR、NEAR 和 NOT 操作符可优化搜索。如果要查找两项共存的主题，可以使用_____操作符；如果要查找两项中二者居一的主题，可以使用_____操作符；如果要查找只有第一项而没有第二项的主题，可以使用_____操作符；如果要查找两项同时存在且位置相近的主题，可以使用_____操作符。

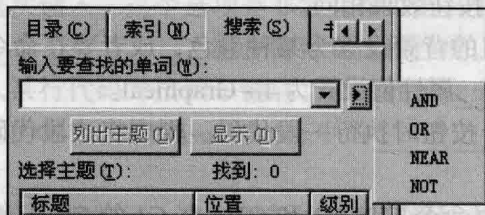


图 2-2 帮助窗口的搜索选项卡

38. 要获取上下文相关帮助，只需要将光标定位在相应位置，再按_____键即可。

二、选择题（除了特别注明“多选”外，其余均为单选题）

- Visual Basic 的三种工作状态是【 】、【 】和【 】。
(A) 编辑 (B) 编译 (C) 设计 (D) 运行 (E) 中断
- 除了系统默认的工具箱布局外，在 Visual Basic 中还可以通过【 】方法来定义选项卡组织安排控件。
(A) 在工具箱单击鼠标右键，执行快捷菜单中的“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“添加窗体”命令
(D) 执行“工程”菜单中的“部件”命令
- 假设某一工程文件的工程资源管理器窗口如图 2-3 所示，则该工程文件的磁盘文件名为【 】，窗体文件的磁盘文件名为【 】，标准模块文件的磁盘文件名为【 】。

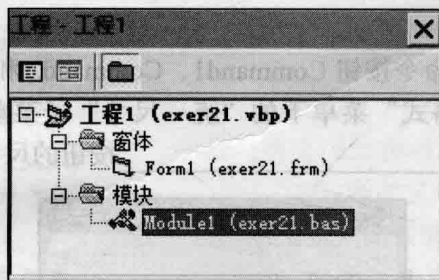


图 2-3 某工程的工程资源管理器窗口

- (A) 工程 1.vbp (B) exer21.vbp (C) Form1.frm
(D) exer21.frm (E) Module1.bas (F) exer21.bas

4. 使用【 】方法可以进入代码窗口编写代码。(多选)
- (A) 执行“文件”菜单中的“打开”命令
 - (B) 在窗体上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“查看代码”命令
 - (C) 双击“工程资源管理器”窗口
 - (D) 执行“视图”菜单中的“代码窗口”命令
 - (E) 单击“工程资源管理器”窗口中的“查看代码”按钮
 - (F) 用鼠标双击窗体除标题栏以外的区域
5. 以下关于窗体设计器窗口的说法,正确的是【 】。
- (A) 窗体设计器窗口就是用户要设计的界面
 - (B) 应用程序中的每一个窗体都有自己的窗体设计器窗口
 - (C) 应用程序中的所有窗体都使用同一个窗体设计器窗口
 - (D) 调整窗体设计器窗口的大小将改变窗体的大小
6. 如果在一个新建的工程中使用其他工程已设计好的窗体,可以采用【 】步骤将其添加到当前工程中。
- (A) 使用“工程”菜单中的“添加窗体”命令打开“添加窗体”对话框,从“现存”选项卡中选择所需的窗体文件
 - (B) 使用“工程”菜单中的“添加模块”命令打开“添加模块”对话框,从“现存”选项卡中选择所需的窗体文件
 - (C) 在 Windows 资源管理器中直接双击所需的窗体文件
 - (D) 不可以将已建立好的窗体文件添加到当前工程中
7. 新建一工程,将其窗体的(名称)属性设置为 MyFirst,则默认的窗体文件名为【 】。
- (A) Form1.frm (B) 工程 1.frm (C) MyFirst.frm (D) Form1.vbp
8. 以下【 】方法不能改变窗体的大小。
- (A) 设计时在窗体布局窗口中进行调整
 - (B) 设计时在属性窗口中设置相应的属性
 - (C) 运行时设置相应的属性
 - (D) 运行时调用窗体的 Move 方法
9. 下列窗体属性中,【 】属性在程序运行时设置才起作用。
- (A) BorderStyle (B) Caption (C) MaxButton (D) Left
10. 当将窗体的【 】属性值设置为 False 时,将不显示窗体的控制菜单、最大化/最小化及关闭按钮。
- (A) MaxButton (B) MinButton (C) ControlBox (D) WindowState
11. 如果在运行时不允许移动窗体,可以将窗体的【 】属性设置为 False。
- (A) BorderStyle (B) ControlBox (C) Moveable (D) WindowState
12. 默认情况下,运行时窗体最小化图标为 ,如果要改变为其他图标,需设置窗体的【 】属性。
- (A) Caption (B) Icon (C) MaxButton (D) MinButton
13. 如果要使窗体的最大化按钮变成暗灰色(不起作用),应设置窗体的【 】属性。
- (A) Caption (B) Icon (C) MaxButton (D) MinButton
14. 要在窗体上显示图片,需设置窗体的【 】属性。
- (A) Caption (B) Icon (C) Picture (D) ControlBox

15. 如果希望运行时窗体以最大化方式显示, 则应设置窗体的【 】属性。
(A) BorderStyle (B) ControlBox (C) Moveable (D) WindowState
16. 要使窗体上的所有控件具有相同的字体格式, 可以首先在属性窗口对【 】的属性进行设置, 然后再添加各控件。
(A) 所有控件 (B) 窗体 (C) Font (D) FontName
17. 将窗体的【 】属性设置为 False 后, 运行时窗体上的按钮、文本框等控件就不会对用户的操作做出响应。
(A) Enabled (B) Visible (C) ControlBox (D) WindowState
18. 要使窗体在运行时不能改变窗体的大小且没有最大化和最小化按钮, 需设置【 】属性。
(A) BorderStyle (B) MaxButton (C) MinButton (D) ControlBox
19. 运行时, 单击窗体将窗体的前景色设置为红色的事件过程是【 】。(多选)
(A) Private Sub Form_Click()
 BackColor = vbRed
End Sub
(B) Private Sub Form_Click()
 Form1.ForeColor = vbRed
End Sub
(C) Private Sub Form_Click()
 Form1.BackColor = vbRed
End Sub
(D) Private Sub Form_Click()
 ForeColor = vbRed
End Sub
20. 在设计阶段, 双击窗体 Form1 的空白处, 打开代码窗口, 显示【 】事件过程模板。
(A) Form_Click (B) Form_Load (C) Form1_Click (D) Form1_Load
21. 在运行时, 系统自动执行启动窗体的【 】事件过程。
(A) Click (B) GotFocus (C) Load (D) Unload
22. 在运行时, 以下【 】方法可以执行命令按钮的 Click 事件过程。(多选)
(A) 单击命令按钮 (B) 设置按钮的访问顺序
(C) 按 Tab 键 (D) 使用命令按钮的访问键
23. 下列操作不能触发一个命令按钮的 Click 事件的是【 】。
(A) 在按钮上单击鼠标左键 (B) 在按钮上单击鼠标右键
(C) 把焦点移至按钮上, 然后按回车键 (D) 使用该按钮的访问键
24. 设在窗体上有两个命令按钮, 其中一个命令按钮的名称为 cmda, 则另一个命令按钮的名称不能是【 】。
(A) cmdc (B) cmdb (C) cmdA (D) Command1
25. 如果要在命令按钮上显示图形文件, 应设置命令按钮的【 】。
(A) Style 属性和 Graphics 属性 (B) Style 属性和 Picture 属性
(C) Picture 属性 (D) Graphics 属性
26. 在属性窗口设置命令按钮的 DownPicture 属性, 指定按下时显示的图形文件, 但在运行时按下命令按钮却没有效果, 原因是【 】。
(A) 命令按钮的 Default 属性为 True
(B) 命令按钮的 Style 属性为 2 - Picture
(C) 命令按钮的 Style 属性为 0 - Standard
(D) 命令按钮的 Style 属性为 1 - Graphical

27. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为 False, 则运行时按钮从窗体上消失。
(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default
28. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为 False, 则运行时按钮不能响应用户的鼠标事件。
(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default
29. 当窗体上添加了一个标签控件 Label1 之后, 标签控件缺省的“(名称)”属性和 Caption 属性为【 】; 执行语句 Label1.Caption = "Visual Basic" 之后, 标签控件的“(名称)”属性和 Caption 属性为【 】。
(A) "Label"、"Visual Basic" (B) "Label1"、"Visual Basic"
(C) "Label1"、"Label1" (D) "Label"、"Label"
(E) "Label"、"Caption" (F) "Caption"、"Label"
30. 若要使标签控件显示时不覆盖其背景内容, 应设置标签控件的【 】属性。
(A) BackColor (B) BorderStyle (C) ForeColor (D) BackStyle
31. 当标签的标题内容太长, 需要根据标题自动调整标签的大小时, 应设置标签的【 】属性为 True。若需要标签在垂直方向自动变化大小以与标题相适应, 还应设置其【 】属性为 True。
(A) AutoSize (B) WordWrap (C) Enabled (D) Visible
32. 设置标签边框的属性是【 】。
(A) BorderStyle (B) BackStyle (C) AutoSize (D) Alignment
33. 将文本框的【 】属性设置为 True 时, 文本框可以输入或显示多行文本, 且会在输入的内容超出文本框的宽度时自动换行。
(A) MultiLine (B) ScrollBars (C) Text (D) Enabled
34. 在设计阶段, 在属性窗口设置 Text 属性值时, 通过按下【 】组合键实现文本的换行。在运行阶段, 如果在窗体上有缺省按钮存在, 则必须在文本框中按下【 】组合键才能移动到下一行。
(A) Enter (B) Alt+Enter (C) Ctrl+Shift+Enter (D) Ctrl+Enter
35. 如果要在文本框中键入字符, 只显示某个字符如星号 (*), 应设置文本框的【 】属性。
(A) Caption (B) PasswordChar (C) Text (D) Char
36. 如果将文本框的 PasswordChar 属性设置为一个字符, 如星号 (*), 运行时, 在文本框中输入的字符仍然显示出来, 而不显示星号, 原因可能是【 】。
(A) 文本框的 MultiLine 属性值为 True
(B) 文本框的 Locked 属性值为 True
(C) 文本框的 MultiLine 属性值为 False
(D) 文本框的 Locked 属性值为 False
37. 当文本框的 ScrollBars 属性设置为非零值时却没有效果, 原因是【 】。
(A) 文本框中没有内容 (B) 文本框的 MultiLine 属性值为 False
(C) 文本框的 MultiLine 属性值为 True (D) 文本框的 Locked 属性值为 True
38. 通过文本框的【 】属性可以获得当前文本插入点所在的位置。
(A) Position (B) SelStart (C) SelLength (D) Left

39. 如果将文本框的【 】属性设置为 True, 则运行时不能对文本框中的内容进行编辑。
- (A) Locked (B) MultiLine (C) TabStop (D) Visible
40. 如果将文本框的 Locked 属性设置为 True, 则以下说法【 】是正确的。
- (A) 此时在属性窗口不可以修改文本框的 Text 属性值
- (B) 运行时用户不可以在界面上修改文本框中的内容
- (C) 在程序代码中不可以修改文本框的内容, 如不可以使用语句 `Text1.Text = "aaa"`
- (D) 以上均不正确
41. 如果文本框的 Enabled 属性被设置为 False, 则运行时【 】。
- (A) 文本框中的文本将变成灰色, 并且此时用户不能将光标置于文本框上
- (B) 文本框中的文本将变成灰色, 用户仍然能将光标置于文本框上, 但是不能改变文本框中的内容
- (C) 文本框中的文本将变成灰色, 用户仍然能改变文本框中的内容
- (D) 文本框的文本正常显示, 用户能将光标置于文本框上, 但是不能改变文本框中的内容
42. 在设计阶段, 当双击窗体上的某个文本框控件时, 系统将在代码窗口中显示该文本框控件的【 】事件过程模板。
- (A) Click (B) DblClick (C) Change (D) GotFocus
43. 运行时, 当用户向文本框输入新的内容, 或在程序代码中对文本框的 Text 属性进行赋值从而改变了文本框的 Text 属性时, 将触发文本框的【 】事件。
- (A) Click (B) DblClick (C) GotFocus (D) Change
44. 通过文本框的【 】事件过程可以获取文本框中键入字符的 ASCII 码值。
- (A) Change (B) GotFocus (C) LostFocus (D) KeyPress
45. 要判断在文本框内是否按下了回车键, 可以在文本框的【 】事件过程中进行判断。
- (A) Change (B) Click (C) KeyPress (D) GotFocus
46. 下面【 】对象无 Caption 属性。
- (A) Form (B) CommandButton
- (C) TextBox (D) Label
47. 任何控件都具有【 】属性。
- (A) Text (B) Caption (C) (名称) (D) ForeColor
48. 决定控件上文字的字体、字形、大小、效果的属性是【 】。
- (A) Text (B) Caption (C) (名称) (D) Font
49. 假设当前工程的窗体文件名为 `exer21.frm`, 可以使用【 】将窗体文件名另存为 `exer22.frm`。(多选)
- (A) “文件”菜单中的“`exer21.frm` 另存为”命令
- (B) “文件”菜单中的“另存为”命令
- (C) “文件”菜单中的“工程另存为”命令
- (D) 在工程资源管理器窗口使用鼠标右键单击窗体文件 `exer21.frm`, 执行快捷菜单中的“`exer21.frm` 另存为”命令

三、简答题

1. 设窗体 Form1 上有两个命令按钮 C1 和 C2, 简单说明以下各段事件代码的作用 (说明当发生什么事件时完成什么功能)。

(1) Private Sub C1_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)

Form1.BackColor = vbRed

End Sub

(2) Private Sub C1_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)

Form1.BackColor = vbBlue

End Sub

(3) Private Sub C1_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, _
X As Single, Y As Single)

Form1.Caption = "你好"

End Sub

(4) Private Sub C1_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, _
X As Single, Y As Single)

Form1.Caption = "再见"

End Sub

(5) Private Sub C2_GotFocus()

Form1.Caption = "使用第二个按钮"

End Sub

(6) Private Sub C2_LostFocus()

Form1.Caption = "不用第二个按钮"

End Sub

2. 在图 2-4 中标出以下位置: 代码区、对象下拉列表、过程下拉列表、过程查看按钮、全模块查看按钮、拆分栏。