

Visual Basic

程序设计习题与上机指导

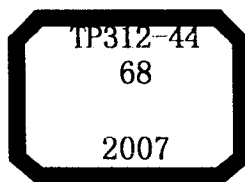
● 主 编 喻燕华 李晓宾
● 副主编 刘 锋 章继涛 徐飞龙

Visual Basic

程序设计习题与上机指导

主 编 王 健 王 健 王 健
副主编 王 健 王 健 王 健

21 世纪高等学校应用型规划教材



Visual Basic 程序设计 习题与上机指导

主 编 喻燕华 李晓宾
副主编 刘 锋 章继涛 徐飞龙

 **北京理工大学出版社**
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 提 要

全书共分为 11 章。第 1 章: Visual Basic 运行界面、基本概念。第 2 章: Visual Basic 的基本控件。第 3 章: Visual Basic 语言基础。第 4 章: 顺序结构与选择结构。第 5 章: 循环结构。第 6 章: 数组。第 7 章: 过程、变量及其作用范围。第 8 章: 文件管理。第 9 章: 高级界面设计。第 10 章: 图形图像。第 11 章: Visual Basic 编程中的常见错误。

本书由浅入深, 由简至繁, 每个章节都是以实例操作步骤配以解题思路分析, 让学生更好地在实践操作中与理论相结合。本书可作为大学本科院校, 高职、高专等学校的实验教材。

版权专有 侵权必究

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 程序设计习题与上机指导/喻燕华, 李晓宾主编. —北京:
北京理工大学出版社, 2007. 2

21 世纪高等学校应用型规划教材

ISBN 978 - 7 - 5640 - 1020 - 1

I. V… II. ①喻… ②李… III. BASIC 语言 - 程序设计 - 高等学校 -
教学参考资料 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 020674 号

出版发行/ 北京理工大学出版社

社 址/ 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编/ 100081

电 话/ (010)68914775(办公室) 68944990(批销中心) 68911084(读者服务部)

网 址/ [http:// www. bitpress. com. cn](http://www.bitpress.com.cn)

经 销/ 全国各地新华书店

印 刷/ 保定市中华美凯印刷有限公司

开 本/ 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张/ 17

字 数/ 382 千字

版 次/ 2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷

印 数/ 1 ~ 4000 册

定 价/ 29.00 元

责任校对/ 陈 竑

责任印制/ 李绍英

图书出现印装质量问题, 本社负责调换

前 言

Visual Basic 是 Microsoft(微软)公司推出的一个集成开发环境,是 Microsoft Visual Studio 系列开发工具之一。Visual Basic 语言继承了 Basic 语言面向普通用户和易学易用的优点,同时引入了可视化图形用户界面的程序设计方法和面向对象的机制。与 Visual C++, Visual Java 等语言相比,使得 Visual Basic 具有简单易学、功能强大的特点。因此 Visual Basic 语言是广大专业开发人员与业余编程人员学习、使用、研究和开发 Windows 环境下的应用程序的最佳开发工具。

本书从初学者的角度出发,用简短的篇幅、通俗易懂的语言、面向对象程序设计的主线,由浅入深地向读者介绍 Visual Basic 中最基本的内容,力求做到重点突出、层次分明、难点详解、循序渐进,理论联系实际。在本书中涵盖了历年来《江西省计算机等级考试大纲》与《全国计算机等级考试大纲》规定的二级 Visual Basic 考试要求的准备知识及典型例题的分析。全书共分为 11 章。

第 1 章: Visual Basic 运行界面、基本概念。本章介绍了 Visual Basic 的发展和特点, Visual Basic 程序设计的界面, Visual Basic 程序的启动和退出方法, Visual Basic 基本概念及 Visual Basic 应用程序的设计步骤。

第 2 章: Visual Basic 的基本控件。本章介绍了 Visual Basic 常用控件的常用属性、事件和方法。

第 3 章: Visual Basic 语言基础。本章介绍了 Visual Basic 6.0 的基本数据类型,常量与变量的命名规则与声明格式, Visual Basic 中运算符与表达式的使用及优先级, Visual Basic 中常用内部函数与语句的编写规则。

第 4 章: 顺序结构与选择结构。本章介绍了结构化程序设计的思想、特点及流程图,顺序结构的流程图,赋值语句的语法格式、暂停语句的语法格式、卸载对象语句与结束语句的语法格式, Visual Basic 中的输入与输出函数的语法格式及使用,选择结构中 If 语句的 3 种基本结构的流程及其使用, If 语句的嵌套, IIf 函数的使用, Select Case 语句的语法格式及使用。

第 5 章: 循环结构。本章介绍了循环结构的特点及流程图, Visual Basic 中循环结构的 For ... Next 循环语句的语法格式、Do Loop While(当型)循环语法格式、Do Loop Until(直到型)循环语法格式、While ... Wend 循环语法格式,辅助语句(Go To 语句、On ... Go To 语句、Exit 语句、End 语句、With 语句)的语法格式及其使用,循环嵌套的使用。

第 6 章: 数组。本章介绍了数组的基本概念、数组的声明,数组的定义、引用、输入、输出、赋值,数组的排序(冒泡法、比较法、选择法),数组中矩阵的转置操作,控件数组的使用, For Each ... Next 语句的语法格式及使用。

第 7 章: 过程、变量及其作用范围。本章介绍了 Visual Basic 程序代码的结构化组织,子程序过程的定义和调用,函数过程的定义和调用,过程参数的传递方法,过程的嵌套与递归调用,过程的作用范围,变量的作用范围。

第 8 章: 文件管理。本章介绍了顺序文件的打开、读写、关闭的方法,随机文件的打开、

读写、关闭的方法。

第 9 章：高级界面设计。本章介绍了下拉菜单的设计方法与基本操作，公共对话框的添加以及各种对话框的属性，MDI、父窗体和子窗体三者之间的关系与区别。

第 10 章：图形图像。本章介绍了图形图像控件常用属性的属性值及其含义，在 Visual Basic 中定义颜色的方法。

第 11 章：Visual Basic 编程中的常见错误。本章介绍了错误的 4 种类型，Visual Basic 中常见的错误，常用错误代码表。

本书作为 Visual Basic 及计算机语言程序设计的入门书，通过大量的实例讲解 Visual Basic 中抽象难懂的理论概念，由浅入深，由简至繁，每个章节都是以实例操作步骤配以解题思路分析，让学生更好地在实践操作中与理论相结合，鼓励学生举一反三，逐步提高计算机语言学习的能力。

本书由江西蓝天学院现代教育中心多位在计算机教学一线的老师参与编写。书中的第 1，2 章由刘锋编写；第 3，4，5 章由喻燕华编写；第 6 章由章继涛编写；第 7，11 章由徐飞龙编写；第 8，9，10 章由李晓宾编写。

由于时间仓促，书中难免有疏漏之处，希望广大读者提出宝贵意见。

编 者

2006 年 10 月

目 录

第 1 章 Visual Basic 运行界面、基本概念	1
实验一 Visual Basic 运行界面	1
实验二 Visual Basic 基本概念及应用程序的设计步骤	11
第 2 章 Visual Basic 的基本控件	26
实验 Visual Basic 基本控件	26
第 3 章 Visual Basic 语言基础	56
实验一 Visual Basic 6.0 基本数据类型	56
实验二 常量和变量	62
实验三 运算符与表达式	69
实验四 常用内部函数与语句的编写规则	76
第 4 章 顺序结构与选择结构	87
实验一 顺序结构——基本语句的使用	87
实验二 顺序结构——数据的输入和输出	93
实验三 选择结构——If 语句的使用	98
实验四 选择结构——Select Case 语句的使用	111
第 5 章 循环结构	116
实验一 For... Next 循环	116
实验二 Do... Loop 循环	124
实验三 辅助语句与循环嵌套	134
第 6 章 数组	141
实验一 静态（一维）数组及其声明	141
实验二 数组的排序	151
实验三 二维数组	163
实验四 数组的高级应用	166
实验五 控件数组	178
第 7 章 过程、变量及其作用范围	187
实验一 子程序过程的定义和使用	187
实验二 函数过程的定义和使用	194
实验三 过程的参数传递	201
实验四 过程的嵌套与递归调用	208
实验五 过程、变量的作用范围	212
第 8 章 文件管理	223
实验一 顺序文件的基本操作	223
实验二 随机文件的基本操作	229

第 9 章 高级界面设计	236
实验一 菜单的设计与基本操作	236
实验二 公共对话框	241
实验三 MDI 窗体的基本知识与操作	246
第 10 章 图形图像	252
实验 图形控件	252
第 11 章 Visual Basic 编程中的常见错误	258

第 1 章 Visual Basic 运行界面、基本概念

实验一 Visual Basic 运行界面

准备知识

Visual Basic (简称 VB) 是为编写 Windows 应用程序而开发的面向对象的可视化编程语言。使用它可以轻而易举地设计如窗口、菜单及按钮一类的图形界面, 创建的应用程序可以在 Microsoft Windows 环境下运行。

1. Visual Basic 6.0 的版本

Visual Basic 6.0 包括 3 种版本: 学习版、专业版和企业版。这 3 种版本的基础是一致的, 只不过为了适应不同层次用户的需要, 在工具的提供方面有所不同。因此, 大多应用程序可以在 3 种不同版本中通用。下面简要介绍一下这 3 种版本的区别。

① 学习版: 此版本是最基础的版本, 它包括全部内部控件 (也叫标准控件)、网格控件、选项卡及数据绑定控件等。使用学习版可以很容易地用来开发 Windows 下的应用程序。对于刚接触 Visual Basic 的用户来说, 学习版已经足够了。

② 专业版: 包括了学习版的所有功能。另外, 还增加了 ActiveX 等控件, 主要用于客户机/服务器应用程序。

③ 企业版: 此版本包括了专业版的所有功能, 并增加了自动化管理器、部件管理器、数据库管理工具等, 主要用于创建分布式的应用程序、高性能的客户机/服务器或 Internet 上的应用程序。

2. Visual Basic 的特点

(1) 编程的可视化

要编写具有窗口界面的程序, 如果用传统的高级语言编写, 需要通过语句一步一步地实现, 即使是设计一个简单的按钮, 也比较麻烦。Visual Basic 提供了可视化设计工具, 把 Windows 界面设计的复杂性“封装”起来, 开发人员不必为界面设计而编写大量的程序代码。只需要按设计要求的窗体来布局, 用系统工具箱中提供的工具在窗体上画出各种“部件”, 即图形对象, 并设置这些图形对象的属性即可。Visual Basic 会根据用户绘制的界面自动产生相应代码, 程序设计人员只需要编写实现程序功能的那部分代码, 从而大大提高了程序设计的效率。

(2) 面向对象

在一般的面向对象程序设计语言中, 对象由程序代码和数据组成, 是抽象的概念; 而 Visual Basic 则是应用面向对象程序设计方法 (OOP) 把程序和数据封装起来作为一个对象, 并为每个对象赋予应有的属性, 使对象真正成为实在的东西。在设计对象时, 不必编写建立和描述每个对象的程序代码, 而是用工具画在界面上, Visual Basic 自动生成对象的程序代码并封装起来。每个对象以图形方式显示在界面上, 都是可视的。

(3) 事件驱动的编程机制

在 Visual Basic 程序中, 程序代码的执行是由有关某一对象的事件的发生来驱动的, 即通过事件的触发执行对象的操作。事件可以由用户操作触发, 也可以由来自操作系统或其他应用程序的消息触发, 甚至由应用程序本身的消息触发。这些事件的顺序决定了代码执行的顺序, 因此应用程序每次运行时所经过的代码的路径都不相同。

3. Visual Basic 的启动和退出

依次选择【开始】→【程序】→【Microsoft Visual Basic 6.0 中文版】→【Microsoft Visual Basic 6.0 中文版】命令, 如图 1-1 所示。

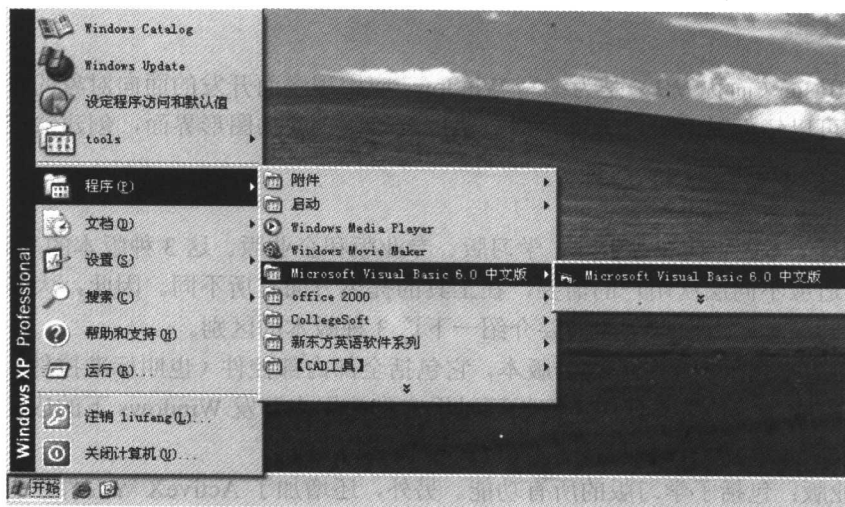


图 1-1 从【开始】菜单启动 Microsoft Visual Basic 6.0 中文版

打开后的 Visual Basic 窗口界面如图 1-2 所示。在图 1-2 所示的【新建工程】对话框中, 有以下 3 个选项卡。

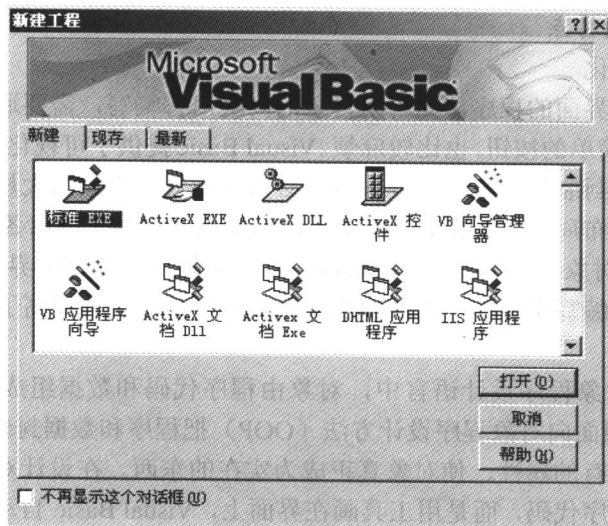


图 1-2 “新建工程”对话框

【新建】：创建新的工程。其中列出了 Visual Basic 可以创建的所有工程类型。

【现存】：列出了所有已创建的工程，可以选择并打开它们。

【最新】：列出了最近打开过的工程及其所在的文件夹。

新建一个工程时，可在【新建】选项卡中选择【标准 EXE】，再单击【打开】按钮，即可进入 Visual Basic 集成开发环境（IDE），如图 1-3 所示。

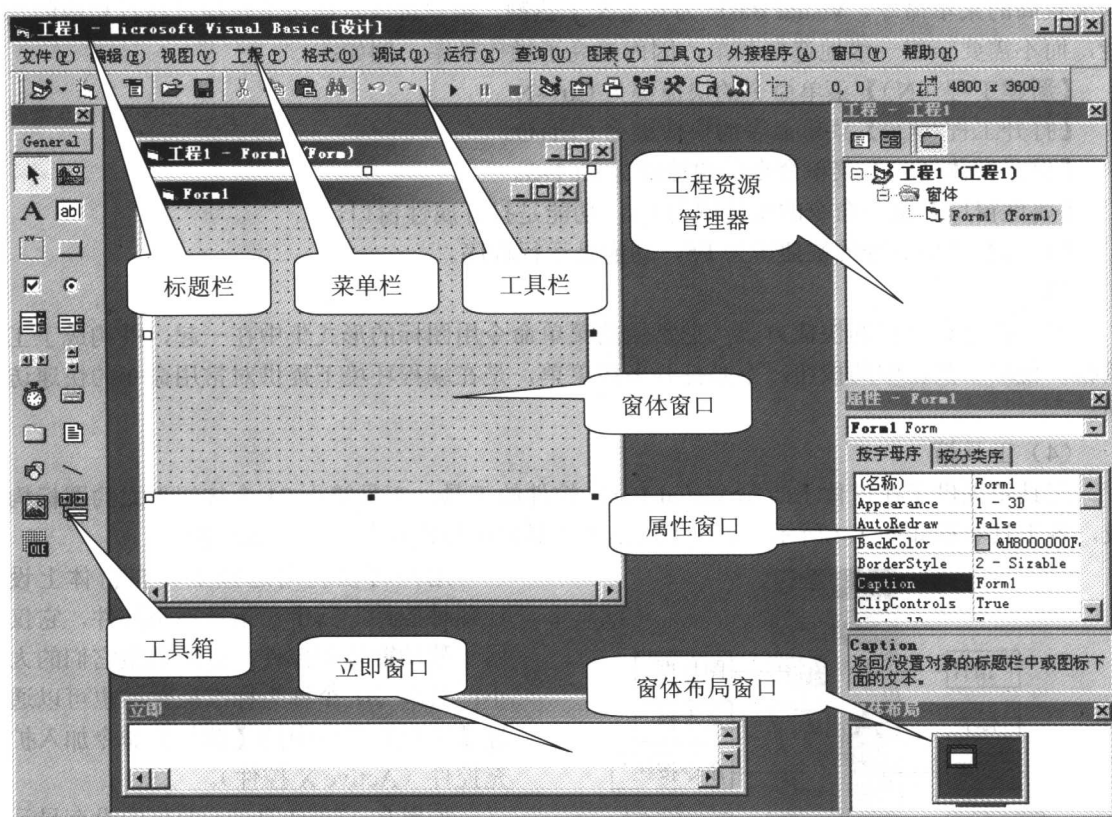


图 1-3 Visual Basic 的集成开发环境

如果要退出 Visual Basic，可单击标题栏中的【关闭】按钮  或选择【文件】菜单中的【退出】命令，或者使用快捷键 Alt+Q，Visual Basic 会自动判断用户是否修改了工程的内容，询问用户是否保存文件或直接退出。

4. Visual Basic 的集成开发环境

(1) 标题栏

标题栏是位于 Visual Basic 集成开发环境的屏幕顶部的水平条，与其他 Windows 窗口的标题栏的格式相同，显示当前打开的工程名称、应用软件名称及 Visual Basic 工作状态。当新建一个工程并启动 Visual Basic 后，标题栏中显示的信息为“工程 1-Microsoft Visual Basic [设计]”，这表明当前的工程名为“工程 1”，Visual Basic 的工作状态是“设计”状态。随着 Visual Basic 工作状态的不同，方括号中显示的信息也随之改变，还可能是“运行”或 Break，分别表示“运行”状态或“中断”状态。因此，Visual Basic 有如下 3 种状态。

- ① 设计状态：标题栏中方括号内的文字显示“设计”。
- ② 运行状态：标题栏中方括号内的文字显示“运行”。
- ③ 中断状态：标题栏中方括号内的文字显示“Break”。

(2) 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，显示了 Visual Basic 的所有命令，共有 13 个菜单项，对使用频率较高的菜单命令，Visual Basic 为其定义了热键，用户可以直接按下快捷键执行相应的功能，而不需要一级一级地选择菜单，因而提高了操作效率。例如：

【新建工程 (N)】菜单命令的快捷键为 Ctrl+N。

【打开工程 (O)】菜单命令的快捷键为 Ctrl+O。

【保存窗体 (S)】菜单命令的快捷键为 Ctrl+S。

【属性窗口】菜单命令的快捷键为 F4，功能是打开属性窗口。

【启动】菜单命令的快捷键为 F5，功能是运行程序。

(3) 工具栏

工具栏是菜单栏的快捷方式，把常用的菜单命令用图标形式集中在一起，就构成了工具栏。使用工具栏中的按钮，不必打开多级菜单，是在编程环境下提供对常用命令的快速访问。

(4) 工具箱

工具箱提供了在窗体上绘制 Visual Basic 控件的工具，工具箱由 21 个按钮形式的图标构成，各工具名称如图 1-4 所示。表 1-1 列出了工具箱中标准控件名称及其功能。

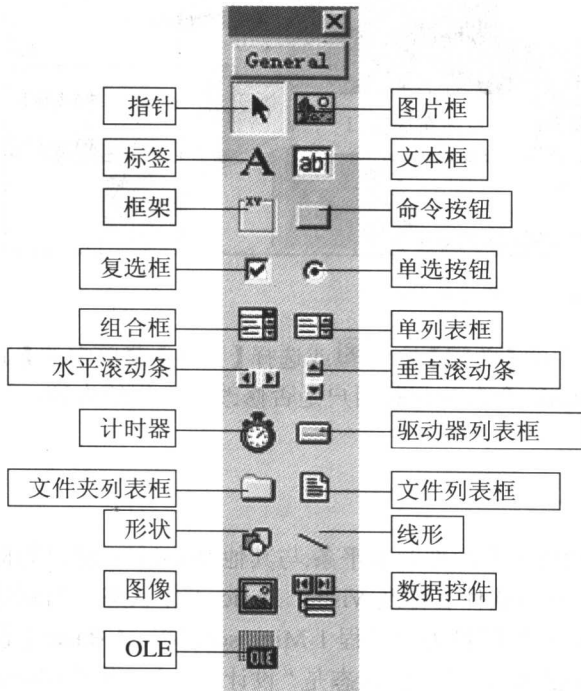


图 1-4 工具箱

用户可以利用这些工具在窗体上设计各种控件。其中，指针不是控件，它仅用于移动窗体和控件，以及调整它们的大小；其余 20 个称为标准控件。也可以通过【工程】菜单中的【部件】命令加入扩充控件 (Active X 控件)。

如果在 Visual Basic 窗口中没有显示工具箱，可执行下列任一种操作显示工具箱。

方法一：单击工具栏上的【工具箱】按钮 。

方法二：执行【视图】菜单中的【工具箱】菜单命令即可。

提示：控件是 Visual Basic 中预先定义好的、程序能够直接使用的对象，工具箱中的“常驻”控件是 Visual Basic 的内部控件。

表 1-1 Visual Basic 工具箱中的标准控件

名 称	类 名	功 能
指针	Pointer	用鼠标去操作控件，如选定、移动、复制、改变大小
图片框	PictureBox	用于装载图片
标签	Label	显示文本
文本框	TextBox	输入信息或显示信息
框架	Frame	将控件分成可标识的控件组
命令按钮	CommandButton	用于接收事件，单击它可调用 Click 事件过程
复选框	CheckBox	用于选择一个或多个选项
单选按钮	OptionButton	用于选择一个选项
组合框	ComboBox	同时具有文本框和列表框的功能
列表框	ListBox	显示项目列表以供用户选中一个或多个项目
水平滚动条	HScrollBar	允许显示内容水平滚动
垂直滚动条	VScrollBar	允许显示内容垂直滚动
计时器	Timer	按指定时间间隔产生定时事件
驱动器列表框	DriveListBox	显示有效的磁盘驱动器并允许选择
文件夹列表框	DirListBox	显示文件夹和路径并允许选择
文件列表框	FileListBox	显示文件列表并允许选择
形状	Shape	向窗体、框架或图片框添加矩形、正方形、椭圆等
线形	Line	添加线段
图像	Image	显示有关图形文件
数据控件	Data	能够与现有数据库连接并显示数据库中的信息
OLE 容器	OLE	把其他应用程序的对象添加到 Visual Basic 中

具体控件的使用将在后面逐个加以说明。

(5) 窗体设计窗口

在设计 Visual Basic 应用程序的过程中，界面设计是最基本的工作。窗体设计窗口是设计应用程序界面的地方。打开一个新工程时，Visual Basic 将创建一个空窗体，并暂时命名为“Form1”，如图 1-5 所示。可以在空窗体上使用工具箱中的控件添加应用程序所需要的各控件。

(6) 工程资源管理器

一个 Visual Basic 应用程序即一个工程，通常由若干个各种类型的文件组成。工程资源管理器列出了当前工程中的窗体和模块，如图 1-6 所示。单击工具栏的“工程资源管理器”按钮，或按 Ctrl+R

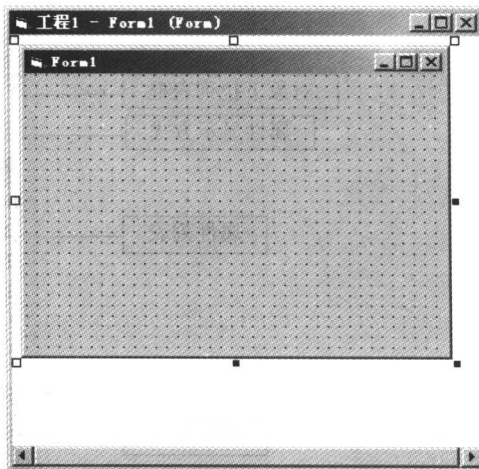


图 1-5 窗体设计窗口

键，或选择【视图】菜单中的【工程资源管理器】命令，均可打开工程资源管理器。这些文件包括工程文件（.Visual Basicp）、窗体文件（.frm）、标准模块文件（.bas）、类模块文件（.cls）、资源文件（.res）以及包含 ActiveX 控件的控件文件（.ocx）。这些文件和对象在创建和编写应用程序时会自动链接到工程文件上。



图 1-6 工程资源管理器

工程资源管理器下面有 3 个按钮，分别为：

【查看代码】按钮：切换到代码窗口，显示和编辑代码。

【查看对象】按钮：可打开指定的窗体窗口，查看或编辑窗体。

【切换文件夹】按钮：工程中的文件按类型分层或不分层次显示的切换。

(7) 属性窗口

在 Visual Basic 中将窗体和控件统称为对象。每个对象可用一组属性来描绘，如大小、颜色等特征。属性窗口用来设置对象的属性，通常位于工程资源管理器的下方。单击工具栏的【属性窗口】按钮, 或按 F4 键，或选择【视图】菜单中的【属性窗口】命令，均可打开属性窗口，如图 1-7 所示。

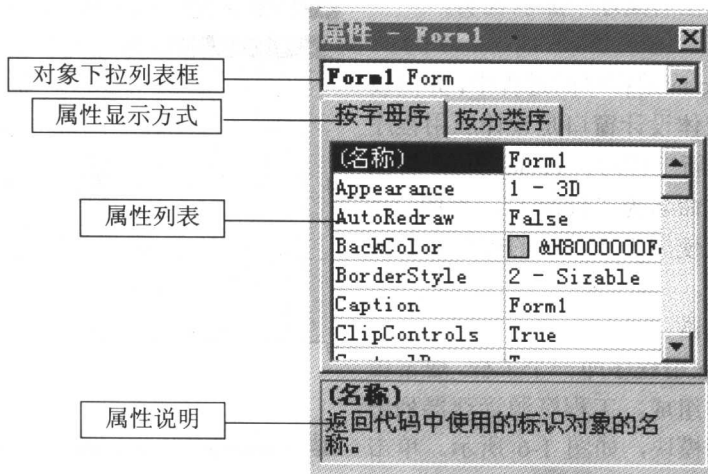


图 1-7 属性窗口

属性窗口由以下部分组成。

① 对象下拉列表框：包含所选窗体对象的名称以及所属的类，单击对象下拉列表框的下三角按钮，可列出当前窗体所包含的全部对象的名称，可从中选择要更改其属性值的对象。

② 属性显示方式：有两个选项卡，可以选择【按字母序】或【按分类序】方式来排列显示属性。

③ 属性列表：列出所选对象可以设置的属性及其默认值。不同的对象所列出的属性不同。属性列表框分为左右两列，左边是各种属性的名称，右边是相应的属性值。

④ 属性说明：当在属性列表框中选择某种属性时，在属性说明框中显示所选属性的说明。

(8) 代码窗口

代码窗口是专门用来编辑程序代码的窗口。双击窗体设计窗口，或单击工程资源管理器上的【查看代码】按钮，可打开代码编辑器窗口（简称代码窗口），如图 1-8 所示。

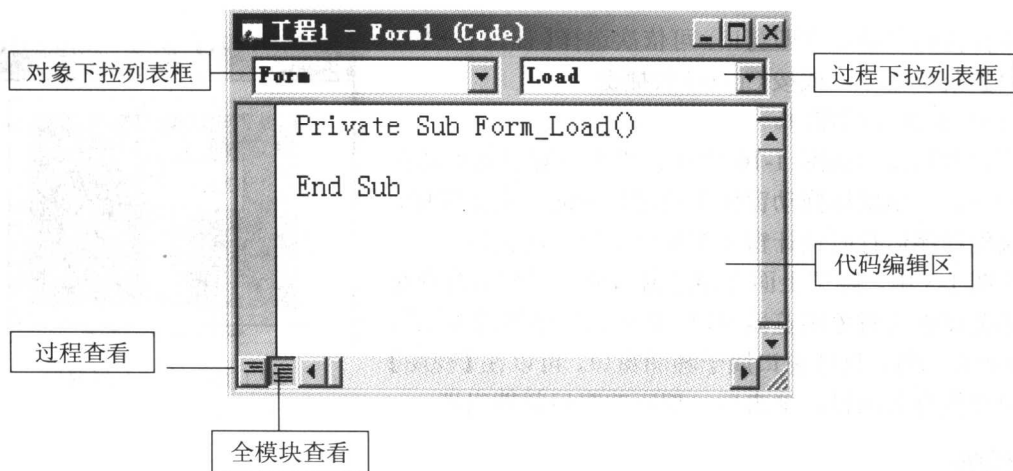


图 1-8 代码窗口

代码窗口包括以下几个内容。

① 对象下拉列表框：列出当前窗体及包含的所有对象名称。窗体的对象名总是 Form。

② 过程下拉列表框：存储并显示各种事件过程名称。

③ 代码编辑区：程序代码输入和编辑的区域。它有两种显示方式，即过程查看（只显示插入点光标所在过程的代码）和全模块查看，可以通过代码区左下角的两个按钮切换。

代码窗口就像一个高度专用的字处理器，它的许多特性使得在 Visual Basic 中编写代码成为一件很容易的事，代码窗口的主要特性是：代码自动补全。例如，自动补全语句、属性、事件、方法、函数、单词以及语法等。

技巧：选中要编写的代码对象，然后按 F7 键可以快速进入该对象的代码过程。

(9) 立即窗口

立即窗口可以提供对于运算表达式立即处理的环境。可以通过立即窗口在中断模式下查看程序运行中的变量、表达式及属性值等，也可以在立即窗口中直接输入 Visual Basic 命令，按 Enter 键后，Visual Basic 会实时解释该命令，并立即响应。如果该命令有错误，则给出出错提示信息；如果命令正确，则给出命令的执行结果，如图 1-9 所示。通常使用立即窗口测

试某个命令或函数的用法，或者调试程序等。

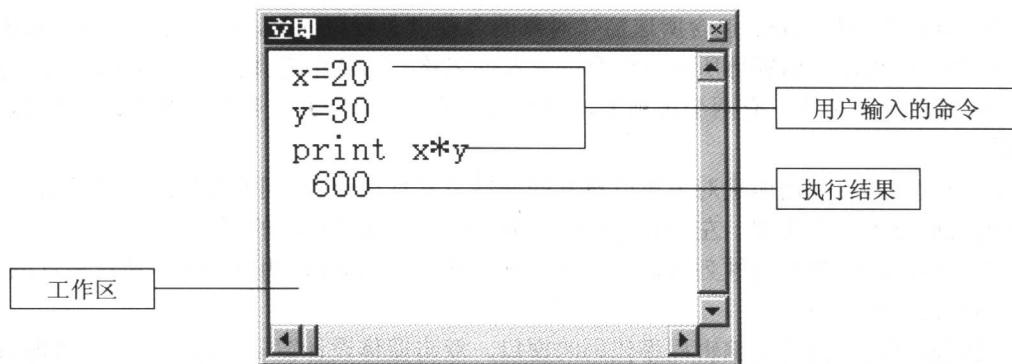


图 1-9 立即窗口

要在窗口中显示立即窗口，可依次选择【视图】→【立即窗口】菜单命令，或按 Ctrl+G 快捷键。

(10) 窗体布局窗口。

窗体布局窗口如图 1-10 所示，用来布置启动窗体在屏幕的位置。用鼠标拖动窗体布局窗口中的小窗体图标，可以调整程序运行时设计窗体在屏幕上显示的位置。

在图 1-3 中，除了上面介绍的窗口外，还有供查看对象及相关属性的对象浏览器窗口，供调试程序用的本地窗口、监视窗口等，这些窗口属于辅助窗口，可以在【视图】菜单中寻找有关项目，单击后，相应的窗口就能出现。

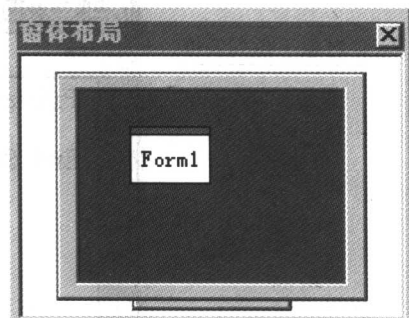


图 1-10 窗体布局窗口

实验目的

1. 掌握 Visual Basic 的特点和版本。
2. 掌握 Visual Basic 的启动和退出。
3. 熟练掌握 Visual Basic 程序的开发环境。

实验内容

1. Visual Basic 版本有 3 个版本，按功能从强到弱的顺序是_____。

- | | |
|----------------|----------------|
| A. 工程版、专业版、学习版 | B. 专业版、工程版、学习版 |
| C. 企业版、专业版、学习版 | D. 专业版、企业版、学习版 |

解析：

Visual Basic 有 3 个版本，即企业版、专业版、学习版。从它们的功能强弱来看，企业版功能最强，专业版次之，学习版最弱，Visual Basic 没有工程版。

答案：C

2. 在下列有关 Visual Basic 的叙述中，错误的是_____。

- | | |
|-----------------|----------------|
| A. 采用了事件驱动的编程机制 | B. 是面向对象的编程语言 |
| C. 是面向过程的程序设计语言 | D. 是可视化的程序设计语言 |

解析:

根据 Visual Basic 的特点可知, Visual Basic 是一种面向对象的程序设计语言, 并且在编程过程中采用可视化的环境和事件驱动的编程机制。

答案: C

3. 当新建一个工程并启动 Visual Basic 后, 主窗口标题栏中显示的信息为_____。

- A. 工程-Microsoft Visual Basic [设计] B. 工程-Microsoft Visual Basic [中断]
C. 工程 1-Microsoft Visual Basic [设计] D. 工程 1-Microsoft Visual Basic [中断]

解析:

标题栏是 Visual Basic 集成开发环境的屏幕顶部的水平条, 它用于标识当前打开的工程名称、应用软件名称及 Visual Basic 的工作状态。当新建一个工程并启动 Visual Basic 后, Visual Basic 将新建的工程自动定名为“工程 1”, 标题栏中显示的信息为“工程 1-Microsoft Visual Basic [设计]”, 这表明当前的工程名为“工程 1”, Visual Basic 的工作状态是“设计状态”。

答案: C

4. 在设计阶段, 当双击窗体时, 所打开的窗口是_____。

- A. 工程资源管理器窗口 B. 工具箱窗口
C. 代码窗口 D. 属性窗口

解析:

本题考查的是 Visual Basic 的基本操作。双击窗体, 将出现代码窗口, 可以在其中输入程序代码。例如窗体上有一个控件, 双击此控件将出现和此控件有关的代码窗口。

答案: C

5. 下列不能打开属性窗口的操作是_____。

- A. 执行【视图】菜单中的【属性窗口】命令
B. 按 F4 键
C. 单击工具栏上的【属性窗口】按钮
D. 按 Ctrl+T 键

解析:

本题考查的是属性窗口的显示方法。按 F4 键、执行【视图】菜单中的【属性窗口】命令、单击工具栏上的【属性窗口】按钮均可打开属性窗口。按 Ctrl+T 键, 出现“部件”对话框, 用来加载部件。

答案: D

6. 在 Visual Basic 中, 窗体文件的扩展名为_____。

- A. Visual Basicp B. frm
C. cls D. bas

解析:

本题考查的是 Visual Basic 的文件扩展名。vbp 是工程文件的扩展名, frm 是窗体文件的扩展名, cls 是类模块的扩展名, bas 是标准模块的扩展名。

答案: B