



中等职业学校计算机技能型
紧缺人才培养规划教材

计算机软件专业

中文Visual Basic 6.0 实用教程 —— 结构化程序设计

沈大林 杨旭 关点 杜金 等编著

www.ptpress.com.cn

免费提供
教学资源



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



清华大学出版社
Tsinghua University Press

00000000000000000000

中文Visual Basic 6.0 实用教程

—— 结构化程序设计

作者：张三 李四 王五 赵六 钱七 孙八



清华大学出版社

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材
计算机软件专业

中文 Visual Basic 6.0 实用教程

——结构化程序设计

沈大林 杨旭 关点 杜金 等编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Visual Basic 6.0 实用教程: 结构化程序设计 / 沈大林, 杨旭, 关点, 杜金编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2005.6

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材. 计算机软件专业

ISBN 7-115-13279-8

I. 中... II. ①沈... ②杨... ③关... ④杜... III. BASIC 语言—程序设计—专业学校—教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 047457 号

内 容 提 要

本书按项目驱动方式, 以知识点配合实例的方法进行讲解, 同时注意到知识的完整性、系统性和实用性。全书共分 7 章, 除了介绍大量的知识点外, 还介绍了近 100 个应用实例。

本书为中等职业学校计算机软件专业教材, 也可以作为各种计算机短期培训班的培训教材, 以及广大计算机爱好者自学或参考用书。

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材

计算机软件专业

中文 Visual Basic 6.0 实用教程——结构化程序设计

◆ 编 著 沈大林 杨旭 关点 杜金等

策划编辑 滑玉

责任编辑 须春美

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京艺辉印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.5

字数: 438 千字

印数: 3 001—8 000 册

2005 年 6 月第 1 版

2007 年 1 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-13279-8/TP · 4578

定价: 25.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材

编 委 会

主 任 武马群

副 主 任 韩立樊 吴清平 王晓丹

委 员 (以汉语拼音为序)

陈道波	陈丽敏	韩祖德	李 红	李文刚	李亚平
刘玉山	潘 浩	沈大林	苏永昌	孙振业	谭建伟
王宇昕	向 伟	许成云	詹 虹	张惠珍	张 平
张世民	周越山	朱荣国	朱同庆		

秘 书 张孟玮 赵鹏飞

丛书前言

实施信息化的关键在人才,在我国各行各业都需要大批的各个层次的计算机应用专业人才。在未来几年内,我国经济和社会发展对计算机应用与软件专业初级人才具有很大的需求,而这些人才的培养主要应由中等职业教育来承担。要培养具备综合职业能力和全面素质,直接在生产、服务、技术和管理等第一线工作的技能型人才,必须在课程开发上,从职业岗位技能分析入手,以教材建设推动中等职业教育教学改革,从而提高中等职业教育质量。

人民邮电出版社根据《教育部等七部门关于进一步加强职业教育工作的若干意见》的指示精神,在深入调查研究的基础上,会同企业技术专家、中等职业学校教师、职业教育教研人员按照专业的“培养目标与规格”教学要求进行整体规划设计了本套教材。本套教材以教育部办公厅、信息产业部办公厅联合颁布的“中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案”为依据,遵循“以全面素质为基础,以职业能力为本位;以企业需求为基本依据,以就业为导向;适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性;以学生为主体,体现教学组织的科学性和灵活性”等技能型紧缺人才培养培训的基本原则。

本套教材适用于中等职业学校计算机及相关专业,按计算机软件、多媒体应用技术、计算机网络技术及应用等3个专业组织编写。在教学内容的编排上,力求着重提高受教育者的职业能力,具备如下特色特点:

(1) 在具备一定的知识系统性和知识完整性的情况下,突出中等职业教育的特点,在写作的过程中把握好“必须”和“足够”这两个“度”。

(2) 任务驱动,项目教学。让学生零距离接触所学知识,拓展学生的职业技能。

(3) 按照中等职业教育的教学规律和学生认知特点讲解各个知识点,选择大量与知识点紧密结合的案例。

(4) 由浅及深,由易到难,循序渐进,通俗易懂,理论与案例制作相结合,实用与技巧相结合。

(5) 注重培养学生的学习兴趣、独立思考能力、创造性和再学习能力。

(6) 适量介绍有关业内的专业知识和案例,使学生学习后可以尽快胜任岗位工作。

为了方便教师教学,我们提供辅助教师教学的“电子教案、习题答案以及模拟考试试卷”,其中部分教材配备为老师教学而提供的多媒体素材库,并发布在人民邮电出版社网站(www.ptpress.com.cn)的下载区中。

随着中等职业教育的深入改革,编写中等职业教育教材始终是一个新课题;我们衷心希望,全国从事中等职业教育的教师与企业技术专家与我们联系,帮助我们加强中等职业教育教材建设,进一步提高教材质量。对于教材中存在的不当之处,恳请广大读者在使用过程中给我们多提宝贵意见。联系方式: zhangmengwei@ptpress.com.cn

编者的话

Visual Basic 语言是在 Basic 语言的基础之上推出的, 它继承了 Basic 语言面向普通使用者和易学易用的优点, 同时又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。所以 Visual Basic 语言具有为广大非计算机专业人员学习、使用、研究和开发 Windows 环境下应用程序的特点。

本书共分 7 章, 各章均结合所介绍的知识配有大量实例, 章后提供大量习题。第 1 章介绍中文 Visual Basic 6.0 工作环境和基本操作方法, 结构化程序设计概述; 第 2 章介绍中文 Visual Basic 6.0 编程基础; 第 3 章介绍基本算法、选择结构语句和循环结构语句; 第 4 章介绍优化算法和程序设计方法; 第 5 章介绍数组和数据结构基础; 第 6 章介绍过程和自定义数据类型; 第 7 章介绍文件管理。

本书根据教育部建议“采用项目教学”的要求, 充分体现项目教学的精神, 采用知识点配合实例的方法进行讲解, 同时注意到知识的完整性、系统性和实用性。全书除了介绍大量的知识点外, 还介绍了近 100 个应用实例, 300 多道思考与练习题。程序实例有详细的讲解, 容易看懂、便于教学, 读者可以先了解相关的知识点, 然后跟着实例进行操作, 轻松掌握中文 Visual Basic 6.0 软件的编程方法。

本书内容由浅入深、由易到难、循序渐进、图文并茂, 理论与实际操作相结合, 可使读者在阅读的过程中边操作边学习, 不但能够快速入门, 而且可以达到较高的水平。

本书的特点是: 按节细化了知识点, 并结合知识点介绍了相关的实例, 每节的名称就是要完成的项目的名称(即实例的名称), 在每节的一开始介绍了与本节项目有关的知识, 每节的“项目实现”内介绍了完成该项目的操作过程和方法, 每节的“项目拓展”内介绍了与本节项目和相关知识点有关的拓展实例和拓展知识。

本书的作者包括学校的骨干计算机教师、程序人员和公司内的培训工程师, 他们具有丰富的教学实践经验, 并总结出了一套容易让学生接受的项目驱动式教学方法, 提高了教学的效率和质量。在教学过程中, 建议教师在使用本书进行教学时, 一边带着学生做每章中的实例, 一边讲解各实例中的知识点, 将它们有机地结合在一起, 可以达到良好的教学效果。对于基础较差的学生, 可以不讲述第 6 章的内容。

参加本书编写工作的主要人员有: 杨旭、关点、杜金、魏雪英、沈大林、曲彭生、沈昕、肖柠朴、毕凌云、张铮、李强、姜树昕、马开颜、郝侠、李征、张磊、刘庆荣、崔元如、杨艳清、张伦、陈一兵、马骏、于金霞、季明辉、康生强、郭鸿博、杨来英、李瑞梅、李稚平、赵艳霞、石淳、董鑫、赵亚辉、关山、胡野红、闵光岳等。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏, 书中难免有不妥之处, 恳请广大读者批评指正。

编者

2005 年 3 月

目 录

第1章 结构化程序设计概述	1
1.1 Visual Basic 6.0 简介和工作环境	1
1.1.1 中文 Visual Basic 6.0 简介	1
1.1.2 中文 Visual Basic 6.0 的工作环境	2
1.2 第1个简单的 Visual Basic 程序	9
1.2.1 代码编辑器	9
1.2.2 获取帮助	10
1.2.3 项目实施	11
1.2.4 项目拓展	14
1. 保存程序	14
2. 运行程序和生成可执行文件	15
3. 使用 Visual Basic 开发应用程序的步骤	15
1.3 求10以内的偶数和	16
1.3.1 什么是结构化程序设计	16
1.3.2 创建安装程序和安装应用程序	17
1.3.3 项目实施	19
1.3.4 项目拓展	21
1. 什么是面向对象程序设计	21
2. 什么是事件驱动程序设计	22
1.4 选择窗体	22
1.4.1 Visual Basic 文件类型	22
1.4.2 工程属性的设置和添加工程文件	23
1.4.3 项目实施	24
1.4.4 项目拓展	28
1. 删除工程和工程中的文件	28
2. 保存工程组和设置启动工程	28
3. 利用工程和窗体文件创建多窗体的工程	28
思考与练习	28

第2章 中文 Visual Basic 6.0 编程基础	31
2.1 输入密码	31
2.1.1 数据的类型	31
2.1.2 常量	34
2.1.3 变量	36
2.1.4 函数	38
2.1.5 项目实施	39
2.1.6 项目拓展——输出“消息”对话框	41
2.2 计算圆周长、面积和球体积	42
2.2.1 代码的书写规则	42
2.2.2 表达式	42
2.2.3 项目实施	46
2.2.4 项目拓展	48
1. 复合表达式的运算顺序	48
2. 表达式运算的验证程序	48
2.3 函数运算	48
2.3.1 数学函数	48
2.3.2 字符串函数和字符串格式化	49
2.3.3 项目实施	51
2.3.4 项目拓展	53
1. 转换函数	53
2. 判断函数	53
3. 转换函数和判断函数验证程序	54
2.4 使用 Windows 的记事本和游戏程序	54
2.4.1 日期和时间函数	54
2.4.2 调用外部应用程序函数 (Shell)	55
2.4.3 项目实施	56
2.4.4 项目拓展	57
1. 格式输出函数 (Format\$)	57
2. 格式输出函数应用举例	58
3. 日期和时间函数的验证程序	59
2.5 使用 Print 方法输出信息	59
2.5.1 赋值语句	60
2.5.2 Print 和 Cls 方法	60
2.5.3 项目实施	62
2.5.4 项目拓展	62
1. Beep 语句的格式与功能	62
2. End 语句的格式与功能	62

思考与练习	62
第3章 基本算法和控制结构	65
3.1 提取人民币的方案	65
3.1.1 算法概述	65
3.1.2 算法的描述方法	66
3.1.3 项目实施	68
3.1.4 项目拓展——“四则运算”程序	69
3.2 计算运费	71
3.2.1 单选择双分支语句	71
3.2.2 If Then Else 语句	72
3.2.3 项目实施	72
3.2.4 项目拓展	74
1. “符号函数”程序	74
2. “工资扣税”程序	75
3.3 求一元二次方程的解	77
3.3.1 选择结构的嵌套	77
3.3.2 Select Case 语句	78
3.3.3 项目实施	79
3.3.4 项目拓展——“工资扣税”程序	82
3.4 九九乘法表	84
3.4.1 For Next 语句	84
3.4.2 循环结构的嵌套	87
3.4.3 项目实施	88
3.4.4 项目拓展	90
1. 在程序中设置窗体文字的属性	90
2. Goto 语句	91
3. “求3个有趣的整数”程序	91
4. “猜父子年龄”程序	91
5. “人民币取法”程序	92
3.5 连续自然数的和	92
3.5.1 While Wend 语句	92
3.5.2 Do Loop 语句	94
3.5.3 项目实施	95
3.5.4 项目拓展	96
1. “显示斐波纳契数列”程序	96
2. “求 $2! + 4! + \dots + 10!$ 的值”程序	97
思考与练习	97

第4章 优化算法和程序设计方法	102
4.1 优化算法——有趣的4个自然数	102
4.1.1 算法分析	102
4.1.2 算法的时间复杂度和空间复杂度	103
4.1.3 项目实施	104
4.1.4 项目拓展	106
1. 获取自然数中每位数字的方法	106
2. “求特殊的三位数”程序	107
3. 求特殊的四位数	107
4.2 解不定方程式	108
4.2.1 利用计算机解决问题的几个阶段	108
4.2.2 穷举法	108
4.2.3 项目实施	109
4.2.4 项目拓展	111
1. “选出特殊学号的学生”程序	111
2. “列出前三名”程序	111
3. “照片中都有谁”程序	112
4.3 求300以内的素数和	113
4.3.1 素数特点和有关的定律	113
4.3.2 项目实施	114
4.3.3 项目拓展	115
1. 求素数和程序的优化	115
2. “哥德巴赫猜想命题1的验证”程序	115
4.4 两个数的最大公约数与最小公倍数	116
4.4.1 最大公约数的求解方法	116
4.4.2 最小公倍数的求解方法	117
4.4.3 项目实施	117
4.4.4 项目拓展	118
1. 使用定义的方法编写程序	118
2. “求三个数的最大公约数和最小公倍数”程序	119
4.5 字符三角形图案	120
4.5.1 Str函数和Format函数	120
4.5.2 项目实施	120
4.5.3 项目拓展	122
1. “字符平行四边形图案”程序	122
2. “字符菱形图案”程序	122
3. “数字菱形图案1”程序	124
4. “数字菱形图案2”程序	125

5. “字母菱形图案”程序	126
4.6 逻辑推理——谁是跳水运动员	126
4.6.1 逻辑推理的算法	126
4.6.2 项目实现	127
4.6.3 项目拓展	129
1. “猜年龄”程序	129
2. “谁第一”程序	129
4.7 不同进制数之间的转换	130
4.7.1 不同进制数之间的相互转换原理	130
4.7.2 项目实现	131
4.7.3 项目拓展	132
1. “最大素数的后8位数”程序	132
2. “挑出最大的数和最小的数”程序	133
3. “求一元 n 次方程的近似根”程序	134
4. “50位精确加法计算”程序	135
思考与练习	137
第5章 数组和数据结构基础	141
5.1 选举程序	141
5.1.1 数组和数组元素	141
5.1.2 定义常规数组	142
5.1.3 项目实现	143
5.1.4 项目拓展	144
1. “创建和显示一维数组”程序	144
2. “创建和显示二维数组”程序	145
5.2 改变二维数组	146
5.2.1 For Each Next 循环语句和数组函数	146
5.2.2 项目实现	147
5.2.3 项目拓展	149
1. “矩阵行列变换”程序	149
2. “矩阵行颠倒”程序	150
3. “矩阵列颠倒”程序	151
5.3 线性表的插入和删除	152
5.3.1 数据结构的基础知识	152
5.3.2 线性表	155
5.3.3 项目实现	156
5.3.4 项目拓展	160
1. “线性表数据的删除和添加”程序	160
2. “显示杨辉三角形”程序	163

5.4 数据的排序	164
5.4.1 什么是排序	164
5.4.2 排序运算的算法	165
5.4.3 项目实现	167
5.4.4 项目拓展	172
1. “穿梭排序”程序	172
2. “顺序找序排序”程序	174
3. “选大排序”程序	176
思考与练习	178
第6章 过程和自定义数据类型	183
6.1 求组合数	183
6.1.1 过程	183
6.1.2 通用过程的定义	184
6.1.3 通用过程的调用	188
6.1.4 项目实现	189
6.1.5 项目拓展	191
1. “两个自然数的最大公约数和最小公倍数”程序	191
2. “哥德巴赫猜想证明”程序	192
6.2 计算阶乘和	194
6.2.1 形参和实参	194
6.2.2 参数的传址与传值	196
6.2.3 项目实现	197
6.2.4 项目拓展	199
1. “传值与传址方式的差异”程序	199
2. “命名传递验证”程序	200
6.3 求2的N次方精确值	200
6.3.1 窗体模块和标准模块	200
6.3.2 变量的作用域和变量的生存期	202
6.3.3 过程的作用域和过程的外部调用	204
6.3.4 项目实现	206
6.3.5 项目拓展	208
1. 常量的作用域	208
2. “发工资方案”程序	208
6.4 统计学生成绩	211
6.4.1 自定义数据类型的定义方法	211
6.4.2 自定义数据类型的使用	212
6.4.3 项目实现	212
6.4.4 项目拓展	214

1. 使用同名的变量	214
2. 启动时快速显示窗体	216
6.5 利用递归算法求阶乘	216
6.5.1 递归	216
6.5.2 项目实施	218
6.5.3 项目拓展	219
1. “利用递归算法求斐波那契数列的第 N 号数” 程序	219
2. “Hanoi (汉诺) 塔问题” 程序	220
3. “精确计算 N! 的值” 程序	222
思考与练习	223
第 7 章 文件管理	225
7.1 文本文件加密器	225
7.1.1 文件的结构特点和文件的基本划分	225
7.1.2 打开与读取顺序文件	226
7.1.3 写入顺序文件和关闭顺序文件	228
7.1.4 项目实施	229
7.1.5 项目拓展——“文本文件解密器” 程序	230
7.2 “学生档案管理” 程序	232
7.2.1 文件的其他划分方式	232
7.2.2 打开与读取随机文件	232
7.2.3 关闭与写入随机文件	233
7.2.4 项目实施	234
7.2.5 项目拓展——“员工工作时间管理” 程序	239
7.3 中文信息加密和解密	243
7.3.1 二进制文件的打开与关闭	243
7.3.2 二进制文件的写入与读出	243
7.3.3 项目实施	244
7.3.4 项目拓展	247
1. 设定文件指针指向的位置	247
2. 获取被打开文件的格式	247
7.4 文本文件管理器	247
7.4.1 对文件操作的函数	247
7.4.2 对文件操作的语句	251
7.4.3 项目实施	252
7.4.4 项目拓展——“文本文件察看器” 程序	253
思考与练习	255
附录 1 应用程序类型的名称和说明	257

附录 2 主菜单中各类菜单命令的作用	258
附录 3 工具箱中基本控件工具的名称和功能	264
附录 4 Visual Basic 6.0 试卷	266
附录 5 部分参考答案	276

结构化程序设计概述

1.1 Visual Basic 6.0 简介和工作环境

1.1.1 中文 Visual Basic 6.0 简介

Visual Basic 语言是 Microsoft (微软) 公司在 Basic 语言的基础之上推出的可视化开发工具, 它是在 Windows 操作平台下设计应用程序的一个最简捷的工具, 是一种通用的程序设计语言。

Basic 是 Beginners All-Purpose Symbolit Instruction Code 的缩写, 它的中文含义是“初学者通用符号指令代码”。Basic 语言是一种在计算机技术发展历史上应用得最为广泛的语言, 它具有面向普通使用者和易学易用的优点。Visual 的英文原意是“可视的”, 在这里是指开发图形用户界面 (Gui) 的方法, 即“可视化程序设计”。可视化是指一般不需要编写大量的程序代码, 就可以设计出界面元素的外观和位置。所以 Visual Basic 是基于 Basic 的可视化的程序设计语言。

1. Visual Basic 语言的发展

Microsoft 公司于 1991 年推出 Visual Basic 1.0 以后, 不断修改 Visual Basic 的一些缺陷, 同时增加了许多功能。从 1992 年至今, 陆续推出了 Visual Basic 2.0 (简称 VB2.0)、VB3.0、VB4.0、VB5.0、VB 6.0 和 VB.NET 多个版本。其中, VB 5.0 以前的版本主要应用于 DOS 和 Windows 3.X 环境中, VB 5.0 以后的版本只能运行在 Windows 9X、Windows 2000、Windows XP 或 Windows NT 等操作系统下, 是一个 32 位应用程序的开发工具。目前, 中文 Visual Basic 6.0 (简称 VB 6.0) 是我国使用最多的一个版本。

2. Visual Basic 6.0 的版本

Visual Basic 6.0 包括 3 个版本, 分别为学习版 (Learning)、专业版 (Professional) 和企业版 (Enterprise)。

① 学习版是 Visual Basic 6.0 的基础版本, 包括所有的内部控件, 适用于初学者。

② 专业版主要面向计算机专业开发人员, 除了具有学习版的全部功能外, 还包括 ActiveX 和 Internet 控件开发工具之类的高级特性。

③ 企业版是 Visual Basic 6.0 的最高版本, 除具有专业版的全部功能外, 还包括一些特殊的工具。

这些版本是在相同的基础上建立起来的, 以满足不同层次的用户需要。对大多数用户来说, 专业版可以满足需要。本书使用的是中文 Visual Basic 6.0 企业版, 但介绍的内

容与版本基本无关, 如果屏幕显示的有些内容与用户所用系统不同, 那就是版本不同的缘故。

3. Visual Basic 语言的主要特点

Visual Basic 语言一方面继承了其早期 Basic 语言所具有的程序设计语言简单易用的特点, 另一方面在其编程系统中采用了面向对象、事件驱动的编程机制, 用一种巧妙的方法把 Windows 的编程复杂性封装起来, 提供了一种所见即所得的面向对象、事件驱动的可视化程序设计工具。

可视化与面向对象程序设计是当今最流行的编程技术。Visual Basic 语言使得程序设计不再只是程序开发者的专长, 任何一个对程序设计有兴趣的人, 只要愿意学习, 很快就可以掌握编程的方法, 用 Visual Basic 6.0 开发出有用的程序。Visual Basic 程序设计语言的主要特点如下。

- (1) 友好的 Visual Basic 集成开发环境: 用户可快速设计界面、编写程序、调试程序, 直至把应用程序编译, 生成 EXE 可执行文件, 在 Windows 中运行。
- (2) 简单易学: 它采用所见即所得的可视化程序设计方法, 这样可以不需要编写大量代码去描述界面外观, 而只要使用预先建立的控件, 即可像堆积木似的在屏幕上将界面外观制作出来。程序员的编程工作仅限于编写事件驱动对象后所完成任务的程序, 而各个事件动作之间不一定有联系。这样的应用程序代码一般较短, 采用结构化的程序设计语言, 继承了 QBasic 语言的特点, 而且易于维护, 初学者只要掌握几个关键词就可以建立实用的应用程序。Visual Basic 使程序设计成为一种享受, 程序设计的效率也大大得到提高。
- (3) 事件驱动: 传统的程序设计是一种面向过程的方式, 程序总是按事先设计的流程运行。在 Visual Basic 中, 事件 (即在程序运行中产生的动作、状况的改变等) 掌握着程序运行的流向, 每个事件都能驱动一段程序的运行 (即事件过程)。事件 (Event) 是指发生在某一对象上的事情, 是 Visual Basic 中预先设置好的, 可以被对象识别的动作。在事件过程中, 可以输入相应的程序代码, 当产生该事件时, 这些代码得到执行, 完成相应的动作, 以对该事件作出回应。

例如: 按钮可以响应鼠标单击 (Click)、鼠标移动 (MouseMove)、鼠标按钮弹起 (MouseUp) 等鼠标事件, 又可响应键盘按下 (KeyDown) 等键盘事件。可以在按钮的事件过程中, 添加显示文字、打开文件、关闭窗口等所需要执行的程序代码。

- (4) 面向对象: 采用面向对象的程序设计方法 (OOP), 是把具有共性的程序和数据封装起来视为一个对象, 对象 (Object) 是 Visual Basic 应用程序的基本单元, 每个对象都作为一个完整的独立组件出现在程序中。

用 Visual Basic 编程是用对象组装程序, 在设计程序时只需要使用工具箱中的现有控件, 根据界面设计的要求, 直接在屏幕上制作出窗口、菜单、按钮和滚动条等不同类型的对象, 并为每个对象设置属性。在程序中只要针对该对象进行简单的语句调用, 就能执行所需要完成的功能。

1.1.2 中文 Visual Basic 6.0 的工作环境

单击 Windows 的“开始”→“所有程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”菜单命令, 即可启动中文 Visual Basic 6.0。此时会调出“新建工程”