

大学计算机基础教育丛书

VISUAL BASIC 程序设计

实验指导及习题解答

主 编 谭云兰 夏洁武
副主编 廖 萍



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

大学计算机基础教育丛书

TP312
2323C

2007

Visual Basic 程序设计

实验指导及习题解答

主 编 谭云兰
夏洁武
副主编 廖 萍



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书是培养应用型人才及提高学生动手能力的系列教材之一。该教材是根据《Visual Basic 程序设计》教材而编写的配套使用的上机实验指导教材。从第一章到第九章每章配有“知识点”,对该章的知识进行简要回顾。根据内容的逐步增强,由浅入深、循序渐进地给出丰富的上机训练实例,并对实例进行详尽的步骤解说,便于学生对理论知识的理解 and 应用,培养学生的动手能力,提高学生的成功感。为配合理论教材,从第一章到第九章,每章都给出习题的参考答案。第十章和第十一章,是方便读者对全省和全国计算机等级考试的大纲、界面、题型进行了解。通过等级考试试题的练习,读者可随时检验自身对 Visual Basic 掌握的情况,进而查漏补缺。

本书可作为大专院校的计算机专业和非计算机专业学生学习 Visual Basic 编程的教材,也可作为等级考试考生的辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计实验指导及习题解答/谭云兰
夏洁武主编. —上海:同济大学出版社,2007.2

ISBN 978-7-5608-3512-9

I. V… II. ①谭… ②夏… 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(2007)第 011100 号

Visual Basic 程序设计实验指导及习题解答

谭云兰 夏洁武 主 编 廖 萍 副主编

策划编辑 卞玉清 责任编辑 钱忠麒 责任校对 谢惠云 装帧设计 陈益平

出版发行 同济大学出版社 www.tongjipress.com.cn

(地址:上海市四平路 1239 号 邮编 200092 电话 021-65985622)

经 销 全国各地新华书店

印 刷 江苏大丰印刷二厂

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 13.75

印 数 1—3 500

字 数 343 000

版 次 2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5608-3512-9/TP·287

定 价 20.00 元

本书若有印装质量问题,请向本社发行部调换 版权所有 侵权必究

前 言

由于 Visual Basic 程序设计语言是适合初学者入门的编程语言,国家教育部考试中心和江西省考试中心都把“Visual Basic 程序设计”纳入计算机等级考试科目中,因此,编写适合报考全省或全国计算机 Visual Basic 程序设计语言考生的教材显得十分迫切。

本书是为《Visual Basic 程序设计》编写的配套教学用书。书中的章节安排除了与配套教材的章节次序相一致外,还根据学习的实际需要增添了两个章节,一章是江西省省级计算机等级考试二级 Visual Basic 上机指导,另外一章是全国计算机等级考试二级 Visual Basic 上机指导。每一章内容分为“预备知识”、“上机实验指导”、“习题解答”等三个小节。在“预备知识”中,归纳总结了这一章应掌握的主要内容;在“上机实验指导”中,所有章节有“演示、验证型实验”,这一节的实验比较基础,学生可以选做其中的实验。部分章节因内容的展开或者上升到一定高度,设有“提高型实验”和“设计型实验”,这两节中提供的实验便于引导学生加深对教材理论知识的理解,学会综合运用所学知识,解决一些实际应用问题;每一章都配有“习题解答”,对教材中的各个题目给出参考答案。程序设计题给出编者调试运行成功的参考源代码,便于学生课后对照练习,提高学生的编程成功感。

本书由谭云兰、夏洁武主编,廖萍副主编,全书各章节编写分工如下:第一章由夏洁武编写,第二章由周松华编写,第三章由欧阳秀军编写,第四章由卜登立编写,第五章、第十章由谭云兰编写,第六章、第十一章由廖萍编写,第七章由胡运全编写,第八章由王博编写,第九章由朱兵编写。

本书的构思和编排是一种尝试,参考了国内同类优秀教材,在此特别加以说明并向作者致以衷心的感谢!同时还要感谢有关专家、教师对教材和本书的编写和修订提出许多宝贵的意见和建议;井冈山学院教务处为本书的组织工作提供了支持,谨向有关领导和职员致谢!也感谢读者选择和使用本书!

限于编写人员的学识水平,书中错漏在所难免,恭请读者不吝赐教!

编 者

2006 年 12 月

目 次

前言

第一章 VB 程序设计初步	(1)
1.1 预备知识	(1)
1.1.1 VB 上机实验要求	(1)
1.1.2 VB 环境设置	(2)
1.1.3 使用 VB 帮助系统	(5)
1.1.4 在窗体上建立控件对象	(5)
1.1.5 创建 VB 应用程序	(5)
1.2 上机实验指导	(7)
1.3 习题解答	(15)
第二章 数据与运算实验	(16)
2.1 预备知识	(16)
2.1.1 数据类型	(16)
2.1.2 常量和变量	(16)
2.1.3 运算符和表达式	(17)
2.1.4 常用的内部函数	(17)
2.2 上机实验指导	(21)
2.2.1 演示、验证型实验	(21)
2.3 习题解答	(24)
第三章 VB 程序语句与控制结构	(25)
3.1 预备知识	(25)
3.1.1 数据的的输入与输出	(25)
3.1.2 顺序结构	(26)
3.1.3 选择结构	(26)
3.1.4 循环结构	(27)
3.1.5 辅助控制语句	(28)
3.2 上机实验指导	(29)
3.2.1 演示、验证型实验	(29)
3.2.2 提高型实验	(34)
3.3 习题解答	(38)
第四章 数组	(44)
4.1 预备知识	(44)
4.1.1 数组的基本概念	(44)
4.1.2 固定大小数组	(44)
4.1.3 动态数组	(45)
4.1.4 数组的基本操作	(45)

4.1.5	控件数组	(45)
4.1.6	常用算法	(46)
4.2	上机实验指导	(46)
4.2.1	演示、验证型实验	(46)
4.2.2	提高型实验	(51)
4.3	习题解答	(58)
第五章	过程和函数	(65)
5.1	预备知识	(65)
5.1.1	子过程的定义和调用	(65)
5.1.2	函数过程的定义和调用	(65)
5.1.3	过程调用中的参数传递	(66)
5.1.4	过程和变量的作用域与生存期	(66)
5.1.5	过程的嵌套和递归	(67)
5.1.6	程序调试与错误处理	(67)
5.2	上机实验指导	(68)
5.2.1	演示、验证型实验	(68)
5.2.2	提高型实验	(74)
5.2.3	设计型的实验	(79)
5.3	习题解答	(80)
第六章	常用内部控件	(89)
6.1	预备知识	(89)
6.1.1	VB 控件	(89)
6.1.2	单选按钮和复选框	(90)
6.1.3	框架	(90)
6.1.4	列表框和组合框	(91)
6.1.5	滚动条	(91)
6.1.6	时钟控件	(91)
6.1.7	图片框和图像框	(91)
6.1.8	直线和形状	(91)
6.1.9	鼠标器与键盘	(92)
6.1.10	拖放	(93)
6.2	上机实验指导	(93)
6.2.1	演示、验证型实验	(93)
6.2.2	提高型实验	(105)
6.3	习题解答	(109)
第七章	界面设计	(115)
7.1	预备知识	(115)
7.1.1	通用对话框的使用	(115)
7.1.2	菜单设计	(115)
7.1.3	工具栏和状态栏的设计	(116)

7.2 上机实验指导	(116)
7.2.1 演示、验证型实验	(116)
7.2.2 提高型实验	(127)
7.3 习题解答	(132)
第八章 多窗体和多文档界面	(133)
8.1 预备知识	(133)
8.1.1 多窗体	(133)
8.1.2 Sub Main 过程	(133)
8.1.3 闲置循环和 DoEvents 语句	(134)
8.1.4 多文档界面	(134)
8.2 上机实验指导	(135)
8.2.1 演示、验证型实验	(135)
8.2.2 提高型实验	(141)
8.3 习题解答	(147)
第九章 文件	(148)
9.1 知识要点	(148)
9.1.1 文件基础知识要点	(148)
9.1.2 顺序文件知识要点	(149)
9.1.3 随机文件知识要点	(149)
9.1.4 二进制文件知识要点	(150)
9.2 文件实验指导	(151)
9.2.1 演示、验证型实验	(151)
9.2.2 提高型实验	(154)
9.2.3 设计型的实验	(155)
9.3 习题解答	(161)
第十章 全国计算机等级考试 VB 上机指导	(165)
10.1 考试大纲及操作步骤	(165)
10.1.1 二级 Visual Basic 语言程序设计考试大纲	(165)
10.1.2 操作步骤	(169)
10.2 经典题解	(172)
10.3 上机考试模拟试题	(177)
10.3.1 上机考试模拟试题(一)	(177)
10.3.2 上机考试模拟试题(二)	(181)
10.4 上机考试模拟试题参考答案	(184)
10.4.1 上机考试模拟试题(一)参考答案	(184)
10.4.2 上机考试模拟试题(二)参考答案	(187)
第十一章 全省计算机等级考试(江西考区)	(190)
11.1 二级 Visual Basic 上机指导	(190)
11.1.1 学生登录	(190)
11.1.2 考试系统的启动	(191)

11.1.3	考试答题过程说明	(192)
11.1.4	交卷及注意事项	(194)
11.2	历年上机考试 Visual Basic 程序设计部分经典题解	(195)

第一章 VB 程序设计初步

1.1 预备知识

1.1.1 VB 上机实验要求

VB 程序设计是一门实践性非常强的课程,因此,除了必要的听课和看书之外,还必须重视实践环节,保证足够的上机实验时间,这样才能更好地理解和掌握所学知识,通常,上机实验时间和理论学习的时间比应不小于 1:1。

1. 上机实验的目的

上机实验的主要目的是为了进一步理解和巩固教材及各类参考书籍中所介绍的知识,验证自己应用所学知识编写的 VB 应用程序的正确性。具体如下:

(1) 上机实验是对书本知识加深理解的重要手段。书本主要介绍 VB 程序设计语言的一些基本语法规则、注意事项等,这些内容固然重要,但烦琐枯燥,通过上机实验来实施和验证这些规则,使学习变得更为有趣,抽象的概念也变得更为具体,对知识的记忆也通过多次上机逐步加深。

(2) 在上机实验中掌握程序设计方法。程序设计技术是实践性很强的技术,不仅要了解和熟悉相关的理论和方法,更重要的是能动手实践,必须会编写程序并能上机调试通过。无论多么高明的程序编写人员,程序中的错误是无法避免,且随着代码的增加,出错的概率非线性增长。与其他众多的程序设计语言一样,VB 也提供了一些有效的程序调试手段,利用这些手段可以更方便地发现程序中的错误,上机实验是掌握这些调试技术的唯一有效的方法。

2. 上机实验的基本要求

(1) 做好上机实验前的预习准备工作。在上机实验前,必须有非常明确的任务,准备工作主要有:复习与本次实验紧密相关的知识点;预先编写好准备上机调试验证的程序,写好预习报告,报告中不仅要包含程序源代码,还应包括程序的测试数据、预期结果及实验步骤等。

(2) 上机实验过程中,要注意记录所出现或发现的问题及解决方案,尤其是与预习报告中结果不符处,更应找出问题所在,同时,也要注意保存所编写的程序。

(3) 上机实验结束后及时整理好实验报告。实验报告的内容主要包括:实验目的和内容;程序设计思想(结构、界面、模块);程序的调试运行情况(即输入数据和输出结果);对运行结果的分析及实验中遇到的问题分析。

1.1.2 VB 环境设置

图 1-1 为 VB 集成开发环境。在 VB 集成环境中,不同用户可设置一些选项以适合自身的编程环境需要。方法如下:选择“工具”菜单下的“选项”命令,出现如图 1-2 所示“选项”对话框,对话框中的选项卡供用户根据需要进行设置。

1. “编辑器”选项卡

在“选项”对话框中选择“编辑器”选项卡,该选项卡可指定代码窗口和工程窗口设置值,有关功能简要说明如下:

(1) 自动语法检查

该复选按钮被选中时,用户每输入完一条命令按回车键时,VB 系统将自动对此行代码进行语法检查,当出现语法错误时,系统会弹出一个警告信息窗口,如图 1-3 所示。如取消该复选框,则不出现警告信息窗口,对于错误代码,将以红色字体显示。建议初学者不要取消该复选框。

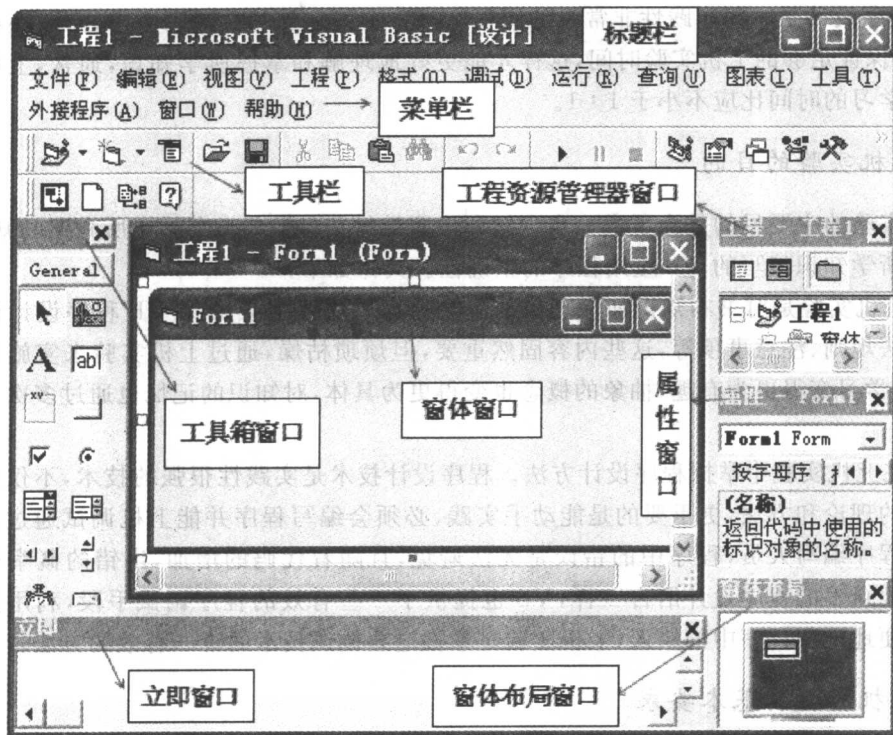


图 1-1 VB 集成开发环境

(2) 要求变量声明

选择该复选框后,新建的程序在模块文件的顶部将自动加上一条声明语句“Option Explicit”,如图 1-4 所示。这样,当程序中使用了未经声明的变量;或者对已声明的变量名,在以后使用时输入变量名错误的情况下,程序运行时就会报错,若取消该复选框,则无此功能。任何变量“先声明后使用”,是一个良好的编程习惯,因此,建议选中该复选框,以强制进行变量声明。

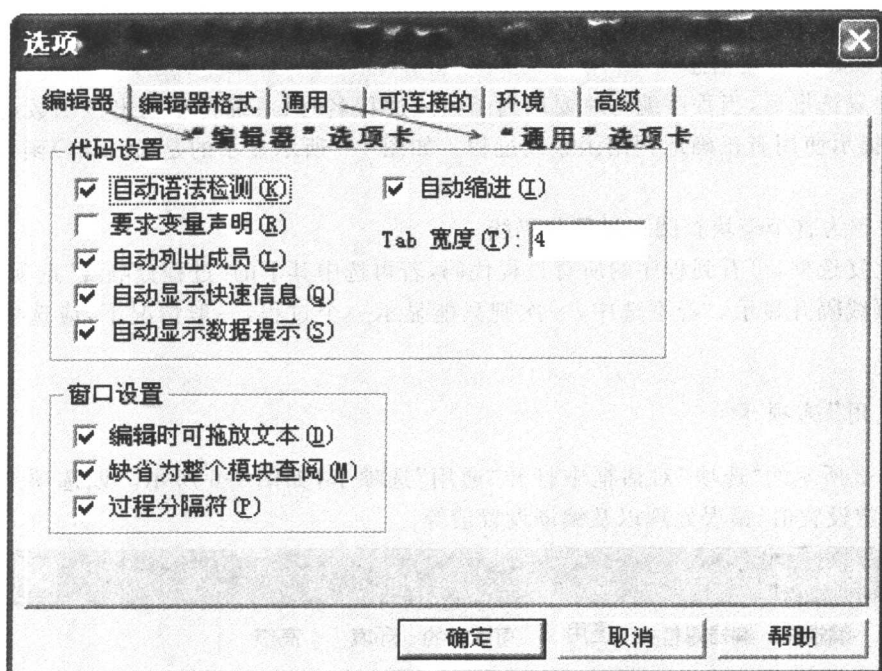


图 1-2 “选项”对话框

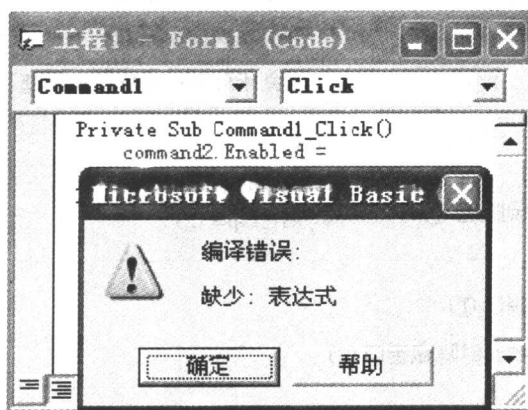


图 1-3 自动语法检查

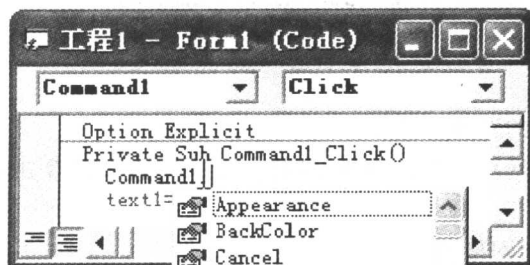


图 1-4 要求变量声明和自动列出成员

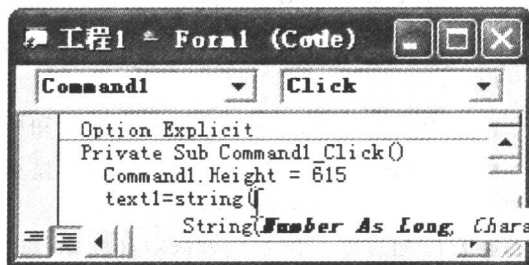


图 1-5 自动显示快速信息

(3) 自动列出成员

选择此功能后,当用户在程序中输入控件名和句点后,系统会自动列出该控件在该运行模式下可用的属性和方法,如图 1-4 所示。用户只需在列表框中选中所需内容,按空格键或用鼠

标双击即可。对于熟练的使用者来说,可取消该功能。

(4) 自动显示快速信息

选中此复选框后,当程序编写时要用到函数或过程名时,系统自动列出该函数或过程的参数信息,以提示使用者正确地调用函数或过程。如图 1-5 所示显示的是 String() 函数的提示信息。

(5) 缺省为整个模块查阅和过程分隔线

选中此复选框,可看到程序的所有过程代码,若再选中其下的“过程分隔线”选项,则各个过程间以分隔线隔开显示。若不选中,一次则只能显示一个过程,一般情况下,应选中此两项功能。

2. “通用”选项卡

在图 1-2 所示的“选项”对话框中打开“通用”选项卡,如图 1-6 所示。该选项卡为当前的 VB 工程指定设置值、错误处理以及编译设置值等。

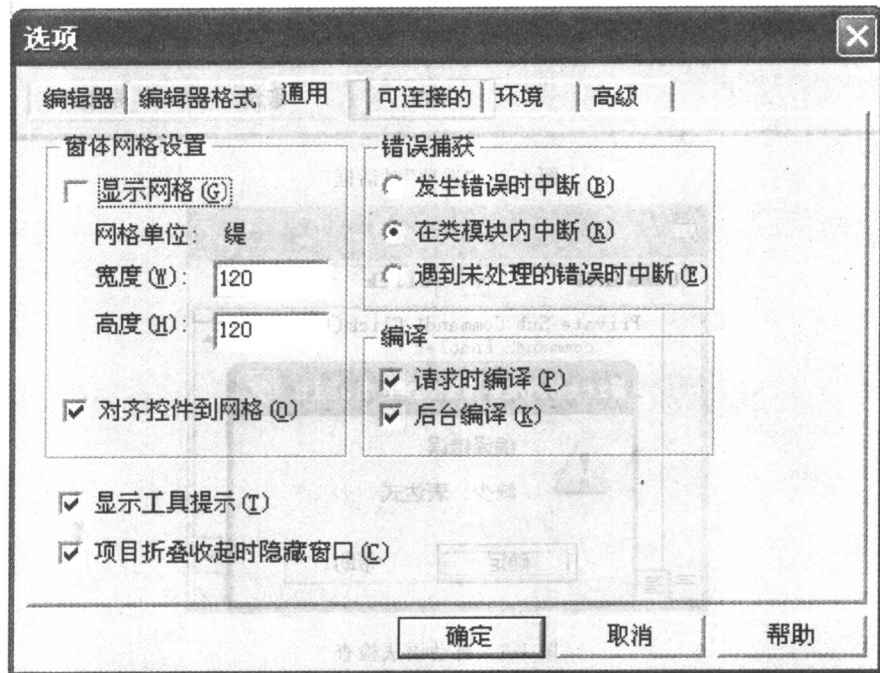


图 1-6 “通用”选项卡

(1) 窗体网格设置

此选项在设计时决定窗体网格的外观和控件的对齐。其中:

- ◆显示网格 决定是否在设计时窗体显示出网格。默认为显示网格,设计模式下可看到窗体上均匀分布着网格点。
- ◆宽度和高度 用于调整网格的间距,默认的网格单位是 twip。
- ◆对齐控件到网格 自动将控件的外部边缘定位在网格线上。

(2) 显示工具提示

选中此功能,可为工具栏和工具箱显示工具提示。

(3) 错误捕获

此功能决定在 VB 开发环境中怎样处理错误。一般选用默认的“在类模块内中断”,将出错

的程序代码行标识出来,这样,对于程序的查错、改错较为方便。

(4) 编译

此功能用于确定如何编译工程,一般两个选项均要选中。

1.1.3 使用 VB 帮助系统

VB6.0 向用户提供了友好的在线帮助和自学功能,对广大读者学习和使用 VB 带来了极大方便。VB 的帮助系统给出了大量的详细信息,不仅可以引导初学者入门,还可帮助各种层次用户完成应用程序的设计。只有学会使用帮助信息,才能真正全面掌握 VB。

VB 的帮助文件采用的是 MSDN(Microsoft Developer Network)文档的帮助方式。MSDN Library 中包含了上百个代码示例、文档、技术文章和 Microsoft 开发人员知识库等,存放在两张 CD 盘上。最新版的 MSDN 是联机免费的,可从 <http://www.microsoft.com/china/msdn/> 上获得,用户也可通过运行第一张 VB 安装盘上的 Setup.exe 程序,通过“用户安装”选项将 MSDN Library 安装到本地机上,安装完成后,在 VB 中可以直接使用该帮助系统。

在 VB 集成开发环境中,任何时候用户均可以使用上下文相关的在线帮助,它可以根据当前活动窗口或选定的内容来直接定位帮助的内容,是一种最直接、最有效的获得帮助信息的手段。使用方法是:选定要寻求帮助的内容后按功能键 F1。选定的内容可以是:VB 中的每个窗口、工具箱中的每个控件、窗体或文档内的对象、属性窗口中的某个属性、VB 程序中的关键词(如声明、过程名、函数、属性、方法、事件和特殊对象等)及错误信息。

当对某些内容的帮助需要加深理解时,可单击该帮助处的“示例”超链接,显示出有关的代码示例,用户可以将这些代码复制、粘贴到自己的代码窗口。

另外,如果所用的机器能访问 Internet,那么,在 VB 开发环境的“帮助”主菜单中选择“Web 上的 Microsoft”选项,可连接到 Microsoft 公司的主页上获得更多更详细的信息。

1.1.4 在窗体上建立控件对象

单击工具箱中的控件对象,然后将鼠标移到窗体中合适位置,此时鼠标光标形状为“十”字形(“十”号的中心即为控件左上角的位置),按下鼠标左键不要松开,向右下方拖动鼠标至合适大小后松开,一个控件对象就画好了。一般情况下,工具箱最左上角的指针图标(箭头)是反相显示的,单击某个控件对象后,指针不再反相显示,当画完控件后,指针又恢复反相显示,也就是说,每单击一次工具箱中的某个图标,只能在窗体上画一个相应的控件,如果要画多个某种类型的控件,就必须多次单击相应的控件图标。

1.1.5 创建 VB 应用程序

1. 创建 VB 应用程序的一般步骤

- (1) 设计并建立用户界面。
- (2) 设置对象初始属性。
- (3) 设计并编写事件过程代码。
- (4) 保存程序。

(5) 调试和运行程序。

2. VB 工作的三种模式

(1) 设计模式 启动 VB 后,即进入“设计”模式,此时,在主窗口标题栏上显示“[设计]”字样。该模式下可进行程序的界面设计、属性设置、代码编辑,不能执行程序。

(2) 运行模式 按“启动”按钮或按 F5 键可进入运行模式,该模式下可以查看程序代码,但不能修改,主窗口标题栏显示“[运行]”字样。若执行“运行”菜单中的“结束”命令(或单击工具栏上“结束”按钮)可回到设计模式。

(3) 中断模式 当程序运行时出错或按“中断”按钮可暂停程序的运行而进入中断模式。进入中断模式后,主窗口标题栏显示“[Break]”字样。中断模式下,可以检查程序代码,并可进行修改,也可以检查数据是否正确,修改完程序后,按“停止”按钮可停止程序运行回到设计模式,按“启动”按钮可继续程序运行,进入运行模式。

3. VB 程序书写规则

VB 程序书写自由,一行可写多条语句,语句间用冒号隔开;一条语句也可分多行书写,行末要用续行符“_”,表示连接下一行;一行语句不超过 255 个字符;注意所有标点符号均用西文标点;Rem 或单引号开头可作为注释语句。VB 能自动进行语法检查。每输入完一行代码并按回车键后,VB 能自动检查该行的语法错误,如果语句没有语法错误,则自动以不同颜色显示代码的不同部分,并在运算符前后自动加上空格。

4. 上机时常见现象和错误分析

(1) 启动 VB 进入集成环境中,发现没有“工具箱”窗口(或属性窗口等其他窗口)。
解决办法:选择“视图”菜单“工具箱”命令(或“属性”窗口等有关命令)即可。

(2) 语法或编译错误,如丢失或写错了符号、关键字拼写不正确、括号不匹配等。

◆ 混淆字母和数字,如小写字母“o”与数字“0”,“l”和数字“1”等。

◆ 程序中使用了中文标点,系统提示“无效字符”,该行呈红色字显示。

◆ 对象名称写错,如 Form1 写成“Form”,Text1 写成“Tet1”等,程序中引用该控件对象时,对象名一旦写错,系统显示“要求对象”的信息,并对出错的语句以黄色背景显示。

◆ 对象的属性名、方法名写错,当程序中对象的属性名、方法名写错时,VB 系统提示“方法或数据成员未找到”,使用环境设置中“自动列出成员”功能,可减少此类错误发生。

◆ 变量名写错,如将“Sum”错写成“Sun”,程序自然认为这是两个不同的变量名,为避免此类输入错误,建立读者在程序的外部(即“通用”声明段)加上强制变量声明语句“Option Explicit”(详见实验一中预备知识),这样,程序中出现不同的变量名而事先未声明,系统将给出提示信息。

注意:只有在设置了自动语法检查后,才会在输入代码的过程中出现语法错误提示窗口。如果对出错提示窗口中的内容不理解,则在显示出错提示窗口后按下 F1 键,即可显示该出错信息的帮助窗口。自动语法检查设置详见前述。

(3) 打开工程时却找不到对应文件

一个最简单的应用程序由一个工程(.vbp)文件和一个窗体(.frm)文件组成,工程文件记录了该工程内的所有文件(窗体文件、标准模块文件、类模块文件、资源文件等)的名称和它们所

存放在磁盘上路径。如 VB 环境外修改了工程中某个文件,如将某个窗体文件改名了,而工程文件中记录的还是原来的文件名,这样会造成打开工程时显示“文件未找到”。读者在上机结束时若要将程序复制到别的磁盘中,注意要复制完所有文件。

1.2 上机实验指导

【实验一】 熟悉 VB 集成开发环境

● 实验目的

- (1) 熟练 VB 的启动与退出。
- (2) 熟练使用 VB 的集成开发环境,为后续实验作好准备。
- (3) 学会使用 VB 联机帮助。
- (4) 熟练掌握在窗体上建立控件的方法。

● 实验内容与步骤

1. 启动和退出 VB

分别用以下几种方式启动 VB:

◆ “开始”菜单→“程序”→“Microsoft Visual Studio 6.0 中文版”子菜单→“Microsoft Visual Studio 6.0 中文版”程序

◆ 用“我的电脑”

◆ “开始”菜单→“运行”命令

◆ 使用启动 VB 的快捷方式

分别用以下方法退出 VB 开发环境:

◆ “文件”菜单→“退出”命令

◆ 按 Alt+Q 组合键

◆ 单击主窗口右上角“关闭”窗口按钮

2. 按预备知识中介绍修改 VB 环境设置。

3. 对照图 1-1,认识 VB 集成环境中的各个窗口,并能熟练地在各个窗口间切换。注意,工具箱窗口、工程资源管理器窗口、属性窗口、立即窗口、窗体布局窗口等均可以显示或隐藏,单击各窗口右上角的  按钮可以关闭窗口,若要使窗口显示出来,可利用“视图”菜单中的命令或直接用快捷键。例如要显示出属性窗口,操作为:“视图”菜单→“属性窗口”,或直接按 F4 快捷键。

4. 按预备知识中介绍的方法使用联机帮助。

5. 练习控件的“画”法。设计一个简易的计算器面板,窗体上要建立的控件有:一个文本框,Text 属性设置为空白;16 个命令按钮,它们的 Caption 值分别为:1、2、3、+、4、5、6、-、7、8、9、*、0、.、C、/,窗体的 Caption 属性设置为“一个简易的计算器”如图 1-7 所示。

提示:当要在窗体上建立多个相同性质的控件时(如本实验中的 16 个命令按钮),可采用的方法是:先按下 Ctrl 键,再到工具箱中选取控件(如命令按钮),这样选择后,可连续“画”多个控

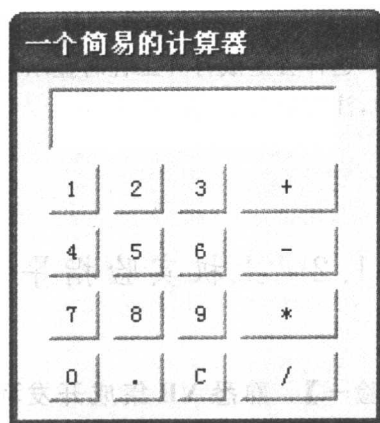


图 1-7 简易计算器面板

件,“画”完后单击工具箱中的指针即可。注意:若使用“复制”、“粘贴”来建立多个相同控件,容易不小心形成控件数组,操作时一定要细心。

【实验二】 建立简单的 VB 应用程序

● 实验目的

- (1) 掌握新建工程、打开工程、保存工程文件和窗体文件。
- (2) 熟练掌握利用属性窗口设置对象的初始属性。
- (3) 初步掌握使用代码窗口编写简单的事件过程,并调试运行。
- (4) 掌握窗体、标签、文本框及命令按钮的常用属性、方法和事件。

● 实验内容

建立一个简单的 VB 应用程序。在窗体上建立一个标签、一个文本框、一个命令按钮,程序运行时,用户可在文本框中输入文本,单击命令按钮可退出程序。

● 实验步骤与指导

(1) 启动 VB,新建一个工程。“开始”菜单→“程序”→“Microsoft Visual Studio 6.0 中文版”子菜单→“Microsoft Visual Studio 6.0 中文版”程序→“新建”选项卡→“标准 EXE。”

(2) 在窗体上“画”一个命令按钮。鼠标单击工具箱中的命令按钮以选取该控件对象,将鼠标移到窗体中合适位置,此时,鼠标光标形状为“十”字形,按下左键拖动光标至合适大小后松开,命令按钮画好了。

(3) 用相同方法建立一个标签对象和一个文本框对象。如图 1-8 所示。

(4) 利用属性窗口设置控件初始属性,设置值如表 1-1。以命令按钮 command1 为例,单击窗体中命令按钮,使之呈选定状态,鼠标移至属性窗口处单击切换至属性窗口,修改其 Caption 属性值为“退出”,如图 1-9 所示。其他控件属性设置方法类似。

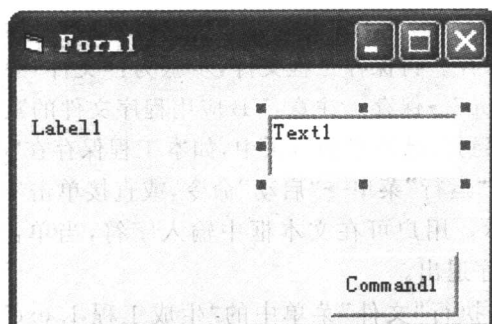


图 1-8 建立控件对象

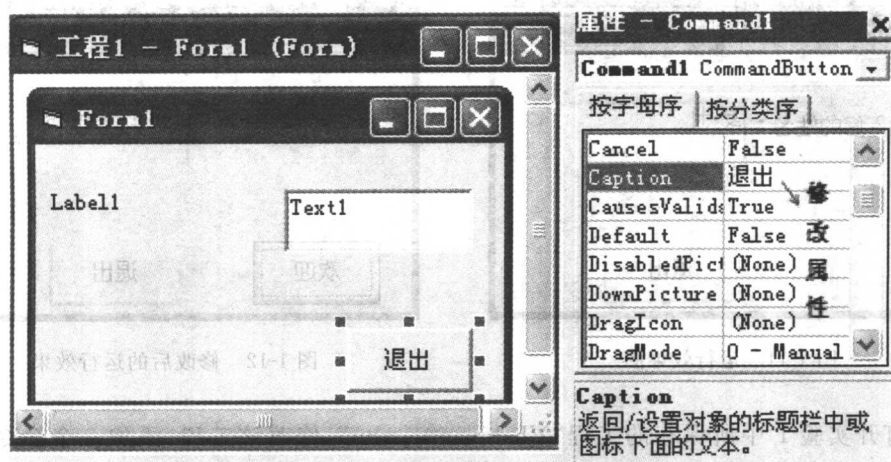


图 1-9 利用属性窗口设置属性值

表 1-1

实验二初始属性设置

控件默认名称	属 性 设 置	控件默认名称	属 性 设 置
Form1	Caption="VB 环境基础操作训练"	Text1	Text=" ", TabIndex=0
Label1	Caption="请输入您的姓名:"	Command1	Caption="退出"

(5) 编写事件过程,单击命令按钮退出程序。具体步骤为:双击窗体中命令按钮或鼠标单击工程资源管理器窗口左上角的“查看代码”按钮切换至代码窗口,如图 1-10 所示,在过程体中输入语句“End”。

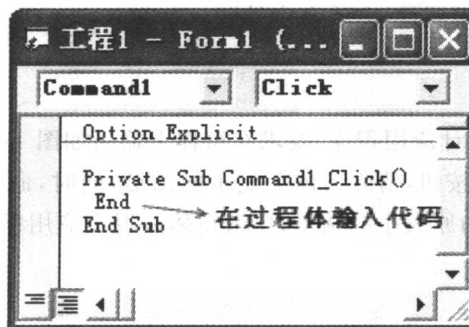


图 1-10 编写事件过程