



高职高专计算机类规划教材·任务教程系列

Visual Basic 程序设计任务教程

王春兰 主 编

靳 敏 主 审



101010110110101011011101010110111101111111010101
10101101110101011011110111111010101101101010101

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高职高专计算机类规划教材·任务教程系列

Visual Basic 程序设计 任务教程

王春兰 主 编

张运香 王建伟 副主编

李继超 付 炜 贾凤霞 于新奇 王清辉 参 编

靳 敏 主 审

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书采用独特的编写方式和全新的教学方法,通过工作过程中的每一个具体任务来分析和讲解知识点,使学生在完成任务的过程中掌握 Visual Basic 的编程方法和技巧。每个任务由“效果描述”、“设计分析”、“完成步骤”、“知识链接”4 个环节组成,基础知识和任务目标相结合,教材内容与实际应用结合紧密。本书主要内容包括 Visual Basic 程序设计的基础知识、常用控件、界面设计、文件及数据库的应用等。

本书适合作为高职高专 Visual Basic 程序设计教材及计算机程序设计培训班教材,也可作为全国计算机等级考试参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计任务教程/王春兰主编. —
北京:中国铁道出版社,2010.10(2012.1 重印)
高职高专计算机类规划教材·任务教程系列
ISBN 978-7-113-11785-6

I. ①V… II. ①王… III. ①
BASIC 语言—程序设计—高等学校:技术学校—教材 IV.
①TP312
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 181520 号

书 名: Visual Basic 程序设计任务教程
作 者: 王春兰 主编

策划编辑: 严晓舟 张 铁

责任编辑: 贾 星

读者热线电话: 400-668-0820

编辑助理: 王 佩

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

版式设计: 于 洋

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 三河兴达印务有限公司

版 次: 2010 年 10 月第 1 版

2012 年 1 月第 2 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 15.5 字数: 368 千

书 号: ISBN 978-7-113-11785-6

定 价: 28.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换。

前 言

Visual Basic 是 Windows 平台上广泛使用的程序开发工具,使用方便,简单易学,适用范围广。Visual Basic 是一种可视化的面向对象的程序设计语言,采用事件驱动的编程机制,提供应用程序的集成开发环境,在诸多领域中广泛用于开发应用程序和各种软件。

Visual Basic 程序设计是高职高专相关专业学生的一门重要课程。

本书采用独特的编写方式来展现全新的教学方法,通过工作过程中的每一个具体任务来分析和讲解知识点,使学生在完成任务的过程中掌握 Visual Basic 的编程方法的技巧。本书根据工作过程的需要精选了多个小任务,每个任务由“效果描述”、“设计分析”、“完成步骤”、“知识链接”4个环节组成。“效果描述”描述任务要完成的功能及达到的效果,“设计分析”剖析解决方法及用到的知识点,“完成步骤”给出完成的操作步骤及程序代码,“知识链接”讲解涉及的编程知识点。基础知识和任务目标相结合,教材内容与实际应用结合紧密。

每章后都配有实训题目,用于学生巩固知识,训练技能。每章后也都配有单选题和填空题,便于学生参加各种考试使用。

本书由全国多所高职高专院校有教学经验的教师编写。参加本书编写的院校有:黑龙江农业职业技术学院、江苏畜牧兽医职业技术学院、佳木斯大学应用技术学院、黑龙江工程学院应用技术学院、黑龙江林业卫生学校等。王春兰任主编,张运香、王建伟任副主编。其中张运香编写第1章,贾凤霞编写第2章,李继超编写第3章,于新奇编写第4章,王建伟编写第5章,付炜编写第6章,王春兰编写第7章,王清辉编写第8章。全书由王春兰统一修改定稿,靳敏任主审。

本教材在编写过程中,得到所有参编人员所在院校的大力支持和帮助,在此对参编人员所在院校和在编写过程中所参考书籍的作者表示衷心感谢。编者意在奉献出一本实用并有特色的教材,对高职高专计算机教学改革做出贡献,但由于水平有限,教材中难免存在不妥之处,恳请专家和读者批评指正。

编者电子邮箱为 wcl8305313@126.com,望与读者基于本书多加交流。

编 者

2010年8月

笔 记 栏



目 录

第 1 章 Visual Basic 入门	1
【任务 1】 VB 欢迎您	1
【任务 2】 变化的窗体	9
【任务 3】 窗体的切换	11
【任务 4】 对象的隐藏与失效	13
【任务 5】 系统登录	16
【任务 6】 文本同步变化	19
【应用提高 1】 趣味文本	20
【任务 7】 求圆的周长和面积	21
【任务 8】 计算随机算术题	26
【应用提高 2】 计算时间间隔	34
实训	37
习题	38
第 2 章 Visual Basic 程序控制结构	41
【任务 1】 录入学生信息	41
【任务 2】 输出问候语	43
【应用提高 1】 时间转换	45
【任务 3】 求较大数	46
【任务 4】 计算运费	47
【应用提高 2】 求 3 个数中的最大数	49
【应用提高 3】 3 个数排序	50
【任务 5】 判断成绩等级	51
【任务 6】 计算优惠价	53
【任务 7】 字符分类	54
【任务 8】 求 1~100 之间的自然数之和	56
【应用提高 4】 计算阶乘	58
【应用提高 5】 斐波那契级数求和	58
【任务 9】 计算人口数	59
【任务 10】 打印乘法口诀	62
【应用提高 6】 输出几何图形	66
【应用提高 7】 求水仙花数	67

实训	68
习题	68
第 3 章 数组与过程	71
【任务 1】 计算平均分	71
【任务 2】 打印矩阵	74
【应用提高 1】 冒泡法排序	76
【任务 3】 统计成绩分布	77
【任务 4】 账号输入	79
【任务 5】 求最高分和最低分	82
【应用提高 2】 对换数据	84
【任务 6】 输出问候信息	85
【任务 7】 求阶乘	88
【任务 8】 计算三角形面积与周长	89
【应用提高 3】 不同方式传递参数	91
实训	92
习题	93
第 4 章 常用控件	96
【任务 1】 图形的输出与美化	96
【任务 2】 图片的放大与缩小	99
【任务 3】 选择颜色和字体	103
【任务 4】 选择字形和效果	106
【应用提高 1】 文本设置	108
【任务 5】 列表项管理	109
【任务 6】 选择学生信息	113
【应用提高 2】 报名窗体	115
【任务 7】 设计简易计价器	117
【任务 8】 制作滚动字幕	118
【任务 9】 制作简易画板	120
【任务 10】 统计字符个数	123
【应用提高 3】 录入书名	126
【任务 11】 设计夜空画面	127
【任务 12】 绘制几何图形	130
实训	131
习题	133
第 5 章 界面设计	135
【任务 1】 设置窗体背景	135
【任务 2】 设置文字的颜色	139

【任务3】 设置文字的字体	141
【任务4】 设计应用程序的主菜单	143
【任务5】 设计应用程序的快捷菜单	147
【任务6】 设计应用程序的工具栏	149
【应用提高】 创建标题工具栏	154
【任务7】 设计应用程序的状态栏	156
【任务8】 创建多文档程序	159
实训	162
习题	163
第6章 文件管理	166
【任务1】 选择图片	166
【任务2】 文件操作	169
【任务3】 读取学生信息	172
【任务4】 保存学生信息	175
【任务5】 读取学生成绩	177
【任务6】 保存学生成绩	180
实训	182
习题	182
第7章 数据库管理	185
【任务1】 创建数据库	185
【任务2】 编辑学生信息	189
【任务3】 编辑课程信息	194
【任务4】 数据查询应用	199
实训	205
习题	205
第8章 应用系统开发案例	207
【任务】 超市管理系统	207
参考文献	237

第 1 章

Visual Basic 入门

Visual Basic (以下简称 VB) 是一种高级程序设计语言, 主要特点是可视化和面向对象的程序设计。所谓可视化, 是在进行界面设计时, 只要选定工具后, 用鼠标在界面上拖动, 便可以做出合适的界面, 用户不用写代码, 该语言特别适合编制 Windows 界面的应用程序。所谓面向对象, 是指程序是由各种对象组成, 通过事件驱动, 对对象进行操作。VB 最突出的特点是事件驱动的编程机制。

本章通过 VB 应用程序的设计向读者介绍 VB 的集成开发环境、基本概念、基本操作、基本控件的使用。此外, 还将介绍构成 VB 程序的基本元素, 包括数据类型、常量、变量、函数、运算符和表达式等内容。

【任务 1】 VB 欢迎您 !



效果描述

编写如图 1-1 所示的程序。程序运行后, 单击“显示”按钮, 在上面文本框中显示“VB 欢迎您!”, 单击“退出”按钮, 退出程序。

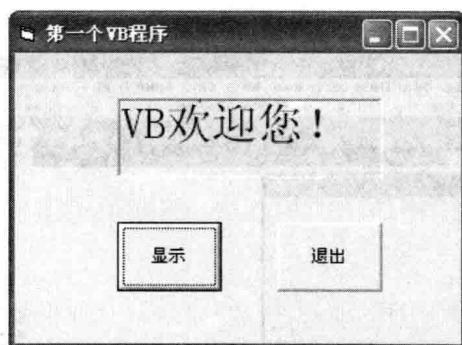


图 1-1 任务 1 运行界面



设计分析

要编写 VB 语言程序, 首先就要进入和了解 VB 的开发环境, 然后利用开发环境提供的命令和工具, 进行应用程序的设计。

1. 启动 VB

安装 VB 系统后,单击“开始”按钮,选择“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”选项,弹出如图 1-2 所示“新建工程”对话框。



图 1-2 “新建工程”对话框

在图 1-2 所示中的“新建工程”对话框中列出了 VB 6.0 的各类应用程序类型,默认为“标准 EXE”,初学者选择默认即可。单击“打开”按钮,进入 VB 6.0 的集成开发环境。

对 VB 来说,每一个应用程序都是一个工程,系统默认的工程名为“工程 1”。一个工程是由多种类型的文件组成的,一个 VB 应用程序至少有一个窗体文件。

2. 开发环境

VB 6.0 工作环境是一个集成开发环境,即集程序设计、编辑、运行和调试等功能于一体的开发环境,除了 Microsoft 应用软件常规的标题栏、菜单栏、工具栏外,还包括 VB 6.0 的几个独立窗口。如图 1-3 所示。

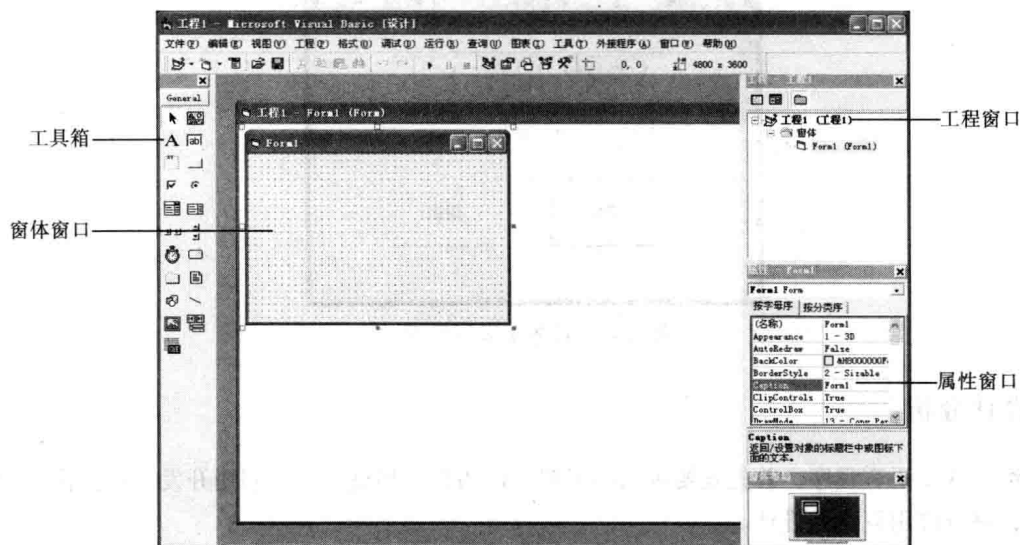


图 1-3 VB 6.0 集成开发环境

(1) 窗体窗口

窗体是建立 VB 应用程序的主体部分,是应用程序运行时与用户交互操作的实际窗口。利用工具箱中的控件在窗体上进行可视化设计,如:在窗体上添加标签、命令按钮、组合框等。带有控件的窗体将成为应用程序的界面。

进入 VB 集成开发环境后,系统自动打开窗体窗口。

(2) 工具箱

工具箱如图 1-4 所示。工具箱提供一组控件工具,利用这些工具,用户可以在窗体上设计各种控件。

(3) 工程窗口

工程窗口又称工程资源管理器窗口,用来管理应用程序中的各种文件。工程资源管理器窗口保存一个应用程序所有属性以及组成这个应用程序的所有文件。工程文件的扩展名为.vbp。

(4) 属性窗口

属性窗口如图 1-5 所示,用于显示和设置对象的属性。属性窗口由以下几部分组成:



图 1-4 工具箱

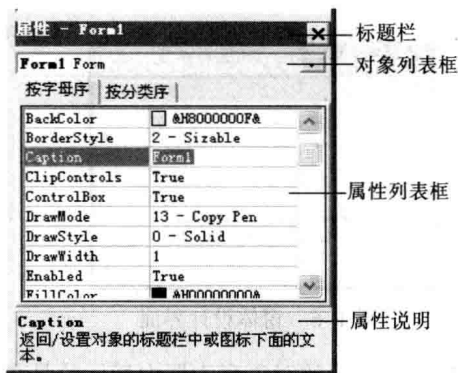


图 1-5 属性窗口

- ① 标题栏。标识工程中活动窗体的名称。
- ② 对象列表框。显示窗体内对象的名称和类型。
- ③ 属性列表框。有两个选项卡,“按字母序”和“按分类序”,可以按不同的方式分类排列对象的各种属性。属性列表又分为左右两部分,左边是属性名称,右边是属性值。
- ④ 属性说明栏。对选中的属性进行说明。



完成步骤

1. 设计程序界面

操作步骤如下:

- ① 启动 VB,新建一个工程,系统自动生成一个窗体 Form1。
- ② 单击工具箱中的 Label (标签) 按钮,然后在窗体上方拖动鼠标指针,画出一个标签控件,这时,标签控件四周显示 8 个小方块,可以拖动鼠标改变控件大小或移动控件。
- ③ 双击工具箱中 Command Button (命令按钮) 工具按钮,在窗体中央出现一个名为 Command1 的按钮,将其拖动到窗体左下方。重复上述操作,创建第二个名为 Command2 的按钮,拖动到窗

体右下方,如图 1-6 所示。

2. 设置对象属性

在 VB 中,控件和窗体统称为对象,每个对象都有自己的属性。

① 单击 Label1 控件,选中,这时,在属性窗口中显示该控件的属性值。在属性窗口左侧找到 Caption (标题) 属性,删除其右侧的默认值 Label1。在属性窗口左侧找到 BorderStyle (边框样式) 属性,单击右侧的下拉按钮,选中 1-Fixed Single 项。

② 选中 Command1 命令按钮,在属性窗口左侧找到 Caption 属性,把右侧的值改为“显示”。选中 Command2 命令按钮,在属性窗口左侧找到 Caption 属性,把右侧的值改为“退出”。

③ 单击窗体 Form1 的空白处,选中,在属性窗口中把 Caption 属性的值改为“第一个 VB 程序”。

3. 编写代码

(1) “显示”命令按钮的单击事件代码

双击窗体中标题为“显示”的按钮,打开如图 1-7 所示的代码编辑窗口。

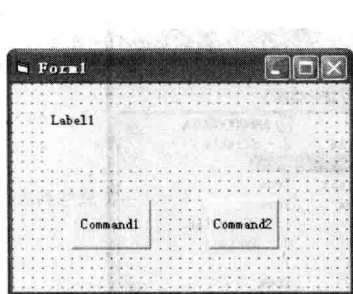


图 1-6 窗体设计界面

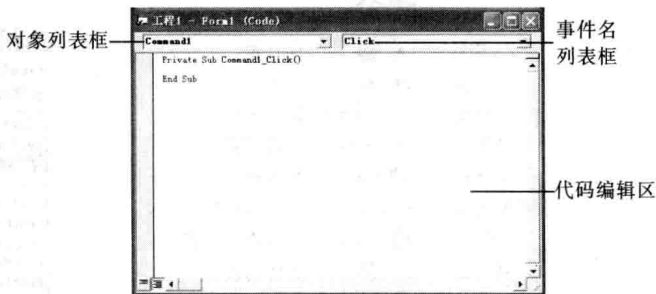


图 1-7 代码编辑窗口

在图 1-7 所示的对象列表框中显示的是当前控件的名称 Command1,事件名列表框显示的是单击事件名 Click,代码编辑区中显示的是事件过程框架,即只有过程头和过程尾。过程框架中的代码如下。

```
Click 事件
Private Sub Command1_Click()
    Label1.Caption="VB 欢迎您! "
    Label1.FontSize=24
End Sub
```

当输入了“Label1.”后,在右下方会自动弹出如图 1-8 所示的列表框,列表框中列出了 Label1 对应的所有属性和方法名称,可以直接双击其中的 Caption 选项,也可以通过键盘输入“Caption”。

(2) “退出”命令按钮的 Click 事件代码

单击“对象列表框”右侧的下拉按钮,弹出当前窗体所有对象列表,选择其中的“Command2”,代码编辑区显示该按钮的单击事件代码框架,在过程框架的插入光标后输入代码“End”。

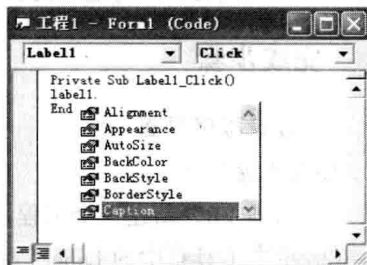


图 1-8 属性和方法列表框

```
Private Sub Command2_Click
    End
End Sub
```

注意

代码中除汉字外，其他字符都应是半角的英文字符，特别注意其中的双引号。

4. 运行和调试程序

执行“运行”→“启动”命令，或单击工具栏上的启动按钮 ，或按【F5】键，可运行当前应用程序。

本例运行程序后，单击窗体中的“显示”按钮，在标签框中显示“VB 欢迎您！”，单击窗体中的“退出”按钮，退出应用程序的运行，返回编辑界面。

在输入代码和运行程序时，如果程序出现错误，系统会显示各种提示信息，用户可以根据提示修改程序。

例如：输入代码 Label1.Caption=“这是我的第一个 VB 应用程序！”会弹出如图 1-9 所示的消息框，表明输入了错误的字符（这里单引号要用半角英文字符）。可单击消息框的“确定”按钮，关闭消息框，修改错误的字符。

如果在运行过程中，弹出了如图 1-10 所示的实时错误消息框，可以直接单击“调试”按钮，错误消息框消失，系统会把错误的语句用黄色标记出来，用户可检查该行语句，发现错误，改正后单击“启动”按钮 ，继续运行，直到程序正常运行为止。



图 1-9 编译错误消息框

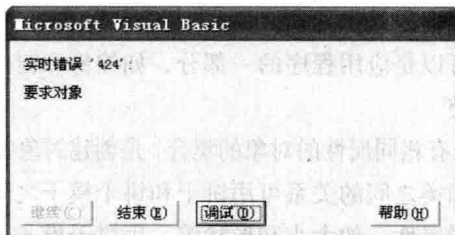


图 1-10 实时错误消息框

5. 保存和编译程序

程序运行后，要将有关的文件保存到磁盘上。VB 中，应用程序文件以工程文件的形式保存在磁盘上，保存工程时，至少要保存两个文件，一个是以.frm 为扩展名的窗体文件，另一个是以.vbp 为扩展名的工程文件，一般先保存窗体文件，最后保存工程文件。

① 保存窗体文件：执行“文件”→“文件另存为”命令，弹出“文件另存为”对话框，在“保存在”文本框中选择保存的文件夹，在“文件名”文本框中输入文件名，单击“保存”按钮。

② 保存工程文件：执行“文件”→“工程另存为”命令，弹出“工程另存为”对话框，后边的操作同上。

③ 工程保存后，执行“文件”→“生成工程.EXE”命令，可以将工程编译成.exe 文件。

工程中的多余文件可以删除。在工程窗口中，选中文件后右击执行“移除”命令，或执行“工程”→“移除”命令将多余的文件删除。



知识链接

1. 程序设计的基本步骤

通过前面简单应用程序的设计过程可以总结出, 建立一个应用程序分为以下几个步骤:

- (1) 设计应用程序界面
- (2) 设置对象属性
- (3) 编写程序代码
- (4) 运行和调试应用程序
- (5) 保存和编译应用程序

2. 基本概念

VB 是面向对象的程序设计语言, 在前面的应用程序中我们提到了“对象”、“属性”等, 这些都是 VB 编程首先要理解的概念。

(1) 对象

对象在我们日常生活中很常见, 如一个人、一台计算机、一辆汽车、一个球等都是一个个对象。任何对象都有各自的特征(属性), 如人的身高、体重、肤色等, 任何对象都有各自的行为(方法), 如人的行走、说话、打电话等。

在 VB 中, 将反映对象的属性和行为封装在一起形成的实体, 可以作为一个单位来处理, 是面向对象编程的基本元素。

对象可以是应用程序的一部分, 如控件和窗体。整个应用程序是一个对象。

(2) 类

类是具有相同属性的对象的集合, 是创建对象实例的模板。对象由类创建, 对象是类的一个实例。

对象和类之间的关系可用饼干和饼干模子之间的关系作类比, 饼干模子是类, 它确定了每块饼干的共同属性, 如大小和形状等, 用饼干模子(类)生产出来的饼干就是一个个对象。

工具箱中的控件图标代表的是类, 用户在窗体上画出的具体控件是类的实例, 即创建了一个控件对象。

窗体是个特例, 它既是类也是对象。当向一个工程添加新窗体时, 实质上是由窗体类创建了一个窗体对象。

属性是对象的特征, 事件是对象的响应, 方法是对象的行为, 属性、事件和方法构成了对象的三要素。VB 中的控件是具有自己的属性、事件和方法的对象。

(3) 属性

属性用来表示对象的特征, 如一个人的年龄、身高、发型都是人的特征, 即属性。在 VB 中每种对象有若干个属性, 不同对象的属性类型和个数是不同的。属性有属性值, 改变属性值就可以改变对象的特征。不同的属性具有不同的数据类型, 如数值型、字符型和逻辑型等, 设置属性值时注意数据类型的一致性。

对象的属性值可以通过属性窗口直接设置, 也可以在程序运行时通过程序代码进行设置。

通过属性窗口设置对象属性的操作步骤如下:

- ① 选中要操作的对象。

② 在属性窗口的属性列表框中找到要操作的属性，此时设置框中为当前控件该属性的当前设置。

③ 在设置框中键入或选择用户的设置。

通过程序代码设置对象属性的格式如下：

[对象名].属性=属性值

例如：Text1.Visible=False

Command1.Left=200

Caption="Visual Basic "

一定要弄清楚给哪一个对象的属性赋值，不要写错对象名，如果省略对象名则指当前窗体。如：

Caption="Visual Basic "

则在当前窗体的标题处出现“Visual Basic”字样。

有些属性只能在设计时使用，有些属性只能在程序运行时使用，有些属性在设计时和程序运行时均能使用。只能读取不能修改的属性为只读属性。

(4) 事件

VB 中所指的“事件”是指系统事先设定的、能为对象所识别和响应的动作。每一种对象所能识别的事件是不同的，例如，窗体能识别单击和双击事件，而命令按钮只能识别单击却不能识别双击事件。每一种对象所能识别的事件从代码窗口中右边过程列表框中可以看出。

VB 中的事件可分为系统事件和用户事件两类。系统事件由系统触发，如 Load 事件，用户事件由用户触发，如 Click 事件或 PressKey 事件等。

发生在对象上某一事件的反应要通过一段程序代码来实现，这样的一段程序代码称为事件过程。事件过程在代码窗口中编写。例如：

```
Private Sub Command1_Click()      '过程的开始行
    Text1.Text="VB 欢迎您!"      '事件过程代码
End Sub                          '过程的结束行
```

(5) 方法

方法是 VB 提供的内置于对象的特殊子程序，供用户直接调用。每个对象都可以有多个方法。例如：Print 是窗体的方法，用于窗体上输出文本或数据，

对象方法的调用格式如下：

[对象名].方法[参数名表]

其中，若省略了对象名，表示为当前窗体。例如：

Form1.Print "VB 欢迎您!"

或

Print "VB 欢迎您!"

这两个语句都是在窗体中输出“VB 欢迎您!”。

3. 基本属性

在讨论窗体和控件对象时，重要的是要说明它们的属性。对象的属性相当于变量。每个控件一般都有数十个属性，这里介绍其中常用且适用于大部分控件对象的属性。

(1) Name 属性

此属性用来识别窗体、控件等对象的名称。

取名规则：①必须以英文字母或汉字开头，长度不超过 40 个字符。②可以包含数字及下画线

“_”字符,但不可包含标点符号或空格字符。

习惯上,对象的 Name 属性以类型名的缩写(小写,3 个字母)与对象的作用命名,如:cmdOK、frmMain 分别代表命令按钮和主窗体。

此属性可在属性窗口中设置,不可在程序运行中使用。

(2) Caption 属性

Caption 属性表示对象的标题。窗体的 Caption 属性用来指定窗体标题栏中显示的文本内容,控件的 Caption 属性用来指定标题或显示文字。创建对象时,其默认的 Caption 属性值与默认的名称属性值相同。

例如:Form1.Caption="工资管理系统"

(3) Height 与 Width 属性

Height 和 Width 属性用来设置或返回对象的高度和宽度。

例如:Text1.Height=40

Text1.Width=300

(4) Left 与 Top 属性

Left 属性指定对象左边缘到其容器左边缘的距离,Top 属性指定对象上边缘到其容器上边缘的距离。

在窗体上设计控件时,VB 自动提供了默认的坐标系,窗体上边框为坐标横轴,左边框为坐标纵轴,窗体左上角的顶点为坐标原点,默认坐标单位为缇,1 像素=15 缇。

Left 和 Top 属性的值根据控件在其容器的位置决定,如图 1-11 所示。

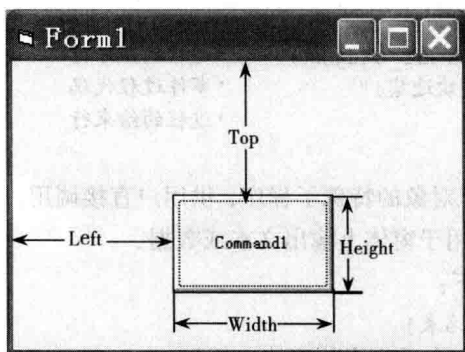


图 1-11 控件位置属性示意图

(5) BackColor 与 ForeColor 属性

BackColor 属性返回或设置对象的背景颜色。

ForeColor 属性返回或设置对象里文本的颜色。

在程序中设置对象的颜色一般用颜色函数。如:

```
Text1.BackColor=RGB(255, 0, 0)      '设置文本框的背景颜色为红色
Label1.ForeColor=QBcolor(2)         '设置标签中文本的颜色为绿色
```

(6) Enabled 属性

用来设置窗体或控件能否接受用户事件。其属性值为逻辑值,在属性窗口下拉列表框选取属性值。其中:

True (默认值) 为对象有效,允许对事件做出反映。

False 对象无效, 不允许对事件做出反映。

如: `Text1.Enabled=False`

(7) Visible 属性

Visible 属性指定对象是否可见, 其属性值为逻辑值。其中:

True (默认值) 为对象可见。

False 将对象隐藏为不可见。

例如: `Text1.Visible=True`

(8) Font 属性

Font 属性是一个属性组合, 其中包含了字体、大小、字体样式等属性。设计时可直接打开 Font 属性对话框进行设置。在程序中设置属性值必须对其中的各属性值分别进行设置。

<code>Text1.Font.Bold=True</code>	' 字体设为粗体
<code>Text1.Font.Size=20</code>	' 字号为 20
<code>Text1.Font.Name="黑体"</code>	' 设为黑体
<code>Text1.Font.Italic=True</code>	' 设为斜体
<code>Text1.Font.Strikethru=True</code>	' 添加删除线
<code>Text1.Font.Underline=True</code>	' 添加下画线

以上介绍了最常用、具有共性的属性。此外, 还有大量的属性通过以后的有关控件一起介绍。

【任务 2】变化的窗体



效果描述

设计一个程序, 如图 1-12 所示。窗体上有两个命令按钮, 程序运行后, 窗体背景颜色变为红色, 单击“变大”按钮, 窗体变大, 单击“变小”按钮, 窗体变小。

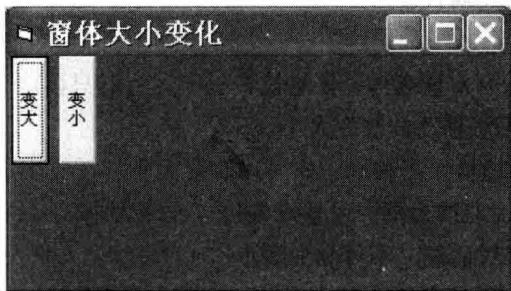


图 1-12 任务 2 运行界面



设计分析

窗体在运行时要将背景加载为红色, 要在窗体的装载 (Load) 事件过程中, 通过程序代码的方式改变窗体的背景颜色, Load 事件在窗体装入内存时发生。

单击命令按钮使窗体变大或变小, 就要在所对应的命令按钮的单击事件中改变窗体的 Height 和 Width 属性值。