

计算机基础课程系列教材

Visual Basic 程序设计教程习题集

第3版

邱李华 曹青 郭志强 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3版

邱李华 曹青 郭志强 编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书作为国家级“十一五”规划教材《Visual Basic 程序设计教程》(第3版)的配套习题集,从培养学生扎实的基础入手,通过选择题、填空题、简答题、程序填空题等多种题型,巩固课堂所学的基本概念,扩展教材中所讲授的知识,帮助学生掌握程序设计的基本技巧。

本书与主教材互为补充,相辅相成,可作为高等学校或培训机构计算机程序设计基础课程的配套习题集,也可作为自学 Visual Basic 程序设计的人员以及参加计算机等级考试或计算机能力考核的人员的辅助学习资料。

封底无防伪标均为盗版

版权所有,侵权必究

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计教程习题集 第3版 / 邱李华, 曹青, 郭志强编著. —北京: 机械工业出版社, 2011.6

(计算机基础课程系列教材)

ISBN 978-7-111-34906-8

I. V… II. ①邱… ②曹… ③郭… III. BASIC 语言—程序设计—高等学校—习题集 IV. TP312-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 101499 号

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: 李 荣

北京市荣盛彩色印刷有限公司印刷

2011 年 7 月第 3 版第 1 次印刷

185mm×260mm • 11 印张

标准书号: ISBN 978-7-111-34906-8

定价: 22.00 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

购书热线: (010) 68326294; 88379649; 68995259

投稿热线: (010) 88379604

读者信箱: hzjsj@hzbook.com

前 言

Visual Basic 自从问世以来，一直是深受欢迎的程序设计语言之一，其简练的语法、强大的功能、结构化程序设计思想以及方便快捷的可视化编程手段，使得编写 Windows 环境下的应用程序变得非常容易，因此，Visual Basic 已经成为目前许多高等院校首选的教学用程序设计语言，也是目前全国计算机等级考试二级考试的程序设计语言之一。

在 2002 年 1 月出版的《Visual Basic 程序设计教程》及配套的习题集的基础上，经过多年的教学实践和教学改革，我们进一步积累了教学经验和实践经验，对教材及习题集进行了多次修订。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，我们编写了《Visual Basic 程序设计教程》（第 2 版）教材及配套的习题集，第 2 版教材包含了《要求》中有关“Visual Basic 程序设计”的“一般要求”和“较高要求”提出的所有内容，给不同办学层次的学校或不同专业提供了选择余地。经过三年多的教学实践，我们进一步总结经验，对第 2 版教材进行再次修订，形成了《Visual Basic 程序设计教程》（第 3 版）。在保持总体章节结构不变的前提下，第 3 版教材在文字叙述上更加精练、严谨，例题和练习题更加丰富、有趣和实用，内容的设计更有利于开展教学工作和培养学生的自主学习能力，教学辅助材料也进一步丰富和完善。

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练习和操作练习，才能牢固掌握基本概念和基本的编程技巧，并在实际操作中运用自如，编写出具有实用价值的应用程序。由于 Visual Basic 软件功能强大，加上课程学时的限制，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理论与实践练习，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 3 版）教材，我们对原有第 2 版习题集进行了改编，形成了本习题集。

和第 2 版习题集相比，本习题集内容更加丰富，知识点的设计更加合理、全面，非常有利于巩固课堂所学知识。建议学生在学完教材每一章之后，应及时完成本习题集相应章节的练习。这将有助于学生尽快摆脱上课听得懂、下课后不知如何下手的局面，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，有些答案并不是唯一的，学生在使用本习题集时，最好先不要看参考答案，而应该先自己独立完成练习，然后再与提供的参考答案进行比较、分析，这样才能够加深对概念的理解，提高分析问题、解决问题的能力。

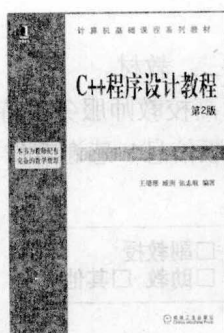
本书亦可作为自学 Visual Basic 程序设计的人员以及参加计算机等级考试或计算机能力考核的人员的辅助学习资料。

本习题集是我们多年教学的积累，书中所有程序代码均经过认真调试，在多年的教学实践中以及与学生的交流中逐步得以完善。尽管我们已经做了很大的努力，但由于水平有限，书中难免存在不足之处，请读者批评指正，帮助我们不断改进和完善。

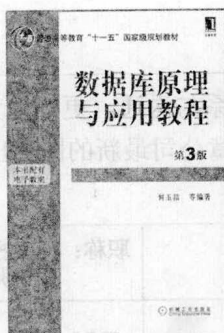
邱李华

2011 年 5 月

华章计算机基础课程系列教材



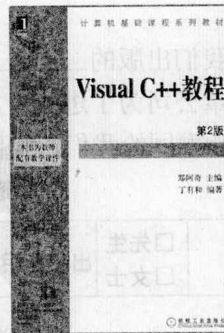
作者: 王珊珊 等
ISBN: 978-7-111-33022-6
定价: 36.00



作者: 何玉洁 等
ISBN: 978-7-111-31204-8
定价: 29.80



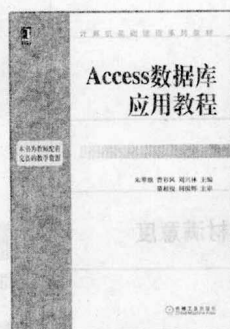
作者: 刘海燕 荆涛
ISBN: 978-7-111-30474-6
定价: 29.00



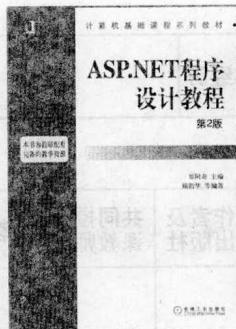
作者: 郑阿奇
ISBN: 7-111-24509-4
定价: 36.00



作者: 刘海燕 荆涛
ISBN: 978-7-111-30474-6
定价: 29.00



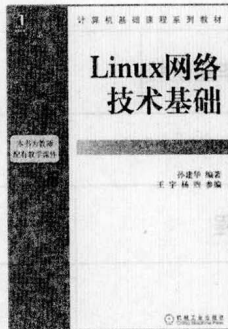
作者: 朱翠娥 等
ISBN: 7-111-33023-3
定价: 29.80



作者: 郑阿奇
ISBN: 978-7-111-33647-1
定价: 39.00



作者: 周玲艳 张希
ISBN: 7-111-24609-1
定价: 25.00



作者: 孙建华
ISBN: 7-111-24610-7
定价: 32.00



作者: 邹晓
ISBN: 7-111-25530-7
定价: 32.00



作者: 尤克 常敏慧
ISBN: 7-111-24608-4
定价: 28.00



作者: 郑阿奇 梁敬东
ISBN: 7-111-20684-2
定价: 33.00



作者: 张莹
ISBN: 7-111-20561-6
定价: 28.00



作者: 沈朝辉
ISBN: 7-111-21554-7
定价: 26.00

教师服务登记表

尊敬的老师：

您好！感谢您购买我们出版的_____教材。

机械工业出版社华章公司为了进一步加强与高校教师的联系与沟通，更好地为高校教师服务，特制此表，请您填妥后发回给我们，我们将定期向您寄送华章公司最新的图书出版信息！感谢合作！

个人资料（请用正楷完整填写）

教师姓名		☐ 先生 ☐ 女士	出生年月		职务		职称： ☐ 教授 ☐ 副教授 ☐ 讲师 ☐ 助教 ☐ 其他
学校				学院			系别
联系电话	办公： 宅电： 移动：			联系地址及邮编			
				E-mail			
学历		毕业院校			国外进修及讲学经历		
研究领域							
主讲课程			现用教材名		作者及出版社	共同授课教师	教材满意度
课程： ☐ 专 ☐ 本 ☐ 研 人数： 学期： ☐ 春 ☐ 秋							☐ 满意 ☐ 一般 ☐ 不满意 ☐ 希望更换
课程： ☐ 专 ☐ 本 ☐ 研 人数： 学期： ☐ 春 ☐ 秋							☐ 满意 ☐ 一般 ☐ 不满意 ☐ 希望更换
样书申请							
已出版著作				已出版译作			
是否愿意从事翻译/著作工作 ☐ 是 ☐ 否				方向			
意见和建议							

填妥后请选择以下任何一种方式将此表返回：（如方便请赐名片）

地 址：北京市西城区百万庄南街1号 华章公司营销中心 邮编：100037

电 话：(010) 68353079 88378995 传真：(010)68995260

E-mail:hzedu@hzbook.com marketing@hzbook.com 图书详情可登录<http://www.hzbook.com>网站查询

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	12
第 4 章	顺序结构程序设计	21
第 5 章	选择结构程序设计	33
第 6 章	循环结构程序设计	42
第 7 章	数组	64
第 8 章	过程	89
第 9 章	Visual Basic 常用控件	111
第 10 章	界面设计	122
第 11 章	图形设计	131
第 12 章	文件	137
第 13 章	数据库	145
第 14 章	软件开发基础	152
参考答案		153

(D) 顺序结构, 转移结构, 循环结构

- ## 二、画流程图

- $$y = \begin{cases} 1 & x \geq 0 \\ -1 & x < 0 \end{cases}$$

3. 分别用传统流程图和 N-S 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, 而不必考虑按精确次序执行的每个步骤。
5. Visual Basic 6.0 有_____, _____、_____三种版本。在这三种版本中, _____版功能最强。
6. 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_____选项卡用于打开一个已有的工程; 使用_____选项卡用于新建一个工程; 使用_____选项卡用于打开最近使用过的工程。
7. Visual Basic 的控件通常分为三种类型, 即_____, _____和_____。其中, _____不能从工具箱中删除, _____单独保存在 .OCX 文件中, 在必要时可以加入到工具箱中。
8. 如果要向工具箱中加入 ActiveX 控件或可插入对象, 可以利用“工程”菜单中的_____命令。
9. 在设计应用程序时, 通过_____窗口可以查看到工程中所有的组成模块。
10. 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_____。
11. 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。
12. 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。
13. 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_____。
14. 通过_____窗口可以在设计时直观地调整窗体在屏幕上的位置。
15. Visual Basic 窗体设计器的主要功能是_____。
16. 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。
17. 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。
18. 在代码中输入一对象名及小数点时, “自动列出成员”特性会列出这个对象的所有属性和方

法。键入属性名的前几个字母,就会从列表中选中该名字,这时按键盘的_____键将完成这次输入。这个功能是非常有帮助的。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。

19. 在代码窗口中输入某行代码并按回车后,如果代码变成红色,表示_____。
20. 对象是代码和数据的集合,如 Visual Basic 中的_____,_____、_____等都是对象。
21. 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,一种是在设计期在_____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:_____。
22. 事件是指可以被对象识别的动作, Visual Basic 中的事件如_____,_____,_____等。
23. 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_____。

24. 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。
25. 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_____。
26. 双击工具箱中的控件按钮,即可在窗体的_____位置画出控件。
27. 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_____,_____。
28. 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_____,_____。
29. 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。
30. 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。
31. 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。

32. 要运行当前工程，可以按键盘上的_____键。

33. 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。

34. 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“工程 1 属性”命令，打开“工程属性”对话框，在其“通用”选项卡中设置启动对象为_____。

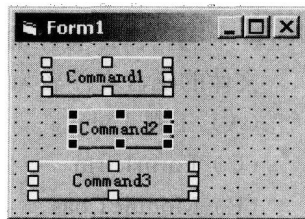


图 2-1 调整控件的格式

35. 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。

36. 为了在按下 Esc 键时执行某个命令按钮的事件过程，需要把该命令按钮的_____属性设置为 True。

37. 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。要使运行时单击 C2 按钮与单击 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
```

38. 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。

39. 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体，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。

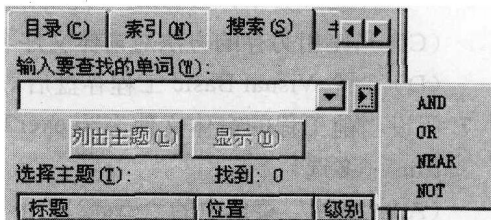


图 2-2 帮助窗口的搜索选项卡

40. 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）

1. 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

2. 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，以组织和安排控件。

(A) 在工具箱中单击鼠标右键，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

3. 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【 】。

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

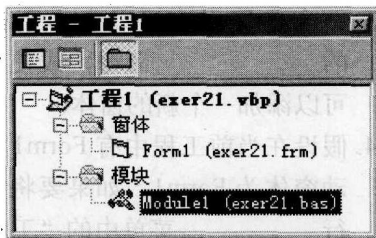


图 2-3 某工程的工程资源管理器窗口

4. 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

5. 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

6. 下列说法中正确的是【 】。

- (A) 在 Windows 下的“我的电脑”中直接修改窗体文件名不会影响工程的正确打开
(B) 可以通过执行“文件”菜单中的“Form1 另存为”命令修改已建立好的窗体文件的文件名 (其中, “Form1”视具体窗体名而定)
(C) 当使用另存的方法对窗体文件名进行修改并保存后, 不用保存工程文件
(D) 一个 Visual Basic 工程存盘后形成一个文件

7. 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

8. 以下叙述中错误的是【 】。

- (A) 打开一个工程文件时, 系统自动装入与该工程有关的窗体、标准模块等文件
(B) 保存 Visual Basic 程序时, 应分别保存窗体文件及工程文件
(C) 在 Windows 的资源管理器中双击扩展名为 .frm 的文件可以正确打开一个工程
(D) 在 Windows 的资源管理器中双击扩展名为 .vbp 的文件可以正确打开一个工程

9. 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
10. 当一个工程含有多个窗体时，其中的启动窗体是【 】。
- (A) 启动 Visual Basic 时建立的窗体
 - (B) 第一个添加的窗体
 - (C) 最后一个添加的窗体
 - (D) 在“工程属性”对话框中指定为“启动对象”的窗体
11. 以下叙述中正确的是【 】。
- (A) 窗体的 (名称) 属性指定窗体的名称，只能在属性窗口修改
 - (B) 窗体的 (名称) 属性的值是显示在窗体标题栏中的文本
 - (C) 可以在运行期间改变窗体的 (名称) 属性的值
 - (D) 窗体的 (名称) 属性值可以为空
12. 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
13. 如果要改变窗体的标题，需要设置窗体对象的【 】属性。
- (A) (名称) (B) Caption (C) Text (D) Title
14. 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) 运行时设置窗体相应的属性 (D) 运行时调用窗体的 Move 方法
15. 下列窗体属性中，【 】属性在程序运行时其设置才起作用。
- (A) BorderStyle (B) Caption (C) MaxButton (D) Left
16. 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
17. 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) BordonStyle (B) ControlBox (C) Moveable (D) WindowState
18. 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
19. 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
20. 要在窗体上显示图片，需设置窗体的【 】属性。
- (A) Graphic (B) Icon (C) Picture (D) ControlBox
21. 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) BordonStyle (B) ControlBox (C) Moveable (D) WindowState
22. 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窗体的【 】属性进行设置，然后再添加各控件。

- (A) FontSize (B) WindowState (C) Font (D) FontName
23. 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
24. 要使窗体在运行时不能改变大小且没有最大化和最小化按钮, 需设置窗体的【 】属性。
(A) BorderStyle (B) MaxButton (C) MinButton (D) ControlBox
25. 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
26. 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
27. 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
28. 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) 设置命令按钮的访问顺序
(C) 按 Tab 键 (D) 使用命令按钮的访问键
29. 下列操作不能触发一个命令按钮的 Click 事件的是【 】。
(A) 在命令按钮上单击鼠标左键 (B) 在命令按钮上单击鼠标右键
(C) 把焦点移至命令按钮上, 然后按回车键 (D) 使用命令按钮的访问键
30. 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
31. 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
32. 在属性窗口设置命令按钮的 DownPicture 属性, 指定命令按钮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
33. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为 False, 则运行时命令按钮从窗体上消失。
(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default
34. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为 False, 则运行时命令按钮不能响应用户的鼠标事件。
(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default
35. 当向窗体上添加了第一个标签控件之后, 该标签控件默认的“(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"

36. 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

37. 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

38. 设置标签边框的属性是【 】。

(A) BorderStyle

(B) BackStyle

(C) AutoSize

(D) Alignment

39. 决定标签标题文字在标签中的对齐方式的属性是【 】。

(A) Align

(B) Caption

(C) Font

(D) Alignment

40. 设窗体上有一个标签控件 Label1, 要在运行时单击该标签控件, 使其向右移动 100 缇, 可以在 Label1 的 Click 事件过程中编写代码【 】来实现。

(A) Label1.Move Label1.Left - 100

(B) Label1.Move Label1.Right - 100

(C) Label1.Move Label1.Top + 100

(D) Label1.Move Label1.Left + 100

41. 设窗体上有一个标签控件 Label1, 要在运行时单击该标签控件, 使其向下移动 100 缇, 可以在 Label1 的 Click 事件过程中编写代码【 】来实现。

(A) Label1.Move Label1.Left, Label1.Top + 100

(B) Label1.Move Label1.Top + 100

(C) Label1.Move Label1.Top - 100

(D) Label1.Move , Label1.Top + 100

42. 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

43. 在设计阶段, 当文本框的 MultiLine 属性值为 True 时, 在属性窗口设置 Text 属性值, 通过按下【 】组合键实现文本的换行。在运行阶段, 如果在窗体上有默认按钮存在, 则必须在文本框中按下【 】组合键才能将光标移动到下一行, 实现换行。

(A) Enter

(B) Alt+Enter

(C) Ctrl+Shift+Enter

(D) Ctrl+Enter

44. 如果要在文本框中键入字符时, 只显示某个字符如星号 (*), 即将该文本框设置为密码框, 应设置文本框的【 】属性。

(A) Caption

(B) PasswordChar

(C) Text

(D) Password

45. 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

46. 通过文本框的【 】属性可以获得当前文本插入点所在的位置。