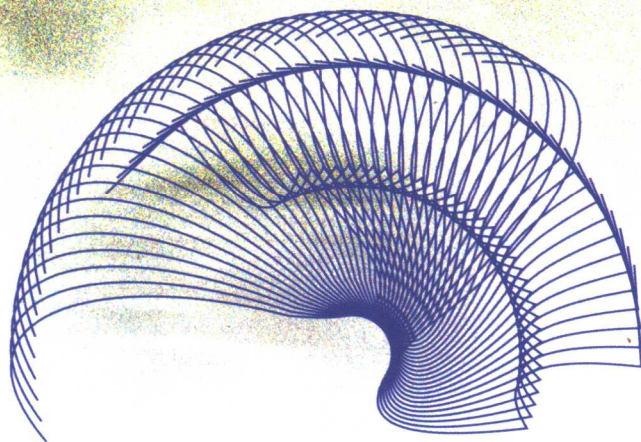




新世纪高等院校本科精品教材 · 计算机公共基础类



Visual BASIC 程序设计

习题与实验指导

孟学多 主编

浙江大学出版社

新世纪高等院校本科精品教材·计算机公共基础类

Visual BASIC 程序设计 习题与实验指导

浙江大學出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual BASIC 程序设计习题与实验指导 / 孟学多主编.
—杭州: 浙江大学出版社, 2003. 3
新世纪高等院校本科精品教材 · 计算机公共基础类
ISBN 7-308-03262-0

I. V... II. 孟... 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 (2003) 第 010848 号

内容提要

本书是《Visual BASIC 程序设计》(李子川主编, 浙江大学出版社出版)的配套教学用书, 在章节安排上与教材一致, 旨在为 Visual BASIC 程序设计课程及上机实验的教与学提供指导与帮助。全书共分十一章。从第 1 章至第 8 章, 每章包含三部分。第一部分是程序设计实例, 为的是补充并强化教材中本章的程序设计内容, 每个实例都按照题目内容、解题思路、界面设计、程序代码和思考与讨论五点叙述; 第二部分对教材中本章习题给出解答; 第三部分为读者设计了自测练习。第 9 章介绍了三个综合程序设计的例子, 为读者日后开发应用程序提供一些方法。第 10 章包含了 15 个按教学进度设计的上机实验报告, 为教师安排教学上机实验提供参考; 第 11 章安排了两套模拟试卷(附有参考答案)。本书不但可作为《Visual BASIC 程序设计》教材的配套用书, 同时也可作为高校教师和学生在学习 Visual BASIC 课程时的参考用书。

责任编辑 傅百荣 杜希武

封面设计 俞亚彤

出版发行 浙江大学出版社

(杭州浙大路 38 号 邮政编码 310027)

(E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 浙江大学出版社电脑排版中心

印 刷 杭州杭新印务有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 14.25

字 数 374 千

版 次 2003 年 3 月第 1 版 2003 年 3 月第 1 次印刷

印 数 0001—5000

书 号 ISBN 7-308-03262-0 / TP·241

定 价 21.00 元

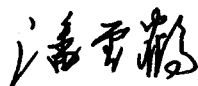
序 言

在被称为信息时代或数字化时代的今天,计算机及其网络技术已经改变且将继续改变人类的生活、工作和学习。数字系统中最基本的单位比特(bit)已经成为人类社会的基本元素,学习和掌握计算机知识和网络技术已经成为现代大学生必备的素质。

学习计算机和网络知识首先是为了会使用计算机和上网,进而是要通过系统深入的计算机知识和网络技术的学习,从中领悟解决问题的新思路、新题型和新方法,从而为解决专业内外的实际问题增加力量。

自上个世纪80年代以来,为了适应计算机技术的迅速发展的形势需要,我国高等学校逐步把一些计算机课程列入了学校的基本必修课程,国家教育部还提出了对非计算机专业计算机基础教学的基本要求。1998年新的浙江大学成立以来,我校针对计算机技术的迅速发展和大学生入学时计算机水平的差异,实施了计算机基础课程分类教学的改革措施,收到了很好的效果。随着计算机基础性应用课程在中学阶段的开设,高校的计算机公共课程必须新上一个层次。从2002年开始我校将计算机基础性应用课程《计算机文化基础》课实行通过制,同时将《计算机科学导论》、《计算机网络应用基础》列为基础课程,并对《计算机程序设计基础》课程的内容进行了革新,一起形成了一个从计算机知识到计算机应用基本方法论的教学层次。

为了适应计算机基础教学课程改革的需要,我校计算中心和计算机学院组织编写了这套计算机公共基础课程系列教材。参加编写教材的是我校多年来从事计算机基础和专业教学的专家、教师,并由浙江大学出版社首次出版。该系列教材力求做到内容丰富,理论和实践结合,层次配套,有教材也有实验指导和练习,并配有电子文档。相信这套教材能够有助于我校计算机基础教学改革,也能够为兄弟院校的计算机基础教学改革提供借鉴。



2003年2月10日

前 言

基于图形用户界面(GUI)的 Windows 操作平台的广泛使用,给用户带来了形象、生动的感觉和灵活方便的操作。但如果使用传统的高级语言进行 GUI 的应用程序设计,将是十分烦琐且相当困难的事情。随着面向对象的程序设计方法日益成熟,人们考虑将各种图形界面和图像元素作为“对象”预先进行定义,用户在开发时只需直接调用。Visual BASIC 正是基于这种思想产生的一种 Windows 应用程序开发工具。当然,除了 Visual BASIC 以外,还有很多其他的可视化程序设计工具,如 Visual C++ 等。由于 Visual BASIC 在语法上继承了 BASIC 和 Quick BASIC 的优点,具有易学易用的特点,且功能相当强大,又与其他开发工具有良好的接口,因此它拥有一大批 Windows 应用程序开发用户。

对于高等院校非计算机专业的本、专科生和其他非计算机专业人员来说,选择使用 Visual BASIC 作为学习和使用计算机程序设计的语言是十分合适的。一方面它容易入门,初学者很快就可以进行简单的程序设计;另一方面利用它可以设计开发相当规模的软件系统,在这一方面它不比任何其他语言或开发工具逊色。

学习计算机语言和程序设计的一个重要环节是要不断地上机进行编程实践。编写本书的目的就是为广大学生和读者提供一本循序渐近、由易到难的上机实验指导教材。本书作为浙江大学出版社出版的《Visual BASIC 程序设计》教材的配套用书,在章节安排上与教材是一致的。全书共分十一章。从第 1 章至第 8 章,每章包含三部分。第一部分是程序设计实例,为的是补充并强化教材中本章的程序设计内容,每个实例都按照题目内容、解题思路、界面设计、程序代码和思考与讨论五点叙述;第二部分对教材中本章习题给出解答;第三部分为读者阅读本章后设计了自测练习。第 9 章介绍了三个综合程序设计的例子,为读者日后开发应用程序提供一些方法。第 10 章包含了 15 个按教学进度设计的上机实验报告,为教师安排教学上机实验提供参考;第 11 章安排了两套模拟试卷和参考答案。

本书是在浙江大学的多年教学基础上积累而成的。在编写过程中得到了何钦铭教授和陆汉权副教授等的热情指导和全力支持,浙江大学计算中心的广大教师提供了帮助,浙江大学出版社对本书在较短的时间里如期完成给予了大力支持。在此一并表示衷心的感谢。

本书第 1,2,11 章由付玉芳编写,第 3,4,5 章由陈建海编写,第 6,7,8 章由潘肖煜编写,第 9 章由白洪欢编写,第 10 章由孟学多编写,全书由孟学多主编。

由于作者水平有限,书中定有不完善甚至错误之处,恳请各位读者批评指正。

孟学多
2003 年 1 月

目 录

第 1 章 Visual BASIC 6.0 概述	1
1.1 实例分析	1
1.1.1 背景色交替变幻	1
1.1.2 多重窗体	3
1.2 习题及解答	5
1.3 自测练习	9
第 2 章 程序设计基础	13
2.1 实例分析	13
2.1.1 两个变量值的交换	13
2.1.2 求函数的值	14
2.1.3 方程求根	15
2.1.4 百钱买百鸡	17
2.1.5 猴子吃桃	18
2.1.6 字母大小写转换	19
2.1.7 密码解析	20
2.1.8 排列名次	22
2.1.9 闰年判断	23
2.1.10 杨辉三角形	25
2.2 习题及解答	27
2.3 自测练习	33
第 3 章 基本控件设计	45
3.1 实例分析	45
3.1.1 用户登录	45
3.1.2 会员信息管理	49
3.1.3 简单颜色生成器	56
3.1.4 小游戏:自己会跑的东东	59
3.2 习题及解答	63
3.3 自测练习	78

第4章 绘图、图片框和影像框	82
4.1 实例分析	82
4.1.1 指针时钟	82
4.1.2 用鼠标绘图	85
4.1.3 图片框与百叶窗	89
4.1.4 用鼠标和键盘控制图像移动	93
4.2 习题及解答	96
4.3 自测练习	102
第5章 对话框和菜单	105
5.1 实例分析	105
5.1.1 利息计算	105
5.1.2 绘图菜单综合应用程序	109
5.2 习题及解答	117
5.3 自测练习	119
第6章 文件操作	121
6.1 实例分析	121
6.1.1 文件操作实例	121
6.1.2 文件读写实例	123
6.2 习题及解答	126
6.3 自测练习	132
第7章 数据库操作	136
7.1 实例分析	136
7.1.1 数据表编辑器	136
7.1.2 数据库管理实例	138
7.2 习题及解答	140
7.3 自测练习	143
第8章 Visual BASIC 6.0 的进一步应用	144
8.1 实例分析	144
8.1.1 CD 播放器	144
8.1.2 音乐控件	146
8.2 习题及解答	148
8.3 自测练习	152
第9章 综合程序设计	153
9.1 简易计算器	153

9.2 挖地雷	157
9.3 学生档案管理系统	174
第 10 章 Visual BASIC 6.0 上机实验报告	189
10.1 实验一 Visual BASIC 环境和程序设计初步	189
10.2 实验二 程序设计初步	190
10.3 实验三 分支语句程序设计	192
10.4 实验四 循环结构程序设计	193
10.5 实验五 数组与相应算法程序设计	193
10.6 实验六 函数与过程程序设计	194
10.7 实验七 命令按钮、标签和文本框程序设计	195
10.8 实验八 单选钮、复选框和框架程序设计	196
10.9 实验九 列表框、组合框和滚动条程序设计	196
10.10 实验十 定时器和小动画程序设计	197
10.11 实验十一 绘图控件和绘图程序设计	198
10.12 实验十二 对话框和菜单程序设计	199
10.13 实验十三 文件操作控件和文件操作程序设计	200
10.14 实验十四 Visual BASIC 与数据库联合程序设计	201
10.15 实验十五 综合程序设计	203
第 11 章 Visual BASIC 6.0 程序设计模拟试卷	204
11.1 模拟试卷一	204
11.2 模拟试卷一参考答案	208
11.3 模拟试卷二	211
11.4 模拟试卷二参考答案	216

第 1 章

Visual BASIC 6.0 概述

1.1 实例分析

1.1.1 背景色交替变换

【题目内容】

在窗体中放置一个“背景色变换”按钮和一个“结束”按钮。单击“背景色变换”按钮，背景色变为红色；再单击，背景色变为绿色；再单击，背景色变为蓝色；再单击，背景色变为红色……如此循环。单击“结束”按钮，程序运行结束。

【解题思路】

作为本书的第一个例子，我们从创建应用程序的界面开始，描述创建 Visual BASIC 6.0 应用程序的操作步骤。

(1) 启动 Visual BASIC 6.0 并创建标准 EXE 工程。

在打开的 Visual BASIC 6.0 集成开发环境中，应熟悉各组成部分的名称及作用，例如属性窗口、工程资源管理器窗口、工具箱、代码窗口和窗体设计器窗口等。

(2) 设计应用程序界面。

选择窗体设计器，在窗体 Form1 中创建名为 Command1 和 Command2 的命令按钮，分别调整命令按钮的位置及大小。

(3) 设置属性值。

选择“视图”菜单的“属性窗口”项打开属性窗口，按表 1.1 所示设置各对象的属性值。

表 1.1 各对象属性设置值

对 象	属 性	设 置 值
Form1	Caption (标题)	背景色交替变换
Command1	Name (名称)	CmdChg
	Caption (标题)	背景色变换
Command2	Name (名称)	CmdEnd
	Caption (标题)	结束

(4) 编写程序代码。

单击工程资源管理器的  按钮打开代码窗口。在代码窗口的通用声明处输入下列代码：

```
Dim flag As Integer
```

即声明了一个在窗体各程序过程中都可以使用的模块级整型变量 flag，并约定 flag 等于 0 表

示背景色为红色, flag 等于 1 表示背景色为绿色, flag 等于 2 表示背景色为蓝色。

在代码窗口的“对象”下拉列表框中选择 CmdChg, 编写如下事件过程:

```
Private Sub CmdChg_Click()           '"背景色变换"按钮
    If flag = 0 Then
        Form1.BackColor = RGB(255, 0, 0)   '背景色为红色
        flag = 1                             '为下一轮变换作准备
    ElseIf flag = 1 Then
        Form1.BackColor = RGB(0, 255, 0)   '背景色为绿色
        flag = 2                             '为下一轮变换作准备
    ElseIf flag = 2 Then
        Form1.BackColor = RGB(0, 0, 255)   '背景色为蓝色
        flag = 0                             '为下一轮变换作准备
    End If
End Sub
```

在代码窗口的“对象”下拉列表框中选择 CmdEnd, 编写如下事件过程:

```
Private Sub CmdEnd_Click()           '"结束"按钮
    End
End Sub
```

(5) 调试并执行。

选择“运行”菜单的“启动”命令, 程序进入运行状态。不断单击“背景色变换”按钮, 查看背景色变换效果。单击“结束”按钮, 程序运行结束。

(6) 保存程序。

单击标准工具栏的  按钮保存工程。将窗体文件取名为“Frm_ex1”, 工程文件取名为“工程 ex_1”, 保存在指定的文件夹中。

(7) 生成可执行程序文件。

选择“文件”菜单的“生成工程 ex_1”命令, 就可以建立一个脱离 Visual BASIC 6.0 环境能在 Windows 环境下直接运行的 .EXE 文件。

【界面设计】

程序的运行界面如图 1.1 所示。

【程序代码】

```
Option Explicit
Dim flag As Integer           '定义模块级整型变量 flag

Private Sub CmdChg_Click()    '"背景色变换"按钮
    If flag = 0 Then
        Form1.BackColor = RGB(255, 0, 0)   '背景色为红色
        flag = 1                             '为下一轮变换作准备
    ElseIf flag = 1 Then
        Form1.BackColor = RGB(0, 255, 0)   '背景色为绿色
        flag = 2                             '为下一轮变换作准备
    ElseIf flag = 2 Then
```

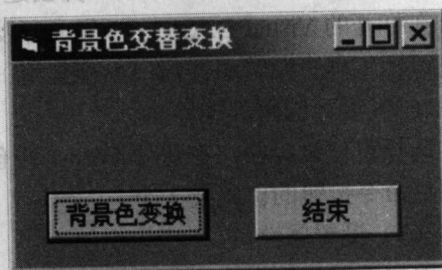


图 1.1 背景色变换

```

Form1.BackColor = RGB(0, 0, 255) '背景色为蓝色
flag = 0 '为下一轮变换作准备
End If
End Sub

Private Sub CmdEnd_Click() ' "结束"按钮
    End
End Sub

```

【思考与讨论】

- (1) 对“工程1”来说，单击工具栏中的“保存工程”按钮后，保存了哪些文件？
- (2) Option Explicit 语句有何含义？
- (3) 在设计时，双击“背景色变换”按钮打开代码窗口，与单击工程资源管理器的按钮打开的代码窗口有何不同？
- (4) 选择“工具”菜单的“选项”命令。在打开的“选项”对话框中，选择“通用”选项卡，分别选中或不选中“显示网格”和“对齐控件到网格”，然后单击“确定”按钮。查看窗体设计器的变化，以及在窗体中放置控件、调整控件的位置和大小时效果的变化。
- (5) 若将语句

```
Dim flag As Integer
```

放在 Command1_Click() 事件中，则能否达到上述背景色变换效果？

1.1.2 多重窗体

【题目内容】

设计一个程序，包含两个窗体。单击启动窗体中的“下一窗体”按钮，显示第二个窗体，单击启动窗体中的“结束”按钮，结束工程；单击第二个窗体中的“返回”按钮，回到启动窗体。

【解题思路】

这是一个多重窗体的例子，可以按下述操作步骤进行。

- (1) 选择“文件”菜单的“新建工程”命令，创建一个标准 EXE 工程。
- (2) 在窗体 Form1 中创建一个 Label1 标签控件和两个 Command 命令按钮控件，分别调整它们的位置及大小。
- (3) 各对象的属性设置如表 1.2 所示。

表 1.2 各对象属性设置表

对 象	属 性	设置值
Form1	Caption (标题)	启动窗体
	Name (名称)	FrmStart
Label1	Caption (标题)	多重窗体实例
	FontSize (字体大小)	10
Command1	Caption (标题)	下一窗体
	Name (名称)	CmdNext
Command2	Caption (标题)	结束
	Name (名称)	CmdEnd

(4) 选择“工程”菜单的“添加窗体”命令，添加 Form2，在窗体 Form2 中创建一个 Label1 标签控件和一个 Command1 命令按钮，分别调整它们的位置及大小。

(5) 各对象的属性设置如表 1.3 所示。

表 1.3 各对象属性设置表

对 象	属 性	设置值
Form2	Caption (标题)	第二个窗体
	Name (名称)	FrmTwo
Label1	Caption (标题)	预祝同学们学习进步!
	FontSize (字体大小)	10
Command1	Caption (标题)	返回
	Name (名称)	CmdBack

(6) 打开代码窗口，创建事件过程。

在启动窗体 FrmStart 的代码窗口中，编写如下代码：

```
Private Sub CmdNext_Click()
    FrmStart.Hide
    FrmTwo.Show
End Sub
Private Sub CmdEnd_Click()
    End
End Sub
```

在第二个窗体 FrmTwo 的代码窗口中，编写如下代码：

```
Private Sub CmdBack_Click()
    Unload Me
    FrmStart.Show
End Sub
```

(7) 选择“运行”菜单的“启动”命令，程序进入运行状态。单击“下一窗体”按钮，显示第二个窗体。单击第二个窗体的“返回”按钮，返回到启动窗体。

(8) 保存工程。选择“文件”菜单的“保存工程”命令，对两个窗体模块和工程分别保存。

【界面设计】

两个窗体的运行界面如图 1.2 和 1.3 所示。

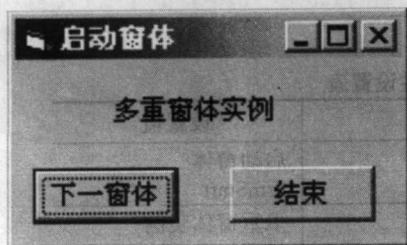


图 1.2 窗体 1 界面

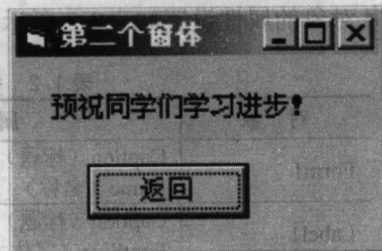


图 1.3 窗体 2 界面

【程序代码】

```

'启动窗体 FrmStart 的程序代码
Private Sub CmdNext_Click()
    FrmStart.Hide
    FrmTwo.Show
End Sub
Private Sub CmdEnd_Click()
    End
End Sub

'第二个窗体 FrmTwo 的程序代码
Private Sub CmdBack_Click()
    Unload Me
    FrmStart.Show
End Sub

```

【思考与讨论】

能否将程序代码中的语句

Unload Me

替换为

FrmTwo.Hide

Unload Me 和 FrmTwo.Hide 有何异同?

1.2 习题及解答

1. 简述设计 Visual BASIC 6.0 应用程序的步骤。

【解答】

- (1) 新建工程;
 - (2) 创建应用程序界面;
 - (3) 设置属性值;
 - (4) 编写程序代码;
 - (5) 调试并执行;
 - (6) 保存程序;
 - (7) 生成可执行程序文件。
2. 如何建立可执行文件?

【解答】

- (1) 先打开已经建立的工程。
- (2) 选择“文件”菜单的“生成工程 1.exe”菜单项, 如工程名为工程 1, 弹出生成工程对话框。

- (3) 在生成工程对话框中, 选择路径并输入工程文件的名称。
- (4) 若要改变应用程序的标题或图标, 则单击“选项”按钮。从弹出的对话框中, 设

置应用程序的标题、图标或其他信息。

(5) 单击确定, 退出生成工程对话框。

这样, 就建立了一个脱离 Visual BASIC 6.0 环境, 能在 Windows 环境下直接执行的 .EXE 文件。

3. 设计一个程序, 用户界面如图 1.4 所示。单击“宋体”功能按钮, 窗体上显示“中文字体宋体”, 单击“楷体”功能按钮, 窗体上显示“中文字体楷体”, 单击“仿宋”功能按钮, 窗体上显示“中文字体仿宋”。

【解答】

新建一个标准 EXE 工程, 在窗体上创建三个命令按钮。程序代码如下:

```
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "中文字体示范"
    Command1.Caption = "宋体"
    Command2.Caption = "楷体"
    Command3.Caption = "仿宋"
End Sub

Private Sub Command1_Click() "'宋体"按钮
    Form1.FontName = "宋体"
    Form1.Print "中文字体宋体"
End Sub

Private Sub Command2_Click() "'楷体"按钮
    Form1.FontName = "楷体_GB2312"
    Form1.Print "中文字体楷体"
End Sub

Private Sub Command3_Click() "'仿宋"按钮
    Form1.FontName = "仿宋_GB2312"
    Form1.Print "中文字体仿宋"
End Sub
```

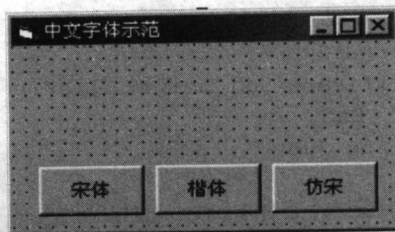


图 1.4 中文字体示范

4. 设计一个程序, 用户界面如图 1.5 所示。单击“字体变大”功能按钮, 窗体上显示“字体由小变大”, 单击“字体变小”功能按钮, 窗体上显示“字体由大变小”, 单击“清除”功能按钮, 清除窗体上显示的内容。注意窗体上显示的文字的大小要有变化。

【解答】

新建一个标准 EXE 工程, 在窗体上创建三个命令按钮。程序代码如下:

```
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "字体变化示范"
    Command1.Caption = "字体变大"
    Command2.Caption = "字体变小"
    Command3.Caption = "清除"
```

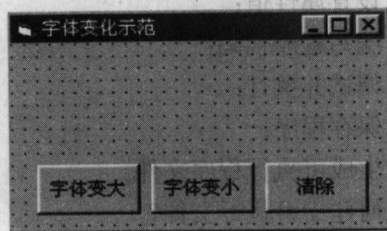


图 1.5 字体变化示范

```

Command2.Caption = "字体变小"
Command3.Caption = "清除"
End Sub

Private Sub Command1_Click()    '"字体变大"按钮
    Form1.FontSize = Form1.FontSize + 2
    Form1.Print "字体由小变大"
End Sub

Private Sub Command2_Click()    '"字体变小"按钮
    Form1.FontSize = Form1.FontSize - 2
    Form1.Print "字体由大变小"
End Sub

Private Sub Command3_Click()    '"清除"按钮
    Form1.Cls
End Sub

```

5. 设计一个程序, 用户界面如图 1.6 所示。单击“标准字体”功能按钮, 窗体上显示“标准字体”, 单击“加粗”功能按钮, 窗体上显示“加粗”, 单击“加下划线”功能按钮, 窗体上显示“加下划线”。

【解答】

新建一个标准 EXE 工程, 在窗体上创建三个命令按钮。程序代码如下:

```

Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "字体变化示范"
    Command1.Caption = "标准字体"
    Command2.Caption = "加粗"
    Command3.Caption = "加下划线"
End Sub

Private Sub Command1_Click()    '"标准字体"按钮
    Form1.FontBold = False
    Form1.FontUnderline = False
    Form1.Print "标准字体"
End Sub

Private Sub Command2_Click()    '"加粗"按钮
    Form1.FontBold = True
    Form1.FontUnderline = False
    Form1.Print "加粗"
End Sub

Private Sub Command3_Click()    '"加下划线"按钮
    Form1.FontBold = False
    Form1.FontUnderline = True
    Form1.Print "加下划线"
End Sub

```

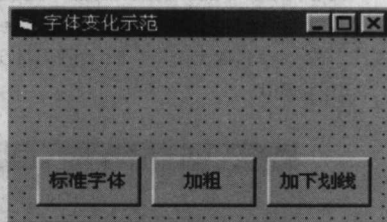


图 1.6 字体变化示范

6. 设计一个程序, 用户界面如图 1.7 所示。单击“窗体变大”功能按钮, 窗体就放大一倍, 单击“窗体变小”功能按钮, 窗体就缩小一倍。

【解答】

新建一个标准 EXE 工程, 在窗体上创建两个命令按钮。程序代码如下:

```
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "改变窗体大小示范"
    Command1.Caption = "窗体变大"
    Command2.Caption = "窗体变小"
End Sub

Private Sub Command1_Click()
    ' "窗体变大" 按钮
    Form1.Height = Form1.Height * 2 ' 窗体高度放大一倍
    Form1.Width = Form1.Width * 2   ' 窗体宽度放大一倍
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    ' "窗体变小" 按钮
    Form1.Height = Form1.Height / 2 ' 窗体高度缩小一倍
    Form1.Width = Form1.Width / 2   ' 窗体宽度缩小一倍
End Sub
```

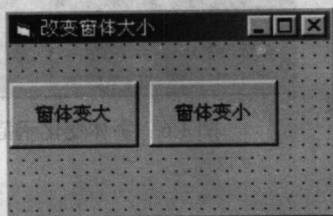


图 1.7 改变窗体大小

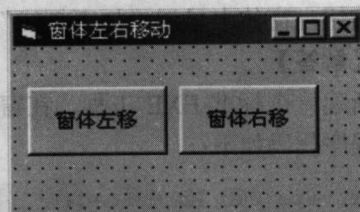


图 1.8 窗体左右移动

7. 设计一个程序, 用户界面如图 1.8 所示。单击“窗体左移”功能按钮, 窗体就往左移一点, 单击“窗体右移”功能按钮, 窗体就往右移一点。

【解答】

新建一个标准 EXE 工程, 在窗体上创建两个命令按钮。程序代码如下:

```
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "窗体左右移动"
    Command1.Caption = "窗体左移"
    Command2.Caption = "窗体右移"
End Sub

Private Sub Command1_Click()
    ' "窗体左移" 按钮
    Form1.Left = Form1.Left - 100 ' 窗体左移
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    ' "窗体右移" 按钮
    Form1.Left = Form1.Left + 100 ' 窗体右移
End Sub
```

1.3 自测练习

1. 简述题。

- (1) 简述 Visual BASIC 6.0 的特点。
- (2) 什么是对象的属性、事件和方法？

2. 请判断以下叙述是否正确。

- (1) 单击并拖动工具箱中所需的控件到窗体上，即可完成添加控件的操作。 ()
- (2) 可用 F5 运行程序，F8 激活属性窗口。 ()
- (3) 面向对象程序设计是一种以对象为基础，由事件驱动对象执行的设计方法。 ()
- (4) 一个窗体文件可以被多个工程引用。 ()
- (5) Visual BASIC 6.0 程序的运行可以从 Main () 过程启动，也可以从某个窗体启动。 ()
- (6) 窗体的 Enabled 属性值为 False 时，该窗体上的按钮、文本框等控件就不会对用户
的操作作出反应。 ()
- (7) 在打开一个工程进行修改后，当要另存为一个版本时，单击“工程另存为...”即可，
因为该操作会同时保存窗体文件和其他文件。 ()
- (8) 在 Visual BASIC 6.0 中，许多可访问的实物统称为对象。 ()
- (9) 在窗体中，用 Show 或 Hide 方法，与在代码中将窗体的 Visible 属性分别设置为 True
和 False 效果一样。 ()
- (10) 缺省对象是当前窗体，若在程序代码中调用不指明对象的 Show 方法，则显示当前
窗体。 ()
- (11) 在 Visual BASIC 6.0 中，对象的 Top 和 Left 属性可大于 0、等于 0 或小于 0。 ()
- (12) 属性是指对象的名字、大小、位置和颜色等特性。 ()
- (13) 方法是 Visual BASIC 6.0 对象可响应的用户动作。 ()
- (14) 在一个窗体的代码中，不能使用 Unload 语句来卸载本窗体，即一个窗体只能由
其他窗体卸载。 ()
- (15) 在 Visual BASIC 6.0 中，提供的几种标准坐标系统的原点都是在绘图区域的左上
角，如果要把坐标原点放在其他位置，则需使用自定义坐标系统。 ()
- (16) 窗体的 Caption 属性可以在属性窗口中设定，也可以在程序代码中改变它。 ()
- (17) 在 Visual BASIC 6.0 中，可以把方法看作对象的动作，把事件看作对象的响应。 ()
- (18) 对象的所有属性可以在属性窗口中设置，也可以在程序代码中设定。 ()
- (19) Print 方法的缺省对象是当前窗体。 ()
- (20) 关闭窗体 Form 时，将引发 Form_Unload 事件，且窗体从内存卸载。 ()
- (21) 在 Visual BASIC 6.0 中，每一个对象都有一系列预先定义好的对象事件，但要使
对象能响应具体事件，需编写其相应的事件过程。 ()
- (22) 将窗体的 WindowState 属性设置为以整屏方式（值为 2）显示，在程序运行时，
将不能调整窗体的大小。 ()