

新编

Visual Basic

程序设计学习指导

陈丽芳 主编

程红 王蕙 参编



机械工业出版社
China Machine Press

新编 Visual Basic 程序设计 学习指导

陈丽芳 主 编
程 红 王 蕙 参 编



机 械 工 业 出 版 社

本书是根据国家教育部考试中心最新发布的《全国计算机等级考试大纲》和教育部制定的面向 21 世纪高校教材计算机基础课程的基本要求,并结合了历年考试试题以及在校任课教师的实际经验编著而成的,适用于普通高校非计算机专业学习 Visual Basic 程序设计的配套习题集。全书为考生提供了一个从学习、复习到模拟考试的完整应试方案,使考生了解学习要求、学习重点和难点,从而掌握该课程并能顺利通过考试。本书主要内容:13 个章节的学习要求、示例分析和同步强化练习;5 套二级考试模拟试卷;二级考试大纲。

本书在编排上注意完整性和独立性,紧扣考试大纲,叙述通俗易懂,既可以作为高等职业学校、高等本专科学校、成人高考、本科院校的二级职业技术学院及民办高校各专业学生和培训班学生学习 Visual Basic 程序设计的配套习题集,亦可作为准备参加二级考试考生的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Visual Basic 程序设计学习指导/陈丽芳主编.

-北京:机械工业出版社,2005.1

ISBN 7-111-15838-5

I. 新… II. 陈… III. BASIC 语言-程序设计-自学参考资料 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 132690 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:吴宏伟 责任编辑:王金航 版式设计:俞小红

北京忠信诚胶印厂印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·20 印张·456 千字

0001-5000 册

定价:28.00 元

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68993821、88379646

68326294、68320718

封面无防伪标均为盗版

前 言

随着计算机在各个领域的广泛应用,掌握和应用计算机已是现代社会专业人员胜任本职工作和适应社会所必须具备的条件之一。计算机语言的学习是应用计算机的主要手段之一,尽管计算机语言发展快、变化多,但 Visual Basic 程序设计语言依然是目前及今后两、三年间大学生的主流计算机程序设计语言,其有着广泛的使用与影响力。目前教育正在朝着多元化、多层次不断地发展,为此,源源不断有不同层次人员对 VB 语言有着新的需求,如成教、高职、初高中学生等。

本书是根据国家教育部考试中心最新发布的《全国计算机等级考试大纲》和教育部制定的面向 21 世纪高校教材计算机基础课程的基本要求,并结合了历年考试试题以及在校任课教师的实际经验编著而成的,适用于普通高校非计算机专业学习 Visual Basic 程序设计的配套习题集。全书为考生提供了一个从学习、复习到模拟考试的完整应试方案,使考生能了解学习要求,掌握学习重点和难点(通过示例分析帮助学生掌握)以及自我训练测试,从而掌握该课程并能顺利通过考试。

本书共分为两大部分:

第一部分包括了 13 个章节内容,各个章节中主要从学习要求、示例分析和同步强化练习几方面来帮助考生学习。同步强化练习中采用了选择题、填空题、程序填空题和编程题等几种题型,并附有答案,以便适应计算机各种考试。所选试题均是在对最近几年考题深入研究的基础上,结合平时教学中学生易出错和不易掌握的知识点,题目从易到难,灵活多样,避免重复题目出现和意思含糊的题目,从深度和广度上反映该课程学习中的重点和难点以及历届考试中的难度和水平。

第二部分为附录,包括了 5 套二级考试的模拟试卷和考试大纲及各章节答案,帮助考生全面了解考试内容和适应考试形式。

本书由陈丽芳、程红和王蕙共同编写。其中陈丽芳任主编,负责全书的统稿,并编写了第 1~5 章、第 10~13 章和部分模拟试卷及摘录 Visual Basic 程序设计全国计算机二级考试大纲,程红编写了第 6~9 章和部分模拟试卷,王蕙帮助收集了第 13 章的题目和收集编写部分模拟试卷。

本书在编排上注意完整性和独立性,紧扣考试大纲,叙述通俗易懂,既可以作为高等职业学校、高等本专科学校、成人高考、本科院校的二级职业技术学院及民办高校各专业学生和培训班学生学习 Visual Basic 程序设计的配套习题集,亦可作为准备参加二级考试考生的参考书。

本书在编写过程中得到江南大学信息工程学院各级领导和诸多教师的支持和帮助,在此表示衷心的感谢。同时感谢机械工业出版社的支持。由于编者水平有限,缺点和错误在所难免,敬请广大专家和读者指正。

编 者

目 录

前言

第 1 章 程序设计语言与程序设计方法	1
1.1 学习要求	1
1.2 示例分析	1
1.3 选择题	2
1.4 填空题	5
1.5 用流程图表示求解以下问题的算法	5
第 2 章 Visual Basic 概述	6
2.1 学习要求	6
2.2 示例分析	6
2.3 选择题	6
2.4 填空题	9
第 3 章 Visual Basic 界面设计	11
3.1 学习要求	11
3.2 示例分析	11
3.3 选择题	14
3.4 填空题	23
3.5 程序填空题	25
3.6 编程题	27
第 4 章 Visual Basic 程序设计基础	29
4.1 学习要求	29
4.2 示例分析	29
4.3 选择题	31
4.4 填空题	38
4.5 编程题	40
第 5 章 顺序结构程序设计	41
5.1 学习要求	41
5.2 示例分析	41
5.3 选择题	43
5.4 填空题	50
5.5 编程题	52

第6章 选择结构程序设计	53
6.1 学习要求.....	53
6.2 示例分析.....	53
6.3 选择题.....	54
6.4 程序填空题.....	62
6.5 编程题.....	66
第7章 循环结构程序设计	68
7.1 学习要求.....	68
7.2 示例分析.....	68
7.3 选择题.....	70
7.4 填空题.....	79
7.5 程序填空题.....	83
7.6 编程题.....	93
第8章 数组	95
8.1 学习要求.....	95
8.2 示例分析.....	95
8.3 选择题.....	96
8.4 填空题.....	105
8.5 程序填空题.....	108
8.6 编程题.....	115
第9章 过程和函数	118
9.1 学习要求.....	118
9.2 示例分析.....	118
9.3 选择题.....	120
9.4 填空题.....	128
9.5 程序填空题.....	135
9.6 编程题.....	141
第10章 文件	143
10.1 学习要求.....	143
10.2 示例分析.....	143
10.3 选择题.....	144
10.4 填空题.....	148
10.5 程序填空题.....	149
10.6 编程题.....	155
第11章 Windows 风格的界面设计	156
11.1 学习要求.....	156

11.2 示例分析.....	156
11.3 选择题.....	158
11.4 填空题.....	163
11.5 程序填空题.....	164
11.6 编程题.....	168
第 12 章 多媒体应用	170
12.1 学习要求.....	170
12.2 示例分析.....	170
12.3 选择题.....	174
12.4 填空题.....	180
12.5 程序填空题.....	180
12.6 编程题.....	183
第 13 章 数据库.....	184
13.1 学习要求.....	184
13.2 示例分析.....	184
13.3 选择题.....	185
13.4 填空题.....	188
13.5 综合填空题.....	190
附录 A	196
模拟试卷一.....	196
参考答案.....	206
模拟试卷二.....	208
参考答案.....	218
模拟试卷三.....	219
参考答案.....	230
模拟试卷四.....	232
参考答案.....	241
模拟试卷五.....	242
参考答案.....	251
附录 B	253
Visual Basic 语言程序设计全国二级考试大纲.....	253
基本要求.....	253
考试内容.....	253
附录 C	258
各章节参考答案.....	258
第 1 章.....	258

第 2 章.....	260
第 3 章.....	260
第 4 章.....	264
第 5 章.....	266
第 6 章.....	269
第 7 章.....	272
第 8 章.....	278
第 9 章.....	285
第 10 章.....	294
第 11 章.....	298
第 12 章.....	305
第 13 章.....	308

第1章 程序设计语言与程序设计方法

1.1 学习要求

1. 掌握程序设计的基本概念和结构化程序设计方法。
2. 掌握面向对象程序设计方法的一些基本概念（对象、属性、方法和事件）。
3. 掌握算法的概念和描述。

1.2 示例分析

1. 一个对象可执行的动作与可被一个对象所识别的动作分别称为_____。

A. 事件、方法 B. 方法、事件 C. 属性、方法 D. 过程、事件

【分析】 “方法”指对象可以进行的动作或行为。

“事件”指使某个对象进入活动状态（又称激活）的一种操作或动作。

“属性”指用来描述对象的特性。

【答案】 B

2. 英文 OLE 的含义是_____。

A. 对象嵌入 B. 对象链接
C. 面向对象 D. 对象链接与嵌入

【分析】 对象链接与嵌入是将每一个应用程序看作是一个对象（Object），将不同的对象链接（Link）起来，再嵌入（Embed）某个应用程序中，从而得到具有声音、图像、动画、影像和文字等信息的集合文件。

【答案】 D

3. 对象是将数据和程序_____起来的逻辑实体。

A. 封装 B. 串接 C. 链接 D. 伪装

【分析】 对象是具有特殊属性（数据）和行为方式（方法）的实体，它将数据和程序封装起来，对对象的操作通过与该对象有关的属性、事件和方法来描述。

【答案】 A

4. 解决某个问题或处理某件事的方法和步骤称为_____。

A. 程序 B. 算法 C. 程序设计 D. 数据结构

【分析】 算法是解决某个问题或处理某件事的方法和步骤。在这里所讲的算法是专指用计算机解决某一问题的方法和步骤。一般分为两大类：一类是数值计算算法，主要用于解决难以处理的一些数学问题，如求解超越方程的根、求解微分方程等；另一类是非数

值计算算法，如对非数值信息的排序、检索等。

程序是指完成某一特定任务的一组指令序列，或者说，为实现某一算法的指令序列称为“程序”，机器世界中真正存在的就是二进制程序。程序=算法+数据结构+程序设计方法+语言工具和环境。

程序设计就是使用某种计算机语言，按照某种算法编写程序的活动。

【答案】 B

5. Visual Basic 采用了_____编程机制。

A. 面向过程 B. 面向对象 C. 事件驱动 D. 可视化

【分析】 在 VB 的特点中，面向对象、可视化都是程序设计的方法，不是编程机制，很显然，只有事件驱动才是 VB 的编程机制。

【答案】 C

1.3 选择题

1. Visual Basic 程序设计语言属于【 】。

A. 面向过程的语言 B. 面向问题的语言
C. 面向对象的语言 D. 面向机器的语言

2. 关于面向对象程序设计的叙述中，【 】是不正确的。

A. 对象具有属性、方法等特性
B. 对象之间的通信产生了消息
C. 一个对象是一个软件构造块，它包含数据与相关的操作
D. 对象的属性不能改变

3. 对象所能做的动作称为对象的【 】。

A. 方法 B. 继承 C. 属性 D. 封装

4. 下列叙述中，【 】是不正确的。

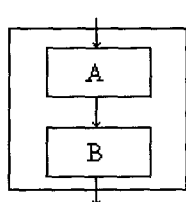
A. 在面向对象的语言中，可以从一个类生成另一个类
B. 在面向对象的语言中，派生类继承了其父类和祖先类的数据成员和成员函数，不允许增加新的属性和新的操作
C. 在面向对象的概念中，“类”用于指一组相似的对象
D. 一个实例是属于某种类的特定对象

5. 下列关于事件的叙述中不正确的是【 】。

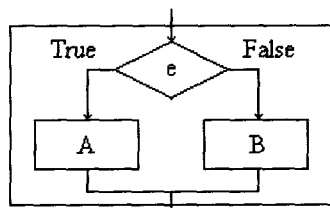
A. 事件是系统预先为对象定义的能被对象识别的动作
B. 事件可分为用户事件与系统事件两类
C. VB 为每个对象设置好各种事件，并定义好事件过程的过程名，但过程代码必须由用户自行编写
D. VB 中所有对象的默认事件都是 Click

6. 一只漂亮的酒杯被摔碎了，则漂亮、酒杯、摔、碎了是【 】。

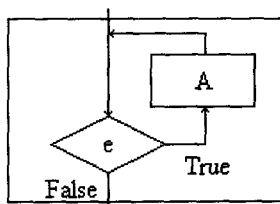
- A. 对象, 属性, 事件, 方法
 B. 对象, 属性, 方法, 事件
 C. 属性, 对象, 方法, 事件
 D. 属性, 对象, 事件, 方法
7. 用一个程序段对某一对象被单击(或双击)作出响应, 从而实现指定的操作, 称为【 】。
 A. 可视化程序设计方法
 B. 事件驱动编程机制
 C. 过程化程序设计方法
 D. 非过程化程序设计方法
8. 事件过程指【 】所执行的代码。
 A. 运行程序
 B. 响应某个事件
 C. 设置属性时
 D. 使用控件时
9. 下面结构图中【 】是当型循环的结构图。



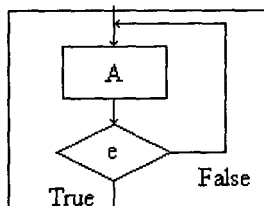
A



B



C



D

10. 在微机系统中, 生成某高级语言对应的源程序文件, 再由源程序文件生成可独立执行的文件, 要使用【 】。
 A. 编辑程序、解释程序
 B. 编译程序、连接程序
 C. 编译程序、连接程序、库程序
 D. 编辑程序、编译程序、连接程序、库程序
11. 以解释方式执行程序的过程是边逐条解释边执行的, 不生成【 】。
 A. 目标程序 B. 源程序 C. 连接程序 D. 库文件
12. 以下有关对象属性的说法中正确的是【 】。
 A. 对象所有的属性都罗列在属性窗口列表中
 B. 不同对象不可能有同名属性
 C. 不同对象的同名属性取值一定相同
 D. 对象的某些属性既可在属性窗口中设置, 也可通过程序代码设置或改变
13. 下列叙述正确的是【 】。

- A. 对象是包含数据又包含对数据进行操作的方法的物理实体
 - B. 对象的属性只能在属性窗口中设置
 - C. 不同的对象能识别不同的事件
 - D. 事件过程都要由用户单击对象来触发
14. 事件的方法是某些【 】操作步骤。
- A. 用户编写的
 - B. 系统规定好的
 - C. 能够修改的
 - D. 与函数完全相同的
15. 事件的名称【 】。
- A. 都要由用户定义
 - B. 有的由用户定义，有的由系统定义
 - C. 都由系统预先定义
 - D. 是不固定的
16. 下列叙述正确的是【 】。
- A. 事件过程都要由用户编写
 - B. 事件过程不都是用户编写的
 - C. 事件过程有的由用户编写，有的由系统确定
 - D. 用户可以确定事件方法过程是否由用户编写
17. 下列叙述正确的是【 】。
- A. 同一个事件的名称在不同的程序中可以不同
 - B. 事件是用户定义的
 - C. 对象的事件是不固定的
 - D. 事件是对象能够识别的动作
18. 当事件能被触发时，【 】就会对该事件作出响应。
- A. 对象
 - B. 程序
 - C. 控件
 - D. 窗体
19. 对象是计算机系统运行的【 】。
- A. 程序单位
 - B. 逻辑单位
 - C. 物理实体
 - D. 基本实体
20. 下列关于事件方法说明错误的是【 】。
- A. 事件的方法不能响应某个事件
 - B. 事件的方法的实现步骤可以修改
 - C. 事件的方法是预先规定好的
 - D. 用户可以直接调用 Visual Basic 所规定的方法
21. 在 VB 应用程序中，在程序中流动的不是一般的数据而是【 】。
- A. 事件
 - B. 属性
 - C. 方法
 - D. 对象
22. Visual Basic 中称对象的数据为【 】。
- A. 属性
 - B. 方法
 - C. 事件
 - D. 封装
23. 【 】在用户的应用程序执行期间发生，比如单击鼠标或敲击键。
- A. 方法
 - B. 属性
 - C. 事件
 - D. 工程
24. 控件的【 】确定当一个事件发生时执行代码。
- A. 函数
 - B. 事件过程
 - C. 子程序
 - D. 通用过程

25. 下列有关算法的叙述中,【 】是不正确的。
- A. 算法中执行的步骤可以无休止地执行下去
 - B. 算法中的每一步操作必须含义明确
 - C. 算法中的每一步操作都必须是可执行的
 - D. 算法必须有输出
26. 结构化程序设计的3种基本结构是【 】、【 】和【 】。
- A. 层次结构
 - B. 模块结构
 - C. 选择结构
 - D. 顺序结构
 - E. 循环结构
 - F. 跳转结构
27. 结构化程序设计的3种基本结构的共同特点是【 】。
- A. 不能嵌套使用
 - B. 只能用来写简单的程序
 - C. 有多个入口和多个出口
 - D. 只有一个入口和一个出口

1.4 填空题

1. 对象是既包含__(1)___又包含对__(2)___的方法,并将其封装起来的一个逻辑实体。
2. 对象具有属性和_____。
3. 面向对象的程序设计方法是把__(1)___封装起来作为一个对象,并为每一个对象设置所需的__(2)___。
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. 对象的属性是指__(1)___,方法是指__(2)___。
6. 对象是代码和数据的集合,如 Visual Basic 中的__(1)___、__(2)___和__(3)___等都是对象。
7. 开发一个应用程序必须完成以下两项工作:一是设计__(1)___,二是编写__(2)___代码。
8. 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。
9. 对象的属性是用_____来描述的。
10. 事件的方法是用于_____。
11. 算法的表示方法有多种形式,常用的有自然语言、计算机语言、__(1)___和__(2)___。
12. 在 Visual Basic 中,事件的名称是固定的,它们是 Visual Basic 的_____。

1.5 用流程图表示求解以下问题的算法

1. 求 $1+2+3+\cdots+100$ 。
2. 判断一个数 n 能否同时被 3 和 5 整除。
3. 求方程式 $ax^2+bx+c=0$ 的根。分别考虑:有两个不等的实根和有两个相等的实根。

第 2 章 Visual Basic 概述

2.1 学习要求

1. 了解 Visual Basic 的特点和版本。
2. 掌握创建 Visual Basic 程序的一般步骤。
3. 了解 Visual Basic 6.0 的集成开发环境 (IDE) 的使用。
4. 掌握帮助系统 MSDN 的使用。

2.2 示例分析

1. 退出 Visual Basic 的热键是_____。

A. Ctrl+Q B. Ctrl+Alt+Q C. Shift+Q D. Alt+Q

【分析】 在 Visual Basic 环境中, 为了方便程序员操作, 定义了许多热键: Alt+Q 组合键可以快速退出 Visual Basic; F1 可以快速获取上下文相关帮助; F5 等效于在 run 菜单中选择 start 命令; Shift+F8 等效于在 debug 菜单中选择 step over 命令。

【答案】 D

2. 标准模块的文件名的扩展名为_____。

A. .vbp B. .frm C. .bas D. .vbw

【分析】 窗体模块的文件名的扩展名为.frm, 标准模块的文件名的扩展名为.bas, 工程文件的文件名的扩展名为.vbp, 生成可执行文件的文件名的扩展名为.exe。

【答案】 C

2.3 选择题

1. Visual Basic 的 MSDN 帮助窗口最明显的特征是【 】。

A. 具有 Windows 风格
B. 具有 Microsoft Office 应用程序窗口风格
C. 保持了浏览器的特征
D. 与 Visual Basic 编辑窗口相似

2. 窗体设计器是用来设计【 】。

A. 应用程序的代码段 B. 应用程序的界面
C. 对象的属性 D. 对象的事件

3. 下列叙述中错误的是【 】。
- A. 启动 Visual Basic 进入编程环境后, 工具箱中只有内部控件
 - B. 启动 Visual Basic 进入编程环境后, 窗口中会自动建立名为 Form1 的窗体
 - C. 启动 Visual Basic 进入编程环境后, 属性窗口一定同时打开
 - D. 启动 Visual Basic 进入编程环境后, 只要存盘就会生成一个工程文件
4. 下列选项中, 不属于 Visual Basic 特点的是【 】。
- A. 可视化程序设计
 - B. 面向图形对象
 - C. Visual Basic 窗口中包含有菜单栏和工具栏
 - D. 事件驱动编程机制
5. 窗体文件中的信息是【 】和其他信息。
- A. 窗体的形状及其特征
 - B. 窗体中控件的形状及其特性
 - C. 窗体及其控件的属性
 - D. 运行窗体的代码
6. 下列关于窗体的叙述错误的是【 】。
- A. 窗体是 Visual Basic 的一种对象
 - B. 各种控件对象必须建立在窗体上
 - C. 可以用鼠标改变窗体的大小, 所以窗体没有属性
 - D. 可以把窗体看作是一个对象的容器
7. 工程资源管理器窗口中包含的文件类型有【 】种。
- A. 2
 - B. 3
 - C. 4
 - D. 5
8. 启动 Visual Basic 后, 就意味着要建立一个新的【 】。
- A. 窗体
 - B. 程序
 - C. 工程
 - D. 文件
9. 当启动 VB 时在工具箱中所得到的全部工具都是【 】控件。
- A. 可变
 - B. 固定
 - C. 添加
 - D. Click
10. 终止应用程序的正确方法是【 】。
- A. 卸载窗体, 然后执行 End 语句
 - B. 卸载窗体
 - C. 执行 End 语句
 - D. 执行 Stop 语句
11. 下列叙述不正确的是【 】。
- A. 一个目标程序所需的所有文件的集合称为工程
 - B. VB 的工程文件的扩展名为.vbp
 - C. 工程文件中可包括窗体文件、标准模块文件、类模块文件和资源文件等
 - D. 工程文件中除了窗体文件是可选的外, 其他文件都是必须的
12. 下列可以打开立即窗口的操作是【 】。
- A. Ctrl+D
 - B. Ctrl+E
 - C. Ctrl+F
 - D. Ctrl+G
13. 假设某一工程文件的工程资源管理器窗口如图 1-1 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

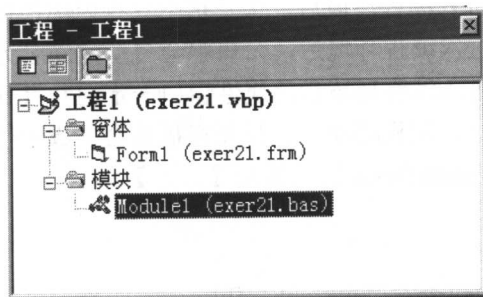


图 2-1 某工程的工程资源管理器窗口

14. 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【 】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
15. 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“保存为”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中右击窗体文件 exer21.frm，执行快捷菜单中的“exer21.frm 另存为”命令
16. 下列不能打开属性窗口的操作是【 】。
 - A. 执行“视图”菜单中“属性窗口”命令
 - B. 按 F4 键
 - C. 按 Ctrl+T 组合键
 - D. 单击工具栏上“属性窗口”按钮
17. 以下【 】方法不能改变窗体的大小。（多选）
 - 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. 运行时设置相应的属性
 - D. 运行时调用窗体的 Move 方法
18. 下面关于多重窗体的叙述中，正确的是【 】。
 - A. 作为启动对象的 Main 子过程只能放在窗体模块内
 - B. 如果启动对象是 Main 子过程，则程序启动时不加载任何窗体，以后由该过程根据不同情况决定是否加载或加载哪一个窗体

- C. 没有启动窗体, 程序不能执行
D. 以上都不对
19. 用户可通过【 】模拟屏幕的小图像来布置应用程序。
A. 窗体设计器
B. 快捷菜单
C. 立即窗口
D. 窗体布局窗口
20. 以下关于窗体的描述正确的是【 】。
A. 只有用于启动的窗体可以有菜单
B. 窗体事件和其中所有控件事件的代码都放在窗体文件中
C. 窗体的名字和存盘的窗体文件名必须相同
D. 开始运行时窗体的位置只能是设计阶段时显示的位置
21. 在设计阶段, 当双击窗体上的某个控件时, 所打开的窗口是【 】。
A. 工程资源管理器窗口
B. 工具箱窗口
C. 代码窗口
D. 属性窗口
22. 标准工具箱中的控件【 】。
A. 数目是固定不变的
B. 数目可以增加或减少
C. 包含了 Visual Basic 的所有控件
D. 在窗体建立对象时不一定被使用
23. 建立新窗体的方法是【 】。
A. 利用标准工具箱中的窗体控件建立
B. 利用“工程”下拉菜单中的命令建立
C. 由系统自动生成
D. 利用 Visual Basic 的命令建立
24. 下列可以打开“工程窗口”的操作是【 】。
A. Ctrl+D
B. Ctrl+E
C. Ctrl+F
D. Ctrl+R
25. 下列不可以打开代码窗口的操作是【 】。
A. 通过双击窗体上的对象
B. 单击工程资源管理器窗口中“查看代码”按钮
C. “视图”菜单→“代码窗口”
D. 通过选取窗体上的对象
26. 如果要向工具箱中加入控件和部件, 可以利用“工程”菜单中的【 】命令。
A. “引用”
B. “部件”
C. “工程属性”
D. “添加窗体”
27. 当使用上下文相关的帮助时, 选择要帮助的内容, 然后按【 】键就可出现 MSDN 窗口直接显示所需的帮助信息。
A. Help
B. F10
C. Esc
D. F1

2.4 填空题

1. Visual Basic 是一种面向_____的程序设计开发工具。