



少儿电脑

百科全书

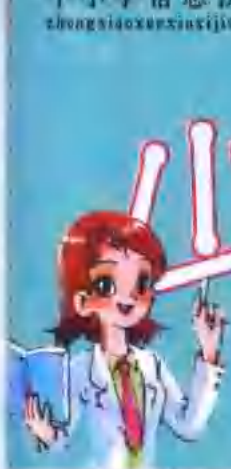
Visual Basic

程序设计



2004
全彩版

中小学信息技术标准教程
zhongxiaoxuexinijishubiaozunjiaocheng



少儿电脑

百科全书

Visual Basic

程序设计



2004
全彩版



图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic程序设计/网垠科技编. -珠海: 珠海出版社, 2001.9

(2004.3重印) (少儿电脑百科全书)

信息技术标准教程

I.V... II.网 III.BASIC语言-程序设计-中小学-教学参考资料

IV.G634.673

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第019525号

信息技术标准教程

少儿电脑百科全书·Visual Basic程序设计

作 者 ■ 全国信息技术教育研究组编

责任编辑 ■ 孙建开 雷良波

封面设计 ■ 姜嘉雪

出版发行 ● 珠海出版社

社 址 ● 珠海银桦路566号报业大厦三层

电 话 ● 2639303 邮政编码 ● 519002

印刷 ◆ 广东科普印刷厂印刷

开本 ◆ 880×1230mm 1/32

印张 ◆ 50印张 字数 ◆ 958千字

印数 ◆ 1-5000册

版次 ◆ 2004年4月第1版 2004年4月第2次印刷

ISBN 7-80607-821-5/TP·10

总定价 ◆ 100.00元 (全10册)

一个人的社会化，是从一出生时就开始的，它是一个逐步发展的过程。每个人的早期经验、早期学习，将为他今后的发展创造条件、奠定基础。因此，应重视早期教育，对儿童的培养要从0岁抓起。面对当今飞速发展的计算机技术，“科教兴国”的号角已经吹响，“知识经济”的惊涛正在拍岸；如果我们还漠视计算机技术的作用，只能说明我们落后了！早在1984年，邓小平同志在上海考察时就谆谆告诫：“计算机的普及要从娃娃抓起！”

《少儿电脑百科全书》结合趣味性 with 知识性，以新颖而互动的学习方式，成为全国广大中小学生学习电脑的好伙伴。《Windows操作系统》教你操作流行的操作系统，练就扎实的基本功；《Word文字处理》教会你打字排版，撰写排列工整、美观的小文章；《Internet上网操作》让你随时获得因特网上大量动态的学习资料，通过电子信箱与你的好朋友取得联系，还可以让你省掉许多信封邮票哦；

《FrontPage网页制作》使你在网上拥有自己独立的网页，就等于搭建了一个让世界了解你，让你走向世界的舞台；《Photoshop图像处理》教你制作和处理效果出众的图形图像；《Excel电子表格》教会你简单制作表格，计算复杂数据也可不费吹灰之力；即使没有纸和笔，没有任何颜料，也可以画出美丽的图画！《电脑绘画62例》将送你一支马良的神笔；看过星球大战、侏罗纪公园，想必你不会忘记电影中令人叹为观止的艺术效果，这些效果都是《3DS MAX三维设计》创造的神话；《Visual Basic程序设计》教会你编制简单的应用程序，享受万丈高楼平地起的喜悦；也许你有想过将自己的作品集中起来，像幻灯片一样展示给别人，那么千万别忘了《PowerPoint演示文稿》。

有了《少儿电脑百科全书》，了解和掌握电脑的知识变得简单了，有趣了，全面了。我们在书中以活泼、可爱的卡通人物为主线，结合学生的学习生活，引发学生的学习兴趣，培养实际操作和创新的能力。

本套彩版丛书符合小学生的心智发展水平，可作为中小学生和初学者的入门书，也可作为中小学生的辅导参考，还适合中小学生对电脑课外辅导、练习和各种少儿计算机考试使用。



序言

中小学信息技术标准教程



内容简介

Visual Basic是Windows编辑中最简单易用的工具，也是当前最流行的编程环境，成为许多Windows编程初学者的首选。本书以任务驱动式的意图和通俗易懂的语言，对Visual Basic进行了全面讲解，内容包括Visual Basic程序设计基础、简单控件的使用、对话框的使用、Timer控件的使用、图片与图像框、菜单栏的组成、图形与绘画方法、多媒体控件、窗体的使用等。

本书全彩精印，互动性强，可作为中小学生学习电脑使用的入门书，也可作为中小学生的辅导参考，同时适合中小学生学习作为电脑课外辅导、练习和各种少儿计算机考试使用。



《Visual Basic程序设计》

第一章 Visual Basic 的基础知识

1

2	工作环境的简介	5
6	各种基本控件简介	16
17	关于工程的编写	23

第二章 Visual Basic 程序设计基础

24

25	编程的一般步骤	34
35	VB 程序注释及书写规范	35
36	VB 数据结构类型	39
40	VB 程序流控制语句	44

第三章 Visual Basic 几种简单控件的使用

45

46	命令按钮控件的使用	53
54	文本框与命令按钮的使用	58
59	标签框的使用—简单计算	60
61	复选框的使用—赤壁怀古	64
65	单选框的使用—选择分数段	67
68	框架简介	70
71	列表框的使用—小小成绩单	74
75	组合框的使用—化学反应小结	78
79	滚动条使用—小小调色板	81

第四章 各种对话框

82

83	预定对话框	84
85	消息框的使用—一应俱全	86
87	重要函数 MsgBox	90
91	输入对话框	93
94	输入框的使用	97

98	自定义对话框的使用	102
----	-----------	-----

第五章 Timer控件的应用

103

104	秒表程序	107
-----	------	-----

第六章 图片与图像框

108

109	图片框的使用	113
114	图像框的使用——可见可不见	116
117	图像框和图片的不同之处	118

第七章 菜单栏的组成

119

120	主菜单的建立	124
124	建立子菜单	131
132	弹出式菜单	135

第八章 图形与绘画方法

136

137	图形控件	139
140	Pset方法的使用	141
142	Line方法的使用	143
143	Circle方法的使用	144

第九章 多媒体

145

146	多媒体控件的使用	148
149	动画播放机	150

第十章 窗体的使用

151

152	建立新窗体	152
153	多窗体应用程序	154

第1章

Visual Basic 的基础知识

Visual Basic 是 Windows 编辑中最简单易用的工具，也是当前最流行的编程环境。因为它易学易用，所以成为许多 Windows 编程的初学者的首选。但是这并不意味着 Visual Basic 就是一种初级、简单的开发工具。实际上，随着 Visual Basic 6.0 的推出，作为一种强大的编程工具，Visual Basic 的功能日臻完善。在 Visual Basic 5.0 的基础上，Visual Basic 6.0 新增了许多数据库访问、Internet、集成开发环境等方面的功能。

本章将重点介绍 Visual Basic 的基本使用方法。



1

Visual Basic 6.0 的工作环境简介

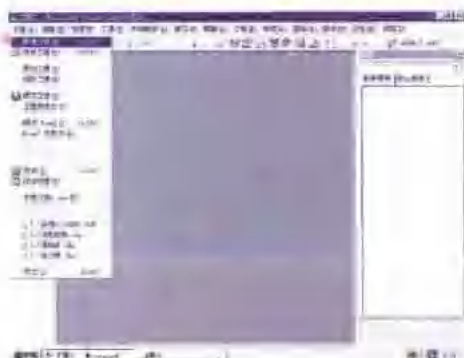
1 启动

要想使用Visual Basic，就必须先进入Visual Basic系统。把鼠标指针移动到屏幕左下端的“开始”按钮上，按一下鼠标左键。再把鼠标指针移到菜单的“程序”选项上，这时会看到弹出一个菜单。将鼠标指针移动到启动的“Visual Basic”上，此时又显示出一个子菜单。从中找到“Visual Basic 6.0”，按一下鼠标左键，Visual Basic 6.0就开始运行了。



2 新建工程

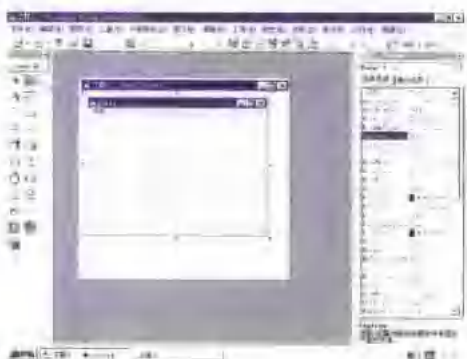
1 单击“文件”，选择“新建工程”



选择所需要工程，在这里我们选择“标准工程”

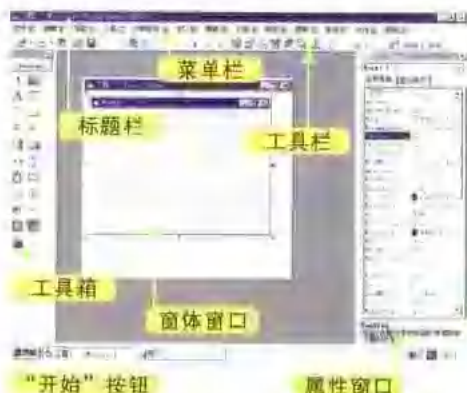
单击“确定”

出现“对象窗口”，这就是我们工作的主要窗口之一——对象窗口。



3 开发环境

位于开发环境顶部的是标题栏、菜单栏与工具栏，它们共同组成了Visual Basic的窗口。Visual Basic的标题栏用以显示窗口的标题；菜单栏位于窗体的第二行上，用鼠标单击某个菜单会出现一组命令选项；工具栏位于菜单栏的下方，它们以图标的形式提供了常用的菜单命令。窗口的左侧是工具箱，它提供多个在设计程序中需要使用的工具；屏幕正中是窗体窗口；窗口的右侧是属性窗口，它一一列出你当前所使用的控件的全部属性，让你得心应手。

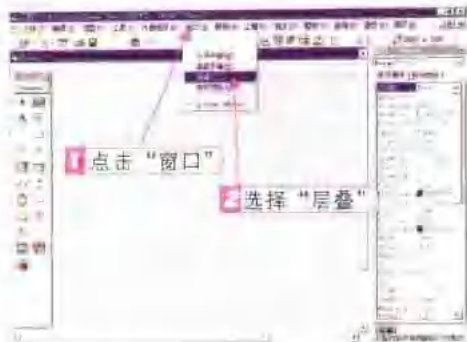


“开始”按钮

属性窗口

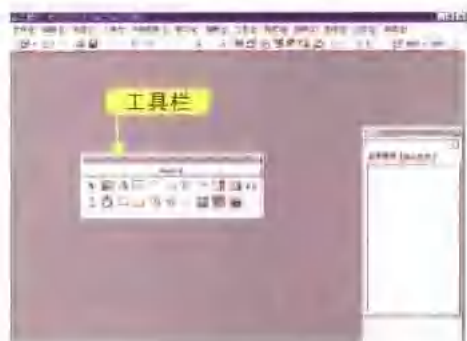
4 恢复窗口

恢复窗口，当点击窗口“最大化”按钮后，想将窗口还原，只需单击工具栏上的“窗口”，选择“层叠”即可。



5 工具箱

工具箱是用来放置我们编程时使用的控件的。



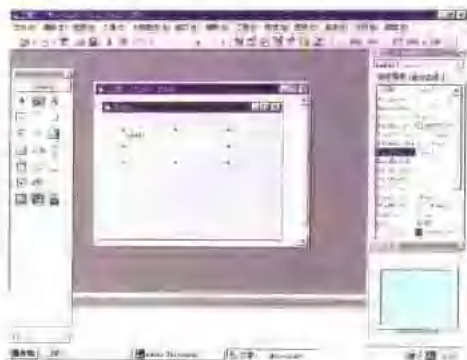
当工作环境中不存在工具箱时，可以单击工具栏上的“视图”，选择“工具箱”即可。

1 点击“视图”

2 选择“工具箱”



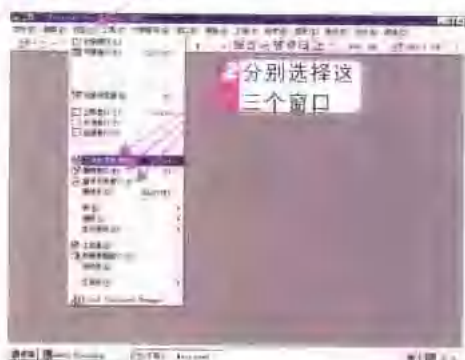
当需要使用工具箱上的控件的时候，只需要单击工具箱上所需要的控件，再把鼠标移至“对象窗口”，这时鼠标变成一个“十”字型图标，再拖放即可生成所需要控件。



6 窗口

当工件环境中不存在窗口时，我们可以点击“菜单栏”上的“视图”，再分别选择“工程资源管理器”、“属性窗口”、“窗体布局窗口”。

1 点击“视图”



现在窗体窗口中由上至下出现“工程资源管理器”、“属性窗口”、“窗体布局窗口”。

各窗口的作用

工程资源管理器：工程资源管理器用于显示各窗口的名称、属性以及各窗口的关系。

点击窗口上的图标，可获得相应窗口。

属性窗口：属性窗口用于显示“窗体窗口”上被选定控件的属性项，可对其进行设置。

窗体布局窗口：窗体布局窗口用于显示“窗体窗口”在设计环境中的位置。

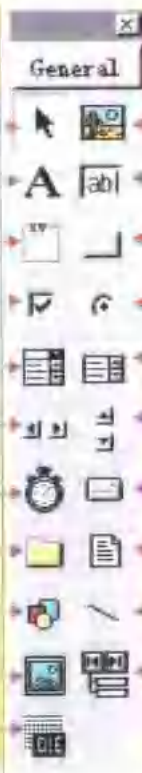


2

各种基本控件简介

工具箱

- ① 指针控件
- ② 标签控件 (Label)
- ③ 框架控件 (Frame)
- ④ 复选框控件 (CheckBox)
- ⑤ 组合框控件 (ComboBox)
- ⑥ 水平滚动条 (HScrollBar)
- ⑦ 计时器 (Timer)
- ⑧ 目录列表框 (DirListBox)
- ⑨ 形状控件 (Shape)
- ⑩ 图像控件 (Image)
- ⑪ OLE 容器控件 (OLE)



工具箱

- ⑫ 图片框控件 (PictureBox)
- ⑬ 文本框控件 (TextBox)
- ⑭ 命令按钮控件 (CommandButton)
- ⑮ 单选框控件 (OptionButton)
- ⑯ 列表框控件 (ListBox)
- ⑰ 垂直滚动条 (VScrollBar)
- ⑱ 驱动器列表框 (DriveListBox)
- ⑲ 文件列表框 (FileListBox)
- ⑳ 线段控件 (Line)
- ㉑ 数据控件 (Data)

1

指针控件

指针控件：★
它是用选定放在“对象窗口”中的控件。



2 图片框控件 (PictureBox)

图片框控件: 

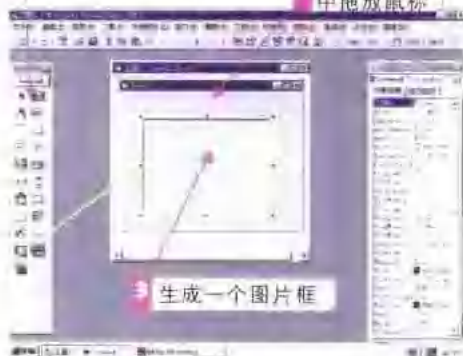
用 Visual Basic 不仅能处理文字信息, 还能处理图形、图片信息。图片框控件是用来显示图形的控件, 并可以作为其他控件的容器。

对图片框进行操作时, 它周围有八个蓝色的小块, 这表明该控件为当前控件, 我们称这为“激活”。如果想改变控件的大小, 可以将光标移到八个蓝色小块中的一个, 按下鼠标左键, 进行拖拉, 则控件的大小将会随之改变。

周围的八个
蓝色的小块

1 单击“图片框控件”

2 在对象窗口
中拖放鼠标



3 生成一个图片框

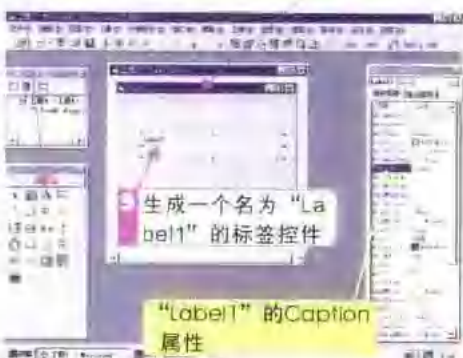
3 标签控件 (Label)

标签控件:  A

在工具箱中单击标签控件按钮, 然后在窗体窗口上拖放鼠标, 即会出现一个名为“Label1”的标签控件。

1 单击“标签控件”

2 在对象窗口
中拖放鼠标



生成一个名为“Label1”的标签控件

“Label1”的Caption
属性

在标签中显示的文本是由 Caption 属性控制的。该属性可以在设计时在“属性”窗口中设计或在运行时用代码赋值, 系统的缺省值为 Label1。

用标签显示一段文本时，可以根据自己的需要来拖动标签控件，以确定标签的位置。同时也可以通过修改 Alignment 属性的值来设置所示文本在标签控件中的位置。有三种排列方式：Left Justify、Right Justify 和 Center。

点击这里即出现三种排列方式

Left Justify (左对齐)

Right Justify (右对齐)

Center (居中)



Alignment

返回/设置复选框或选项按钮、或一个控件的文本的对齐。

什么叫属性和属性值？

在 Visual Basic 中，我们经常会使用属性的属性值的概念。

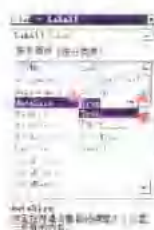
属性：属性就是用来描绘对象的特征。如尺寸、位置、颜色或文本。属性决定了对象的外观，有时也决定对象的行为。属性也用于为对象提供数据和对象取回信息。

属性值：

如果说一个人的名字是属性的话那他的年龄就是属性值。

在 Visual Basic 中，每种对象都有若干个属性，而且，不同的对象，属性类型和属性个数是不同的，但是通常，在一个程序中，用户是不需要使用到所有的属性的，只需选取一部分即可。

如果将标签控件AutoSize属性设为True，当文本长度超过材料标签控件时，控件会自动水平扩充。

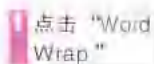


1 点击 "AutoSize"

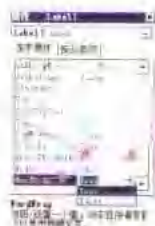
2 点击这里

3 选择 "True" 文本会自动水平扩充

而将标签控件 word Wrap属性的作用是使文本自动换行垂直扩充。



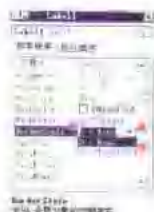
1 点击 "Word Wrap"



点击这里

3 选择 "True" 文本自动换行垂直扩充

标签控件的Border Style属性决定是否在标签周围无框或是单线框。



1 点击 "BorderStyle"

2 点击这里

3 选择 "True" 在标签周围是单线框

4 文本框控件 (TextBox)

文本框控件：+Tab

处理文本是编程中经常遇到的问题之一，它可以用来显示大量信息，可以用来显示或获取一个单词、数字、甚至一个日期。

1 单击 "文本框控件"

2 在对象窗口中拖放鼠标



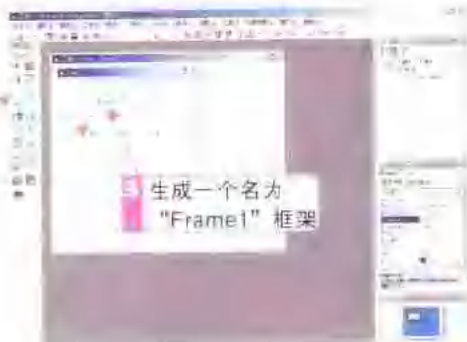
5 框架控件 (Frame)

框架控件：

框架是一个带有标题的长方形框，它用来把其他控件分成可标识的控件组。一般常和选项按钮、复选按钮等配合使用。

1 单击“框架控件”

2 在对象窗口
中拖放鼠标



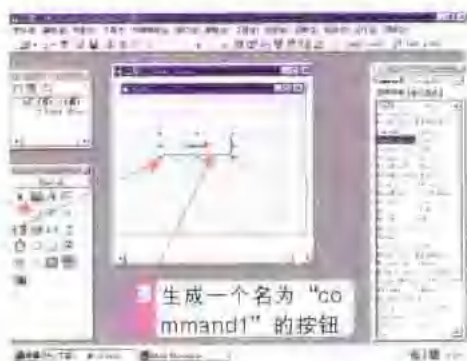
6 命令按钮控件

命令按钮控件：

点击工具箱的命令按钮，在对象窗口中拖放鼠标，即可生成一个名为“command1”的按钮。

1 点击“命令按钮”

2 在对象窗口
中拖放鼠标



再次点击工具箱的“命令按钮”图标在“对象窗体”上拖放，即可生成“command2”命令按钮。在“属性窗口”中我们可以看到在工作环境中有三样东西：窗体：Form1；命令按钮：command1、command2。

