



"十二五"普通高等教育本科国家级规划教材配套参考书

Visual Basic 程序设计 实验指导与测试

(第4版)

□ 主编 龚沛曾

□ 编者 杨志强 陆慰民 许兰兰



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材配套参考书

Visual Basic 程序设计实验指导与测试

Visual Basic Chengxu Sheji Shiyan Zhidao yu Ceshi

(第4版)

主 编 龚沛曾

编 者 杨志强 陆慰民 许兰兰



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是与龚沛曾主编的“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材、国家精品课程主讲教材《Visual Basic 程序设计教程》(第4版)配套的教学参考书。全书分为10章,分别为 Visual Basic 入门和可视化编程基础、VB 语言基础和顺序结构、选择结构、循环结构、数组、过程、用户界面设计、数据文件、图形操作及 ADO 数据库编程基础。每章分为6个部分:知识要点、实验题解、习题解答、常见错误和难点分析、测试题及其参考答案。

本书实验安排恰当,例题、习题丰富,除基本练习题外,许多题目都是实际应用开发的基础,可作为高等学校 Visual Basic 程序设计课程的实验教材,也可作为各类考试和社会读者的自学辅助用书。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计实验指导与测试/龚沛曾主编;杨志强,陆慰民,许兰兰编. —4版. —北京:高等教育出版社,2013.6

ISBN 978-7-04-037344-8

I. ①V… II. ①龚… ②杨… ③陆… ④许…
III. ①BASIC 语言-程序设计-高等学校-教学参考资料
IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 091030 号

策划编辑 耿芳

责任编辑 耿芳

封面设计 张申申

版式设计 于婕

插图绘制 邓超

责任校对 刁丽丽

责任印制 刘思涵

出版发行 高等教育出版社

社址 北京市西城区德外大街4号

邮政编码 100120

印刷 唐山市润丰印务有限公司

开本 787mm×1092mm 1/16

印张 12.5

字数 270千字

购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598

网 址 <http://www.hep.edu.cn>

<http://www.hep.com.cn>

网上订购 <http://www.landracom.com>

<http://www.landracom.com.cn>

版 次 2000年8月第1版

2013年6月第4版

印 次 2013年6月第1次印刷

定 价 22.00元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物料号 37344-00

第4版前言

本书是与龚沛曾主编的“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材、国家精品课程主讲教材《Visual Basic 程序设计教程》(第4版)配套的教学参考书。

我们从1998年开始编写出版“Visual Basic 程序设计教程”系列教材,被全国数百所高等学校广泛使用,受到了广大教师和学生的欢迎,在此表示深深的感谢。

本书结合课程教学和实验特点,在章节安排上与主教材的教学结构有所差别,但与主教材实验篇的实验安排相同。每章分为知识要点、实验题解、习题解答、常见错误和难点分析、测试题及参考答案。

(1) 知识要点: 归纳总结了本章应掌握的主要内容。

(2) 实验题解: 对主教材实验篇中的奇数实验题给出了详细分析和参考解答,偶数实验题则要求读者根据奇数实验题的解题思路独立完成。

(3) 习题解答: 针对主教材中的习题做出了参考解答。

(4) 常见错误和难点分析: 作者将多年来在教学中遇到的问题列举出来,有助于读者学习。

(5) 测试题及参考答案: 精选了丰富的试题,题型有选择题、填空题和编程题,便于读者复习和巩固; 参考答案便于读者自我检测。

需要说明的是,书中对实验给出的题解仅供参考,不要被书中的代码和思路束缚,编程的方法很多,关键是读者要抓住重点、开拓思路,从而提高分析问题、解决问题的能力。

本书由龚沛曾编写第1~6章,杨志强编写第7、8章,陆慰民编写第9、10章,许兰兰协助了部分工作。

为实现教学资源共享,我们制作了与教材配套的电子教案、教材实例、部分实验解答、考试样题等,使用本教材的教师可与作者联系索取相关的教学资源。E-mail 地址: gongpz@163.com 或 yzq98k@163.com。

最后,再次感谢有关专家、教师长期以来对我们工作的支持和信任。希望广大读者对书中存在的不妥之处提出宝贵建议和意见。

编 者

2013年3月于同济大学

第3版前言

本书是国家精品课程“Visual Basic 程序设计”主教材、普通高等教育“十一五”国家级规划教材《Visual Basic 程序设计教程》(第3版)的配套教学参考书。

我们从1998年开始编写出版的“Visual Basic 程序设计教程”系列教材,已被全国数百所高等学校广泛使用,受到了广大教师和学生的欢迎,在此表示深深的感谢。

本书结合课程教学和实验的特点,在章节安排上与主教材的教学结构有所差别,但与主教材实验篇的实验安排相同。每一章的内容分为“知识要点”、“实验题解”、“习题解答”、“常见错误和难点分析”以及“测试题”5个小节。其中在“知识要点”中归纳总结了本章应掌握的主要内容;在“实验题解”中对主教材实验篇中的奇数实验题给出了详细的分析和参考解答,偶数实验题则要求读者根据奇数实验题的解题思想,独立完成;“习题解答”主要针对主教材中的习题;在“常见错误和难点分析”中,作者将多年来在教学中遇到的问题罗列出来,以使初学者少走弯路,提高学习效率;为了便于读者对巩固所学知识、提高能力和便于复习考试,还精选了部分选择题和填空题以及参考答案。需要说明的是,书中对实验给出的题解仅供参考,不要被书中的代码和思路所束缚,编程的方法很多,关键是读者要抓住重点,开拓思路,从而提高分析问题、解决问题的能力。

本书由龚沛曾编写第1~6章,杨志强编写第7、8章,陆慰民编写第9、10章。谢步瀛、许兰兰老师协助了部分工作。

为适应大屏幕课堂教学的需要,我们还制作了与教材配套的电子教案、教材实例、实验解答、考试样题等。使用本教材的教师可与作者联系索取相关的教学资源。E-mail地址: gongpz@163.com 或 yzq98k@163.com。

最后,我们要再次感谢有关专家、教师长期以来对我们工作的支持和信任;希望广大读者对书中所存在的不妥之处提出宝贵建议和意见。

作 者

2007年3月于同济大学

第2版前言

由于 Visual Basic 语言在人们实际工作中的广泛使用,引起了广大学生、计算机应用开发者和爱好者的学习兴趣,兴起了学习、掌握和使用 Visual Basic 语言的热潮。因此,近年来不少学校已把 Visual Basic 程序设计语言作为大学生的入门语言,国家教育部考试中心和有些省市也把 Visual Basic 程序设计纳入计算机等级考试的科目,因此对 Visual Basic 程序设计辅助教材的需求也就更为迫切。

本书是为《Visual Basic 程序设计简明教程》(第二版)编写的配套教学用书。根据教学特点,本书的章节安排与配套教材的章节次序并不完全一致。而是将每一章内容分为知识要点、实验题解、习题解答、常见错误和难点分析及测试题等五个小节。在“知识要点”小节中归纳总结了这一章应掌握的主要内容;“实验题解”解答小节中对奇数号实验题做了详细的分析和解答,偶数号题型与奇数号题型相似但无解答,这也符合广大读者的要求,便于大家学习和掌握;“习题解答”小节中解答了教材中每一章的习题;“常见错误和难点分析”小节中,将多年来在教学中遇到的问题在此给出,可使初学者少走弯路,提高调试程序的效率;为了帮助大家多看,多练,巩固学习的效果,每章还增加了一节自测题,其中包括选择题、填空题和编程题,还附了部分参考答案。需要说明的是,书中对实验和习题的题解仅供参考,读者不要被书中的代码和思路所束缚,因为编程的方法很多,关键是要抓住重点,开拓思路,提高分析问题、解决问题的能力。

本书由龚沛曾编写第一章至第六章和第九章;陆慰民编写第八章、第十章、第十一章;杨志强编写第七章。

本书所附光盘包括《Visual Basic 程序设计简明教程》(第二版)教材的电子教案、教材中的所有实例、Visual Basic 考试系统以及考试样题等。

在这里,我们要再次感谢有关专家、教师;他们对教材和本书的编写和修订提出了许多宝贵意见和建议;也要感谢高等教育出版社刘建元先生,他对系列教材的策划、出版做了许多工作。本书的构思和编排是一种新的尝试,而且由于时间紧迫,因此错误和问题难免,恳请专家们和广大读者批评指正。

作 者

2002年7月于同济大学

初版前言

本书是为“Visual Basic 程序设计”课程编写的配套教学用书，分上、下两篇，上篇为实验，下篇为学习指导和测试。

自从我们编写的《Visual Basic 程序设计和实用技术》(4.0 版)、《Visual Basic 程序设计教程》(5.0 版)以及《Visual Basic 程序设计教程(6.0 版)》出版以来，收到全国各地一些学校的专家、教师和学生的来信，在肯定这些教材的同时，也提出了许多非常有益的意见和建议，并诚恳希望有实验指导、习题及自我测试方面的辅助教材，以方便教学并取得更好的教学效果，作者深表感谢也深受鼓舞。

由于 Visual Basic 在实际当中的广泛应用，引起了广大学生、计算机应用开发者和爱好者的学习兴趣，兴起了学习、掌握和使用 Visual Basic 的热潮。因此，近年来不少学校已把 Visual Basic 程序设计语言作为大学生的入门语言，有关省市也把 Visual Basic 程序设计纳入计算机等级考试的科目，或者作为市民计算机能力考核的内容，因此对 Visual Basic 程序设计辅助教材的需求也就更为迫切。

本书从培养学生扎实的基础和提高学生的能力两方面入手，也就是围绕着学生掌握 Visual Basic 程序设计的基本方法和提高学生 Visual Basic 应用开发能力两个方面来组织内容，以满足不同层次人员的需要。

本书上篇按程序设计语言的基本功能和 Visual Basic 控件、编程技术等组织 16 个实验。下篇按照实验分类为 12 章。为了方便教学、分类和通用等因素，本书的章节安排与配套教材的章节次序不完全一致。上篇的前 11 个实验和下篇的前 11 章次序相同，它们是学习 Visual Basic 首先要掌握的内容，这些内容对于加强学生基本功的训练，使学生打下扎实的基础是必需的，也是各类考试的重点。

书中对实验做了详细的分析和提示，同时给出了程序，这也符合广大读者的要求，便于大家快速地学习和掌握。书中同时针对各章实验中经常会出现的错误和难点进行了分析，这也是多年来在教学中遇到的问题，在此给出，可使初学者少走弯路，提高调试程序的效率。为了帮助大家多看、多练，巩固学习的效果，每章增加了一节习题，分选择题、填空题、问答题，还附了部分参考答案。同时为了检验学习的效果，还给出了类似实验的编程题，这部分没有给出解答，用意不言而喻。第十二章属于 Visual Basic 高级技术一类，对于有一定基础的读者进行应用程序开发会有帮助，但由于教学学时所限，一般在考试中不出现这方面的内容，因此该章的布局也与前面有所不同。需要说明的是，书中对编程题给出的题解仅供参考，不要被书中的代码和思路所束缚，

编程的方法很多，关键是要读者抓住重点，开拓思路，提高分析问题、解决问题的能力。

我们先后编写出版了 Visual Basic 程序设计的系列教材（5.0 版、6.0 版），并且马上将出版内容较为精简的《Visual Basic 程序设计简明教程》，这本《Visual Basic 实验指导与测试》均适用于上述教材。但在使用本书时需要注意的是，本书正文中所引用的教程章节号，均指的是《Visual Basic 程序设计教程（6.0 版）》的对应章节，如果你使用的是我们编写的其他版本，也可参阅相同的章节或内容相关的章节。

本书由龚沛曾编写上篇的实验一~六、十二、十五，下篇的第一~六、九章；陆慰民编写上篇的实验十、十一、十三、十四，下篇的第十~十三章；杨志强编写上篇的实验七~九、十六，下篇的第七、八章及第十二章第五节。

本书所附光盘包括教材中的所有实例、Visual Basic 考试系统以及两套考试样题。

为适应大屏幕课堂教学需要，我们制作了与教材配套的“教学辅助课件”，实验的程序也有电子文档，使用我们编写的教材的学校如果需要，可与作者联系。地址：同济大学计算机系，邮编 200092，E-mail 地址为：gong11k@online.sh.cn。

在这里，我们要再次感谢有关专家、教师对教材和本书提出的宝贵意见和建议。也要感谢高等教育出版社刘建元先生，对系列教材的策划、出版做了许多工作。本书的构思和编排是一种新的尝试，而且由于时间紧迫，因此错误和问题难免，恳请专家们和广大读者批评指正。

作者

2000 年 8 月

目录

第 1 章 Visual Basic 入门和可视化编程

基础..... 1

1.1 知识要点..... 1

1.2 实验 1 题解..... 4

1.3 习题解答..... 7

1.4 常见错误和难点分析..... 8

1.5 测试题..... 10

1.6 测试题参考答案..... 12

第 2 章 VB 语言基础和顺序结构..... 14

2.1 知识要点..... 14

2.2 实验 2 题解..... 16

2.3 习题解答..... 20

2.4 常见错误和难点分析..... 22

2.5 测试题..... 25

2.6 测试题参考答案..... 28

第 3 章 选择结构..... 30

3.1 知识要点..... 30

3.2 实验 3 题解..... 32

3.3 习题解答..... 38

3.4 常见错误和难点分析..... 40

3.5 测试题..... 43

3.6 测试题参考答案..... 48

第 4 章 循环结构..... 50

4.1 知识要点..... 50

4.2 实验 4 题解..... 51

4.3 习题解答..... 59

4.4 常见错误和难点分析..... 61

4.5 测试题..... 64

4.6 测试题参考答案..... 69

第 5 章 数组..... 71

5.1 知识要点..... 71

5.2 实验 5 题解..... 73

5.3 习题解答..... 79

5.4 常见错误和难点分析..... 81

5.5 测试题..... 84

5.6 测试题参考答案..... 89

第 6 章 过程..... 91

6.1 知识要点..... 91

6.2 实验 6 题解..... 93

6.3 习题解答..... 97

6.4 常见错误和难点分析..... 99

6.5 测试题..... 102

6.6 测试题参考答案..... 112

第 7 章 用户界面设计..... 114

7.1 知识要点..... 114

7.2 实验 7 题解..... 116

7.3 习题解答..... 119

7.4 常见错误和难点分析..... 121

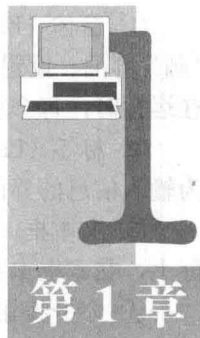
7.5 测试题..... 123

7.6 测试题参考答案..... 126

第 8 章 数据文件..... 127

8.1 知识要点..... 127

8.2	实验 8 题解	128	9.6	测试题参考答案	156
8.3	习题解答	132			
8.4	常见错误和难点分析	133	第 10 章	ADO 数据库编程基础	158
8.5	测试题	134	10.1	知识要点	158
8.6	测试题参考答案	140	10.2	实验 10 题解	161
第 9 章	图形操作	142	10.3	习题解答	167
9.1	知识要点	142	10.4	常见错误和难点分析	168
9.2	实验 9 题解	143	10.5	测试题	171
9.3	习题解答	149	10.6	测试题参考答案	174
9.4	常见错误和难点分析	149	附录	VB 程序设计试卷样例	177
9.5	测试题	152			



Visual Basic 入门和可视化编程基础

第 1 章

1.1 知识要点

1. Visual Basic 的含义

Visual 指的是开发图形用户界面 (Graphic User Interface, GUI) 的方法, 可以通过 Visual Basic (简称 VB) 系统提供的系列控件来方便实现; Basic 指的是一种简单易学的程序设计语言。两者相结合, 既保持了原有程序设计语言的优点, 又体现了现代编程语言的特点, 使初学者能够较快掌握编写基于 Windows 环境的应用程序的方法。

2. VB 中类和对象的概念

类是同类对象集合的抽象, 规定了这些对象的公共属性和方法, 是创建对象的模板; 对象是类的一个实例。对象和类的关系相当于程序设计语言中变量和变量类型的关系。

对象有三要素: 属性、方法和事件。

① 属性用于描述对象的外部特征。在属性窗口或代码窗口中可对对象的属性进行设置。

② 方法是对对象实施的一些动作。它实际上是对象本身所内含的一些特殊的函数或过程, 调用这些函数或过程可以实现对应的动作。

③ 事件是由 VB 预先设置好的、能被对象识别的动作。一个对象可以识别和响应多个不同的事件。VB 程序的执行通过事件来驱动, 当在该对象上触发了某个事件后, 就执行一个与事件相关的事件过程; 当没有事件发生时, 整个程序就处于等待状态。

3. 控件对象

在 VB 中, 窗体、控件、菜单等都是 VB 中的控件对象, 简称控件, 它们是应用程序的“积木块”, 共同构成用户界面。本节主要介绍最基本的 6 个控件。

① 窗体 (Form) 类似于一块“画布”，是所有控件的容器。应用程序都是按照从窗体开始“画”界面、设置属性、编写程序代码的顺序来创建的。在设计时，窗体是程序员的“工作台”；在运行时，每个窗体对应一个窗口。

② 标签 (Label) 用于在窗体上显示某些文字，通过 Caption 属性来设置，但是不能将其作为输入信息的界面。

③ 文本框 (TextBox) 用于进行信息的输入、编辑和显示，一般通过 Text 属性来实现。实际上，文本框本身就是一个简易的文本编辑器。

④ 命令按钮 (Command) 用于启动事件过程的执行，一般通过 Click 事件来实现。

⑤ 图片框 (PictureBox) 和窗体一样是一个容器，用于显示图片，也可以通过 Print 方法显示文字。显示图片时通过 AutoSize 属性控制图片显示形式，当 AutoSize 属性值为 True 时，框随着图片的大小而同步变化；当该属性值为 False 时，框的大小不变，装入的图片超过框的大小时将截取显示。

⑥ 图像框 (Image) 只能显示图片，通过 Stretch 属性控制图片显示形式，当 Stretch 属性值为 True 时，图片的大小随着框的大小同步变化，利用这一属性，可实现图片的缩放显示；当该属性值为 False 时，框的大小不变，装入的图片超过框的大小时将截取显示。

4. 创建 VB 应用程序的过程

① 建立用户界面的控件对象。

② 控件属性的设置。

③ 控件事件过程及编程。

④ 保存应用程序。

⑤ 程序调试和运行。

5. VB 集成开发环境

作为一个集编辑、编译、运行于一体的集成开发环境，初学者应重点掌握以下内容。

(1) 工作状态的 3 种模式

① 设计模式：可以进行程序的界面设计、属性设置、代码编写等。单击  按钮进入运行模式。

② 运行模式：可以查看程序代码，但不能修改。当程序运行出错或单击  按钮时，可暂停程序的运行，进入中断模式。

③ 中断模式：可以查看代码、修改代码、检查数据。单击  按钮可停止程序的运行；单击  按钮继续程序运行，进入运行模式。

(2) 编辑程序时的主要窗口

主窗口 (菜单栏、工具栏)、工具箱窗口、属性窗口、代码窗口、工程资源管理器窗口。

(3) 程序运行和生成可执行文件

在 VB 中，可通过“运行”|“启动”命令以解释运行模式运行程序，便于程序调试，但速度较慢；也可通过“文件”|“生成.exe”命令将 VB 源程序生成可执行程序，然后在 Windows

环境下执行（但这时必须有在 Windows 环境下运行 VB 程序所需的动态链接库）。

6. VB 程序的错误类型

在 VB 中，常见错误可分为以下 3 种类型。

① 语法错误：编辑程序时输入错误或编译时存在语法错误，这时系统会显示“编译错误”并提示用户修改。

② 运行时错误：程序没有语法错误，但运行时出错，单击“调试”按钮，程序停留在引起错误的那一条语句上，要求用户修改。

③ 逻辑错误：程序正常运行后没有得到预期的结果。这类错误最难检测，可以通过设置断点进行调试。

7. 程序调试

最方便和常用的是设置断点和跟踪程序的运行。程序运行到有断点的地方处于中断模式，然后逐语句跟踪相关变量、属性和表达式的值来判断是否能得到预期结果。

8. VB 程序的构成与管理

(1) VB 程序的组成

在 VB 中，一个应用程序就是一个工程，以.vbp 工程文件保存，一个工程中必须包含一个（有时多个）.frm 窗体文件、自动产生的.frx 二进制文件（如属性窗口装入的图片等），还可有.bas 标准模块等文件（如图 1.1 所示）。

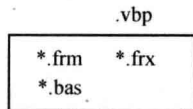


图 1.1 VB 程序的组成

(2) 程序的保存

在完成一个应用程序的创建、编辑、调试后，应将其保存到外部存储介质中。注意在保存一个工程时不要遗漏了某个文件，一般先保存.frm 文件（若有多个.frm 或有.bas 文件，应分别保存），最后保存工程文件。读者要区分窗体名称和窗体文件名，前者是在程序中使用的窗体对象名；后者是存放在磁盘上的文件名。

(3) 程序装入

当双击一个.vbp 工程文件时，系统会自动装入该工程的所有文件。

9. VB 帮助系统的安装和使用

与以前 VB 版本不同的是，VB 6.0 联机帮助文件都使用 MSDN 文档的帮助方式，与 VB 6.0 系统不在同一光盘上，而与 Visual Studio 产品的帮助集合在两张光盘上，在安装过程中，系统会提示插入 MSDN 盘。

使用 VB 帮助最方便的方法是选中欲帮助的对象，按 F1 键，即可显示与该对象相关的帮助信息。

10. VB 程序的书写规则

① 程序代码不区分字母的大小写。为了提高程序的可读性，对于输入的字母，VB 系统会自动将关键字或属性单词的首字母转换成大写，其余为小写。

② 程序书写较自由。一行可书写多条语句，语句之间用冒号分隔；一条语句可分若干行书写，用续行符连接（空格加下划线）下一行。

③ 注释有利于程序的阅读和调试。注释以 Rem 或单引号开头。

1.2 实验 1 题解

1. 编制简单的欢迎界面程序，程序界面如图 1.2 所示。

要求：在屏幕上显示“欢迎学习 Visual Basic”；在文本框 Text1 中输入姓名，单击命令按钮“你输入的姓名是”，在 Label3 标签上显示在文本框中输入的姓名。程序以“学号-1-1.frm”和“学号-1-1.vbp”文件名保存。以后每个实验项目都按照这样的命名规则命名，即“学号-实验号-实验题目”。

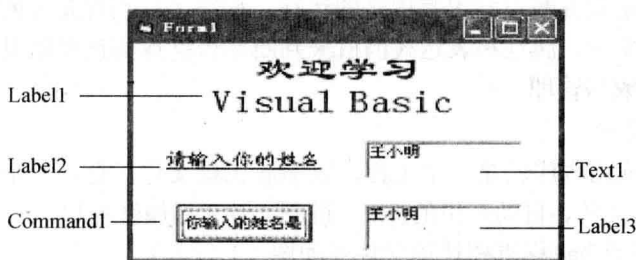


图 1.2 实验 1.1 运行界面

【实验目的】

掌握一个简单的 VB 程序的建立、编辑、调试、运行和保存；掌握对标签、文本框和命令按钮的属性设置和事件过程代码的编写。

【步骤】

① 启动 Microsoft Visual Basic 6.0（中文版），单击“文件”|“新建工程”命令，在打开的对话框中选择“标准 EXE”类型，进入 VB 设计界面。

② 在窗体上建立 3 个标签、1 个命令按钮和 1 个文本框；在属性窗口对各属性进行设置，如表 1.1 所示。

表 1.1 实验 1.1 属性设置

控 件 名	属 性
Label1	Caption="欢迎学习 Visual Basic"; Font 属性: 字号为二号, 字体为隶书; Aligment=2 (居中)
Label2	Caption="请输入你的姓名"; Font 属性: 字体为楷体, 有下划线
Text1	Text=""
Command1	Caption="你输入的姓名是"
Label3	Caption=""; BorderStyle=1

③ 在代码窗口中选择 Command1 对象和 Click 事件，在 Command1_Click 事件模板内输入

代码（高亮度一行为输入的代码，其余是自动产生的），如图 1.3 所示。

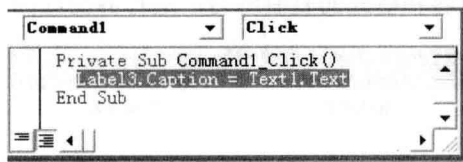


图 1.3 代码窗口

④ 单击  按钮运行程序，若有错，则进入代码窗口进行调试。

⑤ 单击“文件”|“Form1 另存为”命令，在文件另存为对话框的“保存在”下拉列表框中选择保存文件的路径，在“文件名”文本框中输入“学号-1-1”形式的窗体文件名进行保存（默认扩展名为.frm）；单击“文件”|“工程另存为”命令，将工程 1 以“学号-1-1”形式的工程文件名保存（默认扩展名为.vbp）。

若下次要编辑该应用程序，只要双击“学号-1-1.vbp”就可装入该工程的所有文件进行编辑。

2. 略。

3. 编写一个程序，在文本框中统计在该窗口上单击鼠标的次数，运行界面如图 1.4 所示。

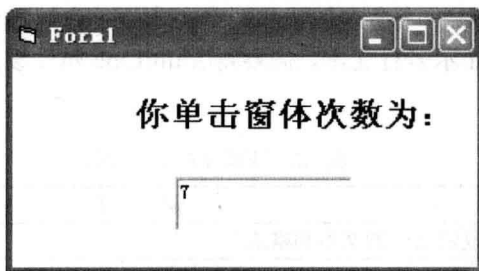


图 1.4 实验 1.3 运行界面

【实验目的】

掌握 Form_Load 和 Form_Click 事件编程。

【分析】

Form_Load 事件过程用于在程序中设置初态，Form_Click 事件过程用于文本框计数。

【程序】

```
Sub Form1_Load()
    Text1.Text = 0
End Sub
Sub Form1_Click()
    Text1.Text = Val(Text1.Text) + 1
End Sub
```

也可用窗体级变量 n 来实现：

```
Dim n%
Sub Form1_Click()
    n=n+1
    Text1.Text =n
End Sub
```

4. 略。
5. 命令按钮、字号、内容和格式的复制练习, 运行界面如图 1.5 所示。

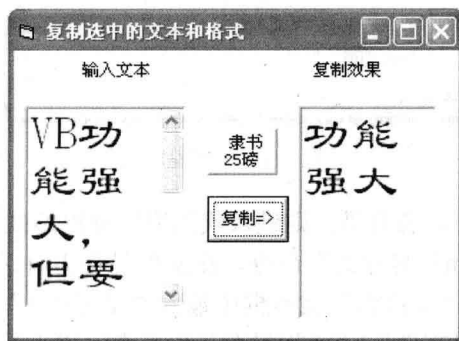


图 1.5 实验 1.5 运行界面

【实验目的】

掌握命令按钮及属性设置; 掌握文本框的 SelText 属性的用法。

【界面设计】

在窗体上建立 1 个标签、两个命令按钮和两个文本框; 在属性窗口中对各属性进行设置如表 1.2 所示。要在文本框中显示多行文本, 需要将 MultiLine 属性设置为 True, 垂直滚动条通过 ScrollBar 属性来设置。

表 1.2 实验 1.5 属性设置

控 件 名	属 性
Form1	Caption="复制选中的文本和格式"
Label1	"输入文本" "复制效果"
Text1	Text="VB 功能强大, 但要下工夫学习才能学好"; MultiLine=True; ScrollBar=2
Text2	Text=""; MultiLine=True
Command1	Caption="隶书 25 磅"
Command2	Caption="复制=>"

【程序】

```
Sub Command1_Click()
    Text1.FontName = "隶书"
    Text1.FontSize = 25
End Sub
```

```
Sub Command2_Click()
    Text2.Text = Text1.SelText
```

```
Text2.FontName = Text1.FontName
Text2.FontSize = Text1.FontSize
End Sub
```

1.3 习题解答

1. 什么是类？什么是对象？什么是事件过程？

解答：见本章知识要点。

2. 属性和方法的区别是什么？

解答：属性是对象的特征，方法是对象的行为。前者有值，可以被赋值或引用；后者没有值，表示能够执行的操作。

3. 当标签边框的大小由 Caption 属性的值进行扩展或缩小时，应对该控件的什么属性进行何种设置？

解答：将该控件的 AutoSize 属性值设置为 True。

4. 在 VB 6.0 中，命令按钮的显示形式有标准的和图形的两种，它们通过什么属性来设置？若选择图形的，则通过什么属性来装入图形？若已在规定的属性里装入某个图形文件，但该命令按钮还是不能显示该图形，而显示的是 Caption 属性设置的文字，应怎样修改？

解答：命令按钮的显示形式通过将 Style 属性值设置为 Graphical 来实现。通过 Picture 属性来装入图形。不能显示图形是因为 Style 属性值被设置为 Standard，只要将其改为 Graphical，并且将 Caption 的值设置为空即可。

5. 文本框中显示多行文字时，应设置何种属性值？

解答：将 MultiLine 属性的值设置为 True。

6. 标签和文本框的区别是什么？

解答：在程序运行时，标签只能显示文字，不能输入文字，显示文字通过对 Caption 属性赋值来实现；而文本框既能显示文字，也能输入文字，通过 Text 属性来实现。

7. 文本框获得焦点的方法是什么？

解答：SetFocus 方法。

8. 简述文本框的 Change 与 KeyPress 事件的区别。

解答：相同点是当在文本框中输入内容时，同时触发这两个事件；不同点是 KeyPress 事件可通过参数 KeyAscii 返回所按键的编码值，可以此判断输入的数据是否正确或数据输入结束与否，因而该事件使用较多；Change 事件还可以发生在程序改变文本框的 Text 属性时。

9. 当在某个文本框中输入数据后（按了回车键），经判断后认为是数据输入错误，应怎样删除原来文本框中的数据？

解答：假定文本框的名称为 Text1，则事件过程如下：

```
Private Sub Text1_KeyPress(KeyAscii As Integer)
    If KeyAscii=13 Then
        If 出错条件判断成立 Then
            Text1=""
        End If
        ...
    End If
```