



# Visual Basic 程序设计实践教程

罗建平 王 锋 主 编  
金玉琴 张昌明 胡晓雯 副主编



高等教育出版社  
HIGHER EDUCATION PRESS

江苏省医药类院校信息技术系列课程规划教材

# Visual Basic 程序设计实践教程

Visual Basic Chengxu Sheji Shijian Jiaocheng

罗建平 王 锋 主 编

金玉琴 张昌明 胡晓雯 副主编



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

## 内容提要

本书是江苏省医药类院校信息技术系列课程规划教材《Visual Basic 程序设计教程》(高等教育出版社, 2011) 一书的配套教学用书。

本书结合“Visual Basic 程序设计”课程教学中对实践环节的要求, 在内容安排上与主教材的理论教学相呼应, 但又自成体系。本书包括 10 章内容, 每一章中均包含了“目的和要求”、“重点和难点”、“实验操作题”以及“习题和答案”4 部分内容。

本书实验内容安排恰当、习题丰富, 适合于普通高等学校, 尤其是医药类院校非计算机专业“Visual Basic 程序设计”课程的实验教学时使用, 对于广大计算机爱好者也是一本很好的自学参考书。

## 图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计实践教程 / 罗建平, 王锋主编. —北京: 高等教育出版社, 2011.7

ISBN 978-7-04-032656-7

I. ①V… II. ①罗… ②王… III. ①BASIC 语言—程序设计—医学院校—教材 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 121875 号

策划编辑 饶卉萍  
责任校对 刘春萍

责任编辑 饶卉萍  
责任印制 田 甜

封面设计 赵 阳

版式设计 余 杨

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 北京东君印刷有限公司  
开 本 787mm × 1092mm 1/16  
印 张 8  
字 数 190 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.landraco.com>  
<http://www.landraco.com.cn>  
版 次 2011 年 7 月第 1 版  
印 次 2011 年 12 月第 2 次印刷  
定 价 16.00 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 32656-00

# 江苏省医药类院校信息技术系列 课程规划教材编审委员会

主任：马斌荣 教育部高等学校医药类计算机基础课程教学指导分  
委员会副主任

编委：（以姓氏汉语拼音为序）

海 滨 中国药科大学

罗建平 南京医科大学

马 凯 徐州医学院

王 锋 中国药科大学

王旭东 南京中医药大学

周金海 南京中医药大学

赵 宁 徐州医学院

郑 宇 南京医科大学

# 前 言

当今，计算机技术飞速发展并已融入到各行各业，成为人们日常生活、工作和学习不可缺少的一部分，掌握程序设计的思想和技术是现代化人才的必备素质，医药领域也不例外。“Visual Basic 程序设计”课程的教学对现代化人才信息素养的培养至关重要。

江苏省医药类院校联合编写的江苏省医药类院校信息技术系列课程规划教材，是在教育部高等学校医药类计算机基础课程教学指导分委员会的指导下，以《高等学校医药类计算机基础课程教学基本要求及实施方案》为依据，在完成“高等学校计算机基础教学改革试点项目”的过程中，结合江苏省医药类院校的实际教学情况而组织编写的。本系列教材将对医药类院校学生信息素养的培养起到积极的推动作用。

本书作为江苏省医药类院校信息技术系列课程规划教材之一，是《Visual Basic 程序设计教程》一书的配套教学用书。为更好地配合“Visual Basic 程序设计”课程教学，完成本课程实践环节的教学任务，本书每章中均设计了4部分内容：“目的和要求”部分提出了对主教材各章知识点学习的具体要求；“重点和难点”部分对各章中的重点和难点进行归纳和总结；“实验操作题”部分提供了与主教材讲授的知识点相配套的典型实验题，在这些实验题中，除了有分析和步骤外，还对学习过程中容易混淆或易于出错的地方做了简要说明，对提高学生的独立编程能力有很大的帮助；“习题和答案”部分精选了部分选择题和填空题，并配有参考答案，便于读者巩固所学知识。

为方便教学，编者提供了电子教案、程序源代码等本课程教学过程中涉及的相关教学资源，这些资源可以在中国高校计算机课程网上下载，网址为<http://computer.cncourse.com>。

本书由罗建平、王锋任主编，金玉琴、张昌明、胡晓雯任副主编。第1章、第7章和第10章由王锋和苏静编写，第2章、第6章由印志鸿和金玉琴编写，第3章、第8章由胡晓雯和王娟编写，第4章、第5章和第9章由张昌明和朴雪编写，罗建平、王锋统编全稿，胡晓雯、王娟、胡思远和邢玉协助主编进行了最后的校稿和统稿工作。

由于编者水平有限，编写时间仓促，书中难免有欠妥之处，恳请广大专家、读者提出宝贵意见。

编 者

2011年4月



# 目 录

|                                  |    |                                 |     |
|----------------------------------|----|---------------------------------|-----|
| 第 1 章 Visual Basic 程序设计概述 .....  | 1  | 第 6 章 数组 .....                  | 53  |
| 目的和要求 .....                      | 1  | 目的和要求 .....                     | 53  |
| 重点和难点 .....                      | 1  | 重点和难点 .....                     | 53  |
| 实验操作题 .....                      | 3  | 实验操作题 .....                     | 54  |
| 习题和答案 .....                      | 5  | 习题和答案 .....                     | 62  |
| 第 2 章 常用控件及界面设计 .....            | 7  | 第 7 章 过程 .....                  | 69  |
| 目的和要求 .....                      | 7  | 目的和要求 .....                     | 69  |
| 重点和难点 .....                      | 7  | 重点和难点 .....                     | 69  |
| 实验操作题 .....                      | 8  | 实验操作题 .....                     | 70  |
| 习题和答案 .....                      | 20 | 习题和答案 .....                     | 80  |
| 第 3 章 Visual Basic 程序设计基础 .....  | 23 | 第 8 章 文件 .....                  | 89  |
| 目的和要求 .....                      | 23 | 目的和要求 .....                     | 89  |
| 重点和难点 .....                      | 23 | 重点和难点 .....                     | 89  |
| 实验操作题 .....                      | 25 | 实验操作题 .....                     | 92  |
| 习题和答案 .....                      | 31 | 习题和答案 .....                     | 98  |
| 第 4 章 Visual Basic 的基本控制结构 ..... | 35 | 第 9 章 图形与多媒体 .....              | 101 |
| 目的和要求 .....                      | 35 | 目的和要求 .....                     | 101 |
| 重点和难点 .....                      | 35 | 重点和难点 .....                     | 101 |
| 实验操作题 .....                      | 36 | 实验操作题 .....                     | 102 |
| 习题和答案 .....                      | 43 | 习题和答案 .....                     | 107 |
| 第 5 章 程序调试 .....                 | 47 | 第 10 章 Visual Basic 数据库技术 ..... | 110 |
| 目的和要求 .....                      | 47 | 目的和要求 .....                     | 110 |
| 重点和难点 .....                      | 47 | 重点和难点 .....                     | 110 |
| 实验操作题 .....                      | 48 | 实验操作题 .....                     | 112 |
| 习题和答案 .....                      | 52 | 习题和答案 .....                     | 115 |
|                                  |    | 参考文献 .....                      | 118 |

# 第 1 章

## Visual Basic 程序设计概述

### 【目的和要求】

- ① 掌握 Visual Basic 集成开发环境的启动和退出。
- ② 了解 Visual Basic 集成开发环境的基本组成。
- ③ 掌握在窗体上建立控件的方法。
- ④ 掌握在属性窗口中设置控件属性的方法。
- ⑤ 学会在 Visual Basic 集成开发环境中建立应用程序。

### 【重点和难点】

#### 1. Visual Basic 集成开发环境的启动

(1) 单击“开始”按钮，然后在“开始”菜单中依次单击“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Visual Basic 6.0 中文版”选项，出现如图 1.1 所示的“新建工程”对话框。

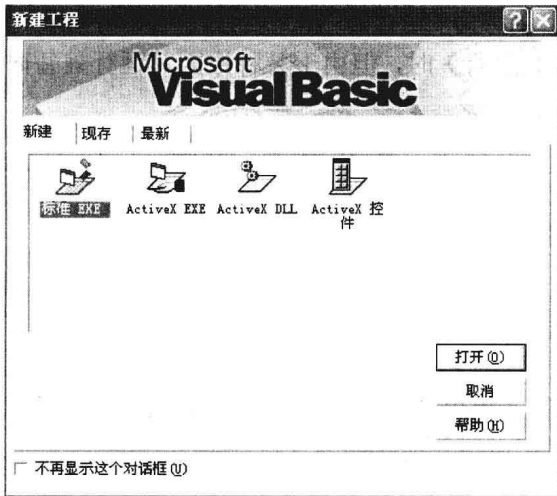


图 1.1 “新建工程”对话框

(2) 在“新建工程”对话框中，选中“新建”选项卡中的“标准 EXE”图标，然后单击“打开”按钮，即可进入 Visual Basic 集成开发环境，如图 1.2 所示。

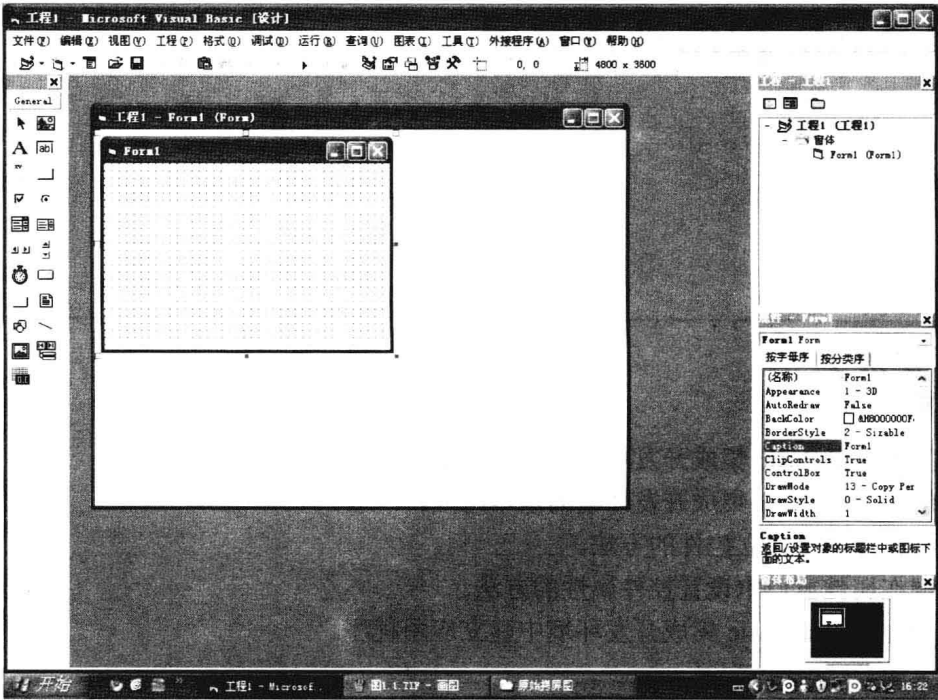


图 1.2 集成开发环境

2. Visual Basic 集成开发环境的组成

(1) 标题栏

标题栏位于主窗口的顶部，除了可显示正在开发或调试的工程名外，还可显示系统的工作状态。在 Visual Basic 中，用于创建应用程序的过程，称为“设计态”或“设计时”(Design-time)。运行一个应用程序的过程，则称为“运行态”或“运行时”(Run-time)。当一个应用程序在 Visual Basic 环境下进行调试（即试运行）时，但由于某种原因其运行被暂时终止，称此状态为“中断态”(Break-time)。

(2) 菜单栏

Visual Basic 的菜单栏除了提供标准的“文件”、“编辑”、“视图”、“窗口”、“帮助”等菜单之外，还提供了编程专用的功能菜单。

(3) 工具栏

Visual Basic 的工具栏包括“标准”、“编辑”、“窗体编辑器”和“调试”4 组工具栏。

(4) 控件工具箱

控件工具箱又称工具箱，提供了软件开发人员在设计应用程序界面时需要使用的常用工具（控件）。

(5) 窗体设计器

窗体设计器是一个用于设计应用程序界面的自定义窗口。



(6) 属性设置窗口

属性设置窗口主要用来为选中的窗体和窗体上的各个对象设置初始属性值。

(7) 代码编辑器

利用 Visual Basic 开发应用程序，包括两部分工作：一是设计图形用户界面，二是编写程序代码。设计图形用户界面是通过窗体设计器来完成的，编写应用程序代码则是通过代码编辑器来完成的。

(8) 工程资源管理器

工程资源管理器又称为工程浏览器，列出了当前应用程序中包含的所有文件清单。工程资源管理器窗口上有 3 个按钮，分别用于查看代码、查看对象和切换文件夹。

3. Visual Basic 文件的组成

在 Visual Basic 中创建一个应用程序，被称为建立一个工程。一个 Visual Basic 工程是由若干个不同类型的文件组成的，工程就是这些文件的集合。一个 Visual Basic 工程通常包含一个工程文件（.vbp）和若干个窗体文件（.frm）（至少应包含一个窗体文件），有时根据需要也会包含其他类型文件，如标准模块文件（.bas）、类模块文件（.cls）、资源文件（.res）、自定义控件文件（.ocx）与用户文档（.dob）等。为方便使用和管理，保存工程时，建议将工程中的相关文件都保存在一个独立的文件夹中。

【实验操作题】

1. 编写程序

设计一个程序，该程序的功能是：在文本框内输入姓名，例如“XXX”，单击“问候”按钮后，窗体上显示“XXX，您好。”字样，如图 1.3 所示。

实验步骤

(1) 窗体设计

在窗体上添加一个标签、一个文本框和一个命令按钮。

(2) 属性设置

各控件的主要属性值设置如表 1.1 所示。

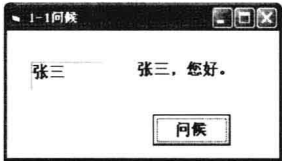


图 1.3 程序运行界面

表 1.1 属 性 设 置

| 控 件 名 称   | 属 性 名 称 | 属 性 值    |
|-----------|---------|----------|
| 标 签 1     | Name    | Label1   |
|           | Caption | 空        |
| 文 本 框 1   | Name    | Text1    |
|           | Text    | 空        |
| 命 令 按 钮 1 | Name    | Command1 |
|           | Caption | 问候       |

(3) 添加程序代码

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Label1.Caption = Text1.Text & ", 您好。"  
End Sub
```

注意:

- ① 除了字符串中的中文字符外，代码中不能出现中文符号。
- ② Label1 和 Text1 的最后一个字是数字 1，不是小写字母 l。
- ③ 当输入对象名后（如 Label1），再输入 “.”，如无法出现下拉选单，意味着输入的对象名有误。

2. 设置登录密码

在文本框中输入“123”，单击“登录”按钮，则在标签中显示“欢迎使用本系统！”，如图 1.4 所示；在文本框中输入“abc”，单击“登录”按钮，则在标签中显示“密码错误，请重新输入！”。

实验步骤

(1) 设计界面

在窗体上添加 2 个标签、1 个文本框和 2 个命令按钮。

(2) 设置属性

属性设置如表 1.2 所示，设置属性后的界面如图 1.4 所示。

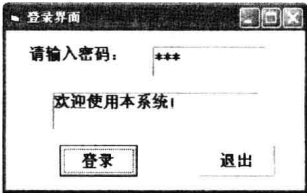


图 1.4 输入的密码正确

表 1.2 属 性 设 置

| 控 件 名 称 | 属 性 名 称      | 属 性 值    |
|---------|--------------|----------|
| 标签 1    | Name         | Label1   |
|         | Caption      | 请输入密码:   |
| 标签 2    | BorderStyle  | 1        |
| 文本框 1   | Name         | Text1    |
|         | MaxLength    | 16       |
|         | PasswordChar | *        |
|         | Caption      | 登录界面     |
|         | Text         | 空        |
| 命令按钮 1  | Name         | Command1 |
|         | Caption      | 登录       |
| 命令按钮 2  | Name         | Command2 |
|         | Caption      | 退出       |

(3) 编写程序代码

```
Private Sub Command1_Click()  
    If Text1.Text="123" Then  
        Label2.Caption="欢迎使用本系统！"  
    Else  
        Label2.Caption="密码错误，请重新输入！"  
    End If
```

```

End Sub
Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub

```

## 【习题和答案】

### 1. 选择题

- (1) 从功能上讲, Visual Basic 6.0 有 3 种版本, 下列不属于这 3 种版本的是\_\_\_\_\_。
  - A) 学习版                      B) 标准版                      C) 专业版                      D) 企业版
- (2) 与传统的程序设计语言相比, Visual Basic 最突出的特点是\_\_\_\_\_。
  - A) 结构化程序设计                      B) 程序开发环境
  - C) 事件驱动编程机制                      D) 程序调试技术
- (3) 下列\_\_\_\_\_菜单不是 Visual Basic 6.0 主窗口中的菜单。
  - A) 文件                      B) 查看                      C) 格式                      D) 视图
- (4) Visual Basic 6.0 集成环境的主窗口中不包括\_\_\_\_\_。
  - A) 标题栏                      B) 菜单栏                      C) 状态栏                      D) 工具栏
- (5) 用标准工具栏中的工具按钮不能执行的操作是\_\_\_\_\_。
  - A) 添加工程                      B) 打印源程序                      C) 运行程序                      D) 打开工程
- (6) Visual Basic 6.0 中, 窗体文件的扩展名为\_\_\_\_\_。
  - A) .vbp                      B) .frm                      C) .cls                      D) .bas
- (7) 下列说法错误的是\_\_\_\_\_。
  - A) 属性窗口中的属性列表会随着选定对象的变化而变化
  - B) 属性是对用户界面中对象性质的描述
  - C) 单击工具栏中“属性窗口”按钮, 可打开属性窗口
  - D) 选取“工具”菜单下的“属性窗口”菜单项, 可打开属性窗口
- (8) 在正确安装 Visual Basic 6.0 后, 可以通过多种方式启动 Visual Basic, 以下方式中不能启动 Visual Basic 的是\_\_\_\_\_。
  - A) 通过“开始”菜单中的“程序”命令
  - B) 通过“我的电脑”找到 vb6.exe, 双击该文件名
  - C) 通过“开始”菜单中的“运行”命令
  - D) 进入 DOS 方式, 执行 vb6.exe 文件
- (9) Visual Basic 6.0 窗体设计器的主要功能是\_\_\_\_\_。
  - A) 建立用户界面                      B) 编写源程序代码                      C) 画图                      D) 显示文字
- (10) 以下叙述中正确的是\_\_\_\_\_。
  - A) 用属性窗口只能设置窗体的属性                      B) 用属性窗口只能设置控件的属性
  - C) 用属性窗口不能设置窗体和控件的属性                      D) 用属性窗口可以设置对象的属性
- (11) Visual Basic 6.0 集成开发环境的工作状态有\_\_\_\_\_。

A) 1 种                      B) 2 种                      C) 3 种                      D) 4 种

(12) 下列不能打开属性窗口的操作是\_\_\_\_\_。

- A) 执行“视图”菜单中的“属性窗口”命令  
 B) 单击工具栏上的“属性窗口”按钮  
 C) 按 Ctrl+T 快捷键  
 D) 按 F4 键

(13) 打开 Visual Basic 集成环境后, 显示的工具栏是\_\_\_\_\_。

- A) 编辑工具栏                      B) 标准工具栏  
 C) 调试工具栏                      D) 窗体工具栏

(14) 下列关于 Visual Basic 编程的说法中, 不正确的是\_\_\_\_\_。

- A) 属性是描述对象特征的数据  
 B) 事件是能被对象识别的动作  
 C) 方法指示对象的行为  
 D) Visual Basic 程序采用的运行机制是面向对象

(15) 在设计应用程序时, 通过\_\_\_\_\_窗口可以查看到应用程序工程中的所有组成部分。

- A) 代码窗口                      B) 窗体设计窗口  
 C) 属性窗口                      D) 工程资源管理器窗口

## 2. 填空题

(1) \_\_\_\_\_是对象的物理性质, 是用来描述和反映对象特征参数。

(2) 在 Visual Basic 中最基本的对象是\_\_\_\_\_, 它是应用程序的基石, 也是其他控件的容器。

(3) 有程序代码如下: Text1.Text="Text1.Text"

则 Text1、Text、"Text1.Text"分别代表\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_。

(4) Visual Basic 中工程文件的扩展名是\_\_\_\_\_。

(5) 用户可通过\_\_\_\_\_模拟屏幕的小图像来布置应用程序。

## 习题答案

### 1. 选择题

- (1) B                      (2) C                      (3) B                      (4) C                      (5) B  
 (6) B                      (7) D                      (8) D                      (9) A                      (10) D  
 (11) C                      (12) C                      (13) B                      (14) D                      (15) D

### 2. 填空题

- (1) 属性                      (2) 窗体                      (3) 对象    属性    值  
 (4) .vbp                      (5) 窗体布局窗口

# 第 2 章

---

## 常用控件及界面设计

---

### 【目的和要求】

#### (1) 窗体和常用控件

① 掌握窗体界面的设计方法，合理使用常用控件，并对窗体进行布局。

② 根据要求灵活使用窗体及控件的属性、事件和方法，掌握用程序代码方式设置属性的方法。

#### (2) 菜单

掌握使用菜单编辑器来创建菜单的方法。

#### (3) 多窗体界面设计

了解多重窗体和多文档窗体的创建方法。

#### (4) 工具栏

了解应用 ImageList 和 ToolBar 创建窗体的方法。

---

### 【重点和难点】

#### 1. 窗体和常用控件

窗体 (Form) 是 Visual Basic 编程中最常见的对象，各种控件对象必须建立在窗体上，即窗体是所有控件的容器。窗体的常用事件有 Load、Unload、Click 等，窗体文件的扩展名为 .frm。

控件是用户可与之交互以输入或操作数据的对象。标签、命令按钮、文本框、列表框、组合框、单选按钮、复选框、框架、图片框等常用控件的常用属性、事件和方法是本章的重点和难点。

##### (1) 标签

常用属性: Caption、Alignment、Autosize; 常用方法: Refresh、Move。

##### (2) 命令按钮

常用属性: Caption、Cancel、Default; 常用事件: Click; 常用方法: SetFocus。

##### (3) 文本框

常用属性: Text、PasswordChar、MaxLength、MultiLine、Alignment; 常用事件: Change、

KeyPress、LostFocus; 常用方法: Refresh、SetFocus。

#### (4) 列表框

常用属性: List、ListCount、ListIndex、Sorted; 常用事件: AddItem、RemoveItem、Clear;  
常用方法: Click、DbClick。

#### (5) 组合框

常用属性: Text、List、Style; 常用事件: AddItem、RemoveItem、Clear; 常用方法: Click、DbClick、Change。

#### (6) 单选按钮和复选框

常用属性: Value、Caption; 常用事件: Click。

#### (7) 定时器

常用属性: Interval、Enabled; 常用事件: Timer。

### 2. 菜单

菜单按使用形式分为下拉式和弹出式两种, 下拉式菜单位于窗口的顶部, 弹出式菜单是独立于窗体菜单栏而显示在窗体内的浮动菜单。

#### (1) 下拉式菜单

- ① 在标题栏输入该菜单项的文本。
- ② 在名称栏输入程序中要引用该菜单项的名称 (类似于控件的 Name)。
- ③ 单击“下一个”按钮或者“插入”按钮, 建立下一个菜单项。
- ④ 单击“确定”按钮, 关闭菜单编辑器。

#### (2) 弹出式菜单

一般来说, 菜单都在窗口的顶部, 但用户如果不希望菜单出现在窗口的顶部, 只需将菜单名的 Visible 属性设置为 False, 即在菜单编辑器内不选中可见复选框, 然后应用 PopupMenu 方法来显示弹出菜单。PopupMenu 方法的语法格式如下:

[对象名].PopupMenu 菜单名[标志,x,y]

其中, 菜单名是必需的, 其他参数可选; x、y 参数指定弹出菜单显示的位置; 标志参数用于进一步定义弹出菜单的位置和性能。

### 3. 多窗体界面设计

多文档界面由一个父窗口和多个子窗口组成, 父窗口又被称为 MDI 窗体, 是子窗口的容器, 子窗口或称文档窗口显示各自文档。

## 【实验操作题】

#### 1. 窗体界面设计

设计如图 2.1 所示的窗体界面, 利用窗体编辑器编辑, 完成下列填空。

##### (1) 打开编辑工具栏。

方法一: 打开“视图”菜单, 鼠标移到“工具栏”选项, 选择工具栏中的“窗体编辑器”;

方法二: \_\_\_\_\_。



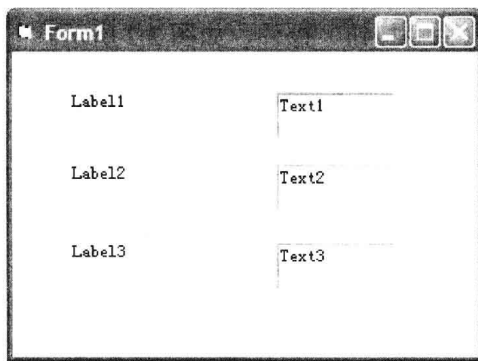


图 2.1 添加控件

(2) 设置标签 (Label) 控件“左对齐”的操作。

① 选择对象的方法是：\_\_\_\_\_。

② 选择窗体编辑器的\_\_\_\_\_工具。

(3) 选择多个对象后，按 Delete 键，结果是：\_\_\_\_\_；紧接着按 Ctrl+Z 组合键，结果是\_\_\_\_\_。

(4) 设置多个对象宽度、高度都相同的操作步骤是：

① \_\_\_\_\_。

② \_\_\_\_\_。

(5) 单击窗体编辑器中的“锁定”按钮 (打开“锁定”)，其结果是：\_\_\_\_\_。

(6) 关闭“锁定”的方法是：\_\_\_\_\_。

(7) 当对象被锁定时，是否能够删除对象？答案为：\_\_\_\_\_。

(8) 设置命令按钮“上对齐”的方法是：\_\_\_\_\_。

(9) 运行程序，观察窗体在屏幕上的位置，此时程序状态是\_\_\_\_\_，然后关闭运行的程序。返回到设计状态，调整运行时窗体在屏幕上的位置，设置窗体的 Left=4000，设置窗体的 Top=3000，再次运行观察结果。快速调整窗体在屏幕上的位置的方法是：\_\_\_\_\_。

(10) 设计时，单击窗体中的 Command1 命令按钮，在“标准工具栏”中显示所设置命令按钮的坐标 Left=\_\_\_\_\_、Top=\_\_\_\_\_、Width=\_\_\_\_\_、Height=\_\_\_\_\_。

(11) 保存工程，将窗体保存为 2-1.frm，将工程保存为 2-1.vbp。

## 2. 编写程序

编写一个程序，该程序的功能是：将标签框中的文字按指定字体效果显示。

### 要求

字体可以变成粗体、斜体或粗斜体。

### 分析

可用复选框控制字体的变化。

### 实验步骤

#### (1) 窗体设计

在窗体上放置 1 个 Frame (框架) 控件、1 个 Label (标签) 控件、2 个 CheckBox (复选框)

控件和 1 个 CommandButton（命令按钮）控件，如图 2.2 所示。



图 2.2 字体效果

(2) 属性设置

各控件及属性设置如表 2.1 所示。

表 2.1 对象及属性设置表

| 控 件 名 称 | 属 性 名 称     | 属 性 值     |
|---------|-------------|-----------|
| 标签 1    | Name        | LblName   |
|         | Alignment   | 2         |
|         | Caption     | 中华人民共和国   |
|         | Font        | 宋体、三号     |
|         | BorderStyle | 1         |
| 框架 1    | Caption     | 字体效果      |
| 复选框 1   | Name        | ChkBold   |
|         | Caption     | 粗体        |
| 复选框 2   | Name        | ChkItalic |
|         | Caption     | 斜体        |
| 命令按钮 1  | Name        | CmdExit   |
|         | Caption     | 退出        |

(3) 添加程序代码

```
Option Explicit
Private Sub ChkBold_Click()
    If ChkBold.Value = 1 Then
        LblName.FontBold = True
    Else
        LblName.FontBold = False
    End If
End Sub
Private Sub ChkItalic_Click()
    If ChkItalic.Value = 1 Then
        LblName.FontItalic = True
    End If
End Sub
```

```

Else
    LblName.FontItalic = False
End If
End Sub

```

退出按钮事件过程代码略。

#### (4) 运行程序并保存

单击工具栏上的运行按钮，执行程序，单击复选框并观察执行结果。将窗体保存为 2-Font2Chang.frm，将工程保存为 2-1FontChang.vbp。

### 3. 编写程序

编写一个程序，该程序的功能是：对输入的成绩做出是否合格的判断。

#### 要求

- ① 输入分数后，按回车键即可得到是否合格的结论。
- ② 单击“清除”按钮后，将两个文本框中的内容清空，并将焦点设在输入分数的文本框中。

#### 分析

在输入分数的文本框的 `KeyPress` 事件过程中，添加判断输入的成绩是否合格的代码。在文本框中每输入一个字符就会产生一个 `KeyPress` 事件，该事件通过系统提供的参数 `KeyAscii` 返回按键对应的 ASCII 码。因此，当 `KeyAscii` 为回车键的 ASCII 码时，就执行判断输入的成绩是否合格的代码。

#### 实验步骤

##### (1) 窗体设计

在窗体上放置 2 个 `Label` 控件、2 个 `TextBox` 和 2 个 `CommandButton` 控件，如图 2.3 所示。

##### (2) 属性设置

各控件及属性设置如表 2.2 所示。

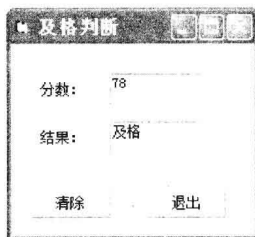


图 2.3 及格判断

表 2.2 对象及属性设置表

| 控 件 名 称 | 属 性 名 称  | 属 性 值    |
|---------|----------|----------|
| 窗体      | Name     | Judge    |
| 标签 1    | Name     | LblScore |
|         | AutoSize | True     |
|         | Caption  | 分数       |
| 标签 2    | Name     | LblPass  |
|         | AutoSize | True     |
|         | Caption  | 结果       |
| 文本框 1   | Name     | TxtScore |
|         | Text     | 空        |
| 文本框 2   | Name     | TxtPass  |
|         | Text     | 空        |