

计算机软件工具应用与开发系列

Visual Basic 5.0 中文版编程指南

鸿志创作组 编著



科学出版社

7312

480-2

计算机软件工具应用与开发系列

Visual Basic 5.0 中文版

编程指南

鸿志创作组 编著

科学出版社

1998

内 容 简 介

本书介绍微软公司 Windows 95 平台上的最新可视化开发工具 Visual Basic 5.0 中文版的应用与编程技术。本书从基础开始, 主要介绍 Visual Basic 5.0 的用户环境、窗体设置、基本界面工具、语言基础、程序调试和测试工具、输入与输出技巧、高级界面工具、文件操作、鼠标事件处理、绘图及分发成品软件等有关内容。本书写作自然, 语言流畅, 注重循序渐进, 对于初学者来说是一本难得的学习 Visual Basic 5.0 语言及其编程的书籍。

JS224/16

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 5.0 中文版编程指南/鸿志创作组编著. - 北京 : 科学出版社, 1998.5

(计算机软件工具应用与开发系列)

ISBN 7-03-006247-7

I. V… II. 鸿… III. BASIC 语言-程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 01192 号

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

北京双青印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

1998 年 5 月第 一 版	开本: 787×1092 1/16
1998 年 11 月第二次印刷	印张: 13 1/2
印数: 4 001-6 000	字数: 305 000

定价: 20.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换(环伟))

前 言

Visual Basic 的诞生使编程技术向前迈进了一大步,开创了可视化编程的一代先河。在它的带动下,许多优秀的可视化开发工具相继问世。这些开发工具各有千秋,但它们都或多或少地从 Visual Basic 中汲取了营养。随着组件对象技术的不断进步,以及 Internet 应用的不断普及,Visual Basic 也在不断进步。Visual Basic 5.0 及与之相关的 Visual J++、Visual C++ 等开发工具的推出,使可视化开发工具,特别是使用可视化开发工具开发 Internet 应用的技术又向前迈进了一大步。

本书以初学编程者为基本读者,介绍了 Visual Basic 5.0 中文版的基本使用方法,以及利用 Visual Basic 5.0 中文版进行软件设计的方法和技巧。本书的内容主要是:

(1) Visual Basic 入门和可视化开发工具简介,主要讲解 Visual Basic 及可视化开发工具的一些常识,以及 Visual Basic 安装的一些注意事项。

(2) Visual Basic 5.0 的用户环境,主要讲述 Visual Basic 5.0 的用户界面:窗口设置、工具栏、菜单内容等。

(3) Visual Basic 5.0 工程与窗体设置,主要讲解使用 Visual Basic 5.0 开发时工程的管理及使用 Visual Basic 编辑最基本的窗体设计。

(4) 标准控件的使用,主要讲解 Visual Basic 的内部标准控件的使用,主要有控件生成和操纵的一般方法,以及标签、图片框、编辑框、列表框、组合框、单选按钮、复选框、编组框、命令按钮、滚动块、计时器等控件的使用方法,并在此基础上讲解了对对象的概念及对象浏览器的使用方法和焦点的处理。

(5) 编程基础,主要讲解 Visual Basic 语言的基础知识。

(6) 程序调试和测试,主要讲解 Visual Basic 5.0 中的程序调试和测试工具的使用,以及调试和测试程序的一般方法。

(7) 输入与输出,主要讲解在 Visual Basic 5.0 中控制和使用键盘进行输入、使用打印机进行输出的一般方法,以及输入消息框和输入框进行屏幕输出、输入的一般方法。

(8) 界面的进一步完善,主要讲解 Visual Basic 5.0 中提供的高级用户界面设计中控件的使用,包括菜单的设计,以及通用对话框和其他 Windows 95 控件的使用方法,并在此基础上讲解了多文档用户界面的设计和操纵。

(9) 文件操作,主要讲解在 Visual Basic 中如何对文件进行操作和控制,包括文件操作的命令、文件控件的使用,以及顺序文件、随机文件和二进制文件的使用方法。

(10) 鼠标事件处理,主要讲解在 Visual Basic 5.0 中如何获取和处理鼠标事件以及如何控制拖放操作。

(11) 绘图,主要讲解在 Visual Basic 5.0 中绘图的基础知识和基本方法,包括使用 Visual Basic 5.0 的绘图控件和绘图语句进行绘图。

(12) 分发成品软件,主要讲解如何将使用 Visual Basic 5.0 开发的应用软件分发给最

终用户,主要包括安装盘制作向导的使用方法及从属文件的内容和创建。

本书的前5章属于 Visual Basic 5.0 的基础知识,对于初学者非常重要。后面各章节是针对编程中的需要进行的专题讲解。读者可以根据自己的需要和使用水平选择阅读。

需要指出的是,本书没有涉及 Visual Basic 5.0 的一些新的重要的特色,如编写自己的 ActiveX 控件及 Internet 程序设计等。读者可参考《Visual Basic 5.0 的联机手册》和有关书籍。

本书编写过程中,参考了《Visual Basic 5.0 联机手册》的部分章节及《Visual Basic 4.0 for Windows 手册》、《Visual Basic 4.0 图解教程》等书籍。在此特向这些书籍的作者表示感谢。

本书主要由栗演兵先生主笔,创作组其他成员参与了各章节的写作。在编写过程中,民政部信息中心主任陈倚女士、副主任刘五六先生和民政部信息中心的全体工作人员对本书的编写提出了许多建设性的意见,给予作者极大的帮助。夏义川女士对本书的编排和打字付出了辛勤劳动,在此一并向他们表示衷心的感谢。

鸿志创作组

1997 年 12 月

目 录

前 言

1 Visual Basic 入门 和可视化开发工具概述	(1)
1.1 Visual Basic 与可视化开发工具	(1)
1.2 Visual Basic 5.0 所需配置及其最新特性	(2)
1.3 Visual Basic 5.0 的安装	(4)
1.4 运行 Visual Basic	(4)
2 Visual Basic 5.0 的用户环境	(7)
2.1 Visual Basic 5.0 的窗口	(7)
2.2 Visual Basic 5.0 的标准工具栏	(9)
2.3 “文件”菜单的使用	(10)
2.4 “编辑”菜单的使用	(15)
2.5 视图菜单	(17)
2.6 工程菜单	(19)
2.7 格式菜单	(21)
2.8 调试菜单	(22)
2.9 运行菜单	(23)
2.10 工具菜单	(24)
2.11 外接程序菜单	(25)
2.12 窗口菜单	(26)
2.13 帮助菜单	(27)
3 Visual Basic 5.0 工程与窗体设置	(30)
3.1 工程资源管理器窗口与工程	(30)
3.1.1 工程资源管理器	(30)
3.1.2 工程文件的操作	(31)
3.1.3 工程的构成	(31)
3.2 窗体和属性窗口	(32)
3.3 窗体的常用属性	(34)
3.4 编写事件处理程序	(37)
3.5 保存工程和生成可执行文件	(39)
3.5.1 保存工程	(39)
3.5.2 生成可执行文件	(39)
4 标准控件的使用	(42)
4.1 工具箱与控件	(42)

4.2	生成和操纵控件	(43)
4.3	标签的使用	(46)
4.4	图片框的使用	(48)
4.5	编辑框的使用	(49)
4.6	列表框的使用	(51)
4.7	组合框的使用	(52)
4.8	单选按钮、复选框和编组框的使用	(53)
4.9	命令按钮的使用	(55)
4.10	滚动杆的使用	(55)
4.11	计时器的使用	(56)
4.12	综合应用实例	(57)
4.13	对象和对象浏览器	(61)
4.13.1	对象的概念	(62)
4.13.2	使用对象浏览器浏览对象	(63)
4.14	焦点和 Tab 顺序	(64)
4.14.1	焦点和有关焦点的事件	(64)
4.14.2	Tab 顺序	(65)
5	编程基础	(67)
5.1	Visual Basic 的代码窗口	(67)
5.1.1	代码编辑窗口的编辑操作	(68)
5.1.2	自动完成编码	(68)
5.1.3	代码编辑窗口的选项	(69)
5.2	Visual Basic 中的语句	(71)
5.3	数字系统和命名	(71)
5.4	常量、变量、属性和赋值	(73)
5.4.1	常数	(73)
5.4.2	变量	(74)
5.4.3	数据类型	(77)
5.4.4	赋值语句	(82)
5.5	顺序、选择和循环	(82)
5.5.1	选择结构	(83)
5.5.2	循环	(85)
5.6	过程和函数	(88)
5.6.1	Sub 过程	(89)
5.6.2	Function 过程(函数)	(90)
5.6.3	使用过程	(91)
5.6.4	参数传递	(92)
5.7	数组的使用	(96)

5.7.1 数组的定义	(96)
5.7.2 多维数组	(98)
5.7.3 动态数组	(98)
6 程序调试和测试	(100)
6.1 调试工具及其功能	(100)
6.2 程序调试的基本方法	(101)
6.2.1 设计、运行和中断模式	(101)
6.2.2 使用调试窗口	(101)
6.2.3 使用中断模块	(102)
6.2.4 使用断点	(104)
6.2.5 使用监视窗口	(105)
6.3 设置错误陷阱	(106)
6.4 Err 对象	(109)
7 输入与输出	(110)
7.1 键盘输入事件的处理	(110)
7.1.1 KeyPress 事件	(110)
7.1.2 KeyUp 和 KeyDown 事件	(111)
7.2 消息框和输入框	(113)
7.2.1 消息框	(113)
7.2.2 输入框	(116)
7.3 Print 方法	(116)
7.4 打印机的控制	(118)
7.4.1 Printer 对象	(118)
7.4.2 Printers 集合	(119)
7.4.3 打印旋轮螺线	(120)
8 界面的进一步完善	(123)
8.1 菜单设计	(123)
8.1.1 菜单编辑器	(123)
8.1.2 修改菜单	(124)
8.1.3 菜单的级别	(124)
8.1.4 菜单的访问键、快捷键和分隔条	(125)
8.1.5 菜单项的显示	(126)
8.1.6 编写菜单的事件过程	(127)
8.1.7 创建弹出式快捷菜单	(127)
8.2 使用扩充和外部控件	(128)
8.2.1 添加可用控件	(129)
8.2.2 删除可用控件	(129)
8.2.3 使用其他应用程序的对象	(130)

8.3 通用对话框的使用	(131)
8.3.1 使用通用对话框控件	(131)
8.3.2 “打开”对话框和“另存为”对话框的使用	(132)
8.3.3 “颜色”对话框的使用	(134)
8.3.4 “字体”对话框的使用	(135)
8.3.5 “打印”对话框的使用	(136)
8.3.6 帮助文件的显示	(138)
8.4 Windows 95 控件	(139)
8.4.1 ImageList 控件	(139)
8.4.2 ListView 控件	(140)
8.4.3 ProgressBar 控件	(141)
8.4.4 Slider 控件	(141)
8.4.5 StatusBar 控件	(141)
8.4.6 TabStrip 控件	(143)
8.4.7 SSTab 控件的使用	(143)
8.4.8 Toolbar 控件	(144)
8.4.9 TreeView 控件	(146)
8.4.10 Rich TextBox 控件的使用	(146)
8.5 多窗体与多文档用户界面	(147)
8.5.1 界面样式	(147)
8.5.2 多文档用户界面	(149)
8.5.3 使用 MDI 窗体及其子窗体	(150)
8.5.4 MDI 用户界面的菜单设计	(153)
9 文件操作	(155)
9.1 Visual Basic 的文件操作命令	(155)
9.1.1 Shell 函数	(156)
9.1.2 文件处理函数	(157)
9.2 Visual Basic 中的文件控件	(158)
9.2.1 文件列表框	(159)
9.2.2 目录列表框	(160)
9.2.3 驱动器列表框	(161)
9.2.4 连接所有文件控件	(162)
9.3 使用顺序文件	(162)
9.3.1 从文件中读取信息	(165)
9.3.2 给现存文件增加信息	(166)
9.3.3 通用顺序文件	(166)
9.3.4 将特殊字符送到顺序文件	(167)
9.3.5 修改顺序文件	(168)

9.4 使用随机存取文件	(169)
9.4.1 声明变量	(170)
9.4.2 定义记录类型	(170)
9.4.3 在类型定义中声明字段变量	(170)
9.4.4 定义其他变量	(170)
9.4.5 编辑随机型访问打开的文件	(171)
9.5 使用二进制文件	(172)
9.5.1 打开二进制型访问的文件	(172)
9.5.2 在长度可变的字段中保存信息	(172)
10 鼠标事件处理	(174)
10.1 鼠标事件句柄	(174)
10.1.1 MouseUp/MouseDown 事件	(175)
10.1.2 MouseMove 事件	(178)
10.2 控制拖放操作	(179)
10.2.1 自动拖放	(179)
10.2.2 手工拖动	(180)
10.2.3 DragOver 事件	(181)
11 绘 图	(182)
11.1 Visual Basic 绘图功能概述	(182)
11.2 Picture 对象、画线工具和图形工具	(183)
11.2.1 图形控件的优点	(183)
11.2.2 图形控件的限制	(183)
11.2.3 Picture 对象	(184)
11.2.4 Line 控件	(185)
11.2.5 Shape 控件	(186)
11.3 用代码画图	(187)
11.3.1 图形方法的优点	(188)
11.3.2 图形方法的限制	(188)
11.3.3 画图方法的作用对象	(188)
11.3.4 清除画图区(Cls 方法)	(188)
11.3.5 PSet 方法	(188)
11.3.6 Point 方法	(189)
11.3.7 画直线	(189)
11.3.8 Circle 方法	(191)
11.3.9 画圆弧	(192)
11.3.10 PaintPicture 方法	(192)
11.3.11 DrawWidth 属性和 BorderWidth 属性	(193)
11.3.12 DrawMode 属性	(194)

11.4 统计图形制作	(195)
12 分发成品软件	(197)
12.1 Visual Basic 应用程序的组成	(197)
12.2 安装盘制作向导的使用	(197)
12.2.1 安装向导的启动	(197)
12.2.2 安装向导每一步的操作	(198)
12.3 从属文件及其生成	(203)
12.3.1 从属文件解剖	(203)
12.3.2 创建从属文件	(205)

1

Visual Basic 入门和可视化开发工具概述

本章简单介绍 Visual Basic 5.0 的功能、安装和启动,并附带介绍目前流行的可视化开发工具的基本功能。

1.1 Visual Basic 与可视化开发工具

以 Windows 为代表的图形用户界面(GUI)的操作系统引起了微机工业的一场革命。在图形用户界面中,用户面对的是带有文字标签的图标和各种各样形象的图符,并且可以通过鼠标的击取和拖动来形象地完成各种实际操作。从而取代了先前字符界面下,用户已使用了很久的 C: > 提示符。

对于开发者来说,图形用户界面的操作系统提供了比字符界面的操作系统丰富得多的 API(应用程序接口)和系统资源。但是在最初,这并不意味着开发图形用户界面下的软件比开发字符界面下的软件更简单。恰恰相反,开发图形用户界面的软件要考虑的事太多,要花更多的精力在图形化的界面上,甚至要为一个窗口的大小、一个控件在窗口上的位置而给出一大串的参数。

在 Windows 推出的很长时间内,几乎没有开发 Windows 应用程序的有力工具,直到 1991 年微软公司推出了 Visual Basic。微软公司的总裁 Bill Gates 称它为“惊世骇俗的”。还有一些专家认为这是“令人震惊的新奇迹”,并且认为它会“极大地改变人们对 Windows 的看法以及使用 Windows 的方式”。

因此,Visual Basic 的诞生,可以说标志着软件设计和开发的一个新时代的开始。在 Visual Basic 的带动下,相继产生了诸如 Borland Delphi, PowerBuilder 以及主要用于数据库开发的 Visual FoxPro 等众多的可视化开发工具。这些工具的共同特点是:提供了 Windows 资源和一些常用的控件的样本,开发人员通过选用特定的样本后在窗体上相应位置拖画出预定大小的控件,然后再通过各自不同的方法输入一些容易理解的事件处理程序,就可以完成软件的设计。而对于鼠标的监视、内部消息的传递,乃至程序间的通信都由可视化开发工具代用户完成。因此使用这些可视化开发工具进行软件开发,所要关心的问题只是应该设计成什么样的界面和内部数据处理的具体实施过程,而不需要关心界面上每个控件的工作过程和协同程度。使得开发人员能够把更多的精力投入到核心内容的开发上,从而使软件的本质内容更加完善,另外,也由于控件出自同一样本,所以也容易保证界面的一致性和标准性。

在最近的几年里,Visual Basic 升级了数次,1997 年最新推出的是 Visual Basic 5.0 版本,并同时在中国推出了中文版。这就给中国的广大 Windows 程序员以极大的方便。

另外,微软公司在推出 Visual Basic 5.0 的同时推出了 Visual C++ 5.0,用于数据库开发的 Visual ForPro 5.0,用于 Internet 开发的 Visual J++ 1.1,用于 Web 开发的 Visual InterDev 等开发工具,共同组成了“可视化工作室 97(Visual Studio 97)”。其中的 Visual Basic 5.0 确实激动人心。它在编译方法和速度、编程容易程度、生成多种类型应用程序等众多方面都比它的先前版本或同类产品具有较大的优势。

1.2 Visual Basic 5.0 所需配置及其最新特性

Visual Basic 5.0 是一个 32 位的开发工具,它需要 Windows 95 或者 Windows NT 3.51(或者是其后的版本)。所以,用户至少得需要一台装有上述 32 位操作系统的 PC 机。现实地讲,用户需要:

- 一台高速的 486 以上的 PC 机,而且有 16MB 以上的内存。

- 至少应有 60MB 的闲置硬盘空间(如果要全部安装 Visual Basic 5.0 企业版,则需要 300MB 或更多的硬盘空间)。

在 Microsoft 的 WWW 站点(WWW.Microsoft.com)上,我们可以看到 Visual Basic 5.0 的新特性列表。我们这里只列出它的最引人注目的 20 个新特性(Top 20 New Features)。

- 本机代码:将 VB 项目编辑成为本机代码以提高运行速度。通过设置编译选项中的“本机代码选项”来配置本机代码的编译,并可利用 VC++ 环境调试本机代码。这一功能只在专业版和企业版中才有。

- 创建自己的 ActiveX 控件:结合现有控件或从中创建自己的带有事件处理、数据绑定支持、许可证支持属性页、Internet 特性等内容的 ActiveX 控件。这一功能只在专业版和企业版中才有。

- 多工程:在同一 Visual Basic 环境中处理多个工程。这对于调试程序、代码重用、调试 ActiveX 控件是很有用的。这一功能在所有版本中都有。

- 创建 ActiveX 文档:就像设计传统 VB 应用一样容易和直观,ActiveX 文档支持用户将自己 Visual Basic 应用发送到 Internet 或在 Internet 浏览器查看。这一功能只在专业版和企业版中才有。

- MDI/SDI/Explorer - 状态界面选项:可以方便地制作单文档、多文档、浏览器界面的应用软件。这一功能在所有版本中都有。

- 向导:在学习版中,新增了应用工程向导,而原有的安装向导现在更为完善了,并且可以创建项目的依赖文件。在专业版中,新增了 ActiveX 控件接口向导、ActiveX 控件迁移向导、数据窗体向导和属性页向导。安装向导增强到可以支持向 Internet 发布应用软件,使用分布 COM 和远程项目自动安装远程服务器组件,以及创建 VB 项目和组件的依赖文件,专业版还带有向导工具条和向导管理器。

- 可扩展开发环境:Visual Basic 允许通过编程扩展开发环境和控制工程、事件、代码和可视单元。这一功能只在专业版和企业版中才有。

- 声明、提交和控制用户自己的事件:用户自定义的组件中提供的对象可以提交能被

其他应用程序识别和控制的事件。使用 WithEvents 变量,用户也可以识别和控制其他应用程序(或自己的对象)提交的事件,这些事件对于异步回调提供简单变通处理。这一功能是所有版本的 VB 都有的。

- 增强的代码编辑器:使“块注释和解除块注释”可以增加和去除选定块的每一行的注释文字。“属性/方法列表”功能会在一个控件后以下拉列表方式列出可用属性和方法,“自动快速信息”为语句和函数显示语法。在页边上以特定的符号标注断点和当前语句,下一语句标志可拖动。新增的过程视图和全模块视图按钮使显示当前过程和当前模块的所有过程更加方便,可以从代码窗口向监视窗口拖动文本块,在调试状态的快速 Watch 允许你得到变量的当前值。所有版本都有这一功能。

- 多线程和安全线程的 ActiveX 组件:两个新特性支持使用多线程技术建立可变的 ActiveX 组件,在分布式应用程序中为无伴随运行(非用户界面部分)创建 ActiveX 部件时,允许这些组件被多线程环境使用。被标为无伴随执行的 ActiveX EXE 组件则把多线程期间的对象时刻定位在较好的可变比例创建时刻。专业版和企业版中才有这一功能。

- Internet 组件下载:可以利用安装向导为在 Web 上展开而特别打包的组件。专业版和企业版中才有这一功能。

- 全局对象:为了简化可重用代码库的创建过程,Visual Basic 允许你在代码中把一个对象标注为全局组件,从而使它们的方法可以不必严格创建一个全局对象就被激活。专业版和企业版才有这一功能。

- 枚举:在学习版中,你现在可以把相关的命名常数组定义为枚举型。在专业版中,枚举可以被包含在一个 ActiveX 组件的类库中,被开发者使用。

- 拖放式 OLE:多数的控件支持从 OLE 应用中的拖放操作,例如可从 Word 文档中拖一段文字放在正文框中。所有版本均具备这一功能。

- 多态性:Implements 特性使类支持多接口,控件的用户可以很容易地和这些接口绑定,而不必关心提供它们的对象。所有版本均具备这一功能。

企业版的最主要特性

- 移植到分布式环境中的 COM:通过 COM 全面支持分布式部件。现在,通过 Windows 95 和 NT4.0 上的 COM,所有远程自动化工具直接支持远程操作。

- RDO/RDC 的增强功能:远程数据对象库和远程数据控件版本 2.0 的特征增强了本地游标支持、开放式批量更新、独立连接和查询对象。

- 连接设计器:内置式 ActiveX 设计器允许创建独立连接对象,其中包括作为方法的用户自定义查询或存储过程。

- SQL 调试:交互式调试工具允许调试 VB 设计环境中的 Transact - SQL 代码。

- Repository:内置的 Repository 对象,它可以对 Visual Basic 工程进行保存、组织、查找和检索数据。可扩展的对象模型和 API 允许对 Repository 进行完全的编程访问。可以创建新对象模型帮助管理软件工具。

1.3 Visual Basic 5.0 的安装

由于 Visual Basic 5.0 功能强大,所以占用的磁盘空间也很多,因此 Visual Basic 5.0 只有光盘版本。

在 Visual Basic 的安装盘上存放着自动安装程序,运行这一安装程序可以将 Visual Basic 5.0 安装到硬盘上。而且一旦安装成功,安装程序会将 Visual Basic 5.0 注册在 Windows 95 的软件登记表中。用户可以通过使用 Windows 95 控制面板中的“安装/删除程序”功能对已经安装在硬盘上的 Visual Basic 进行选项调整,添加需要的选项和去掉不再使用的选项。这使得 Visual Basic 的安装和使用更加灵活方便。

本书不想具体讲解使用自动安装程序的细节。笔者假定读者具有在 Windows 95 上安装软件的经验。

将 Visual Basic 安装光盘插入光驱,在其中的“\VB\SETUP”目录中找到自动安装程序 SETUP.EXE,然后运行它。如果对光驱设定了“自动运行”功能,则只需插入 Visual Basic 5.0 光盘,系统会自动启动安装程序。跟随它的指引,读者很容易就可将 Visual Basic 安装好。需要指出的是,由于以后可以很方便地修改安装选项,所以首次安装时只需选默认的选项即可。

注意 Visual Basic 5.0 的默认安装主目录是“\Program Files\DevStudio\VB”,这与以前版本有所不同。读者在安装时可以自己更改这一目录,但如无特别的需要不必这样做。

Visual Basic 将安装在自己的程序组“Microsoft Visual Basic 5.0”内,如果喜欢的话,用户可以使用 Windows 95 的 Explorer 或 Windows 95 中标准的拖放操作将 Visual Basic 移动或复制到其他程序组中,或在工作台面上建立它的快捷方式。

用户可查阅文件 README.TXT,得到该版本的最新信息。安装程序会为它在 Visual Basic 程序组中建立一个图标,以使用户能方便地打开它。如果用户双击这个图标,Windows 95 会用“写字板”打开这个文件。

1.4 运行 Visual Basic

在 Windows 95 下运行 Visual Basic 最常规的方法是使用“开始”按钮上的“程序”选项,如图 1.1 中所示。选择 Visual Basic 5.0 程序组,此时会弹出一个子菜单,然后用户在该子菜单上选择 Visual Basic 5.0 项,即可启动 Visual Basic 5.0。

如果用户对 Windows 95 比较熟悉,就还有多种其他方法来运行 Visual Basic;如还可以通过资源管理器,找到 Visual Basic 的目录,并双击 Visual Basic 的图标;双击建立在 Windows 95 桌面上的 Visual Basic 快捷图标等。最原始地,用户还可以通过打开“运行”对话框并输入 Visual Basic 的路径,如图 1.2 中所示,来运行 Visual Basic (其中 C:\Program Files\DevStudio\VB 是 Visual Basic 5.0 的存放目录)。

当用户启动 Visual Basic 后,屏幕首先显示版权信息,然后将显示 Visual Basic 窗口。

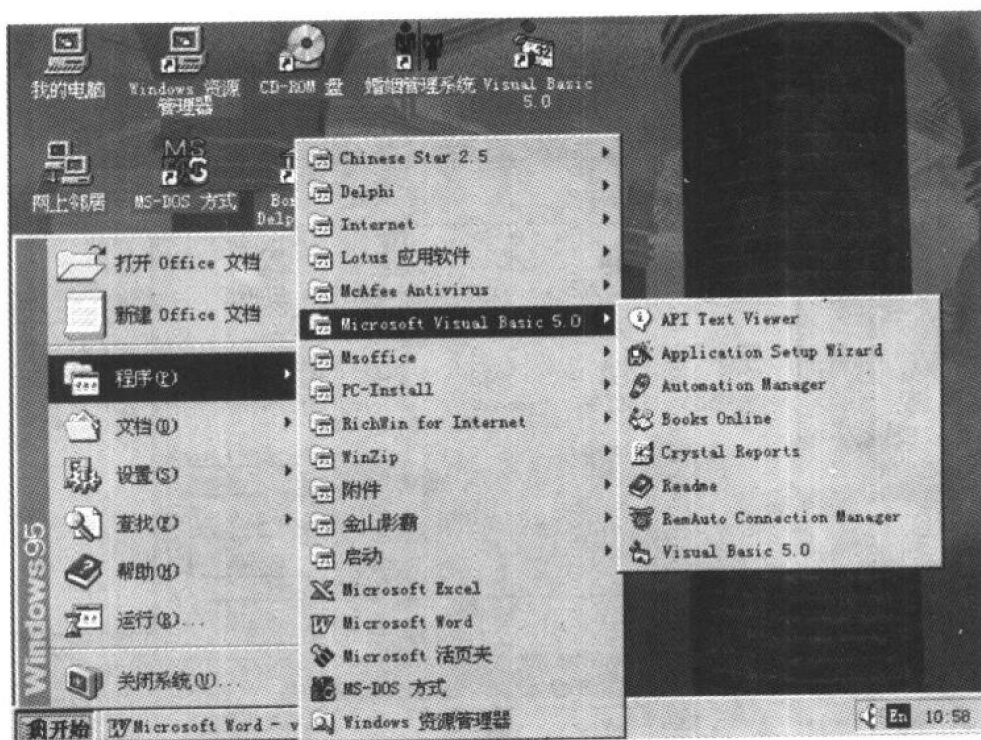


图 1.1 使用“开始”按钮启动 Visual Basic 5.0

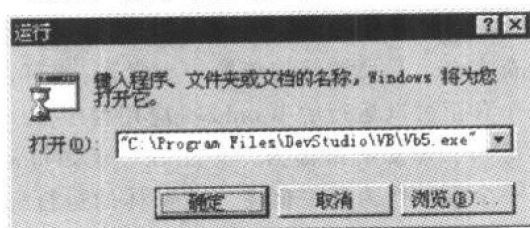


图 1.2 使用“运行”对话框启动 Visual Basic 5.0

并马上弹出一个应用程序陈列室,供用户选择使用。如图 1.3 所示(下一章将详细介绍该屏幕上的所有组成部分)。

下面,我们来学习创建一个最简单的 Windows 应用程序,即运行时显示一个一般的空白窗口的程序的开发过程。尽管这个应用程序十分简单并且做不了什么事,但是通过这个过程可以使读者了解使用 Visual Basic 开发应用软件的最基本的方法。

确保图 1.3 中“陈列室”内“标准 EXE”一项被选中,然后单击“打开”按钮。系统经过一段时间的准备后,便创建了一个新工程,并且显示一个默认的窗体,作为这一新工程的主窗体。其实,这时我们的工程已经完成,如果单击主窗口上的运行按钮的话,这一程序就可以运行了。它运行时显示一个和创建时大小一样的空窗体。这一窗体有通常 Windows 窗体所共有的标题栏、控制窗、最大化、最小化按钮和关闭按钮。我们单击其关闭按钮就可以关闭这一窗体,同时终止这一程序的运行。

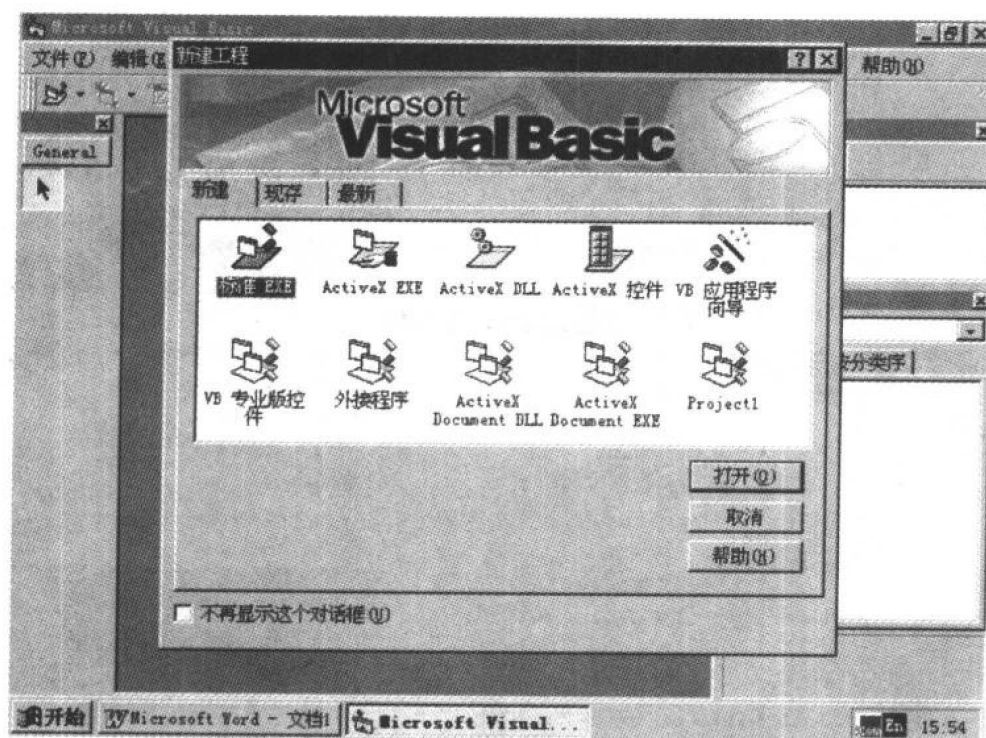


图 1.3 Visual Basic 5.0 的初始屏幕

这一点是何等的振奋人心。只要这么简单的一个操作,就可以建立一个 Windows 应用程序(注意,它已是一个真正可以运行的 Windows 应用程序)。

在 Visual Basic 中,每一个开发项目称为一个工程。正如每一个 Windows 应用程序一样,一个工程中,都有一个窗体作为其主窗体。主窗体的运行标志整个项目的开始,而当主窗体被关闭时,整个项目也就随之终止了。

在下一章,我们将具体介绍 Visual Basic 5.0 的开发环境,包括其窗口各部分的名称和功能、菜单的各个选项和基本用法,并通过创建一个稍微复杂一点的工程来说明 Visual Basic 5.0 的一些功能。