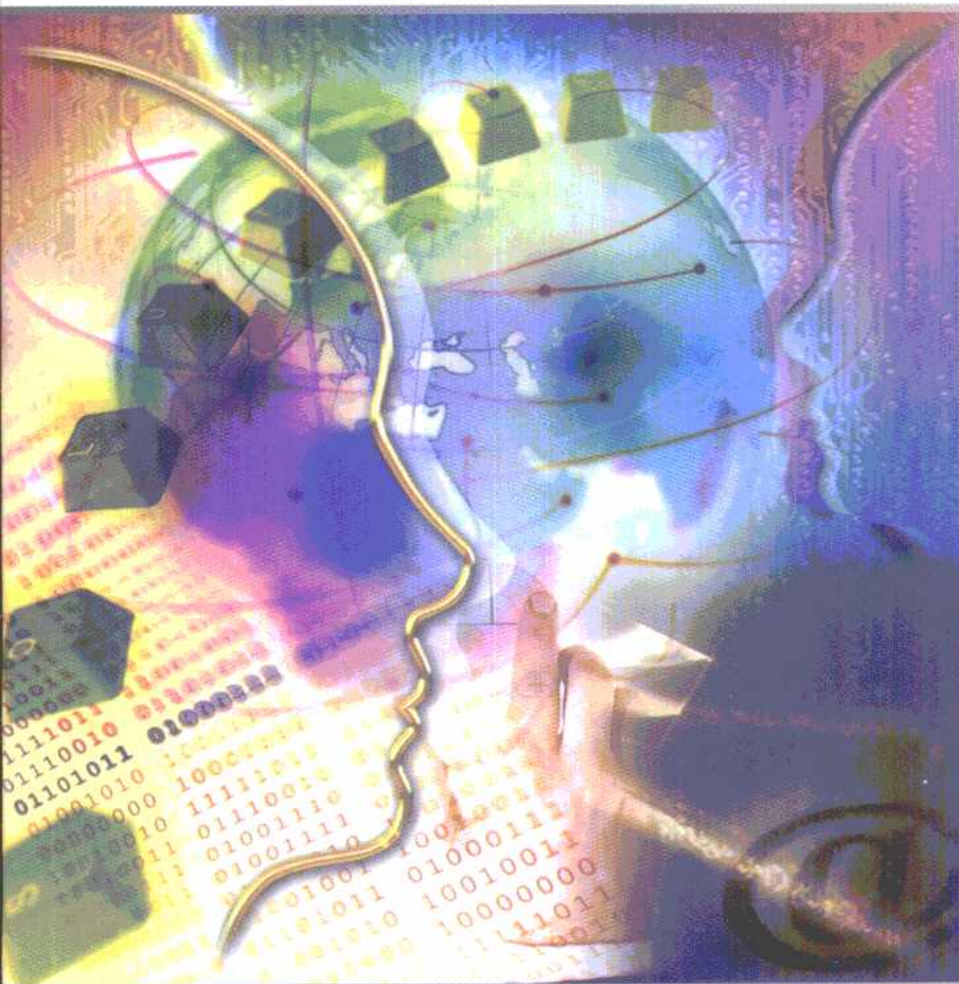


动感电脑教室系列

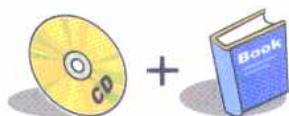
Visual Basic 6.0

编程实例教程



- 编程概述
- 常用控件
- 语法基础
- 实例详解

佳文工作室 创作



BA-43



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
URL: <http://www.phei.com.cn>

EM 电子出版  
ELECTRONIC MEDIA

TP312BA-43 408

J28

动感电脑教室系列

# Visual Basic 6.0 编程 实例教程

佳文工作室 创作

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>  
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，  
也可到视听部复制



A0982200

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本教程是光盘内容的补充，分为9章，从以下几方面介绍了 Visual Basic 6.0 的应用：第1章为编程概述，对 Visual Basic 6.0 的编程界面、窗体设计、代码编程、建立工程、运行程序进行简介。第2章对 Visual Basic 6.0 的重要要素——对象基础从窗体、控件、属性、事件、方法进行介绍。第3章介绍常用控件、窗体、命令按钮、标签框、文本框、框架、单选、复选按钮、各类列表框，滚动条，菜单以及键盘和鼠标事件等。第4章介绍 TCTIVEX 控件。第5章介绍没语言的语法。第6章为文件操作。第7章为数据库。第8章为综合举例。第9章介绍深入一步的 Visual Basic 6.0 的应用，其中每一章都有实例和相应的程序代码。

本教程适合于使用 Visual Basic 6.0 进行开发的程序设计人员及 Visual Basic 6.0 的初学者。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本盘及配书之部分或全部内容。

版权所有，翻版必究。

系 列 名：动感电脑教室

书 名：Visual Basic 6.0 编程实例教程

总 策 划：龚兰芳 和德林

创 作：佳文工作室

电脑制作：董娅 王炜 段玉良

监 制：刘文玲

发 行：电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

盘 号：ISBN 7-900052-95-X/TP73

版 次：2001 年 1 月第 1 版

定 价：32.00 元

凡购买电子工业出版社的图书和光盘有问题者，请向购买处调换。经销者请向本社联系。

电话：(010) 63962507

# 前 言

## 关于 Visual Basic 6.0

Visual Basic 6.0 编程语言是由 Microsoft 公司推出的当今最优秀、最流行的可视化快速软件开发工具之一。利用 Visual Basic 6.0 可以开发基于 Windows 平台的 32 位应用程序，依靠强大的编译器以及网络与数据库的开发能力，用 Visual Basic 6.0 可以开发出功能强大的应用程序。Visual Basic 6.0 代码结构清晰，可读性好，并且融入了面向对象、过程可视化、事件驱动等软件开发的最新技术。在开发多媒体、数据库、Internet 等各种 Windows 应用程序方面淋漓尽致地展现了当今软件开发工具的许多杰出特性。Visual Basic 6.0 继承了 BASIC 简单、高效、易用的特性，无论是 Windows 程序设计的初学者，还是有经验的 Windows 程序员，利用 Visual Basic 6.0 都可以迅速地开发出自己满意的应用程序。Visual Basic 6.0 非常普及，随便列哪一个 BBS 站点，都可以找到有关 Visual Basic 的讨论区，有一些 Visual Basic 的爱好者，还建立了自己的网页，可以让更多的人进行交流。

## 关于光盘

本光盘紧密结合教程内容，采用网页方式制作。使用因特网浏览器即可对其进行阅读。光盘充分利用计算机的交互功能，以灵活生动的形式演绎了教程中的内容。经过精心设计的检索方式为软件的学习带来很多方便。使用光盘进行学习，能够更加贴近操作的实际情况，进而加深对教程内容的理解。

在光盘中附有实例的 Visual Basic 6.0 源文件，用户在 Visual Basic 6.0 环境下可直接运行本书提供的实例程序。这样可以极大地方便读者进行学习。

运行环境：奔腾 100 以上处理器，16 兆内存或更多，光盘驱动器，Windows 95/98/2000 操作系统，Internet Explorer 浏览器。

## 关于配盘书

配盘书分为 9 章，从以下几方面介绍了 Visual Basic 6.0 的应用：第 1 章为编程概述，对 Visual Basic 6.0 的编程界面、窗体设计、代码编程、建立工程、运行程序进行简介。第 2 章对 Visual Basic 6.0 的重要要素——对象基础从窗体、控件、属性、事件、方法进行介绍。第 3 章介绍常用控件、窗体、命令按钮、标签框、文本框、框架、单选、复选按钮、各类列表框，滚动条，菜单以及键盘和鼠标事件等。第 4 章介绍 TCTIVEX 控件。第 5 章介绍没语言的语法。第 6 章为文件操作。第 7 章为数据库。第 8 章为综合举例。第 9 章介绍深入一步的 Visual Basic 6.0 的应用，其中每一章都有实例和相应的程序代码。

## 关于读者和创作者

本教程适合于使用 Visual Basic 6.0 进行开发的程序设计人员及 Visual Basic 6.0 的初学者。由邓增涛、付东策划组织，特征编写并执笔。在编写过程中，得到了黎加佳、付水香和邓增荣等同志的大力支持，他们在资料的搜集与整理方面做了大量工作，在此

对他们表示衷心地感谢。

光盘由电子工业出版社电子出版物部的开发人员制作完成。光盘将学习内容、制作过程及文字等通过超文本链接的形式巧妙地结合在一起。用户在使用过程中如有意见及建议，敬请反馈给我们，我们将在今后的产品中加以吸收并做出改进。来信请发到以下地址：[dyemail@phei.com.cn](mailto:dyemail@phei.com.cn)。

由于编者水平有限，教程中的错误在所难免，敬请广大读者批评指正。

佳文工作室

2001 年

# 第 1 章 Visual Basic 编程概述

## 1.1 VB 编程界面

在开始编制程序之前，我们先来看看 VB 的编程环境，图 1-1 是 VB 编程界面，主要由 7 部分组成：

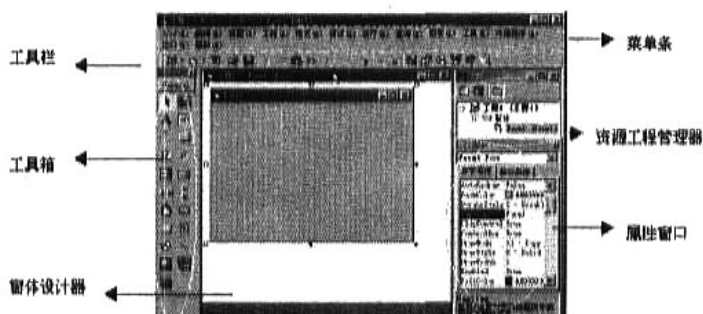


图 1-1 VB 编程主界面

1. 菜单条列出可在活动窗口下使用的菜单
2. 工具栏为一些常用的操作提供快捷按钮，如图 1-2 所示。

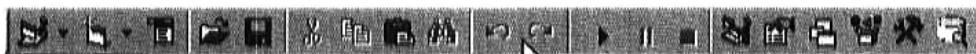


图 1-2 工具栏

3. 工具箱显示标准的 Visual Basic 控件连同已添加到工程中的任何 ActiveX 控件和可插入对象，如图 1-3 所示。选择“选项”对话框的“通用”选项卡中的“显示工具提示”选项，从而显示工具箱按钮的工具提示。

4. 资源工程管理器显示工程的层次列表，以及所有的工程。

5. 属性窗口在列出选取对象的属性设置。当选取了多个控件时，属性窗口会列出所有控件都具有的属性。从“视图”菜单中选择“属性窗口”或按 F4 键可以显示该窗口。

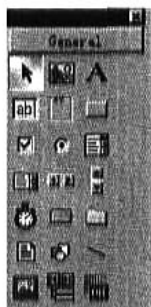


图 1-3 工具箱

6. 窗体设计器用于创建、定制窗体以及绘制和查看控件，如图 1-4 所示。可以按照下述方式来打开代码窗口：

- (1) 在工程窗口中，双击窗体；
- (2) 在工程窗口中，选择窗体，然后单击“查看窗体”按钮；
- (3) 从“视图”菜单中选择“对象窗口”（快捷键：Shift+F7）。

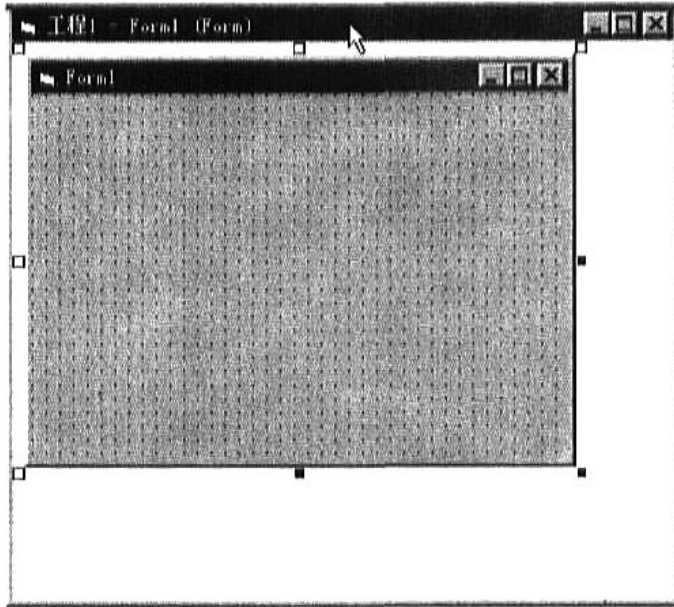


图 1-4 窗体设计器

7. 代码编辑器用于编写、显示以及编辑 Visual Basic 代码，如图 1-5 所示。可以按照下列方式打开代码窗口：

- (1) 在工程窗口中，可以选择一个窗体或模块，然后选择“查看代码”按钮；

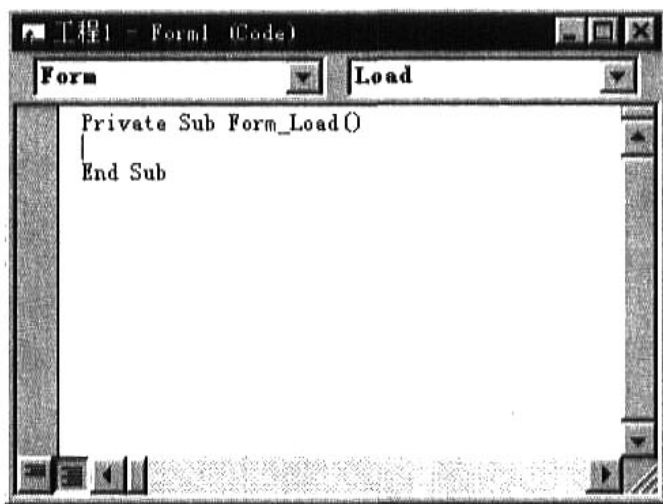


图 1-5 代码编辑器



- (2) 在“窗体”窗口中，双击控件或窗体；
- (3) 从“视图”菜单中选择“代码窗口”；
- (4) 选定对象，按下 F7 键。

如果你不是第一次使用 Windows，前 3 部分都是很容易理解的，至于后 4 部分，我们会在随后一一阐明。我们要做的第一件事是新建一个工程，运行 VB 会出现图 1-6 所示对话框，这时可以选择“新建”标签中的“标准 EXE”，然后确定。也可以先选择“取消”，进入主界面后再从菜单中选择“新建”，新建一个工程后将出现 1-1 所示的主界面，这与在画笔或 Word 中新建一个文件没什么两样。

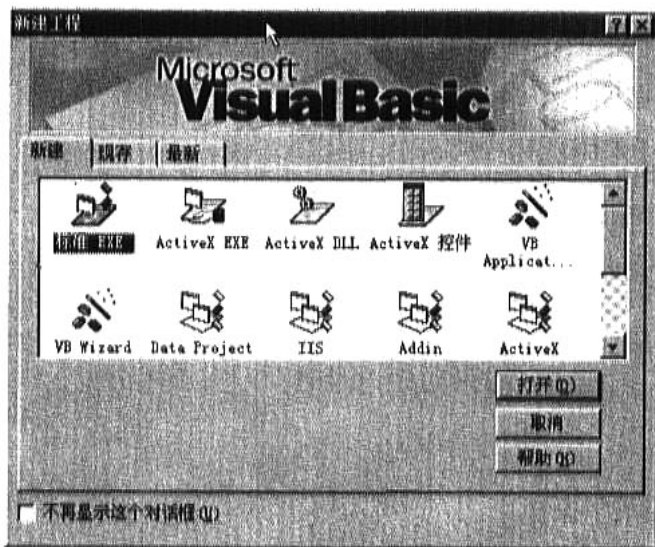


图 1-6 新建工程

需要说明一下的是工程的概念：大体上说，工程就是要编的应用程序，但一个工程并不只是一个文件，一个工程包括了开发应用程序所用到的窗体、模块及其他部件。默认的情况是，一个工程包含一个工程文件 (\*.vbp) 和一个窗体文件 (\*.frm)，现在你只需要新建一个工程，新建的工程会自动带有一个窗体。看到界面中间那个灰色的空方框的吗？那就是我们所说的窗体，而装着方框的窗口当然就是上面提到的**窗体设计器**了。如果你喜欢，可以随意改变窗体的大小——这与在 Windows 中改变一个窗口大小一样。还可以像在画笔中一样在窗体中乱涂乱画，你可能会注意到，工具箱里提供的都是一些 Windows 中常见的部件，像按钮，单选钮等等，通常，我们把这些部件称为“**控件**”或“**控制**”。

## 1.2 第一个 VB 程序——“Hello World”



### 1-1 所见即所得的“Hello World”





### 说明

下面将用 VB 建立我们的第一个应用程序——HELLO WORLD，你会看到：用 VB 开发一个应用程序是多么的简单快捷。在这个例子中我们要程序启动后给我们显示一条“HELLO WORLD”的欢迎信息，即使你对编程一无所知，你也能很快地编写出自己的第一个应用程序。你甚至可能会觉得：用 VB 编程跟用画笔画图没什么两样（在编写更复杂的程序之前，你可以保留这个看法）！



### 步骤

首先新建一个工程，创建一个工程的步骤前面已经说过，工程创建后将会出现形如图 1-1 的界面，以后所有的工作都将在这个界面中完成。

让我们继续我们的程序。用“所见即所得”来概括 VB 编程的特点是完全可以的——你把窗体画成什么样，程序运行后就是什么样！既然我们的任务是窗体上出现“HELLO WORLD”，直接把它们“画”在窗体上就可以了。注意到我在“画”上加了双引号，这是因为不能像在画笔中那样画，要在窗体上加文字，先得往窗体上加一个控件。

那么到底那些控件可以显示文字呢？这得看控件的**属性**。这里，我们又引入了“属性”这个概念，“属性”这个词本身并不难理解。如果把一个人比作控件，那么，他的姓名、性别、身高、体重等便可以看成其属性。回到 VB，控件的名称、颜色、大小（长度和宽度）等便是它的属性。不同的控件属性不完全相同，也就是说，各种控件都有自己特有的属性。掌握各个控件的属性是 VB 编程中最为关键的一步，本书将会在后面的章节中对各个控件做详细介绍。现在先回到我们的问题，哪些控件可以显示文字？具有 text（文字）或 caption（标题）属性的控件都可以。这样的控件有很多，常见的有文本框、标签、命令按钮、单选框、复选框……。可以说，大部分控件都有一个 caption 属性，但基本控件中专门用于显示文本的只有文本框和标签（至于两者的区别后面会阐述），在这里我们不妨选用标签控件。

现在先把标签控件拖进窗体中，接下来便要写文字了。写文字便是要设置标签控件的 caption 属性，看到标签上的 Label1 字样了吗，那是标签控件默认的 caption 属性，我们得把它改过来。窗体设计器右边有一个表格模样的窗口，那就是**属性窗口**，如图 1-7 所示。



图 1-7 Label1 属性窗口

表格左边一列是控件属性名称，右边一列是相应的属性值。选定标签控件，这时属性

窗口最上面的列表框显示“label1 label”，label 是标签控件默认的名称（你也可以改变标签的 name 属性，给它起一个好听的名字）。请找到 caption 属性，把相应的属性值改为“HELLO WORLD”，看到了吗？标签上的文字变成了“HELLO WORLD”！操作完成后窗体如图 1-8 所示。

下面请保存文件（在运行程序之前保存文件是一个好习惯），前面说过，一个工程至少会有两个文件，在这个例子里，要保存的文件一个是工程文件，一个是窗体文件，可以给它们起个好听的名字，如 hello.vbp 及 hello.frm。

现在可以运行程序了，单击工具栏中的“运行”按钮，观察运行效果。图 1-9 就是程序运行后见到的界面。



图 1-8 设计时窗体



图 1-9 运行时窗体



#### 专家指导

到这里，我们一句代码也没写，便编出了一个程序，这就是 VB 的威力。我们来总结一下一个简单 VB 程序的编制过程：

1. 新建工程
2. 根据需要往窗体添加控件
3. 设置控件属性
4. 保存工程并运行

最后，应该说一说程序的编译、发布了。为了使应用程序能够脱离 VB 集成开发环境运行，我们需要把它编译成可执行文件（\*.EXE）。VB 中编译一个程序是非常简单的，在文件菜单中选择“生成 EXE 文件”便可以生成你的可执行文件了。遗憾的是，用 VB 编的应用程序不能脱离 VB 运行库运行（这是 VB 的一大弱点）。要在没有 VB 运行库的机器上运行用 VB 开发的应用程序，你必须先运行安装程序，因此，为一个程序制作安装程序通常也是必须的。VB 自带一个安装程序生成器，你可以用它生成安装程序（当然你也可以选用更专业的安装程序生成器，Install Shield 便是一个非常专业的安装程序生成器，但这已不在本书的讨论范围之内）。

## 1.3 在程序中加入代码

一直到现在，我们都没有提及**代码编辑器**，是不是它不重要？恰恰相反，一个真正 VB

程序的编写，是离不开代码编辑器的。顾名思义，代码编辑器便是编辑程序代码的地方，控件只是程序的外表，代码才是程序的灵魂，离开了代码，程序基本上是没有意义的。虽然我们可以不写一句代码便写出一个程序，但这个程序实际上很“笨”——我们不可以向它下达任何命令。是改进一下这个程序的时候了。



## 实例

### 1-2 善解人意的“Hello World”



## 说明

本例将对例 1-1 进行改进，我们将往窗体中加个按钮，让程序在我们按下按钮之后才显示欢迎信息。



## 步骤

启动 VB，在弹出的对话框中选择“现存”，选择我们上面建立的工程（当然也可以先选择“取消”，进入 VB 后再从“文件”菜单中选择“打开”），

选择“确定”之后上面的工程会打开，把按钮控件(默认的名称为 `command1`)拖进窗体（如图 1-10 所示），准备添加代码。

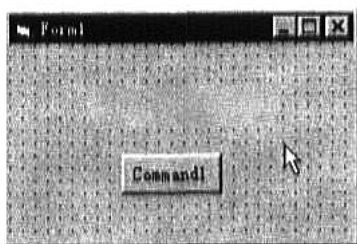


图 1-10 添加 `command1` 后工程窗体

在添加代码之前先说一说“事件”的概念，我们不妨把事件理解为向程序发出的命令，比如说，单击鼠标、按下键盘都会向程序发出一个命令，也即产生了一个事件。在 VB 中，事件都有统一的命名，命名规则是：事件作用的对象名\_事件，如 `form1_click`，可以把 `form1_click` 理解为 `click form1`（单击 `form1`），当我们在 `form1` 上单击时，便会产生 `form1_click` 事件，同理，在按钮 `command1` 上单击时，便会产生 `command1_click` 事件。每种控件都能响应一些事件，而不同的控件能响应的事件也是不尽相同的。怎样才能知道哪些控件可以响应哪些事件？双击 `command1` 控件，此时会出现代码编辑器（在代码编辑器上编辑代码如图 1-11 所示）。代码编辑器上面有两个列表框，左边一个显示的是所选对象的名称，右边一个显示的是对象相应的事件，要查看某一对象可以响应什么事件，只需要在左边列表框选定对象，在右边列表框的下拉列表中查看即可，列表框下面的文本框便是输入代码的地方。现在里面有两行：

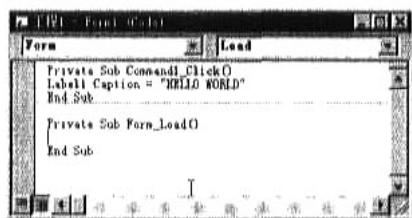


图 1-11 编写程序代码

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
End Sub
```

这是系统自动为我们生成的代码，它的具体含义会在后面介绍，现在我们只需要往这两个语句间添加 `Command1_Click()` 事件发生后要执行的代码。在这个例子中，我们要单击按钮后显示“HELLO WORLD”的欢迎信息，从编程的角度出发，可以表述为：`Command1_Click()` 事件发生后，`label1` 的 `caption` 属性变为“HELLO WORLD”。因此，要加入的代码的任务是把 `label1` 的 **caption** 属性变为“HELLO WORLD”，而这一过程用 VB 来表述则是：

```
Label1.caption="HELLO WORLD"
```

把这个语句加入程序中：

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Label1.caption="HELLO WORLD"
```

```
End Sub
```

最后，把 `label1` 的 **caption** 属性改为空（让 `label1` 开始时不显示任何字符），这样我们的程序便修改完毕。把工程另存为 `hello2.vbp` 并运行程序，可以看到：开始时窗体中只能看到一个按钮，单击按钮后便出现了“HELLO WORLD”的欢迎信息（如图 1-12 所示）。



单击按钮前



单击按钮后

图 1-12 程序运行界面



专家指导

尽管这个程序还很简单，但它的确能响应我们的命令了，这是一个不小的飞跃，在后面的课程中，我们会对这个程序继续进行完善，下面我们重新总结一下 VB 程序的编制过程：

### 1. 新建工程

2. 根据需要往窗体添加控件
3. 设置控件属性
4. 添加代码
5. 保存工程并运行

## 1.4 管理工程资源

在结束这一章之前，再给大家介绍一下**工程资源管理器**，VB 程序的编制过程决定了我们常常要在窗体设计器和代码编辑器之间切换，工程资源管理器为我们提供了方便。工程资源管理器用于管理工程资源，通过工程资源管理器可以快速定位到各项资源，并可以随时选择窗体设计和代码编辑两种工作方式。工程资源管理器上面有三个图标（如图 1-13 所示），左边第一个用于选择代码编辑方式（即打开代码编辑器），第二个用于选择窗体设计方式（即打开窗体设计器），最后一个图标用于切换文件夹（当正在显示包含在对象文件夹中的个别项目时可以隐藏或显示它们）。列表窗口中列出了所有已装入的工程以及工程中的项目。窗体为项目的一种，一个工程中可以有多个窗体，所以资源窗口中可能出现多个窗体。工程中还可以有其他的项目，如模块、类模块、用户控件、MDI 窗体属性页等，这些会在用到的时候为大家介绍。

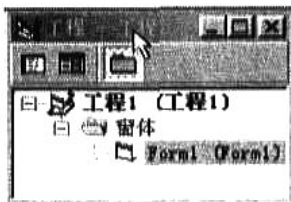


图 1-13 工程资源管理器

## 1.5 VB 的面向对象特性

我们先来看看**对象**的概念：对象是代码和数据的组合，可以作为一个单位来处理。对象可以是应用程序的一部分，比如可以是控件或窗体。整个应用程序也是一个对象。

我们前面提到的窗体、命令按钮（控件）、标签控件都是对象。实际上“对象”是一个很广泛的概念，要理解编程中“对象”概念，我们还必须有一些“类”的知识。

Visual Basic 中的每个对象都是用类定义的。用饼干模子和饼干之间的关系作比喻，就会明白对象和它的类之间的关系。饼干模子是类，它确定了每块饼干的特征，比如大小和形状。用类创建对象，对象就是饼干。在 Visual Basic 的“工具箱”上，控件代表类。在创建控件之时也就是在复制控件类，或建立控件类的实例，这个类实例就是应用程序中引用的对象。在设计时操作的窗体是类；在运行时，Visual Basic 建立窗体的类实例。我们所说的“对象”，就是类的实例。

在 VB 编程中,大多数时候,我们是在跟对象打交道。我们所要做的工作便是创建对象、设置对象属性、捕获并处理来自对象的事件……,而并不必去关心对象的底层运作——VB 将程序员从繁琐的底层程序设计中解救出来。这正是 VB 易学易用的原因。

## 1.6 本章小结

本章通过实例“Hello World”阐述了一个 VB 应用程序的创建过程,通过本章的学习,我们对 VB 程序设计的的过程和特点有了整体的认识。大体说来,VB 编程有如下特点:

1. **可视化程度高**:正如“Visual Basic”中“Visual”一词表述的那样,VB 编程可视化程度是非常高的。不妨将“可视化”理解为“所见即所得”,从前面的几个实例可以看出,工程运行时的窗体跟设计时的窗体基本上是相同的(当然,这是在使用代码改变对象属性之前的情况)。

2. **面向对象**:我们在 1.5 节中提到,VB 编程是面向对象的编程,这意味着我们利用 VB 可以花更少的时间去做更多的事。如果我们要在窗体上显示一个按钮,我们所需要做的仅是创建一个对象(把工具箱中的按钮拖到窗体上即可),而不必使用画图语句。

对于 VB 初学者,理解好对象的**属性、方法、事件**是至为关键的,这也是我们进一步研究 VB 编程的前提。因此,我们将在第二章对对象的属性、方法、事件进行系统的讲解。



## 第 2 章 对象基础

### 2.1 窗体

窗体是应用程序的编程窗口和对话框。窗体是应用程序可视化界面的基础，控件必须置于窗体之中。大部分的 Windows 应用程序都会包含一个窗体，对于 Windows 的用户来说，窗体这个概念是很好理解的。

启动一个新的工程文件，屏幕中间有一个带网点（称为网格）的窗口，这就是用户的窗体，一般也是程序运行时的主窗口，如图 2-1 所示。您可以调整该窗体的大小，对该窗体大小的调整及属性值的改变等操作称为定制窗体。对窗体，控件的定制或设计期间称为设计过程，程序运行期间称为运行过程。

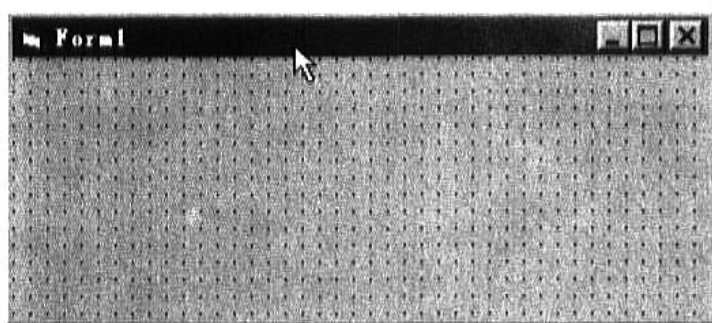


图 2-1 窗体

### 2.2 控件

在第一章中，我们曾经利用一个标签控件来显示字符。在实际编程中，我们需要在窗体上放上更多的部件。想一下我们平时所见的程序，里面会有标签、文本框、命令按钮、单选框、复选框、图片……，在程序的设计期间，我们可以轻松地把它们“画”到我们的窗体上。其方法是，先在 VB 工具箱里用鼠标单击控件图标的方法，然后在窗体画一下，就能在窗体上创建此控件，操作极为简单。

首先，我们先来粗略地认识一下 VB 工具箱中的各个标准控件。图 2-2 为工具箱的外形，其中的控件皆为标准控件。

表 2-1 列出了这些控件及其用途。



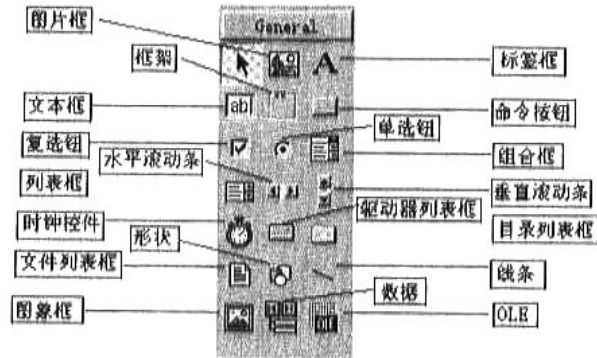


图 2-2 VB 标准控件

表 2-1 常用控件

控件名	用 途
图片框	显示图形图像，该控件作为接受来自图形方法的输出容器，或作为其他控件的容器
标签	显示用户不可修改的文本
文本框	保存可以输入或修改的文本
框架	允许从图形方面或在功能上对控件分组。为了将控件分组，首先要绘制框架，然后在框架中画出控件
命令按钮	创建按钮，选择它来执行某项命令
复选框	创建一个对话框，允许显示多个选项，可以同时选择一项或多项
单选按钮	允许显示多个选项，但只能从中选择一项
组合框	允许绘制一个组合列表框和文本框。使用时可从下拉列表中选择一项，也可在文本框中输入值
列表框	用于显示项的列表，可从这些项中选择一项。如果包含的项太多而无法一次显示出来，则可滚动列表框
水平滚动条	水平滚动条是一个图形工具，可快速移动很长的列表或大量信息，可在标尺上指示当前位置，可以作为输入设备，或作为速度或数量的指示器
垂直滚动条	垂直滚动条是一个图形工具，它可以快速引导一个很长的列表或大量信息，可以在标尺上指示当前位置，可以作为输入设备，或作为速度和数量的指示器
时钟	在指定的时间间隔内产生定时器事件。该控件在运行时不可见
驱动器列表框	显示有效的磁碟驱动器
目录列表框	显示目录和路径
文件列表框	显示文件列表
形状	在设计时，允许在窗体上绘制多种形状的图形。可在其中选择矩形、圆角矩形、正方形、圆角正方形、椭圆形或圆形

续表

线条	在设计时用来在窗体上绘制各种样式的线
图像框	在窗体上显示位图、图标、或元文件中的图形图像。Image 控件中显示的图像可以仅是装饰性的，与 PictureBox 相比，它使用的资源要少一些
数据	通过窗体上被绑定的控件来访问数据库中的数据
OLE	允许把其他应用程序的对象链接和嵌入到 Visual Basic 应用程序中

你完全不必死记各个控件的用途，如果你觉得自己对控件不太熟悉，建议你把工具箱中的所有控件逐一拖进窗体中，看看它们实际上是什么样的。你甚至可以试着用这些控件“拼”一个你所熟悉的应用程序。当然，在你加入代码之前，这个程序只能是“虚有其表”，但这样的练习或许能帮助你进一步熟悉控件。

## 2.3 属性

属性窗口包含被选择的窗体、控件在设计时拥有的属性的列表，这些属性能够在设计时被改变。当用户选择多个控件时，属性窗口包含的属性列表被所选择的控件共享。

设置或改变对象属性的一般步骤为：

(1) 选中要操作对象。

(2) 在属性窗口的属性列表框中找到要操作的属性。此时设置框中为当前控件该属性的当前设置。

(3) 在设置框中键入或选择用户的设置。

前面我们通过设置标签控件的 **caption** 属性在标签上显示字符，通过设置控件的属性，我们还可以做很多有意思的事：在程序中改变控件的宽度或高度 (**width** 和 **height** 属性) 可以使控件变大变小；改变控件的位置 (**left** 和 **top** 属性)，可以移动控件；连续地改变控件位置，便可产生动画效果；改变控件的前景色或背景色，可以让控件产生美妙的色彩变化……，你或许会有更多更好的计划，比如做一个小游戏。利用 VB，你可以只用几个图片框便可设计出一个小游戏，所要做的或许只是不断计算图片框的位置，然后设置图片框的 **left** 和 **top** 属性（这就是游戏中的动画）（当然，你需要一些算法，我们在后面会为大家提供这样的例程）。可见，属性非常重要，它是我们与控件之间的桥梁，掌握控件的属性是 VB 编程非常重要的一步。

尽管 VB 中控件很多，属性也不尽相同，但你并不需要死记哪些控件有哪些属性，在 VB 编程环境中，你能随时获得系统的提示。不过，了解常见属性的含义及其使用还是很有必要的，下面将介绍一些常见的属性，至于窗体及各个控件的具体特性，我们会在以后分别作介绍。

**Name:** 返回在代码中用于标识窗体、控件的名字。在运行时是只读的。

窗体及控件的命名有如下规则：