



电脑实干家系列丛书

例说

Visual Basic 6.0

中文版程序设计

叶青 亢锐 等编著



机械工业出版社
China Machine Press



73.87424
C285

73.87424
C285



10986130

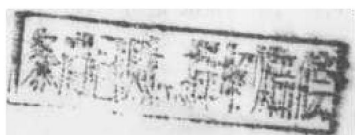
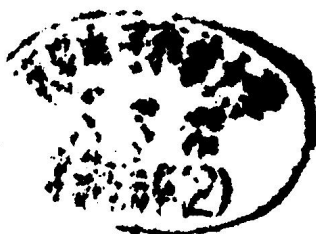
阅览 8 清

电脑实干家系列丛书

例说 Visual Basic 6.0 中文版程序设计

叶青 亢锐 等编著

周予滨 审校



机械工业出版社

1999

TP312

本书是由一些计算机软件专家精心制作的编程指导图书，运用大量的实例讲解，将 Visual Basic 6.0 中文版的各方面知识和技巧融会贯通，展现了程序设计的全过程，具有很强的指导性，内容涉及界面、窗体、控件、动画、多媒体、网络和数据库等技术。

本书可作为学习和使用 Visual Basic 的广大读者的理想参考书，也可作为编程语言培训的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

例说 Visual Basic 6.0 中文版程序设计 / 叶青等编著. —北京: 机械工业出版社, 2000.1

(电脑实干家系列丛书)

ISBN 7-111-07738-5

I. 例… II. 叶… III. Basic 语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 71842 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 张秀恩 吉 玲

封面设计: 姚 毅

责任印制: 何全君

三河市宏达印刷厂印刷 • 新华书店北京发行所发行

2000 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 17.5 印张 • 418 千字

0001—5000 册

定价: 29.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

序 言

Visual Basic 语言作为 Microsoft 公司可视化编程控制语言中庞大的分支,近年来得到了广大的计算机编程人员的青睐。由于 Microsoft 公司对 Visual Basic 语言的不断改进,它最新推出的 Visual Basic 6.0 中文版本具有了更加强大的功能。在开始介绍本书的具体内容之前,有必要大致讲述一下什么是 Visual Basic 6.0。

迅猛发展的 Visual Basic

“Visual”在英语中的意思是“视觉的,观看的,直观的”,引申到计算机中可译为“可视化的”。Microsoft 公司近年来出版了大量的可视化编程语言,例如 Visual C++、Visual FoxPro。众所周知,Microsoft 公司的 Windows95 现在已经成为世界上应用最为广泛的操作系统,各种可视化编程语言就是在这种情况下发展起来的。它是指一种开发图形用户界面(GUI)的方法,程序设计人员只要把预先建立的各种界面元素用鼠标在屏幕上拖到适当的位置,而不用费力地用大量的代码建立起自己所需界面元素的形状和功能。其方便和快捷是可想而知的。

至于“Basic”,则是 Visual Basic 语言的基础,是构造一个 Visual Basic 程序的物质基础。之所以这么说,是因为 Visual Basic 语言是在我们已经非常熟悉的 BASIC 语言代码的基础上创立的。发展到今天,Visual Basic 语言已经具有了数百条语句、函数和关键词,使全世界不计其数的 BASIC 语言的用户能够非常方便地掌握这门语言。

介绍了“Visual”和“Basic”的含义,读者应该已经大体上知道了 Visual Basic 语言的核心——在 Windows95 或 Windows NT 下,运用 BASIC 语言进行可视化程序设计。目前,Visual Basic 经过巨大演变,它已成为一个巨大的开发环境,包括编程的各个方面,即从教育应用程序到数据库编程,从财务应用程序到 Internet 构件,方方面面都得心应手。

Visual Basic 6.0 是 Microsoft 公司在推出 Visual Basic 5.0 后的最新版本,它有三个版本:

★ Visual Basic 6.0 学习 (Learning) 版

学习版是入门版本,可以方便地建立 Windows 应用程序,它已具备设计一般的 Windows 应用程序所需的全部工具。

★ Visual Basic 6.0 专业 (Professional) 版

专业版是针对计算机专家的,它为编程人员提供了包括 ActiveX 和 Internet 控件开发工具之类的高级特性。

2005/05

★ Visual Basic 6.0 企业 (Enterprise) 版

企业版是最高级的版本,是针对小组环境中建立分布式应用程序的编程人员而设计的版本。它包括专业版的所有特性,另外还有自动化和构件管理器之类的工具以及《客户/服务器应用程序开发指南》。

Visual Basic 6.0 的特点及功能

语法上的改进

Visual Basic 6.0 在语法上进行了一些改进,主要体现在以下三个方面:

全局变量

Visual Basic 6.0 中设立了“全局变量”的概念,即允许把某些变量定义为全局的(Public),这样在程序中,任何时间、任何地点都可以调用此变量而不会出现代码错误。这是为了简化重用代码库的创建。

创建引发和处理自己的事件

Visual Basic 6.0 允许用户创建自己的事件,这些事件都可以被引发,实施其功能。除此之外,Visual Basic 6.0 中还定义了 WithEvents 变量,允许处理由其他应用程序或自己的对象引发的事件。

多态

Visual Basic 6.0 中,多态是比较先进的概念。只要使用 Implements 语句就可以支持多个接口,使得用户不必关心实现它们的对象就将其事先绑定到这些接口上。

开发环境的改进

Visual Basic 6.0 的开发环境的改进主要体现在以下几个方面:

多工程

Visual Basic 6.0 允许同时开始几个工程,也就是同时显示几个窗体。

提供快速信息

在 Visual Basic 6.0 中,利用“Edit”(编辑)菜单中的“Quick Info”(快速信息)或“Parameter Info”(参数信息),可以直接获得某些信息。这时只要在代码编辑器里把鼠标放在某个位置上,那么在此位置上的变量或参数的值就会立即显示出来。

提供属性和方法列表

快捷的“属性/方法列表”和“插入关键字”的功能可以提醒编程人员进行正确的操作,而不必为了查找一个小小的语法而浪费大量的时间。

“Query” 菜单

这是 Visual Basic 6.0 新创建的菜单，为编程人员提供了很大的帮助，具体使用方法将在后面的章节中详述。

Internet 开发的改进

为适应时代的发展，Visual Basic 6.0 也增加了一些开发 Internet 的新内容，使许多地方与 Internet 兼容。主要体现在控件上，例如 PictureBox 控件和 Image 控件都可以支持常用于 Internet 上的 .fig 和 .jpg 图形文件格式，并且 Visual Basic 6.0 中还增加了可以提供 HTTP 和 FTP 支持的新控件。

另外，Visual Basic 6.0 还允许在开发环境中直接进入 Internet 网上的主页中进行浏览，只要在“Help”菜单中选择“Microsoft on the Web”，然后进入“For Developers Only Home Page”，就可以跳到开发人员的主页，以获取 Microsoft 公司的信息了。

自定义控件的改进

控件是 Visual Basic 语言的重要元素之一，一个好的 Visual Basic 程序必定是控件用得很好。Visual Basic 提供了一些内部控件，但是无论 Visual Basic 的内部控件有多少，总不一定能满足所有人的需要。为了解决这个问题，Visual Basic 6.0 允许根据需要另外创建控件，这样就不必局限于狭小的控件库中，经常因为找不到合适的控件而发愁了，而且 Visual Basic 6.0 创建出来的控件同样具有内部控件的功能，例如控件属性、事件、Internet 支持等等。

速度的改进

在时间就是金钱的今天，速度和效率是人们经常挂在嘴边的话题，是选择和评判事物优劣的一个标志。为了顺应时代潮流，Visual Basic 6.0 的版本在速度上改进了许多，使用过 Visual Basic 较早版本的人再来使用 Visual Basic 6.0 时，会发现节省了不少时间，这也正是高级语言发展的一个趋势。在今后的学习中，请慢慢体会这种速度上的变化。

阅读本书的技巧

关于特殊符号的约定

为了能使读者更加熟练地掌握本书内容，加入一些解释说明性的特殊符号是必要的。以后如不再特殊说明，各种符号的解释规定如下：



本图标用于书中一些需要给出供读者参考的具体步骤和过程的解释。见到此图标，可以参考它下面的内容来对一些程式化的步骤、方法和过程做出正确的处理。



本图标是在一些需要技巧和经验的地方，给出由有经验的用户总结出的处理方法。它可能是经验、教训、技巧或窍门。记住一定要详细阅读，否则可能会因为走弯路而浪费宝贵的时间。



这是解释和注释的图标。在给出例程代码或具体内容时，可能要对提到的术语或概念作出解释，以使读者更好地了解书中的内容。



此图标是警告可能会产生不良后果的操作。遇到它所提醒的情况要小心谨慎。

关于特殊表示的约定

在大多数介绍 Visual Basic 的书籍中，各种语法规则均是用一定的符号和字体来表明，本书也不例外。具体说明如表 0-1 所示。

表 0-1 语法说明

符号和字体	说明
if then	粗字体表示关键字
<i>循环条件</i>	斜体字表示在此应写入的信息
[语句序列]	方括号内的信息表示其可有可无
{ While until }	大括号和竖线表示要从大括号内的语法中选择一条

顺便说明，本书中的所有程序代码都已通过上机调试，读者可以放心使用。

还要指出一点，阅读本书时要考虑自己的实际情况。对于初学者来说，最好从头学起，由浅到深，步步深入，直到最后成功地写出自己的 Visual Basic 程序。而对于有一定基础的编程人员来说，可以直接跳到自己所需章节，其他章节仅供参考。

关于作者

以下人员参加了本书的编写：叶青、亢锐、黄志明、李立华、王学军、藏树忠、刘京乐、张彤、韩征雪、梁辉、付克山、樊彬、林欣、张威、求本巨、方露纲，全书由周予滨审校。

目 录

序言

第 1 部分 学习篇

第 1 章 走进 Visual Basic 6.0 的世界	1
1.1 运行 Visual Basic 6.0	1
1.2 几个基本概念	2
1.2.1 什么是窗体	2
1.2.2 什么是控件	2
1.2.3 什么是对象	4
1.2.4 什么是事件及事件驱动	7
1.3 创建应用程序界面	9
1.4 创建应用程序代码	10
1.5 欢迎来到“球迷之家”	10
第 2 章 使用 Visual Basic 6.0 集成开发环境	13
2.1 熟悉 Visual Basic 6.0 集成开发环境	13
2.1.1 使用菜单栏	14
2.1.2 使用工具箱	20
2.1.3 使用工程资源管理器	22
2.1.4 使用属性窗口	23
2.1.5 使用工具栏	24
2.1.6 使用窗体布局设计器	26
2.1.7 使用程序代码编辑器	27
2.2 熟悉 Visual Basic 6.0 中文版在线帮助	34
2.2.1 迅速获得帮助的方法	34
2.2.2 使用“帮助”菜单	35
2.3 熟悉 Visual Basic 6.0 工程文件	35
2.3.1 “n 合 1”的工程文件	36
2.3.2 创建“球迷之家”	37
2.3.3 打开与保存“球迷之家”	38
2.3.4 生成可执行文件	39

第 2 部分 应用篇之交互式界面基础

第 3 章 创建“球迷之家登录程序”——掌握交互式界面的基础	41
3.1 什么是好的界面	41

3.2 构造界面的基石——ActiveX 控件	43
3.2.1 基本 ActiveX 控件	43
3.2.2 动手画一画	46
3.3 构造界面的口舌——消息框与输入框的使用	49
3.3.1 消息框与输入框	49
3.3.2 “球迷之家” 用户登录程序	52
3.3.3 改进的登录程序	57
3.4 构造界面的脸面——色彩与字体的搭配	60
3.4.1 使用色彩与字体	60
3.4.2 “球迷之家” 调色板与字体选择器	63
第 3 部分 应用篇	
第 4 章 创建“球迷之家欢迎程序” ——掌握动画设计基础	68
4.1 定时器控件 (Timer)	68
4.1.1 Timer 控件的重要属性与事件	68
4.1.2 利用定时器控件控制后台任务	71
4.2 把握时间的脉搏	72
4.3 给“球迷之家” 一颗奔腾的心	76
第 5 章 创建“球迷日记” ——实现文字处理功能	88
5.1 “球迷之家” 初露端倪	88
5.2 创建简单的“球迷日记”	90
5.3 使用系统资源	99
5.3.1 键盘	99
5.3.2 鼠标	103
5.3.3 剪贴板的使用	107
5.3.4 联结打印机	114
第 6 章 改进的“球迷日记” ——掌握菜单设计基础	123
6.1 菜单编辑器	123
6.1.1 认识菜单编辑器	123
6.1.2 关于菜单的几点说明	124
6.2 使用菜单编辑器进行菜单设计	125
6.2.1 菜单控件设计初步	125
6.2.2 向菜单命令中添加分隔线	128
6.2.3 定义菜单项的访问键和快捷键	129
6.2.4 改变菜单项的状态	131
6.2.5 在菜单中使用复选标记	133
6.2.6 在程序运行中增减菜单项	134
6.3 为菜单项编写代码	134

6.4 显示弹出式菜单	142
第 7 章 完善的“球迷日记”——添加工具栏	143
7.1 和工具栏有关的控件简介	143
7.1.1 ToolBar 控件	144
7.1.2 ImageList 控件	145
7.3.3 把 ToolBar 与 ImageList 联系起来	149
7.2 为工具栏编写代码	153
7.3 为“球迷日记”添一分快捷与别致	154
第 8 章 创建“球迷日记管理器”——掌握文件管理功能	174
8.1 文件管理控件介绍	174
8.1.1 驱动器列表框	175
8.1.2 目录列表框	176
8.1.3 文件列表框	178
8.2 有关文件管理的语句与函数	179
8.2.1 设置当前目录	179
8.2.2 改变当前目录	179
8.2.3 建立和删除目录	180
8.2.4 删除文件	180
8.2.5 设置文件的属性	180
8.3 球迷日记管理器	182
8.3.1 设计球迷日记管理器界面	182
8.3.2 编写球迷日记管理器	184
8.4 文件的读写	191
8.4.1 三种文件访问类型	191
8.4.2 顺序文件及其读写操作	192
第 9 章 创建“球迷影院”——掌握多媒体技术基础	195
9.1 多媒体控件简介	195
9.1.1 动画控件——Animation 控件	195
9.1.2 多媒体控件——Multimedia 控件	198
9.2 设计“球迷影院”	201
9.2.1 利用动画控件设计“球迷影院”	201
9.2.2 利用多媒体控件设计“球迷影院”	204
第 10 章 创建“球迷网络浏览器”——走向 Internet	207
10.1 网络资源浏览	207
10.2 网络浏览器控件——WebBrowser 控件	208
10.3 设计“球迷网络资源浏览器”	210
第 11 章 创建“球星数据库”——数据库设计基础	214
11.1 数据库知识简介	214

11.2 可视化数据管理器.....	216
11.2.1 创建数据库	217
11.2.2 管理与维护数据库	224
11.2.3 自动设计数据窗体	226
11.3 数据库控件简介——Data 控件	227
11.3.1 数据控件的基本属性	228
11.3.2 “球星数据库”的基本设计	230
11.3.3 使用记录集	232
11.3.4 绑定数据控件	233
11.4 编写“球星数据库”	235
11.4.1 控件属性设置	235
11.4.2 功能分析	236
11.4.3 “球星数据库”	237
第 12 章 各种错误的处理	252
12.1 使用程序调试工具处理错误.....	252
12.2 三种编程模式	255
12.2.1 在程序中设置断点	256
12.2.2 使用 Stop 语句进入中断模式	258
12.2.3 跟踪应用程序的执行	259
12.3 使用监视窗口监视数据.....	261
12.3.1 监视过程调用堆栈	264
12.3.2 使用本地窗口监视当前过程	265
12.3.3 使用立即窗口测试数据和过程	265
12.3.4 调试时会遇到的特殊情况	267
12.3.5 用断言检验代码	268

第 1 部分 学习篇

第 1 章 走进 Visual Basic 6.0 的世界

在引言中讲述了 Visual Basic 近年来的迅猛发展以及 Visual Basic 6.0 的特点之后，本章将要开始进入真正的语言环境。不熟悉这种语言的读者可以先详细阅读本章，一个多姿多彩的 Visual Basic 6.0 的世界将马上呈现出来。

1.1 运行 Visual Basic 6.0

Visual Basic 6.0 要在 Windows95/98 下运行。如果已经安装了 Windows95/98，那么请参考图 1-1 来进入 Visual Basic 6.0 的世界。

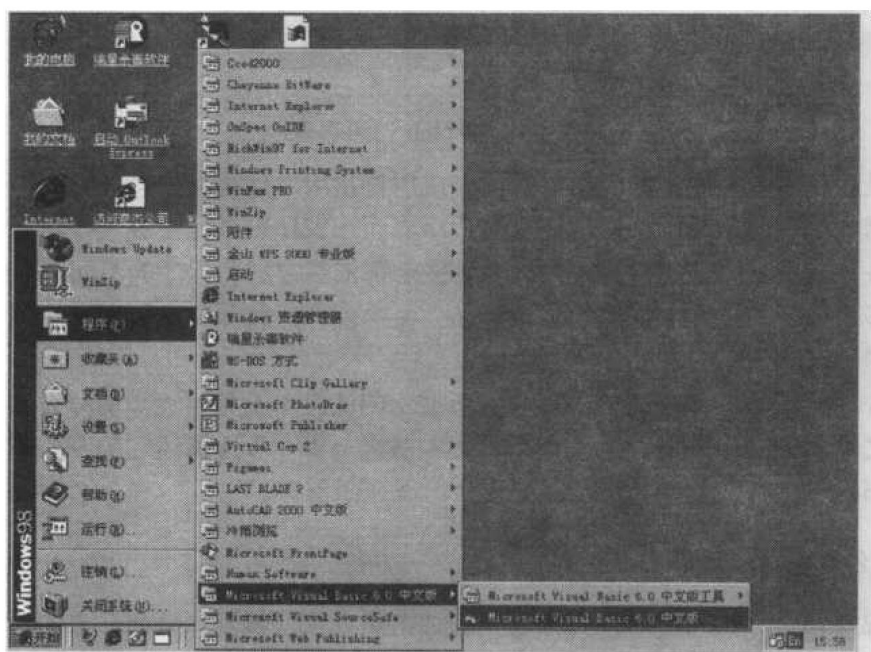


图 1-1 开始运行 Visual Basic 6.0

进入 Windows 95/98 环境后，单击“开始”，然后再单击“程序”，接着在“程序”菜单中单击“Microsoft Visual 6.0”，最后只要再单击“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”就可以进入 Visual Basic 6.0 的界面了。如果在“程序”菜单中直接出现了“Visual Basic 6.0”的选项，那么直接单击之也可以进入 Visual Basic 6.0 的界面。

1.2 几个基本概念

想要建造一座 Visual Basic 6.0 的雄伟大厦, 没有基本的搭建材料是不行的, 有了搭建材料, 没有建造方法也是不行的。在本节里, 将介绍一些 Visual Basic 6.0 的基本概念和术语, 希望为以后的学习奠定一个良好的基础。

1.2.1 什么是窗体

打开计算机, 进入 Visual Basic 6.0 的环境后, 首先进入眼帘的就是屏幕中央左上角为 Form1 的一个框体, 它就像任何一个 Windows 应用环境一样, 可以依照需要, 进行一些操作, 诸如扩大或缩小等等。如果用过 Windows 的 Office 97 或 Photoshop 之类的应用软件, 一定会对这个框体非常熟悉, 也一定有过通过它右上角的三个小方框进行放大、缩小和关闭框体的经验。

这个小框体就是 Visual Basic 6.0 最基本的操作对象——窗体, 如图 1-2 所示。

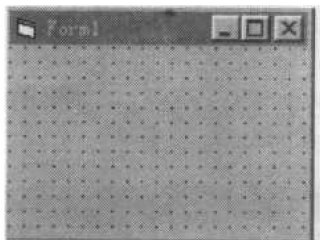


图 1-2 Visual Basic 6.0 的窗体

窗体是用作定制应用程序界面的窗口, 或用作从用户处收集信息的对话框。可以通过向窗体中增加控件图形或图片来创建应用程序界面。窗体可以比喻成一个桌面, 在它上面可以摆放各种东西, 还可以进行各种操作, 这些全都依靠方法和程序的不同。Visual Basic 6.0 提供了许多可以在大桌面上摆放的“装饰品”——控件, 比如文本框和命令按钮, 这些将在下一节中详细讲述。

图 1-3 是一个非常吸引人的画面, 它所展示的就是本书将要逐步引导大家完成应用程序“球迷之家”的使用界面。从现在开始, 本书将一步一步地讲述它的制作方法, 慢慢地看完这本书, 一个自己的“球迷之家”也会出现在面前。

1.2.2 什么是控件

如果说窗体是一张光滑的“大桌面”的话, 那么控件就是“桌面”上的“装饰品”。通过控件, 窗体才会发生作用。严格来讲, 控件是用户操作对象的图形表示, 用于向用户对象提供信息, 例如, 按钮、列表框、文本框等。Visual Basic 6.0 提供的控件有 ActiveX 控件和可插入的对象。在 Visual Basic 6.0 的界面中, 单击“视图”菜单下的“工具箱”命令, 会在屏幕上出现一个控件工具条, 如图 1-4 所示。

各种控件都具有自己的名称和属性, 分别有不同的功能。有关它们的功能和具体使用方法会在以后的章节中逐步介绍。

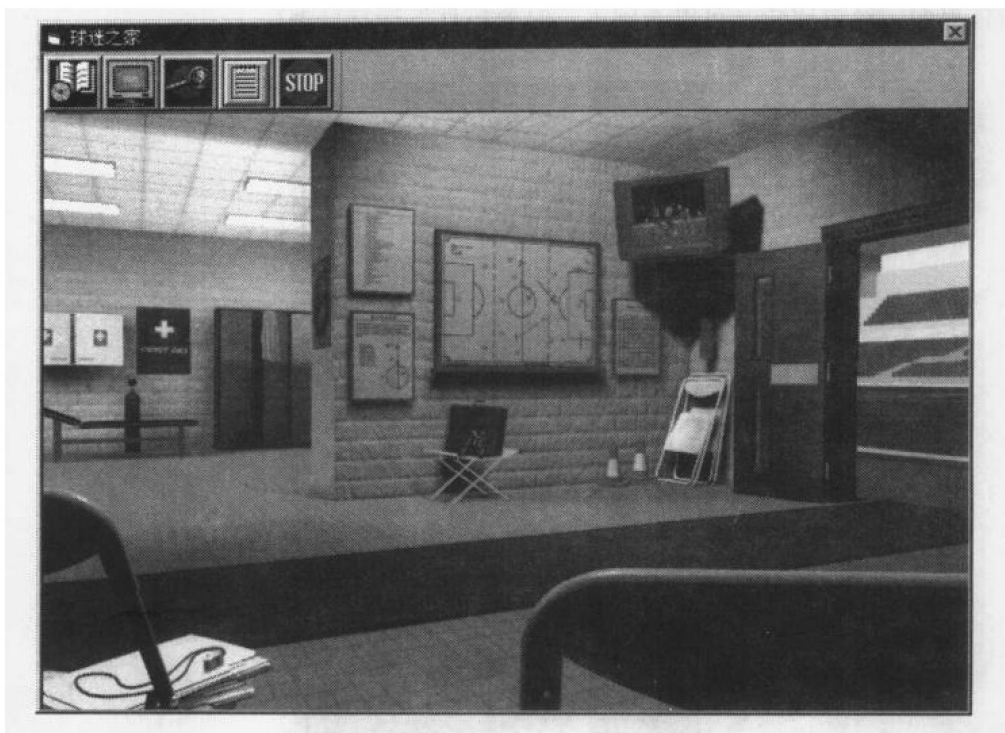


图 1-3 一幅制作完备的 Visual Basic 6.0 窗体——“球迷之家”



图 1-4 通用控件工具箱

图 1-4 列出的是 Visual Basic 6.0 的通用控件工具箱，其中每个控件都具有自己的功能，根据需要可以随意调用。需要说明的是，有些控件运行后将继续出现在界面上，比如“按钮控件”、“文本框控件”等，而还有一部分运行后是不出现在程序界面上的，比如“定时器控件”，它们的属性设置可以在这些控件的属性窗口来进行。如图 1-5 和图 1-6 所示，是两幅窗体布局图，其中图 1-5 是在窗体编辑器中的控件摆放图，而图 1-6 是图 1-5 运行

后的窗体界面，经过比较，可以看到“定时器控件”运行后消失了。

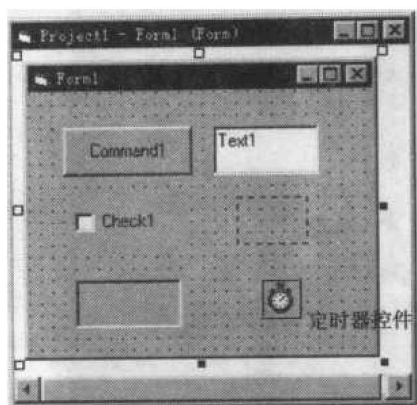


图 1-5 程序编辑器中的窗体界面

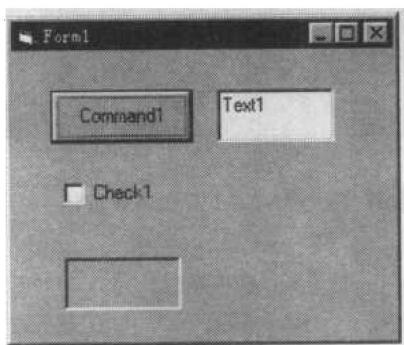


图 1-6 程序运行后的窗体界面

各种控件放在工具箱中，可以非常方便地用鼠标拖动到想要放置的位置。使用控件时，只要将所需的控件用鼠标点中，拖住鼠标不放，移动此控件，此时会出现一个虚框，当虚框移动到理想位置时放开鼠标即可实现此操作。用同样的动作连续操作，多个控件就会出现在窗体上编程人员希望放置的位置。

在 Visual Basic 6.0 中，控件是非常重要的概念，是进行程序设计的重要工具。学习 Visual Basic 的关键就是要掌握各种控件的功能和具体使用方法。

1.2.3 什么是对象

对象是一个比较抽象的概念。在所有“Visual”系列语言中，“对象”的概念都是举足轻重的，因为这些语言都是面向“对象”的程序设计。在 Visual Basic 语言中，对象是一种无处不在的事物，控件和窗体，这些能够进行操作的事物都可以统称为对象。在 Visual Basic 6.0 中，对象也主要是指控件和窗体两大部分。举个例子来说，如果在工具箱中选定了“按钮控件”，那么它就可以被称为一个对象了。

其实在日常生活中，“对象”并不是一个难以理解的概念。如果正在看一本书，那么这本书就是一个对象；如果正在编一个程序，那么这个程序就是一个对象；或者当正在吃

饭的时候,手中的碗饭也可以称为对象了。可以看出所有这些例子中的对象都是可以对其进行某些操作的,对象的特征是需要外界赋予的,而且对它进行的操作正是要达到的目的。类似的,因为 Visual Basic 6.0 中的窗体是编写程序的基础,所有的操作都要加在窗体上,而控件是构成窗体的重要部件,所以窗体和控件是 Visual Basic 6.0 中最基本的对象。

在缝制一件衣服时,有经验的裁缝通常首先要对一块布料进行设计,选择最漂亮的款式,然后根据它的面料和款式选择适当的剪裁方法,最后经过精心剪裁,将一块布料变成一件美观大方的成衣。这里,这块布料就像 Visual Basic 6.0 中的对象一样,它具有两个特征:属性和方法。属性就是布料的颜色、大小和质地;方法就是裁缝剪裁时用了什么工序。Visual Basic 6.0 中,对象同样也具有属性和方法两种特性。属性描述了对象的各种性质,例如,字体、颜色和大小等。知道了对象的属性后,其基本情况就了解了。方法是对象进行的操作,也可以进行设置。一旦设置了对对象的方法后,不需指明,对象就知道该进行什么操作,例如,可以在程序中对窗体调用 Hide 方法,这样窗体就知道了如何隐藏自己。

在 Visual Basic 6.0 中,同样要对对象进行属性和方法的设置。属性通过属性窗口来设置,如图 1-7 所示。方法需要通过程序代码来设置。

属性的设置

属性是对象的一个重要特性。Visual Basic 6.0 中属性可以通过属性窗口来设置,这时,只要选中需要设置的属性,将右列中的记录修改为需设置的值即可。如图 1-7 所示,想要把“Command1”按钮上的字变为“登录”,只需将其属性窗口中的“Caption”属性改为“登录”即可。选中按钮控件的“Caption”属性,然后在其输入“登录”。同样的,可以把窗体名称的改成“欢迎来到‘球迷之家’”,这也是通过改变“Form1”窗体的“Caption”属性实现的。操作结果如图 1-7 所示。

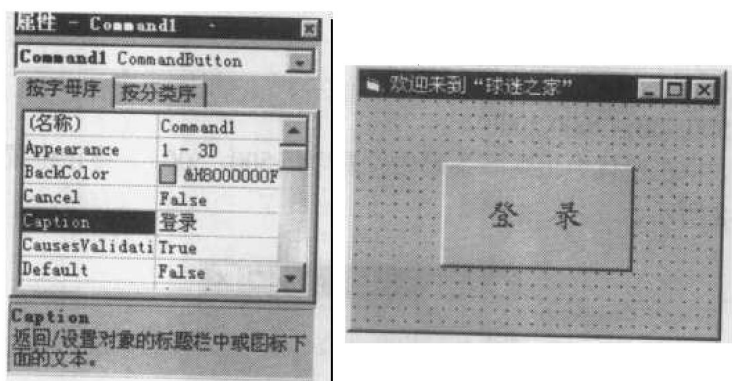


图 1-7 修改了“Caption”属性的“Command”对象



Visual Basic 6.0 中,每个对象的属性由对象名称和它的属性共同组成,中间再加上一个小圆点来表示这个属性是从属于该对象的,如 Command.1.Caption 表示了该按钮控件对

象的 Caption 属性（标题属性）。

可以通过在属性窗口中设置属性，如图 1-7 左图所示，也可以用程序代码修改对象的属性。例如在程序代码中输入下列语句：

```
Command1.Caption= “登录”
```

就可以把这个按钮控件的标题设置为“登录”了。这和通过属性窗口进行操作的效果是一样的。

控件的几个常用属性：

Name: 这个属性设置控件名称。

Caption: 这个属性显示出现于各个对象上可见部分的文本，如命令按钮空间、窗体左上侧文字等。一经设定，在对象上将不可修改。

Font: 这是字体属性，用来设置在控件中显示的文字的字体和字号。

BackColor/FrontColor: 这两个属性设置文字或绘制图形的背景/前景颜色。

Visual Basic 6.0 的控件和窗体还有许多其他的属性，而且每个控件的属性也不尽相同，在这里就不一一赘述，以后的章节中会逐渐加以介绍。

方法的设置

方法，需要在程序中运用程序代码来设置。在 Visual Basic 6.0 中，定义了一些特殊方法，如：Cls、Line 方法等。这些方法可以调用，并执行一定的功能。当方法被调用时，程序会按照该方法，完成相应的操作，实现相应的功能。例如，Line 方法可以使应用程序在窗体中画出一条直线。

设置方法的格式是：

对象名.方法

例如：

```
Form1.Line(500,500)-(2000,2000)
```

执行此操作，将在窗体中出现一条起始位置为（500，500），终止位置为（2000，2000）的直线，如图 1-8 所示。

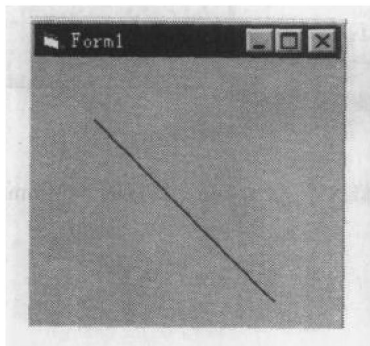


图 1-8 利用“Line 方法画出一条直线