

21世纪

计算机应用技术系列规划教材

# Visual Basic 程序设计 实验教程

◎ 刘海莎 银红霞 余连新 编著 ◎



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

21 世纪计算机应用技术系列规划教材

# Visual Basic 程序设计 实验教程

刘海莎 银红霞 余连新 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 程序设计实验教程/刘海莎编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.9  
(21世纪计算机应用技术系列规划教材)

ISBN 978-7-115-16106-2

I. V... II. 刘... III. BASIC 语言—程序设计—高等学校—教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 053947 号

## 内 容 提 要

本书是《Visual Basic 6.0 程序设计教程》的配套实验教材。

本书包括四部分。第一部分为上机实验指导, 共分 11 个实验, 指导学生由浅入深、循序渐进地学习和掌握上机操作的方法。第二部分是小型图书管理信息系统开发实例, 从系统可行性研究开始, 到最后系统测试与调试, 详尽地叙述了一个小型管理信息系统开发的整个过程。第三部分是全国计算机等级考试的笔试和机试模拟试卷。第四部分是附录, 收集整理了 Visual Basic 6.0 的一些常用控件、常用属性、常用方法、常用事件以及常见错误信息。

本书适合作为大学、高职高专等学校的教材。

21 世纪计算机应用技术系列规划教材

### Visual Basic 程序设计实验教程

- 
- ◆ 编 著 刘海莎 银红霞 余连新  
责任编辑 邹文波
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京华正印刷有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 11.5  
字数: 279 千字 2007 年 9 月第 1 版  
印数: 1-3 000 册 2007 年 9 月北京第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-115-16106-2/TP

定价: 17.00 元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223



当今社会,计算机已经进入到人们日常生活和工作的方方面面。计算机技术的飞速发展,促进了计算机基础教育的发展,计算机基础教育已成为当代大学生素质教育中的重要构成部分,教育部提出了“文化/技术/应用”的三层次计算机基础教学课程体系。在“计算机技术基础”这一层次的教育中,要求学生掌握一门程序设计语言。Visual Basic 是当今深受欢迎的程序设计语言之一,其简练的语法、强大的功能、结构化程序设计以及方便快捷的可视化编程手段,使得编写 Windows 环境下的应用程序非常容易。因此,Visual Basic 已经成为目前许多高等院校首选的教学用程序设计语言。

本书是《Visual Basic 6.0 程序设计教程》的配套实验教材。全书共有四部分。第一部分是上机操作实践指导部分,由浅入深、循序渐进地引导学生通过做练习达到消理解课堂所讲述的内容。第二部分是小型图书管理信息系统开发实例。实例从系统可行性研究开始,到最后系统测试与调试,详尽地叙述了一个小型管理信息系统开发的整个过程,非常实用。第三部分是全国计算机等级考试模拟试卷,按各知识点精选了题目,并给出了较详细的解题方法。第四部分是附录,收集整理了 Visual Basic 的各种常用控件、常用属性、常用方法、常用事件等信息,方便读者查询。

本书由刘海莎主编,其中第一部分由刘海莎、银红霞编写;第二部分由银红霞编写;第三部分由刘海莎编写;第四部分由余连新编写。

本书中各实验中的范例和各题目的答案及小型系统的软件包均由作者提供在本套书中的电子教案包之中。有需要者,请到人民邮电出版社的网站上下载,下载地址为: <http://www.ptpress.com.cn/download/index.asp>。

由于作者水平有限,加之时间仓促,书中错误或不足之处在所难免,敬请读者批评指正。

编者

2007年2月

# 目 录



第一部分 上机实验指导 .....	1
实验一 Visual Basic 程序设计基础 .....	1
实验二 简单的 Visual Basic 程序设计 .....	4
实验三 Visual Basic 程序设计——分支结构 .....	8
实验四 Visual Basic 程序设计——循环结构 .....	14
实验五 Visual Basic 程序设计——数组应用 .....	17
实验六 Visual Basic 程序设计——过程调用 .....	21
实验七 常用控件（一） .....	25
实验八 常用控件（二） .....	30
实验九 菜单与对话框设计 .....	34
实验十 图形处理 .....	42
实验十一 文件 .....	46
第二部分 Visual Basic 程序设计小型系统开发实例 .....	51
一、概述 .....	51
二、可行性分析 .....	52
三、需求分析 .....	52
（一）系统功能与性能 .....	52
（二）结构化分析 .....	53
四、概要设计 .....	56
（一）系统功能设计 .....	56
（二）程序结构图 .....	56
（三）数据库设计 .....	59
五、详细设计 .....	63
（一）公共模块（Module1.bas） .....	63
（二）登录模块（login.frm） .....	63
（三）主界面模块（frmmain.frm） .....	65
（四）修改密码模块（frmchangepassword.frm） .....	69
（五）增加用户模块（frmadduser.frm） .....	70
（六）添加图书类别模块（frmaddbookkind.frm） .....	72

(七) 修改、删除图书类别模块 (frmmodifybookkind.frm) .....	73
(八) 添加图书信息模块 (frmaddbookinfo.frm) .....	76
(九) 修改、删除图书信息模块 (frmmodifybookinfo.frm) .....	78
(十) 查询图书信息模块 (frmsearchbook.frm) .....	81
(十一) 添加读者类别模块 (frmaddreaderkind.frm) .....	84
(十二) 修改、删除读者类别模块 (frmmodifyreaderkind.frm) .....	85
(十三) 添加读者信息模块 (frmaddreaderinfo.frm) .....	88
(十四) 修改、删除读者信息模块 (frmmodifyreaderinfo.frm) .....	90
(十五) 查询读者信息模块 (frmsearchreader.frm) .....	93
(十六) 添加借书信息模块 (frmaddborrowbook.frm) .....	94
(十七) 借书窗口模块 (fmborrowbook.frm) .....	97
(十八) 查询借书信息模块 (frmsearchborrowbook.frm) .....	100
(十九) 添加还书信息模块 (frmaddreturnbook.frm) .....	103
(二十) 关于模块 (frmabout.frm) .....	106
六、测试 .....	107
(一) 测试方法 .....	107
(二) 测试范围与主要内容 .....	107
七、发行应用程序 .....	107
(一) 制作.exe 可执行文件 .....	107
(二) 使用“打包和展开”向导 .....	109
八、运行和维护 .....	110
(一) 系统运行 .....	110
(二) 维护 .....	114
<b>第三部分 全国计算机等级考试二级 Visual Basic 程序设计模拟试卷</b> .....	<b>116</b>
笔试模拟试题及参考答案 (一) .....	116
笔试模拟试题及参考答案 (二) .....	123
笔试模拟试题及参考答案 (三) .....	130
笔试模拟试题及参考答案 (四) .....	137
机试模拟试题及参考操作步骤 (一) .....	143
机试模拟试题及参考操作步骤 (二) .....	150
机试模拟试题及参考操作步骤 (三) .....	157
机试模拟试题及参考操作步骤 (四) .....	164
<b>第四部分 附录</b> .....	<b>169</b>
附录一 Visual Basic 6.0 工具箱上的控件 .....	169
附录二 Visual Basic 6.0 常用属性 .....	171
附录三 Visual Basic 6.0 常用方法 .....	175
附录四 Visual Basic 6.0 常用事件 .....	176
附录五 Visual Basic 6.0 常见错误信息 .....	177

# 第一部分 上机实验指导

## 实验一

### Visual Basic 程序设计基础



#### 1.1 实验目的

1. 了解 Visual Basic 系统对计算机软、硬件的要求，掌握启动与退出 Visual Basic 的方法。
2. 掌握建立、编辑和运行一个简单的 Visual Basic 应用程序的全过程。
3. 掌握定义变量的数据类型、赋值、表达式和内部函数的应用。
4. 掌握窗体的装载 (Load) 事件、单击鼠标 (Click) 事件和键盘按下 (KeyDown) 事件，以及 Print 方法的程序设计。

#### 1.2 实验范例

**【例 1】** 将 8 个变量 A、B、C、D、E、F、G、H 分别定义成不同的数据类型并赋值，然后输出它们的值和类型值。要求在程序运行时，单击窗体显示出题目，按下任意有效键则在题目下方显示结果。运行窗口如图 1.1.1 所示。

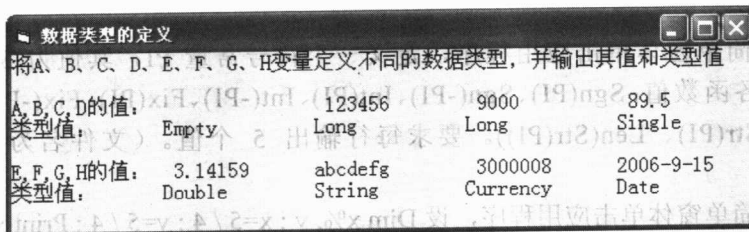


图 1.1.1 运行窗口

操作步骤如下。

### 1. 启动 Visual Basic 程序

启动 Visual Basic 6.0, 创建一个“标准 EXE”类型的应用程序。

### 2. 编辑窗体的各事件代码

#### (1) 窗体的装载事件代码。

```
Private Sub Form_Load()
    Me.Caption = "数据类型的定义"      '定义窗体的标题
    Me.Width = 9000                    '定义窗体的宽度
End Sub
```

#### (2) 在窗体上单击鼠标触发的事件代码。

```
Private Sub Form_Click()
    FontSize = 12                      '定义窗体的字体的大小
    Print"将 A、B、C、D、E、F、G、H 变量定义不同的数据类型，并输出其值和类型值"
End Sub
```

#### (3) 窗体按下键盘触发的事件代码。

```
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    Dim A As Variant                   'A 为变体型，无赋值，显式声明
    B = 123456                          'B 为长整型，因值超过 32767，隐式声明
    C = 9000&                            'C 为长整型，显式声明
    D = 89.5!                            'D 为单精度型，显式声明
    E = 3.14159                          'E 未定义，则自动为双精度型，隐式声明
    F = "abcdefg"                        'F 为字符型，隐式声明
    G = 3000008@                          'G 为货币型，显式声明
    H = #9/15/2006#                       'H 为日期型，隐式声明
    Print                                 '输出一空行
    Print "A, B, C, D 的值: ", A, B, C, D
    Print "类型值: ", TypeName(A), TypeName(B), TypeName(C), TypeName(D)
    Print "E, F, G, H 的值: ", E, F, G, H
    Print "类型值: ", TypeName(E), TypeName(F), TypeName(G), TypeName(H)
End Sub
```

### 3. 运行和调试程序

将 B 变量定义成整型，有什么情况出现，为什么？

### 4. 保存文件

将所设计应用程序的工程文件和窗体文件保存在相应磁盘的相应的位置上，文件名分别为实验 1-1.vbp 及实验 1-1.frm（如：H:\vb\实验 1-1.vbp）。

## 1.3 实验内容

1. 设计一简单窗体单击应用程序，定义一个符号常量 PI，其值为 3.1415926，单击窗体输出其各函数值：Sgn(PI)、Sgn(-PI)、Int(PI)、Int(-PI)、Fix(PI)、Fix(-PI)、Round(PI)、Round(PI,3)、Str(PI)、Len(Str(PI))。要求每行输出 5 个值。（文件名为 sy1-1.vbp 和 sy1-1.frm）

2. 设计一简单窗体单击应用程序，设 Dim x%, y : x=5 / 4 : y=5 / 4 : Print x, y，程序运行结果是什么？为什么？变量 Y 的数据类型是什么？（文件名为 sy1-2.vbp 和 sy1-2.frm）



3. 在立即窗口设 D 变量的值为 100，分别输出其八进制和十六进制的值。
4. 在立即窗口设 `a$="Visual Basic Programing"`

`b$="Quick"`

`c$=b$ & Ucase(Mid$(a$, 7, 6)) & Right$(a$, 11)`

变量 c\$ 的值是什么？

5. 设 `a="Visual Basic"`，那么使 `b="Basic"` 的语句是什么？

6. 2008 年 8 月 8 日是北京奥运会开幕的时间，距现在还有多少天？请用相应的函数及表达式表述。

7. 设计一简单窗体单击应用程序，设变量 `X=35,Y=20` 窗体输出：`x>y`、`x<y`、`x>=y`、`x<=y`、`x=y` 及 `x<>y` 的值，运行窗口如图 1.1.2 所示。（文件名为 `sy1-3.vbp` 和 `sy1-3.frm`）

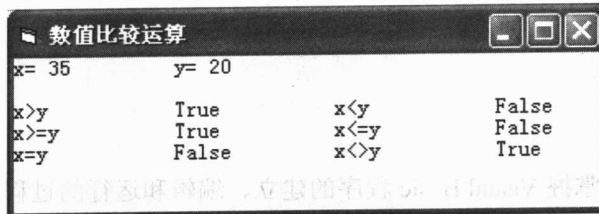


图 1.1.2 运行窗口

## 实验二

# 简单的 Visual Basic 程序设计



### 2.1 实验目的

1. 进一步熟悉和掌握 Visual Basic 程序的建立、编辑和运行的过程。
2. 掌握窗体的基本属性、事件、方法及多窗体的应用。
3. 掌握常用控件（文本框、标签、命令按钮）的基本属性、事件、方法及应用。
4. 掌握 InputBox 函数和 MsgBox 函数的应用。

### 2.2 实验范例

**【例 2】** 创建一个能剪切、复制和粘贴的简单便笺板程序。

设计要求如下。

(1) 在窗体中添加四个命令按钮，一个多行带垂直滚动条的文本框。设计窗口如图 1.2.1 所示。

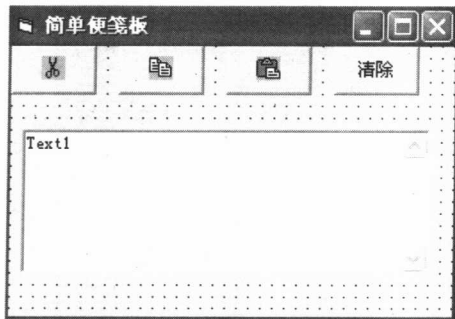


图 1.2.1 设计窗口

(2) 当程序刚刚运行时，“剪切”、“复制”和“粘贴”按钮均不可用，呈灰色。

(3) 当文本框中有文字被选中时，“剪切”和“复制”按钮成为可用，如图 1.2.2 所示。

在执行了“剪切”或“复制”操作之后，“粘贴”按钮成为可用，如图 1.2.3 所示。

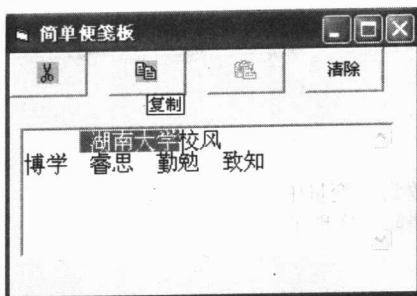


图 1.2.2 运行窗口一

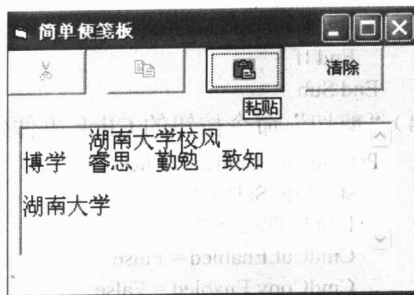


图 1.2.3 运行窗口二

操作步骤如下。

1. 添加控件

添加题目所要求的 4 个命令按钮控件和 1 个文本框控件。

2. 属性设置

4 个命令按钮控件的属性设置如下：

控 件 (默认名称)	名 称 (Name)	标 题 (Caption)	图 片 (Picture)	样 式 (Style)	工 具 提 示 (ToolTipText)
Command1	CmdCut	空白	D:\vb\tt\cut.bmp	1	剪切
Command2	CmdCopy	空白	D:\vb\tt\copy.bmp	1	复制
Command3	CmdPaste	空白	D:\vb\tt\paste.bmp	1	粘贴
Command4	CmdCls	清除	空白	0	无

文本框控件的属性设置如下：

名称——Edit；

Text——空白；

MultiLine——True；

ScrollBars——选择 2-加垂直滚动条。

3. 编写程序代码

(1) 在窗体定义一个窗体中全局变量。

```
Dim st As String
```

(2) 窗体的 Load 事件代码。

```
Private Sub Form_Load()
    CmdCut.Enabled = False
    CmdCopy.Enabled = False
    CmdPaste.Enabled = False
End Sub
```

(3) 文本框中鼠标移动 MouseMove 事件代码。

```
Private Sub Edit_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    If Edit.SelText <> "" Then
        CmdCut.Enabled = True      '当拖动鼠标选中要操作的文本后，剪切、复制按钮无效
        CmdCopy.Enabled = True
        CmdPaste.Enabled = False
    Else
        CmdCut.Enabled = False    '拖动鼠标未选中文本，剪切、复制按钮无效
        CmdCopy.Enabled = False
    End If
End Sub
```

```
CmdPaste.Enabled = True '粘贴按钮有效
```

```
End If
```

```
End Sub
```

(4) “剪切”命令按钮的 Click 事件代码。

```
Private Sub CmdCut_Click()
```

```
st = Edit.SelText '将选中内容放到 st 变量中
```

```
Edit.SelText = "" '将选中内容清除，实现了剪切
```

```
CmdCut.Enabled = False
```

```
CmdCopy.Enabled = False
```

```
CmdPaste.Enabled = True
```

```
End Sub
```

(5) “复制”命令按钮的 Click 事件代码。

```
Private Sub CmdCopy_Click()
```

```
st = Edit.SelText '将选中内容放到 st 变量中
```

```
CmdCut.Enabled = False '选中复制按钮后，复制按钮无效
```

```
CmdCopy.Enabled = False '选中复制按钮后，剪切按钮无效
```

```
CmdPaste.Enabled = True '粘贴按钮有效
```

```
End Sub
```

(6) “粘贴”命令按钮的 Click 事件代码。

```
Private Sub CmdPaste_Click()
```

```
Edit.SelText = st '将 st 变量中的内容赋值给光标所在的 SelText，实现了粘贴
```

```
End Sub
```

(7) “清除”命令按钮的 Click 事件代码。

```
Private Sub CmdCls_Click()
```

```
Edit.SelText = ""
```

```
End Sub
```

## 2.3 实验内容

1. 将窗体的标题设置为“千年学府”；在窗体上画一个命令按钮，其名称为 Command1，标题为“湖南大学”，设计窗口如图 1.2.4 所示。程序运行时，如果单击命令按钮，则交换窗体和命令按钮的标题，运行窗口如图 1.2.5 所示。（文件名为 sy2-1.vbp 和 sy2-1.frm）

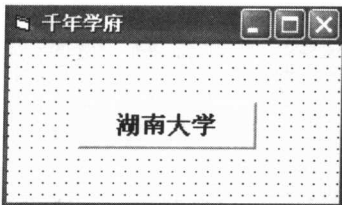


图 1.2.4 设计窗口

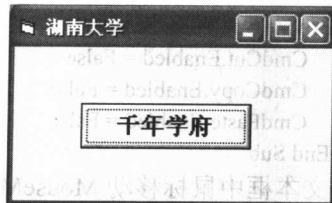


图 1.2.5 运行窗口

2. 设计 1 个进制转换应用程序。在窗体上添加 1 个命令按钮，标题为“输入十进制数”；添加 3 个标签，标题分别为“十进制数”、“八进制数”和“十六进制数”；添加 3 个文本框，其 text 属性为空白。

程序要求：当单击命令按钮时，在弹出的“输入数据”对话框中输入 1 个十进制整数，如图 1.2.6 所示。单击“确定”按钮后，则窗体中的 3 个文本框将按顺序显示对应的十进制数、

八进制数和十六进制数，运行窗口如图 1.2.7 所示。（文件名为 sy2-2.vbp 和 sy2-2.frm）

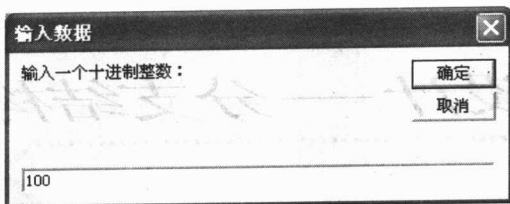


图 1.2.6 “输入数据”对话框

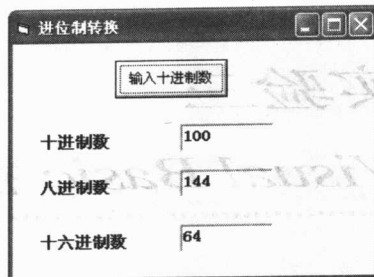


图 1.2.7 运行窗口

3. 设计 1 个 MsgBox 函数应用程序。要求窗体中有 1 个标签、1 个文本框和 3 个命令按钮控件，设计窗口如图 1.2.8 所示。

程序要求：

(1) 程序运行后按下不同的命令按钮分别产生 3 个信息框，如图 1.2.9、图 1.2.10、图 1.2.11 所示。

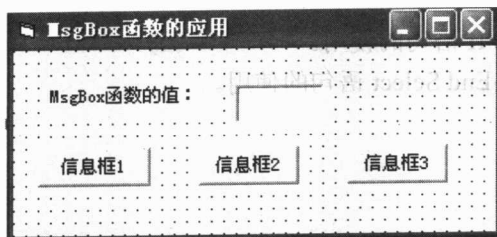


图 1.2.8 设计窗口

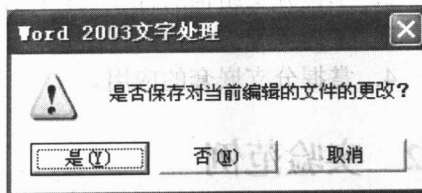


图 1.2.9 信息框 1

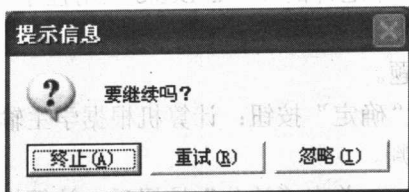


图 1.2.10 信息框 2

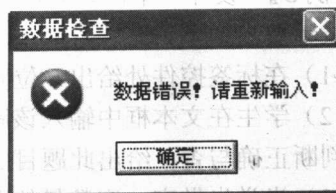


图 1.2.11 信息框 3

(2) 当分别选择信息框中的“是”、“否”、“取消”、“终止”、“重试”、“忽略”和“确定”按钮时，则在文本框中显示对应的 MsgBox 函数值，如图 1.2.12 所示。（文件名为 sy2-3.vbp 和 sy2-3.frm）

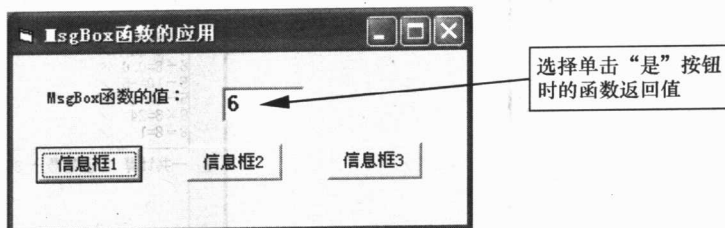


图 1.2.12 运行窗口

## 实验三

# Visual Basic 程序设计——分支结构



### 3.1 实验目的

1. 掌握逻辑表达式的正确书写形式。
2. 掌握分支结构的程序设计；If...Then -End If 语句的使用。
3. 掌握多分支结构的程序设计；Select Case-End Select 语句的使用。
4. 掌握分支嵌套的应用。

### 3.2 实验范例

**【例3】** 设计一个由计算机来当小学低年级学生算术老师的 Visual Basic 应用程序。设计要求如下。

- (1) 在标签控件处给出一位整数的四则运算算术题。
- (2) 学生在文本框中输入该题的答案，然后单击“确定”按钮；计算机根据学生输入的答案判断正确与否，给出此题目的“√”或“×”的评判。
- (3) 当学生做完一定数量的题目（10~20 道均可），单击“计分”按钮后，计算机则根据所做题目的总数量及正确与错误的题目个数计算出总的成绩。

设计窗口如图 1.3.1 所示，运行窗口如图 1.3.2 所示。



图 1.3.1 设计窗口

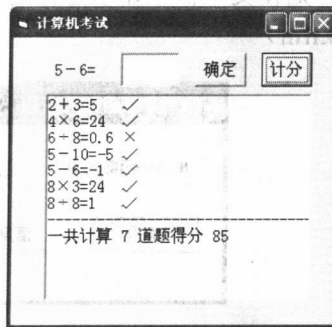


图 1.3.2 运行窗口

提示：产生一位整数（1~9）的操作数，可通过  $\text{Int}(10 * \text{Rnd} + 1)$  实现。

产生四则运算的操作符代码，可通过  $\text{Int}(4 * \text{Rnd} + 1)$  实现。

操作步骤如下。

1. 设置控件

向窗体中添加 1 个标签、1 个文本框、2 个命令按钮（确定、计分）和 1 个图形框。

2. 属性设置

控 件 (默认名称)	名 称 (Name)	标 题 (Caption)	文 本 (Text)	图 片 (Picture)
Label1	LblExp	空白		
Text1	TxtInput		空白	
Command1	CmdOk	确定		
Command2	CmdMark	计分		
Picture1	Picture1			无

3. 设置变量

两个操作数 (Num1、Num2)、运算结果 (Result)、四则运算表达式 (SExp)、正确与错误的题目个数 (Nok、NError)。

4. 确定有哪些事件

在运行窗体模块时引发的事件：Form\_load() '生成算式  
 单击“确定”按钮时引发的事件：CmdOk\_cilck() '判断结果  
 单击“计分”按钮时引发的事件：CmdMark\_cilck() '显示成绩

5. 编辑事件代码

```
'通用----声明
Option Explicit '强制显式声明
Dim Num1 As Integer, Num2 As Integer '两个操作数
Dim SExp As String '四则运算式
Dim Result As Single '计算结果
Dim NOK As Integer, NError As Integer '统计计算正确与错误数
'通过产生随机数生成表达式
Private Sub Form_Load()
    Dim NOP As Integer, Op As String * 1 '操作符
    Randomize '初始化随机数生成器
    Num1 = Int(10 * Rnd + 1) '产生 1~10 之间的操作数
    Num2 = Int(10 * Rnd + 1) '产生 1~10 之间的操作数
    NOP = Int(4 * Rnd + 1) '产生 1~4 之间的操作代码
    Select Case NOP
        Case 1
            Op = "+"
            Result = Num1 + Num2
        Case 2
            Op = "-"
            Result = Num1 - Num2
        Case 3
            Op = "*"
            Result = Num1 * Num2
        Case 4
            Op = "/"
    
```

```

        Result = Num1 / Num2
    End Select
    SExp = Num1 & Op & Num2 & "="           '生成表达式
    lblExp = Sexp                             '标签的 Caption 值, 初值为空
End Sub
'单击“计分”按钮, 在图形框中输出结果
Private Sub CmdMark_Click()
    Picture1.Print "-----"
    Picture1.Print "一共计算 " & (NOk + NError) & " 道题";
    Picture1.Print "得分 " & Int(NOk / (NOk + NError) * 100)
End Sub
'在文本框中输入计算结果, 单击“确定”按钮, 在图形框中显示正确与否
Private Sub CmdOk_Click()
    If Val(txtInput) = Result Then
        Picture1.Print SExp; txtInput; Tab(10); "\/"           '计算正确
        NOk = NOk + 1
    Else
        Picture1.Print SExp; txtInput; Tab(10); "x"           '计算错误
        NError = NError + 1
    End If
    '下一个表达式生成
    txtInput = ""
    txtInput.SetFocus
    Form_Load
End Sub
    
```

### 3.3 实验内容

1. 已知某种货运方式的费用与路程  $s$  的关系如表 1.3.1 所示。在窗体上面画一个命令按钮 Command1, 标题设置为“计算”; 再画一个标签, 其名称为 Label1, 标题为“所需费用”; 然后画一个文本框 Text1, 其 Text 属性设置为空白。程序运行后, 单击命令按钮, 用户在先后弹出的“输入数据”对话框(如图 1.3.3、图 1.3.4 所示)中输入货物的重量和运输货物的路程, 然后计算出所应付的运输费用, 并将计算结果在文本框中显示。运行窗口如图 1.3.5 所示。

表 1.3.1 费用与路程的关系

路程 $s$ (千米)	费用 (元/千米·吨)
$s < 50$	1.00
$50 \leq s < 200$	0.80
$200 \leq s < 500$	0.70
$s \geq 500$	0.65

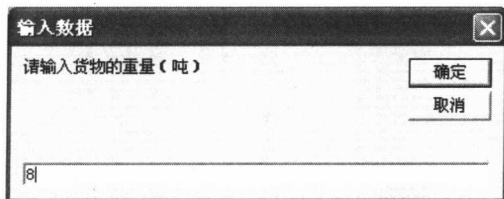


图 1.3.3 输入对话框一

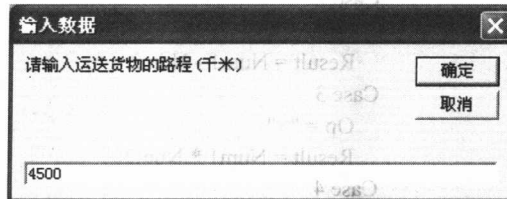


图 1.3.4 输入对话框二



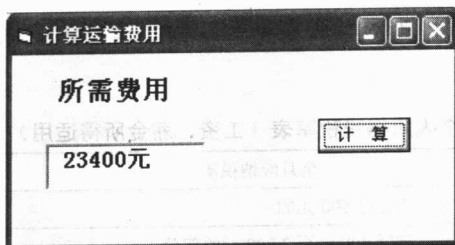


图 1.3.5 运行窗口

2. 设计一个计算学生奖学金的等级的应用程序。以三门功课成绩 m1、m2、m3 为评奖依据，程序运行结果如图 1.3.6 所示。

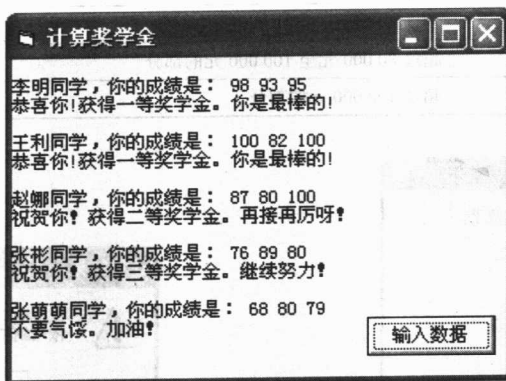


图 1.3.6 运行窗口

奖学金评奖标准如下：

一等奖。符合下列条件之一的可得一等奖：

- (1) 平均分大于 95 分者；
- (2) 有两门功课成绩是 100 分，且第三门功课成绩不低于 80 分者。

二等奖。符合下列条件之一的可得二等奖：

- (1) 平均分大于 90 分者；
- (2) 有一门功课成绩是 100 分，且其他功课成绩不低于 75 分者。

三等奖。各门功课成绩不低于 70 分者。

符合条件者就高不就低，只能获得高的那一项奖学金，要求显示获奖的等级。

提示：

(1) 单击窗体中“输入数据”命令按钮，在弹出的输入对话框中输入学生的姓名和三门功课的成绩，获奖情况则在窗体中显示；

(2) 设置变量：xm（学生姓名）、m1（成绩 1）、m2（成绩）、m3（成绩 3）、pj（平均分）；

(3) 获一等奖学金的表达式如下：

$$pj = (m1 + m2 + m3) / 3$$

$$pj \geq 95 \text{ Or } (m1 = 100 \text{ And } m2 = 100 \text{ And } m3 \geq 80) \text{ Or } (m1 \geq 80 \text{ And } m2 = 100 \text{ And } m3 = 100)$$

$$\text{Or } (m1 = 100 \text{ And } m2 \geq 80 \text{ And } m3 = 100)$$

3. 设计个人所得税计算器程序。根据新的个人所得税纳税条例，工资、薪金所得，适用超额累进税率，税率为 5%~45%，税率表如表 1.3.2 所示。工资、薪金所得，以每月收入