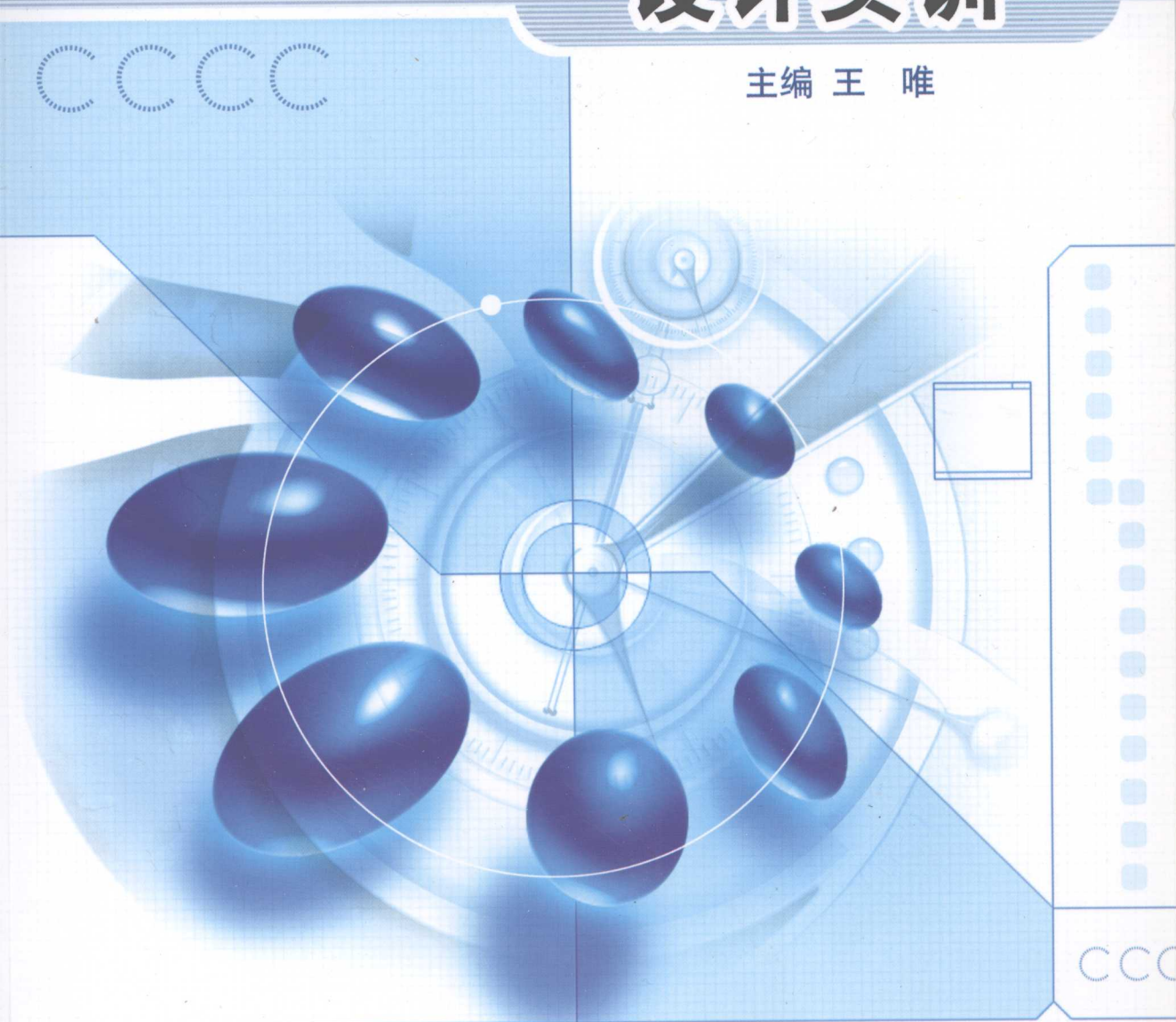




21世纪高职高专规划教材·计算机类

Visual Basic程序 设计实训

主编 王 唯



CCC



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内容简介

21 世纪高职高专规划教材·计算机类

Visual Basic 程序设计实训

主编 王 唯

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 161426 号

北京理工大学出版社
地址：北京市海淀区中关村大街 2 号
邮编：100081
电话：(010) 68914773 (办公室) 68914790 (编辑部) 68911084 (发行部)
网址：<http://www.picpress.com.cn>
经售：全国各地新华书店
印刷：北京国马印刷厂
开本：787 毫米 × 1092 毫米 1/16
印张：14.25
字数：325 千字
版次：2007 年 5 月第 1 版
印次：2007 年 5 月第 1 次印刷
ISBN 7-302-14732-1
定价：24.00 元

 北京理工大学出版社

封面设计：王 唯 责任编辑：王 唯

内 容 简 介

本书为高职高专计算机类实训课程规划教材之一,从实用角度出发循序渐进地讲解了 Visual Basic 程序设计的使用方法和技巧,从基本的工作方式到创建数据库应用程序,提出了每章的实训目的、实训内容和预备知识。作者结合高职高专的教学要求和实际编程经验设计示例和实训项目,通过案例分析操作示范,直观地指导学生进行上机实践训练,体现了高职高专教学的实用性和可操作性。

全书共分 8 章,前 6 章为基本工作方式的训练,第 7 章和第 8 章为大型作业的综合实训练习,可供课程设计或其他相应的综合训练项目用。全书内容丰富、通俗易懂、实用性强。

本书可作为高职高专教育理工科类 Visual Basic 程序设计实践训练教材,也可供相关人员自学参考使用。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计实训/王唯主编. —北京:北京理工大学出版社, 2007. 2

21 世纪高职高专规划教材·计算机类

ISBN 978 - 7 - 5640 - 0915 - 1

I. V… II. 王… III. BASIC 语言 - 程序设计 - 高等学校:技术学校 - 教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 161456 号

出版发行/北京理工大学出版社

社 址/北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编/100081

电 话/(010)68914775(办公室) 68944990(批销中心) 68911084(读者服务部)

网 址/[http:// www. bitpress. com. cn](http://www.bitpress.com.cn)

经 销/全国各地新华书店

印 刷/北京国马印刷厂

开 本/787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张/14.25

字 数/328 千字

版 次/2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷

印 数/1~4000 册

定 价/24.00 元

责任校对/陈玉梅

责任印制/吴皓云

图书出现印装质量问题,本社负责调换

前 言

Visual Basic 6.0 是 Microsoft 公司最新推出的 Visual Studio 6.0 可视化应用程序开发工具组件中的一个成员,是目前最流行的可视化编程工具。Visual Basic 既继承了 BASIC 语言具有的语法简单、易学、易用、数据处理能力强的特点,又引入了面向对象的编程机制和可视化程序设计方法,大大降低了开发 Windows 应用程序的难度,有效地提高了应用程序开发的效率。Visual Basic 还兼顾了高级编程技术,应用 Visual Basic 不仅可以编写功能强大的数据库应用程序、多媒体处理程序,还可以用来建立客户与服务器应用程序、访问 Internet 服务器的 Web 应用程序、创建 ActiveX 控件以及与其他应用程序紧密集成。因此,Visual Basic 6.0 已经成为最受欢迎的 Windows 应用程序开发工具。目前,在我国高职高专的许多专业中,都开设了 Visual Basic 程序设计课程,为了适应教学的需要,加强学生实际动手的编程能力,结合我们多年来的实际教学经验,编写了这本实训教程。

本书是高职高专计算机及相关专业的系列规划教材之一,编写的理念在于注重学生实际能力的培养。在教材编写体系上,按照“实训预备知识—实训题目分析—实训题目操作—综合实训”的思路,力求在实际可操作性上有所突破。所选实训内容本着循序渐进、综合提高的原则,既保持知识的系统性,又适当拓宽和加深了知识点,使学生在完成实训任务后,会进一步加深对 Visual Basic 程序设计思想的理解和具体程序设计技巧的掌握。

本书由王唯主编,并负责总体构思,确定章节框架和写作内容,张润华参与编写。本书在编写过程中得到了北京理工大学出版社的大力支持,同时也参考了许多学者的研究成果,在此一并表示感谢。

教材中的每章实例和习题都在 Visual Basic 6.0 上调试通过,并且在源文件包(下载地址: www.bitpress.net)中附有全部实例的源代码和可执行文件,可供读者查看。

由于时间仓促,作者水平有限,书中难免有不妥之处,恳请读者批评指正。

编 者
2006 年 11 月

目 录

第1章 Visual Basic 概述	1
1.1 预备知识	1
1.2 设计一个简单的算术四则运算器	1
习题一	5
第2章 VB 可视化程序设计基础	6
2.1 预备知识	6
2.2 综合实训题目一 贷款计算器	24
2.3 综合实训题目二 静态排序算法的实现	30
习题二	40
第3章 VB 常用控件应用	42
3.1 预备知识	42
3.2 综合实训题目一 模拟 Windows 字体对话框	50
3.3 综合实训题目二 计算器	52
习题三	68
第4章 VB 界面设计	71
4.1 预备知识	71
4.2 综合实训题目一 简易文本编辑器	90
习题四	105
第5章 图形操作	107
5.1 预备知识	107
5.2 模拟画笔程序设计	112
习题五	127
第6章 Visual Basic 数据库编程	129
6.1 预备知识	129
6.2 用 ADO 编写数据库综合实例	135
习题六	144
第7章 综合实例一——企业内部业务联系系统的开发	146
7.1 系统概述	146
7.2 系统设计	148
7.3 数据库设计	150
7.4 系统界面设置	152
7.5 系统的改进与扩展	166

7.6 最终运行结果的查看.....	166
7.7 小结	169
习题七	169
第8章 综合实例二——商场管理系统的开发.....	171
8.1 系统概述	171
8.2 系统设计	173
8.3 系统界面设置.....	179
8.4 系统的改进与扩展.....	216
8.5 最终运行结果的查看.....	217
8.6 小结	219
习题八	219
参考文献	221

第 1 章 Visual Basic 概述

实训目的

- 熟悉 Visual Basic 6.0 编程开发环境
- 了解 Visual Basic 开发工具界面各组成部分及 Visual Basic 6.0 应用程序开发的总体过程

实训内容

本章主要介绍利用 Visual Basic 6.0 编程的过程

1.1 预备知识

① Visual Basic 6.0 的启动。启动 Visual Basic 6.0 的常用方法是通过“开始”菜单上的“程序”选项，打开“Microsoft Visual Studio 6.0 中文版”子菜单中的“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”程序，就可以启动 Visual Basic 6.0 了。

② 控件的创建。在“工具箱”中单击要添加控件的图标，此时光标变成“+”形，将“+”形光标移到窗体中的适当位置，然后按下鼠标左键，并拖动鼠标，可按所需大小画出一个控件。

③ 控件属性的设置。在控件的“属性窗口”设置对象的属性。

④ 事件过程的建立。在“代码窗口”编写程序。

⑤ 工程的保存。注意分别保存窗体文件和工程文件。

⑥ 程序的运行。按 F5 功能键或单击工具栏的“启动”按钮。

1.2 设计一个简单的算术四则运算器

1.2.1 设计思路与操作要点

① 设计的思路是利用文本框输入两个运算数，当单击代表不同运算的命令按钮时，执行对应的程序代码，将计算结果在第三个文本框中显示出来。

② 操作的要点是建立用户界面，为窗体上的对象设置属性，编制程序代码。

1.2.2 应用程序的用户界面设计

Visual Basic 6.0 应用程序的开发步骤之一为设计用户界面，本实训项目的用户界面如图 1-1 所示。

该用户界面使用到的对象有窗体、4 个标签、3 个文本框及 5 个命令按钮。建立界面后就要给每一个控件设置相应的属性值。本应用程序用户界面上的各个控件的属性值如表 1-1。

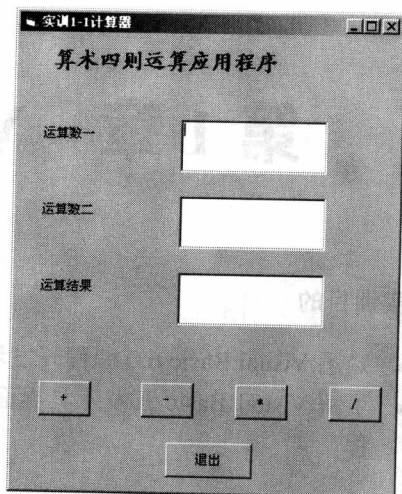


图 1-1 用户界面

表 1-1 控件属性设置表

对 象	属 性	属 性 值
窗体	Name Caption	Form1 “实训 1-1 计算器”
标签 1	Name Caption	Label1 “算术四则运算应用程序”
标签 2	Name Caption	Label2 “运算数一”
标签 3	Name Caption	Label3 “运算数二”
标签 4	Name Caption	Label4 “运算结果”
文本框 1	Name Caption	Text1 空
文本框 2	Name Caption	Text2 空
文本框 3	Name Caption	Text3 空
命令按钮 1	Name Caption	Command1 “+”
命令按钮 2	Name Caption	Command2 “-”
命令按钮 3	Name Caption	Command3 “*”
命令按钮 4	Name Caption	Command4 “/”
命令按钮 5	Name Caption	Command5 “退出”

1.2.3 应用程序的代码设计

在 Visual Basic 6.0 应用程序的开发过程中,最重要的一步为编写程序代码,这是 Visual Basic 6.0 应用程序开发的主要工作环节。由于 Visual Basic 6.0 的程序运行采用的是一种事件驱动机制,因此在编写代码之前,首先要考虑选择对象的事件,即用什么事件来激发对象,以便执行相应的操作。

编写事件过程代码总是在代码窗口进行的。本应用程序中的事件过程代码如下:

```
Private Sub Command1_Click()  
    Text3=Val(Text1)+Val(Text2)  
End Sub  
Private Sub Command2_Click()  
    Text3=Val(Text1)-Val(Text2)  
End Sub  
Private Sub Command3_Click()  
    Text3=Val(Text1)*Val(Text2)  
End Sub  
Private Sub Command4_Click()  
    Text3=Val(Text1) / Val(Text2)  
End Sub  
Private Sub Command5_Click()  
End  
End Sub
```

1.2.4 程序的调试与运行

(1) 解释方式运行

- ① 按 F5 功能键或单击工具栏上的“启动”按钮。
- ② 在“运算数一”和“运算数二”后面的两个文本框里分别输入数字。
- ③ 分别单击“+”、“-”、“*”、“/”这4个运算按钮,则在“运算结果”后面的文本框里显示对应的运算结果,如图 1-2~图 1-5 所示。

(2) 编译方式运行

- ① 在“文件”菜单中选取“生成工程 1.exe...”命令。
- ② 在生成可执行文件的对话框里,选择保存路径并键入文件名,单击“确定”按钮,即可将生成的可执行文件保存在指定的文件夹里。
- ③ 打开保存可执行文件的文件夹,双击“*.exe”文件即可执行应用程序。

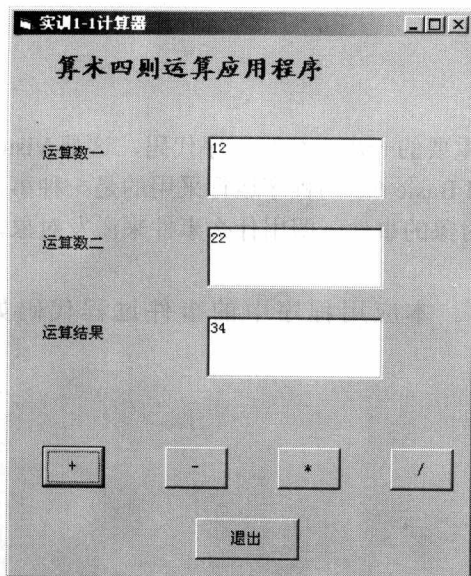


图 1-2 加法运算结果

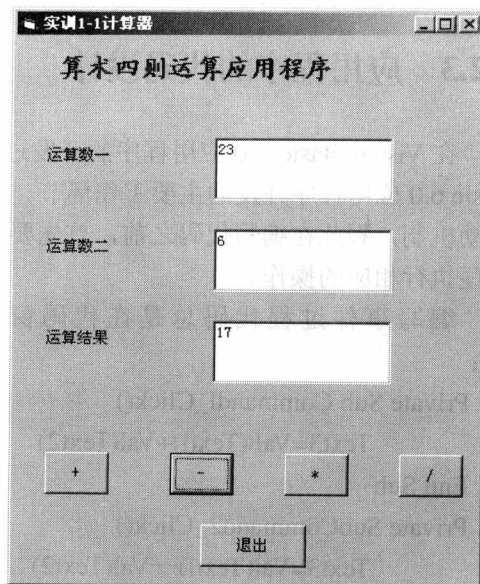


图 1-3 减法运算结果

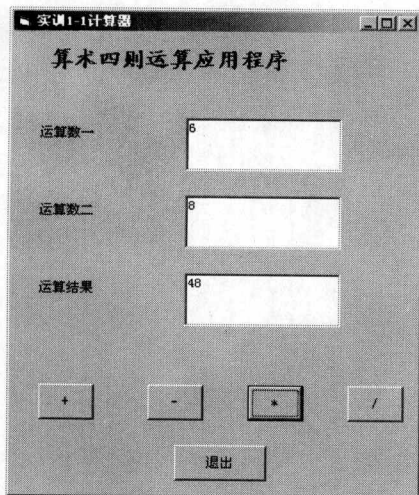


图 1-4 乘法运算结果

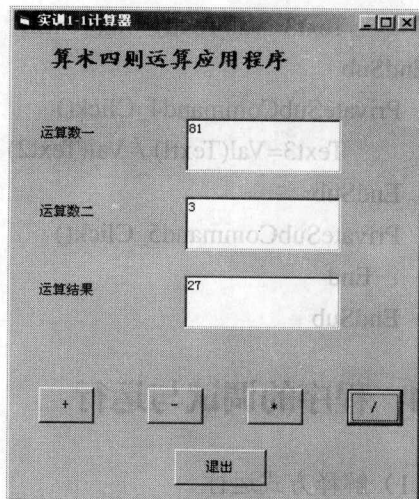


图 1-5 除法运算结果

1.2.5 程序的存盘保存

选择“文件”菜单中的“保存工程”或“工程另存为”命令，或者单击工具栏上的“保存工程”按钮，如果是从未保存过的新建工程，系统则打开“文件另存为”对话框。首先保存的是窗体文件 (*.frm)，确定好保存位置（如“D:\第一章实训题”），输入文件名（如“工程 1”），单击对话框上的“保存”按钮，则保存窗体文件到指定的位置；保存完窗体文件后，系统会自动弹出“工程另存为”对话框，此时可保存工程文件 (*.vbp)，仿照保存窗体文件的操作，可将该应用程序的工程文件保存到指定的位置。

该应用程序保存后的窗体文件名为“Form1.frm”，工程文件名为“工程 1.vbp”，均保存在电子资料中。

习 题 一

(1) 什么是可视化程序设计？

(2) 在窗体上建立一个标签，一个命令按钮，单击命令按钮，则在标签中显示“VB 程序设计”。运行结果如图 1-6 所示。

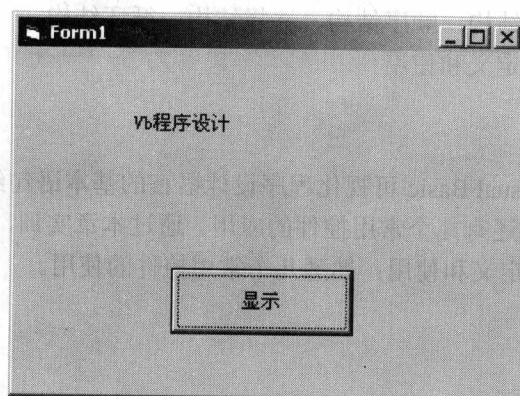


图 1-6 “VB 程序设计”界面

第 2 章 VB 可视化程序设计基础

实训目的

- 掌握窗体知识及几个常用控件（文本框、标签、命令按钮）的使用
- 掌握三种基本语句结构：顺序结构、选择结构、循环结构
- 掌握数组和过程的定义和使用

实训内容

本章主要要求掌握 Visual Basic 可视化程序设计语言的基本语句结构、数组（包括控件数组）、常用函数和过程等，还有几个常用控件的应用。通过本章实训，学生能够掌握三种基本语句结构、数组和过程的定义和使用；熟悉几个常用控件的使用。

2.1 预备知识

2.1.1 窗体

窗体是用户界面的基础，各种控件对象必须建立在窗体上。在 Visual Basic 6.0 中，每当创建一个新的工程时，都会得到一个缺省名为 Form1 的窗体。

1. 属性

(1) Name 名称属性

用来指定窗体的名称，在程序代码中用这个名称引用该窗体。第一个窗体的名称缺省为 Form1；添加第二个窗体，其名称缺省为 Form2，以此类推。通常要给 Name 属性设置一个有实际意义的名称，以便识别。控件名是作为对象的标识而引用，不会显示在窗体上。窗体名称和文件名不同。

(2) Caption 标题属性

该属性决定了窗体标题栏上显示的内容。

(3) AutoRedraw 属性

该属性控制窗体图像的重画。只有 AutoRedraw 属性值为 True 时，在显示此窗体时，Visual Basic 才能重画此窗体内的所有图形，即重画 Print、Cls、Circle 等方法的输出。

(4) BorderStyle 属性

返回或设置窗体的边框样式。边框样式取值为 0~5。含义见表 2-1。

表 2-1 BorderStyle 属性表

vbBSNone	0	无边框
vbFixedSingle	1	固定单边框。可以包含控制菜单框、标题栏、“最大化”按钮、和“最小化”按钮。只有使用最大化和最小化按钮才能改变大小
vbSizable	2	(缺省值) 可调整的边框
vbFixedDouble	3	固定对话框。可以包含控制菜单框和标题栏, 不能包含最大化和最小化按钮, 不能改变尺寸
vbFixedToolWindow	4	固定工具窗口。不能改变尺寸, 显示关闭按钮并用缩小的字体显示标题栏。窗体在 Windows 95 的任务条中不显示
vbSizableToolWindow	5	可变尺寸工具窗口。可变大小, 显示关闭按钮并用缩小的字体显示标题栏。窗体在 Windows 95 的任务条中不显示

(5) Enabled 属性

用来设置窗体是否响应鼠标或键盘事件。属性值为 True (缺省值) 时, 窗体能够对用户产生的事件作出反应; 属性值设为 False 时, 窗体不响应鼠标或键盘事件。

(6) Font 属性

设置窗体上字体的样式、大小、字形等。设置该属性时, 用鼠标单击其右边的按钮将弹出“字体”对话框, 从中可设置字体。“字体”对话框中涉及到的属性有:

Fontname: 字体名称; Fontsize: 字体大小; Fontbold: 是否是粗体; Fontitalic: 是否斜体; Fontstrikethru: 是否加一删除线; Fontunderline: 是否带下划线

(7) Left、Top 属性

Left: 窗体左边框距离屏幕左边界的距离。Top: 窗体上边框距离屏幕上边界的距离。

(8) MaxButton、Minbutton 属性

用来设置窗体右上角的“最大化”按钮和“最小化”按钮。

① MaxButton 属性为 True, 最大化按钮可用; 为 False, 最大化按钮不可用 (呈灰色)。

② MinButton 属性为 True, 最小化按钮可用; 为 False, 最小化按钮不可用 (呈灰色)。

③ MaxButton、MinButton 属性同时设置为 False, 不显示最大化按钮和最小化按钮。

(9) Picture 属性

设置在窗体中显示的图片。单击 Picture 属性右边的按钮, 弹出“加载图片”对话框, 从中可以选择 BMP 位图、GIF 图像、JPEG 图像和 ICONS 等图像格式的文件作为窗体的背景图片。若在程序中设置该属性的值, 需要使用 LoadPicture 方法。

(10) StartupPosition 属性

指定窗体首次出现时的位置。该属性有四个设置值:

① 0—手动。没有指定初始设置值。窗体出现的位置由属性 Left 和 Top 决定。

② 1—所有者中心。UserForm 所属的项目中央。

③ 2—屏幕中心。窗体出现在显示器屏幕的中央。

④ 3—窗口缺省。按照缺省设置, 窗体出现在屏幕的左上角。

(11) Visible 属性

设置窗体是否可见。属性值为 True 或 False。

- ① True: 使窗体可见。此值为缺省值。
- ② False: 在运行时, 窗体及其上面的对象都将被隐藏。

(12) WindowState 属性

设置窗体运行时的大小状态。它有三个可选值:

- ① 0—Normal。窗体大小由 Height 和 Width 属性决定, 此值为缺省值。
- ② 1—Minimized。窗体最小化成图标。
- ③ 2—Maximized。窗体最大化, 充满整个屏幕。

2. 事件

在代码窗口中, 从对象下拉框中选中“Form”, 单击右侧“过程”列表框, 会看到窗体的很多事件, 这里只讲最常用的四种事件: Click (单击)、DbClick (双击)、Load (装入)、窗体大小改变 (Resize)。

Click: 程序运行后, 鼠标单击窗体时触发该事件。

DbClick: 程序运行后, 鼠标双击窗体时触发该事件。

Load: 系统事件, 当装入窗体时激发, 通常用于对属性和变量初始化。

Resize: 当一个对象第一次显示或当一个对象的窗口状态改变时 Resize 事件发生。例如, 一个窗体最大化、最小化或被还原的时候, 就会发生 Resize 事件。

3. 方法

(1) Print 方法

形式: [对象.]Print[{Spc(n)/Tab(n)}][表达式列表]; [,]

作用: 在对象上输出信息。

对象: 窗体、图形框或打印机 (Printer), 如果省略对象, 则在窗体上输出。

Spc(n)函数: 插入 n 个空格, 允许重复使用。

Tab(n)函数: 左端开始右移 n 列, 允许重复使用, 超过 n 时换行。

; (分号): 光标定位在上一个显示的字符后 (紧凑格式显示)。

, (逗号): 光标定位在下一个打印区的开始位置处 (按制表位)。

无;, 时: 换行。

开始打印的位置是由对象的 CurrentX 和 CurrentY 属性决定, 缺省为打印对象的左上角。

注意: 如果使 Print 方法在 Form_Load 事件过程中起作用, 必须设置窗体的 AutoRedraw 为 True。

(2) Cls 方法

形式: [对象.]Cls

作用: 清除运行时在窗体或图形框中显示的文本或图形。

注意: 不清除在设计时的文本和图形。

(3) Move 方法

形式: [对象.]Move 左边距离[, 上边距离[, 宽度[, 高度]]

作用: 移动窗体或控件, 并可改变其大小。

对象：可以是窗体及除时钟、菜单外的所有控件。

(4) Show 方法

Show 方法用于在屏幕上显示一个已经建好的窗体。

形式：对象名.Show [参数]

说明：参数有两种可能值：vbModal（缺省）或 vbModeless，参数表示从当前窗口或对话框切换到其他窗口或对话框之前用户必须采取的动作。当参数为 vbModal 时，要求用户必须对当前的窗口或对话框做出响应，才能切换到其他窗口。如果要显示的窗体事先未装入，该方法会自动装入该窗体再显示。

(5) Hide 方法

形式：[对象].Hide

作用：用于将窗体暂时隐藏起来，并没有从内存中删除。

2.1.2 基本的输入/输出控件

1. 标签

标签（Label）主要用于显示文本信息，起提示作用，不能作为输入信息的界面，即标签控件的内容只能用 Caption 属性来设置或修改，不能直接编辑。

主要属性

① Caption 属性。设置标签要显示的内容。它是标签的主要属性。

② Borderstyle 属性。设置标签有无边框。默认值为 0，标签无边框；设置为 1 时，标签有立体边框。

③ AutoSize 属性。设置标签是否可以自动调整大小以显示所有内容。它有 True 和 False 两种设置。

True：标签控件宽度随文本改变而改变，高度上只保持一行字的尺寸，不能换行。

False：标签保持设计时的大小，如果内容太长，则只能显示一部分。此为默认值。

④ Alignment 属性。确定标签中内容的对齐方式，有三种可选值：0—Left Justify（靠左）、1—Right Justify（靠右）和 2—Center（居中）。

⑤ BackStyle 属性。该属性用于设置背景是否透明。默认值为 1，不透明；设为 0 时，透明，即无背景色。

⑥ BackColor 属性与 ForeColor 属性。分别用于设置标签的背景色与前景色。

主要事件

标签常用的事件有 Click（单击）事件、DbClick（双击）事件。在实际应用中，标签只起到在窗体上显示文字的作用，因此一般不用编写事件过程。

2. 文本框

文本框是一个文本编辑区域，可在该区域输入、编辑和显示正文内容。

文本框属性：

① Text 属性。文本框没有 Caption 属性，显示和设置文本信息是通过 Text 属性来实现的。

通过键盘输入的文本信息，Visual Basic 会自动将其保存在 Text 属性中。在设置 Text 属性时，经常要用到一个 Visual Basic 常量 vbCrLf，其含义是“回车”+“换行”。

② MaxLength 属性。设置文本框中允许输入的最大字符数。输入的字符数超过 MaxLength 设定的数目后，文本框将不接受超出部分的字符。该属性默认值为 0，表示无限制。

注意：在 Visual Basic 中字符长度以字为单位，也就是一个西文字符和一个汉字都占用两个字节的空间，长度为 1。

③ MultiLine 属性。决定文本框是否允许接收多行文本。若设置为 True，则可以接收多行文本，当输入的文本超出文本框的边界或按 Enter 键时，会进行换行。默认值为 False 时，文本框中只能输入一行文本。

④ Locked 属性。设置文本框是否可以编辑。默认值为 False，表示可以编辑；设置为 True 时，不可以编辑，但此时可对文本框内文字选择复制，而 Enabled 属性设置为 False 时，则选择复制也不允许。

⑤ PasswordChar 属性。设置是否在文本框中显示用户键入的字符。一般当要求用户输入密码时，使用该属性。只要把该属性设置成某个字符，如“*”，文本框就不会显示用户输入的具体内容而只显示“*”。

⑥ SelStart, SelLength, SelText 属性。用于表示选中的文本信息。

SelStart：选定的文本信息的开始位置，第一个字符的位置是 0，以此类推。

SelLength：选定的文本信息的长度。

SelText：选定的文本信息的内容。

⑦ ScrollBars 属性。设置文本框是否有滚动条。只有当 MultiLine 属性为 True 时，ScrollBars 属性才有效。对于 TextBox 控件，ScrollBars 属性的设置值见表 2-2。

表 2-2 ScrollBars 属性表

常 数	设 置 值	描 述
VbSBNone	0	(缺省值) 无
VbHorizontal	1	水平
VbVertical	2	垂直
VbBoth	3	两种

主要事件如下：

① Change：当改变文本框的 Text 属性时触发该事件。用户在文本框内输入新内容或程序对 Text 属性重新赋值时，都会使 Text 属性发生改变。当一个用户键入一个字符时，就会引发一次 Change 事件。例如用户键入“OK!”时，会引发 3 次 Change 事件。

② KeyPress(KeyAscii As Integer)：同上,并可返回一个 KeyAscii 参数,适合用来判断所输入的字符值。

KeyAscii 为 13, 表示用户按下了回车键; 为 0, 表示用户删除了刚输入的字符。

③ LostFocus: 当文本框失去焦点时触发该事件。焦点的丢失是由于按 Tab 键或点击其他对象而产生的。该事件过程常用来对文本框中的内容进行验证确认。比如: 用户在文本框中输入完密码后, 文本框失去焦点, 此时触发 LostFocus 事件, 进行密码输入是否正确的检查。

④ GotFocus: 当控件获得焦点时发生。

[对象.]SetFocus: 把光标移到指定的文本框对象中。

- Text2_LostFocus: 当输入结束按 Tab 键时, 该事件激发。

- IsNumeric(Text2): 判断是否输入非数字数据。

- Text2.SetFocus: 使焦点重新回到文本框。

3. 命令按钮

用于接受用户输入的命令。用户输入命令可以有三种方式: (1) 鼠标单击 (2) 按 Tab 键使该控件获得焦点 (3) 使用快捷键。

命令按钮属性:

① Caption 属性。设置命令按钮上显示的文本信息。设置时, 如果在某字母前加 “&”, 则程序运行时标题中的该字母带下划线 (该字母称为热键或快捷键)。当按下 Alt+热键时, 可激活该按钮 (相当于单击该按钮)。例如, 设置 Caption 属性为 “&OK”, 则程序运行时按钮上显示 “OK”, 带下划线的字母 “O” 就称为热键, 当用户按下 Alt+O 键时, 便可激活该命令按钮。

② Default 属性。设置窗体中的某个命令按钮为缺省按钮。当 Default 属性设置为 True 时, 按 Enter 键相当于用鼠标单击该按钮。一个窗体只允许有一个缺省按钮, 如果某个命令按钮 Default 属性设置为 True, 该窗体中其他命令按钮的 Default 属性会全部自动设为 False。

③ Value 属性。检查该按钮是否按下, 该属性在设计时无效。

④ Cancel 属性。设置窗体中的某一命令按钮为取消按钮。当 Cancel 属性设置为 True 时, 按 Esc 键相当于用鼠标单击该按钮。同 Default 属性一样, 一个窗体只允许有一个取消按钮。

⑤ Picture 属性。按钮可显示图片文件 (.bmp 和 .ico), 但只有当 Style 属性值为 1 时 Picture 属性才有效。

⑥ Style 属性。设置命令按钮的显示类型。其属性值可设置为:

0—Standard, 标准的, 命令按钮上不能显示图形和背景色, 此为缺省值。

1—Graphical, 图形的, 可显示图形 (在 Picture 属性中设置) 和背景颜色 (在 BackColor 属性中设置)。

注意: 若在 Picture 属性中选择了图片文件, 而此处的 style 属性值为 0, 则图片不能显示。

⑦ ToolTipText。设置鼠标在命令按钮停留时显示的提示文本信息。通常和 Picture 属性同时使用, 一般只用很少的文字对按钮进行解释。