

100% 真题**2014 年**
无纸化考试专用

National Computer Rank Examination

全国计算机等级考试

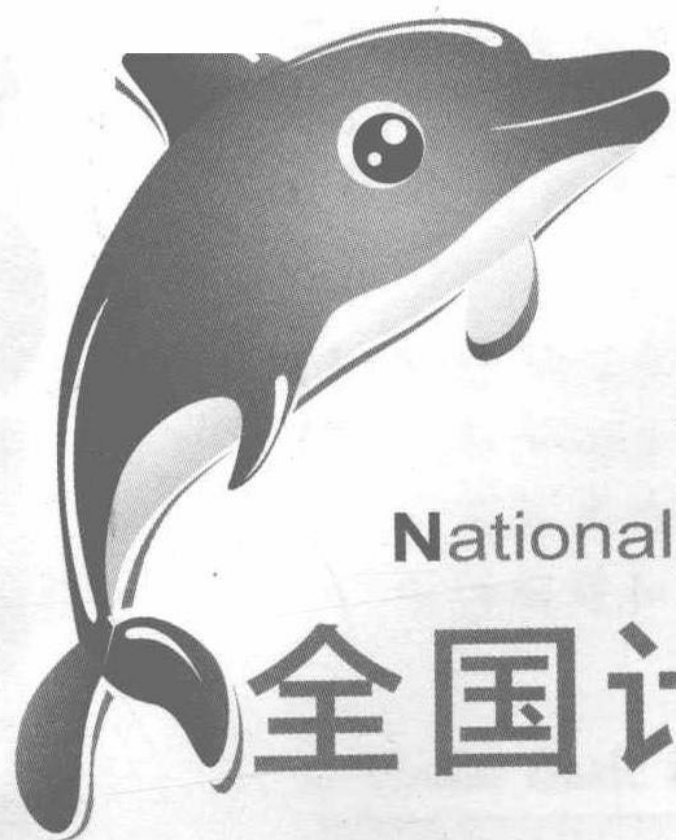
选择题考试题库

二级 Visual Basic

含 二级公共基础知识
全套最新真考试题库全国计算机等级考试命题研究中心 编著
未来教育教学与研究中心

真考软件 + 本册图书

最新无纸化真考试题库 ▶ **800** 道选择题 + **94** 套真考试题库试题 (含选择题及操作题)**20** 套最新专家预测试卷**命中率 100%** ▶ 与选择题真考试题库同步更新, **完全覆盖考试要点****名师解析** ▶ 本书所有试题的答案及解析均由名师编写, **权威可信****模拟考场** ▶ 真考环境 + 智能评分, **带您提前进入考场**
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



National Computer Rank Examination

全国计算机等级考试

选择题考试题库

二级 Visual Basic

含 二级公共基础知识
全套最新真考试题库

全国计算机等级考试命题研究中心 编著
未来教育教学与研究中心

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

全国计算机等级考试选择题考试题库. 二级Visual Basic / 全国计算机等级考试命题研究中心, 未来教育教学与研究中心编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2014. 1

ISBN 978-7-115-33533-3

I. ①全… II. ①全… ②未… III. ①电子计算机—水平考试—习题集②BASIC语言—程序设计—水平考试—习题集 IV. ①TP3-44

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第254473号

内 容 提 要

全国计算机等级考试全面实行无纸化考试。原笔试考试以选择题形式上机考核。为了向考生提供专业、准确的辅导资料, 全国计算机等级考试命题研究中心联合未来教育教学与研究中心策划、编写了本书。

本书分为两大部分: 第一, 抽取选择题题库的数百道真考试题, 按考试重点进行分类编排, 并提供所有试题的正确答案及详细解析; 第二, 在深入研究最新版考试大纲的基础上, 精心设计数套无纸化真考试题库试卷, 供考生学习、自测, 所有试题均配有参考答案及解题分析。

本书可作为全国计算机等级考试培训和自学用书, 尤其适用于考生考前冲刺使用。

-
- ◆ 编 著 全国计算机等级考试命题研究中心
未来教育教学与研究中心
 - 责任编辑 李 莎
 - 责任印制 杨林杰
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 8.5
字数: 364 千字

2014 年 1 月第 1 版

2014 年 1 月北京第 1 次印刷

定价: 22.00 元(附光盘)

热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

丛书编委会

丛书主编：詹可军

编 委：（排名不分先后）

丁海艳	万克星	马立娟	朱爱彬
王 伟	王 宇	王强国	王 磊
卢文毅	卢继军	任海艳	乔 影
刘之夫	刘金丽	刘春波	孙小稚
焉 迪	张仪凡	张广顺	李 静
范二朋	李志红	杨 力	杨 闯
杨生喜	花 英	陈秋彤	冯 冲
孟祥勇	欧海升	武 杰	范海双
戴 君	姜 涛	姜文宾	胡 杨
胡天星	赵 亮	赵东红	赵苡萱
刘 进	倪海宇	高志军	高雪轩
董国明	谢公义	韩峻余	贾婷婷

二级公共基础知识作为必考内容出现在二级各科的考试中,其出题形式为选择题前10道,占考试总分的10%,即10分。二级公共基础知识大纲就不在此讲解,下面详细介绍二级Visual Basic 考试大纲。

基本要求

- (1)熟悉 Visual Basic 集成开发环境。
- (2)了解 Visual Basic 中对象的概念和事件驱动程序的基本特性。
- (3)了解简单的数据结构和算法。
- (4)能够编写和调试简单的 Visual Basic 程序。

考试内容

1. Visual Basic 程序开发环境

大纲要求	专家解读
(1)Visual Basic 的特点和版本。 (2)Visual Basic 的启动与退出。	以选择题形式考核,多出现在选择题第11~15题,约占总分的1%。
(3)主窗口:①标题和菜单。②工具栏。 (4)其他窗口:①窗体设计器和工程资源管理器。 ②属性窗口和工具箱窗口。	在选择题、操作题中都会出现,多出现在选择题第11~15题以及基本操作题。

2. 对象及其操作

大纲要求	专家解读
(1)对象:①Visual Basic 的对象。②对象属性设置。 (2)窗体:①窗体的结构与属性。②窗体事件。 (3)控件:①标准控件。②控件的命名和控件值。 (4)控件的画法和基本操作。	以选择题和操作题两种形式考核,多出现在基本操作题的第1小题,属于基础知识。要求熟练掌握,约占选择题总分的4%。
(5)事件驱动。	在选择题、操作题中都会出现,多出现在基本操作题的第2小题,也会出现在其他操作题题型中,是 Visual Basic 编程的思想,要求熟练掌握。

3. 数据类型及其运算

大纲要求	专家解读
(1)数据类型:①基本数据类型。②用户定义的数据类型。	以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第16~22题,主要考查数据类型和表达式的应用,约占总分的4%。操作题中,多出现在简单应用题和综合应用题,抽中概率约为38%。
(2)常量和变量:①局部变量与全局变量。②变体类型变量。③默认声明。	
(3)常用内部函数。	

大纲要求	专家解读
(4)运算符与表达式:①算术运算符。②关系运算符与逻辑运算符。③表达式的执行顺序。	多在选择题中出现,常考查运算符及表达式的执行顺序,考生应熟练掌握表达式执行的优先顺序。

4. 数据输入、输出

大纲要求	专家解读
(1)数据输出:①Print 方法。②与 Print 方法有关的函数 (Tab、Sp、Space \$)。③格式输出 (Format \$)。	以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第21~27题,主要考查数据输入、输出的应用,约占总分的1%。操作题中,多出现在简单应用题,抽中概率约为8%。
(2)InputBox 函数。	
(3)MsgBox 函数和 MsgBox 语句。	
(4)字形。	
(5)打印机输出:①直接输出。②窗体输出。	

5. 常用标准控件

大纲要求	专家解读
(1)文本控件:①标签。②文本框。	以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第12~15题,主要考查控件的属性和方法,约占总分的6%。操作题中,几乎每道题都涉及控件的使用,所以常用标准控件是比较重要的知识点,需要熟练掌握,抽中概率约为90%。
(2)图形控件:①图片框、图像框的属性、事件和方法。 ②图形文件的装入。③直线和形状。	
(3)按钮控件。	
(4)选择控件:复选框和单选按钮。	
(5)选择控件:列表框和组合框。	
(6)滚动条。	
(7)计时器。	
(8)框架。	
(9)焦点与 Tab 顺序。	

6. 控制结构

大纲要求	专家解读
(1)选择结构:①单行结构条件语句。②块结构条件语句。③If 函数。	以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第12~17题,主要考查控件的属性和方法,约占总分的5%。操作题中,主要出现在综合应用题,需要熟练掌握,抽中概率约为28%。
(2)多分支结构。	
(3)For 循环控制结构。	
(4)当循环控制结构。	
(5)Do 循环控制结构。	
(6)多重循环。	

7. 数组

大纲要求	专家解读
(1)数组的概念:①数组的定义。②静态数组与动态数组。	以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第21~27题,主要考查数组的基本操作,约占总分的2%。操作题中,主要出现在简单应用题,考查的知识点是控件数组的应用,抽中概率约为7%。
(2)数组的基本操作:①数组元素的输入、输出和复制。②For Each...Next语句。③数组的初始化。	
(3)控件数组。	

8. 过程

大纲要求	专家解读
(1)Sub过程:①Sub过程的建立。②调用Sub过程。③通用过程与事件过程。	主要考查Sub过程与Function过程的定义和调用方式,以及参数传递的形式,包括形参和实参的传递。以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第25~38题,约占总分的3%。操作题中,主要出现在简单应用题和综合应用题,抽中概率约为19%。
(2)Function过程:①Function过程的定义。②调用Function过程。	
(3)参数传递:①形参与实参。②引用。③传值。④数组参数传递。	
(4)可选参数与可变参数。	
(5)对象参数:①窗体参数。②控件参数。	

9. 菜单与对话框

大纲要求	专家解读
(1)用菜单编辑器建立菜单。	应掌握菜单的基本属性的设置以及它的唯一事件(Click事件)。以选择题和操作题形式考核。选择题中,多出现在选择题第21~33题,约占总分的1%。操作题中,主要出现在基本操作题与简单应用题,属于基础知识,难度较小,抽中概率约为8%。
(2)菜单项的控制:①有效性控制。②菜单项标记。③键盘选择。	
(3)菜单项的增减。	
(4)弹出式菜单。	
(5)通用对话框。	主要考查对话框的属性和方法。选择题中,多出现在选择题第25~34题,约占总分的2%。操作题中,主要出现在简单应用题与综合应用题,抽中概率约为5%。
(6)文件对话框。	
(7)其他对话框(颜色、字体、打印对话框)。	

10. 多重窗体与环境应用

大纲要求	专家解读
(1)建立多重窗体应用程序。	主要考查多重窗体的应用以及Visual Basic工程结构,以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,所占分值较少,约为1%,属于概念题。操作题中,主要出现在简单应用题,抽中概率约为4%。
(2)多重窗体程序的执行与保存。	
(3)Visual Basic工程结构:①标准模块。②窗体模块。③Sub Main过程。	
(4)闲置循环与DoEvents语句。	

11. 键盘与鼠标事件过程

大纲要求	专家解读
(1)KeyPress事件。	应熟练掌握鼠标、键盘常用事件和常用属性,以选择题和操作题两种形式考核。选择题中,多出现在选择题第30~36题,约占总分的1%。操作题中,主要出现在简单应用题与综合应用题,抽中概率约为5%。
(2)KeyDown与KeyUp事件。	
(3)鼠标事件。	
(4)鼠标光标。	
(5)拖放。	

12. 数据文件

大纲要求	专家解读
(1)文件的结构和分类。	主要考查文件的结构和分类,以及顺序文件和随机文件的读写操作,知识点难度较大,需要考生熟练掌握。以选择题和操作题两种形式考核,多出现在选择题第37~40题,约占总分的2%。操作题的抽中概率约为25%。
(2)文件操作语句和函数。	
(3)顺序文件:①顺序文件的写操作。②顺序文件的读操作。	
(4)随机文件:①随机文件的打开与读写操作。②随机文件中记录的增加与删除。③用控件显示和修改随机文件。	
(5)文件系统控件:①驱动器列表框和目录列表框。②文件列表框。	
(6)文件基本操作。	

考试方式

上机考试,考试时长120分钟,满分100分。

(1)题型及分值

单项选择题40分(含公共基础知识部分10分)。

基本操作题18分。

简单应用题24分。

综合应用题18分。

(2)考试环境

Microsoft Visual Basic 6.0。

目 录

最新大纲专家解读	(共 4 页)
----------------	---------

无纸化考试选择题题库

第一部分 二级公共基础知识选择题

第 1 章 数据结构与算法	(1)
第 2 章 程序设计基础	(5)
第 3 章 软件工程基础	(5)
第 4 章 数据库设计基础	(8)

第二部分 二级 Visual Basic 选择题

第 1 章 Visual Basic 程序开发环境	(13)
第 2 章 对象及其操作	(14)
第 3 章 程序设计基础	(16)
第 4 章 常用标准控件	(25)
第 5 章 控制结构与数组	(34)
第 6 章 过程	(50)
第 7 章 菜单与对话框	(59)
第 8 章 键盘与鼠标事件过程	(64)
第 9 章 多重窗体与数据文件	(69)

无纸化考试真考试题库试卷

二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(1)	(共 8 页)
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(2)	(共 8 页)
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(3)	(共 8 页)
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(4) ~ (20)	(见光盘)
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试题 1 ~ 94 套	(见光盘)

参考答案及解析

二级公共基础知识选择题参考答案及解析	(1)
二级 Visual Basic 选择题参考答案及解析	
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(1) 参考答案及解析	
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(2) 参考答案及解析	
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(3) 参考答案及解析	
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试卷(4) ~ (20) 参考答案及解析	
二级 Visual Basic 无纸化考试真考试题库试题 1 ~ 94 套参考答案及解析	

第一部分 二级公共基础知识选择题

第1章 数据结构与算法

1.1 算法

- (1) 下列叙述中正确的是()。
- A) 循环队列是队列的一种链式存储结构 B) 循环队列是队列的一种顺序的存储结构
C) 循环队列是非线性结构 D) 循环队列是一种逻辑结构
- (2) 算法的有穷性是指()。
- A) 算法程序的运行时间是有限的 B) 算法程序所处理的数据量是有限的
C) 算法程序的长度是有限的 D) 算法只能被有限的用户使用
- (3) 下列叙述中正确的是()。
- A) 一个算法的空间复杂度大, 则其时间复杂度也必定大
B) 一个算法的空间复杂度大, 则其时间复杂度必定小
C) 一个算法的时间复杂度大, 则其空间复杂度必定小
D) 算法的时间复杂度与空间复杂度没有直接关系
- (4) 下列叙述中正确的是()。
- A) 算法的效率只与问题的规模有关, 而与数据的存储结构无关
B) 算法的时间复杂度是指执行算法所需要的计算工作量
C) 数据的逻辑结构与存储结构是一一对应的
D) 算法的时间复杂度与空间复杂度一定相关
- (5) 算法的空间复杂度是指()。
- A) 算法在执行过程中所需要的计算机存储空间 B) 算法所处理的数据量
C) 算法程序中的语句或指令条数 D) 算法在执行过程中所需要的临时工作单元数

1.2 数据结构的基本概念

- (6) 定义无符号整数类为 UInt, 下面可以作为类 UInt 实例化值的是()。
- A) -369 B) 369 C) 0.369 D) 整数集合{1,2,3,4,5}
- (7) 下列叙述中正确的是()。
- A) 程序执行的效率与数据的存储结构密切相关 B) 程序执行的效率只取决于程序的控制结构
C) 程序执行的效率只取决于所处理的数据量 D) 以上说法均错误
- (8) 下列叙述中正确的是()。
- A) 算法就是程序 B) 设计算法时只需要考虑数据结构的设计
C) 设计算法时只需要考虑结果的可靠性 D) 以上三种说法都不对
- (9) 下列叙述中正确的是()。
- A) 有一个以上根节点的数据结构不一定是非线性结构
B) 只有一个根节点的数据结构不一定是线性结构
C) 循环链表是非线性结构
D) 双向链表是非线性结构
- (10) 下列关于线性链表的叙述中, 正确的是()。
- A) 各数据节点的存储空间可以不连续, 但他们的存储顺序与逻辑顺序必须一致

- B) 各数据节点的存储顺序与逻辑顺序可以不一致, 但它们的存储空间不需连续
C) 进行插入数据与删除数据时, 不需要移动表中的元素
D) 以上说法均不对

1.3 线性表及顺序存储结构

- (11) 下列叙述中正确的是()。
- A) 顺序存储结构的存储一定是连续的, 链式存储结构的存储空间不一定是连续的
B) 顺序存储结构只针对线性结构, 链式存储结构只针对非线性结构
C) 顺序存储结构能存储有序表, 链式存储结构不能存储有序表
D) 链式存储结构比顺序存储结构节省存储空间
- (12) 下列叙述中正确的是()。
- A) 线性表的链式存储结构与顺序存储结构所需要的存储空间是相同的
B) 线性表的链式存储结构所需要的存储空间一般要多于顺序存储结构
C) 线性表的链式存储结构所需要的存储空间一般要少于顺序存储结构
D) 线性表的链式存储结构与顺序存储结构在存储空间的需求上没有可比性

1.4 栈和队列

- (13) 下列关于栈的叙述正确的是()。
- A) 栈按“先进先出”组织数据 B) 栈按“先进后出”组织数据
C) 只能在栈底插入数据 D) 不能删除数据
- (14) 一个栈的初始状态为空。现将元素 1、2、3、4、5、A、B、C、D、E 依次入栈, 然后再依次出栈, 则元素出栈的顺序是()。
- A) 12345ABCDE B) EDCBA54321 C) ABCDE12345 D) 54321EDCBA
- (15) 下列叙述中正确的是()。
- A) 栈是“先进先出”的线性表
B) 队列是“先进后出”的线性表
C) 循环队列是非线性结构
D) 有序线性表既可以采用顺序存储结构, 也可以采用链式存储结构
- (16) 下列叙述中正确的是()。
- A) 栈是一种“先进先出”的线性表 B) 队列是一种“后进先出”的线性表
C) 栈与队列都是非线性结构 D) 以上三种说法都不对
- (17) 下列关于栈的叙述中, 正确的是()。
- A) 栈底元素一定是最后入栈的元素 B) 栈顶元素一定是最先入栈的元素
C) 栈操作遵循先进后出的原则 D) 以上说法均错误
- (18) 一个栈的初始状态为空。现将元素 1、2、3、A、B、C 依次入栈, 然后再依次出栈, 则元素出栈的顺序是()。
- A) 1,2,3,A,B,C B) C,B,A,1,2,3
C) C,B,A,3,2,1 D) 1,2,3,C,B,A
- (19) 下列与队列结构有关联的是()。
- A) 函数的递归调用 B) 数组元素的引用
C) 多重循环的执行 D) 先到先服务的作业调度
- (20) 下列叙述中正确的是()。
- A) 循环队列有队头和队尾两个指针, 因此, 循环队列是非线性结构
B) 在循环队列中, 只需要队头指针就能反映队列中元素的动态变化情况
C) 在循环队列中, 只需要队尾指针就能反映队列中元素的动态变化情况
D) 循环队列中元素的个数是由队头指针和队尾指针共同决定

- (21) 下列数据结构中,属于非线性结构的是()。
- A) 循环队列 B) 带链队列 C) 二叉树 D) 带链栈
- (22) 下列数据结构中,能够按照“先进后出”原则存取数据的是()。
- A) 循环队列 B) 栈 C) 队列 D) 二叉树
- (23) 对于循环队列,下列叙述中正确的是()。
- A) 队头指针是固定不变的
B) 队头指针一定大于队尾指针
C) 队头指针一定小于队尾指针
D) 队头指针可以大于队尾指针,也可以小于队尾指针
- (24) 下列关于栈叙述中正确的是()。
- A) 栈顶元素能最先被删除 B) 栈底元素最后才能被删除
C) 栈底元素永远不能被删除 D) 栈底元素是最先被删除
- (25) 设循环队列的存储空间为 $Q(1:35)$,初始状态为 $front = rear = 35$ 。现经过一系列入队与退队运算后, $front = 15, rear = 15$,则循环队列中的元素个数为()。
- A) 15 B) 16 C) 20 D) 0 或 35
- (26) 下列叙述中正确的是()。
- A) 循环队列中的元素个数随队头指针与队尾指针的变化而动态变化
B) 循环队列中的元素个数随队头指针的变化而动态变化
C) 循环队列中的元素个数随队尾指针的变化而动态变化
D) 以上说法都不对

1.5 线性链表

- (27) 下列叙述中正确的是()。
- A) 在栈中,栈中元素随栈底指针与栈顶指针的变化而动态变化
B) 在栈中,栈顶指针不变,栈中元素随栈底指针的变化而动态变化
C) 在栈中,栈底指针不变,栈中元素随栈顶指针的变化而变化
D) 以上说法均不对
- (28) 下列叙述中正确的是()。
- A) 线性表链式存储结构的存储空间一般要少于顺序存储结构
B) 线性表链式存储结构与顺序存储结构的存储空间都是连续的
C) 线性表链式存储结构的存储空间可以是连续的,也可以是不连续的
D) 以上说法均错误
- (29) 下列链表,其逻辑结构属于非线性结构的是()。
- A) 二叉链表 B) 循环链表 C) 双向链表 D) 带链的栈

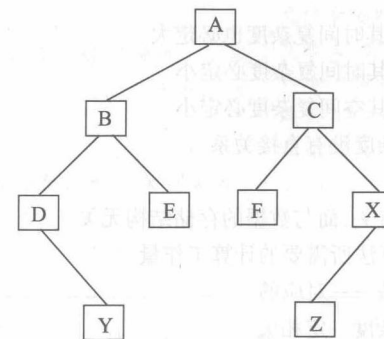
1.6 树与二叉树

- (30) 支持子程序调用的数据结构是()。
- A) 栈 B) 树 C) 队列 D) 二叉树
- (31) 某系统总体结构图如下图所示,该系统总体结构图的深度是()。
- ```

graph TD
 XY[XY系统] --> F1[功能1]
 XY --> F2[功能2]
 XY --> F3[功能3]
 F2 --> F21[功能2.1]
 F2 --> F22[功能2.2]
 F2 --> F23[功能2.3]

```
- A) 7 B) 6 C) 3 D) 2

- (32) 某二叉树有5个度为2的节点,则该二叉树中的叶子节点数是( )。
- A) 10 B) 8 C) 6 D) 4
- (33) 下列关于二叉树的叙述中,正确的是( )。
- A) 叶子节点总是比度为2的节点少一个  
B) 叶子节点总是比度为2的节点多一个  
C) 叶子节点数是度为2的节点数的两倍  
D) 度为2的节点数是度为1的节点数的两倍
- (34) 一棵二叉树共有25个节点,其中5个是叶子节点,则度为1的节点数为( )。
- A) 16 B) 10 C) 6 D) 4
- (35) 某二叉树共有7个节点,其中叶子节点有1个,则该二叉树的深度为(假设根节点在第1层)( )。
- A) 3 B) 4 C) 6 D) 7
- (36) 一棵二叉树中共有80个叶子节点与70个度为1的节点,则该二叉树中的总节点数为( )。
- A) 219 B) 229 C) 230 D) 231
- (37) 某二叉树共有12个节点,其中叶子节点只有1个。则该二叉树的深度为(根节点在第1层)( )。
- A) 3 B) 6 C) 8 D) 12
- (38) 对下图二叉树



进行前序遍历的结果为( )。

- A) DYBEAFCZX B) YDEBFZXC  
C) ABDYECFZX D) ABCDEFXYZ

## 1.7 查找技术

- (39) 在长度为  $n$  的有序线性表中进行二分查找,最坏情况下需要比较的次数是( )。
- A)  $O(n)$  B)  $O(n^2)$  C)  $O(\log_2 n)$  D)  $O(n \log_2 n)$

## 1.8 排序技术

- (40) 对长度为  $n$  的线性表排序,在最坏情况下,比较次数不是  $n(n-1)/2$  的排序方法是( )。
- A) 快速排序 B) 冒泡排序 C) 直接插入排序 D) 堆排序
- (41) 下列排序方法中,最坏情况下比较次数最少的是( )。
- A) 冒泡排序 B) 简单选择排序  
C) 直接插入排序 D) 堆排序
- (42) 对长度为10的线性表进行冒泡排序,最坏情况下需要比较的次数为( )。
- A) 9 B) 10 C) 45 D) 90
- (43) 对长度为  $n$  的线性表作快速排序,在最坏情况下,比较次数为( )。
- A)  $n$  B)  $n-1$  C)  $n(n-1)$  D)  $n(n-1)/2$

## 第2章 程序设计基础

### 2.1 结构化程序设计

- (1) 结构化程序设计的基本原则不包括( )。
- A) 多态性 B) 自顶向下  
C) 模块化 D) 逐步求精
- (2) 结构化程序所要求的基本结构不包括( )。
- A) 顺序结构 B) goto 跳转  
C) 选择(分支)结构 D) 重复(循环)结构
- (3) 结构化程序设计中,下面对 goto 语句使用描述正确的是( )。
- A) 禁止使用 goto 语句 B) 使用 goto 语句程序效率高  
C) 应避免滥用 goto 语句 D) 以上说法均错误

### 2.2 面向对象的程序设计

- (4) 下列选项中属于面向对象设计方法主要特征的是( )。
- A) 继承 B) 自顶向下  
C) 模块化 D) 逐步求精
- (5) 在面向对象方法中,不属于“对象”基本特点的是( )。
- A) 一致性 B) 分类性  
C) 多态性 D) 标识唯一性
- (6) 下面对对象概念描述正确的是( )。
- A) 对象间的通信靠消息传递  
B) 对象是名字和方法的封装体  
C) 任何对象必须有继承性  
D) 对象的多态性是指一个对象有多个操作
- (7) 面向对象方法中,继承是指( )。
- A) 一组对象所具有的相似性质  
B) 一个对象具有另一个对象的性质  
C) 各对象之间的共同性质  
D) 类之间共享属性和操作的机制

## 第3章 软件工程基础

### 3.1 软件工程基本概念

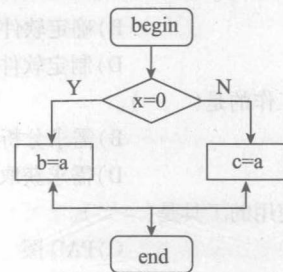
- (1) 构成计算机软件的是( )。
- A) 源代码 B) 程序和数据  
C) 程序和文档 D) 程序、数据及相关文档
- (2) 软件按功能可以分为:应用软件、系统软件和支撑软件(或工具软件)。下面属于应用软件的是( )。
- A) 编译程序 B) 操作系统  
C) 教务管理系统 D) 汇编程序
- (3) 下面描述中,不属于软件危机表现的是( )。

- A) 软件过程不规范 B) 软件开发生产率低  
C) 软件质量难以控制 D) 软件成本不断提高
- (4) 软件生命周期是指( )。
- A) 软件产品从提出、实现、使用维护到停止使用退役的过程  
B) 软件从需求分析、设计、实现到测试完成的过程  
C) 软件的开发过程  
D) 软件的运行维护过程
- (5) 软件生命周期中的活动不包括( )。
- A) 市场调研 B) 需求分析  
C) 软件测试 D) 软件维护
- (6) 在下列模式中,能够给出数据库物理存储结构与物理存取方法是( )。
- A) 外模式 B) 内模式  
C) 概念模式 D) 逻辑模式
- (7) 在软件开发中,需求分析阶段产生的主要文档是( )。
- A) 可行性分析报告 B) 软件需求规格说明书  
C) 概要设计说明书 D) 集成测试计划
- (8) 下面不属于需求分析阶段任务的是( )。
- A) 确定软件系统的功能需求 B) 确定软件系统的性能需求  
C) 需求规格说明书评审 D) 制定软件集成测试计划
- (9) 下面不属于软件需求分析阶段主要工作的是( )。
- A) 需求变更申请 B) 需求分析  
C) 需求评审 D) 需求获取
- (10) 在软件开发中,需求分析阶段可以使用的工具是( )。
- A) N-S 图 B) DFD 图 C) PAD 图 D) 程序流程图
- (11) 下面不能作为结构化方法软件需求分析工具的是( )。
- A) 系统结构图 B) 数据字典(DD)  
C) 数据流程图(DFD 图) D) 判定表
- (12) 数据流图中带有箭头的线段表示的是( )。
- A) 控制流 B) 事件驱动  
C) 模块调用 D) 数据流
- (13) 数据字典(DD)所定义的对象都包含于( )内。
- A) 数据流图(DFD 图) B) 程序流程图  
C) 软件结构图 D) 方框图
- (14) 软件生命周期可分为定义阶段、开发阶段和维护阶段,下面不属于开发阶段任务的是( )。
- A) 测试 B) 设计 C) 可行性研究 D) 实现
- (15) 软件需求规格说明书的作用不包括( )。
- A) 软件验收的依据  
B) 用户与开发人员对软件要做什么的共同理解  
C) 软件设计的依据  
D) 软件可行性研究的依据

### 3.2 结构化设计方法

- (16) 下面描述中错误的是( )。
- A) 系统总体结构图支持软件系统的详细设计  
B) 软件设计是将软件需求转换为软件表示的过程

- C) 数据结构与数据库设计是软件设计的任务之一  
D) PAD 图是软件详细设计的表示工具
- (17) 软件设计中模块划分应遵循的准则是( )。  
A) 低内聚低耦合 B) 高内聚低耦合  
C) 低内聚高耦合 D) 高内聚高耦合
- (18) 下面不属于软件设计阶段任务的是( )。  
A) 软件总体设计 B) 算法设计  
C) 制定软件确认测试计划 D) 数据库设计
- (19) 耦合性和内聚性是对模块独立性度量的两个标准,下列叙述中正确的是( )。  
A) 提高耦合性、降低内聚性有利于提高模块的独立性  
B) 降低耦合性、提高内聚性有利于提高模块的独立性  
C) 耦合性是指一个模块内部各个元素间彼此结合的紧密程度  
D) 内聚性是指模块间互相连接的紧密程度
- (20) 在软件设计中不使用的工具是( )。  
A) 系统结构图 B) PAD 图  
C) 数据流图 (DFD 图) D) 程序流程图
- (21) 软件详细设计生产的图如下,该图是( )。



- A) N-S 图 B) PAD 图  
C) 程序流程图 D) E-R 图
- (22) 程序流程图中带有箭头的线段表示的是( )。  
A) 图元关系 B) 数据流  
C) 控制流 D) 调用关系

### 3.3 软件的测试

- (23) 下面叙述中错误的是( )。  
A) 软件测试的目的是发现错误并改正错误  
B) 对被调试的程序进行“错误定位”是程序调试的必要步骤  
C) 程序调试通常也称为 Debug  
D) 软件测试应严格执行测试计划,排除测试的随意性
- (24) 软件测试的目的是( )。  
A) 评估软件可靠性  
B) 发现并改正程序中的错误  
C) 改正程序中的错误  
D) 发现程序中的错误
- (25) 下面属于黑盒测试方法的是( )。  
A) 语句覆盖 B) 逻辑覆盖  
C) 边界值分析 D) 路径覆盖
- (26) 在黑盒测试方法中,设计测试用例的主要根据是( )。

- A) 程序内部逻辑 B) 程序外部功能  
C) 程序数据结构 D) 程序流程图
- (27) 下面属于白盒测试方法的是( )。  
A) 等价类划分法 B) 逻辑覆盖  
C) 边界值分析法 D) 错误推测法
- (28) 下面不属于软件测试实施步骤的是( )。  
A) 集成测试 B) 回归测试 C) 确认测试 D) 单元测试

### 3.4 程序的调试

- (29) 程序调试的任务是( )。  
A) 设计测试用例 B) 验证程序的正确性  
C) 发现程序中的错误 D) 诊断和改正程序中的错误

## 第4章 数据库设计基础

### 4.1 数据库系统的基本概念

- (1) 数据库管理系统是( )。  
A) 操作系统的一部分 B) 在操作系统支持下的系统软件  
C) 一种编译系统 D) 一种操作系统
- (2) 负责数据库中查询操作的数据库语言是( )。  
A) 数据定义语言 B) 数据管理语言 C) 数据操纵语言 D) 数据控制语言
- (3) 数据库应用系统中的核心问题是( )。  
A) 数据库设计 B) 数据库系统设计 C) 数据库维护 D) 数据库管理员培训
- (4) 在数据管理技术发展的三个阶段中,数据共享最好的是( )。  
A) 人工管理阶段 B) 文件系统阶段 C) 数据库系统阶段 D) 三个阶段相同
- (5) 下面描述中不属于数据库系统特点的是( )。  
A) 数据共享 B) 数据完整性 C) 数据冗余度高 D) 数据独立性高
- (6) 数据库设计中反映用户对数据要求的模式是( )。  
A) 内模式 B) 概念模式 C) 外模式 D) 设计模式
- (7) 数据库系统的三级模式不包括( )。  
A) 概念模式 B) 内模式 C) 外模式 D) 数据模式
- (8) 软件功能可以分为应用软件、系统软件和支撑软件(或工具软件),下面属于应用软件的是( )。  
A) 学生成绩管理系统 B) C 语言编译程序  
C) UNIX 操作系统 D) 数据库管理系统

### 4.2 数据模型

- (9) 公司中有多个部门和多名职员,每个职员只能属于一个部门,一个部门可以有多名职员。则实体部门和职员间的联系是( )。  
A) 1:1 联系 B) m:1 联系 C) 1:m 联系 D) m:n 联系
- (10) 若实体 A 和 B 是一对多的联系,实体 B 和 C 是一对一的联系,则实体 A 和 C 的联系是( )。  
A) 一对一 B) 一对多 C) 多对一 D) 多对多
- (11) 一间宿舍可住多个学生,则实体宿舍和学生之间的联系是( )。  
A) 一对一 B) 一对多 C) 多对一 D) 多对多

- (12) 一个工作人员可以使用多台计算机,而一台计算机可被多个人使用,则实体工作人员与实体计算机之间的联系是( )。
- A) 一对一 B) 一对多  
C) 多对多 D) 多对一
- (13) 一个教师可讲授多门课程,一门课程可由多个教师讲授。则实体教师和课程间的联系是( )。
- A) 1:1 联系 B) 1:m 联系  
C) m:1 联系 D) m:n 联系
- (14) 在 E-R 图中,用来表示实体联系的图形是( )。
- A) 椭圆形 B) 矩形  
C) 菱形 D) 三角形
- (15) 层次型、网状型和关系型数据库划分原则是( )。
- A) 记录长度 B) 文件的大小  
C) 联系的复杂程度 D) 数据之间的联系的方式
- (16) 有表示公司和职员及工作的三张表,职员可在多家公司兼职。其中公司 C(公司号,公司名,地址,注册资本,法人代表,员工数),职员 S(职员号,姓名,性别,年龄,学历),工作 W(公司号,职员号,工资),则表 W 的键(码)为( )。
- A) 公司号,职员号 B) 职员号,工资  
C) 职员号 D) 公司号,职员号,工资
- (17) 在关系数据库中,用来表示实体间联系的是( )。
- A) 属性 B) 二维表  
C) 网状结构 D) 树状结构
- (18) 在关系模型中,每一个二维表称为一个( )。
- A) 关系 B) 属性  
C) 元组 D) 主码(键)
- (19) 在满足实体完整性约束的条件下( )。
- A) 一个关系中应该有一个或多个候选关键字 B) 一个关系中只能有一个候选关键字  
C) 一个关系中必须有多个候选关键字 D) 一个关系中可以有多个候选关键字

#### 4.3 关系代数

(20) 有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |                | S |   |                | T |   |                |
|---|---|----------------|---|---|----------------|---|---|----------------|
| B | C | D              | B | C | D              | B | C | D              |
| a | 0 | k <sub>1</sub> | f | 3 | h <sub>2</sub> | a | 0 | k <sub>1</sub> |
| b | 1 | n <sub>1</sub> | a | 0 | k <sub>1</sub> |   |   |                |
|   |   |                | n | 2 | x <sub>1</sub> |   |   |                |

由关系 R 和 S 通过运算得到关系 T,则所使用的运算为( )。

- A) 并 B) 自然连接 C) 笛卡尔积 D) 交

(21) 有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   | S |   | T |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | B | C | A | B | C |
| m | 1 | 1 | 3 | m | 1 | 3 |
| n | 2 | 3 | 5 |   |   |   |

由关系 R 和 S 通过运算得到关系 T,则所使用的运算为( )。

- A) 笛卡尔积 B) 交 C) 并 D) 自然连接

(22) 有两个关系 R、S 如下:

| R |   |   | S |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | b | 2 | 1 |
| b | 2 | 1 |   |   |   |
| c | 3 | 1 |   |   |   |

由关系 R 通过运算得到关系 S,则所使用的运算为( )。

- A) 选择 B) 投影 C) 插入 D) 连接

(23) 有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   |   | T |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | d | 3 | 2 | a | 1 | 2 |
| b | 1 | 2 |   |   |   | b | 2 | 1 |
| c | 3 | 1 |   |   |   | c | 3 | 1 |
|   |   |   |   |   |   | d | 3 | 2 |

则关系 T 是由关系 R 和 S 通过某种操作得到,该操作为( )。

- A) 选择 B) 投影 C) 交 D) 并

(24) 有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   |   | T |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | a | 1 | 2 | c | 3 | 1 |
| b | 2 | 1 | b | 2 | 1 |   |   |   |
| c | 3 | 1 |   |   |   |   |   |   |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 自然连接 B) 差 C) 交 D) 并

(25) 有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   | T |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | D | A | B | C | D |
| a | 1 | 2 | c | 4 | c | 3 | 1 | 4 |
| b | 2 | 1 |   |   |   |   |   |   |
| c | 3 | 1 |   |   |   |   |   |   |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 自然连接 B) 交 C) 投影 D) 并

(26) 有两个关系 R 和 S 如下:

| R |   |   | S |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | c | 3 | 1 |
| b | 2 | 1 |   |   |   |
| c | 3 | 1 |   |   |   |

则由关系 R 得到关系 S 的操作是( )。

- A) 选择 B) 投影  
C) 自然连接 D) 并

(27)有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   | T |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | D | A | B | C | D |
| a | 1 | 2 | c | 4 | c | 3 | 1 | 4 |
| b | 2 | 1 | a | 5 | a | 1 | 2 | 5 |
| c | 3 | 1 |   |   |   |   |   |   |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 自然连接  
C) 投影

- B) 交  
D) 并

(28)有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   |   | T |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | d | 3 | 2 | a | 1 | 2 |
| b | 2 | 1 | c | 3 | 1 | b | 2 | 1 |
| c | 3 | 1 |   |   |   | c | 3 | 1 |
|   |   |   |   |   |   | d | 3 | 2 |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 选择

- B) 投影

- C) 交

- D) 并

(29)有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   |   | T |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| a | 1 | 2 | d | 3 | 2 | a | 1 | 2 |
| b | 2 | 1 | c | 3 | 1 | b | 2 | 1 |
| c | 3 | 1 |   |   |   |   |   |   |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 选择

- B) 差

- C) 交

- D) 并

(30)有三个关系 R、S 和 T 如下:

| R |   |   | S |   | T |  |
|---|---|---|---|---|---|--|
| A | B | C | A | B | C |  |
| a | 1 | 2 | c | 3 |   |  |
| b | 2 | 1 |   |   |   |  |
| c | 3 | 1 |   |   |   |  |

则由关系 R 和 S 得到关系 T 的操作是( )。

- A) 自然连接

- B) 交

- C) 除

- D) 并

(31)一般情况下,当对关系 R 和 S 进行自然连接时,要求 R 和 S 含有一个或者多个共有的( )。

- A) 记录

- B) 行

- C) 属性

- D) 元组

#### 4.4 数据库的设计与管理

(32)下列关于数据库设计的叙述中,正确的是( )。

- A) 在需求分析阶段建立数据字典

- B) 在概念设计阶段建立数据字典

- C) 在逻辑设计阶段建立数据字典

- D) 在物理设计阶段建立数据字典

(33)数据库设计过程不包括( )。

- A) 概念设计

- B) 逻辑设计

- C) 物理设计

- D) 算法设计

(34)在数据库设计中,将 E-R 图转换成关系数据模型的过程属于( )。

- A) 需求分析阶段

- B) 概念设计阶段

- C) 逻辑设计阶段

- D) 物理设计阶段

(35)将 E-R 图转换为关系模式时,实体和联系都可以表示为( )。

- A) 属性

- B) 键

- C) 关系

- D) 域

(36)设有表示学生选课的一张表,学生 S(学号,姓名,性别,年龄,身份证号),课程 C(课号,课名),选课 SC(学号,课号,成绩),则表 SC 的关键字(键或码)为( )。

- A) 课号,成绩

- B) 学号,成绩

- C) 学号,课号

- D) 学号,姓名,成绩

## 第二部分 二级 Visual Basic 选择题

### 第1章 Visual Basic 程序开发环境

#### 1.1 Visual Basic 的特点和版本

- (1) 以下关于 VB 的叙述中,错误的是( )。
- A) VB 采用事件驱动的编程机制
  - B) 如果程序中有 Sub Main 过程时,则一定从该过程开始执行
  - C) 工程文件中包含多个窗体时,可以指定启动窗体
  - D) VB 程序既可以编译执行,也可以解释执行

#### 1.2 主窗口

- (2) 为了用键盘打开菜单和执行菜单命令,第一步应按的键是( )。
- A) 功能键 F10 或 Alt
  - B) Shift + 功能键 F4
  - C) Ctrl 或功能键 F8
  - D) Ctrl + Alt

#### 1.3 其他窗口

- (3) Visual Basic 集成环境由若干窗口组成,其中不能隐藏(关闭)的窗口是( )。
- A) 主窗口
  - B) 属性窗口
  - C) 立即窗口
  - D) 窗体窗口
- (4) 以下关于 VB 文件的叙述中,错误的是( )。
- A) 标准模块文件不属于任何一个窗体
  - B) 工程文件的扩展名为 .frm
  - C) 一个工程只有一个工程文件
  - D) 一个工程可以有多个窗体文件
- (5) VB 中有这样一类文件:该文件不属于任何一个窗体,而且仅包含程序代码,这类文件的扩展名是( )。
- A) .vbp
  - B) .bas
  - C) .vbw
  - D) .frm
- (6) 以下叙述中正确的是( )。
- A) 在属性窗口只能设置窗体的属性
  - B) 在属性窗口只能设置控件的属性
  - C) 在属性窗口可以设置窗体和控件的属性
  - D) 在属性窗口可以设置任何对象的属性
- (7) 如果在 Visual Basic 集成环境中没有打开属性窗口,下列可以打开属性窗口的操作是( )。
- A) 用鼠标双击窗体的任何部位
  - B) 执行“工程”菜单中的“属性窗口”命令
  - C) 按 Ctrl + F4 键
  - D) 按 F4 键
- (8) 在编辑 VB 应用程序时,如果不小心关闭了属性窗口,则可以单击主窗口标准工具栏上的一个按钮直接打开属性窗口,这个按钮的图标是( )。
- A) 
  - B) 
  - C) 
  - D) 
- (9) 如果要在窗体上画一个标签,应在工具箱窗口中选择的图标是( )。
- A) 
  - B) 
  - C) 
  - D) 

## 第2章 对象及其操作

### 2.1 对象

- (1) 以下关于 VB 对象属性的叙述中,错误的是( )。
- A) 属性是对象的特征
  - B) 对象的所有属性值都可以在属性窗口中设置
  - C) 不同对象可以具有同名的属性
  - D) 对象的某些属性可以在程序中设置
- (2) 以下关于事件、事件驱动的叙述中,错误的是( )。
- A) 事件是可以由窗体或控件识别的操作
  - B) 事件可以由用户的动作触发
  - C) 一个操作动作只能触发一个事件
  - D) 事件可以由系统的某个状态的变化而触发
- (3) 在面向对象的程序设计中,可被对象识别的动作称为( )。
- A) 方法
  - B) 事件
  - C) 过程
  - D) 函数

### 2.2 窗体

- (4) 在设计窗体时,双击窗体的任何地方,可以打开的窗口是( )。
- A) 代码窗口
  - B) 属性窗口
  - C) 工程资源管理器窗口
  - D) 工具箱窗口
- (5) 为了使窗体的大小可以改变,必须把它的 BorderStyle 属性设置为( )。
- A) 1
  - B) 2
  - C) 3
  - D) 4
- (6) 为了使窗体左上角不显示控制框,需设置为 False 的属性是( )。
- A) Visible
  - B) Enabled
  - C) ControlBox
  - D) Caption
- (7) 假定已在窗体上画了多个控件,其中有一个被选中,为了在属性窗口中设置窗体的属性,预先应执行的操作是( )。
- A) 单击窗体上没有控件的地方
  - B) 单击任意一个控件
  - C) 双击任意一个控件
  - D) 单击属性窗口的标题栏
- (8) 设窗体名称为 frmTest,为了在程序代码中将窗体的标题改为“等级考试”,其代码应该是( )。
- A) frmTest.Caption = "等级考试"
  - B) Form1.Caption = "等级考试"
  - C) frmTest.Title = "等级考试"
  - D) Form1.Title = "等级考试"
- (9) 为了在运行时能显示窗体左上角的控制框(即系统菜单),应执行的操作是( )。
- A) 把窗体的 ControlBox 属性设置为 False,其他属性任意
  - B) 把窗体的 ControlBox 属性设置为 True,并且把 BorderStyle 属性设置为 1 到 5 中的一个数
  - C) 把窗体的 ControlBox 属性设置为 True,并且把 BorderStyle 属性设置为 0
  - D) 把窗体的 ControlBox 属性设置为 False,并且把 BorderStyle 属性设置为 1 到 5 中的一个数
- (10) 在程序运行时,下面的叙述中正确的是( )。
- A) 用鼠标右键单击窗体中无控件的部分,会执行窗体的 Form\_Load 事件过程
  - B) 用鼠标左键单击窗体的标题栏,会执行窗体的 Form\_Click 事件过程
  - C) 只装入而不显示窗体,也会执行窗体的 Form\_Load 事件过程
  - D) 装入窗体后,每次显示该窗体时,都会执行窗体的 Form\_Click 事件过程
- (11) 设窗体的名称为 Form1,标题为 Win,则窗体的 MouseDown 事件过程的过程名是( )。
- A) Form1\_MouseDown
  - B) Win\_MouseDown
  - C) Form\_MouseDown
  - D) MouseDown\_Form1
- (12) 以下关于窗体的叙述中,错误的是( )。
- A) Hide 方法能隐藏窗体,但窗体仍在内存中
  - B) 使用 Show 方法显示窗体时,一定触发 Load 事件

C)移动或放大窗体时,会触发 Paint 事件

D)双击窗体时,会触发 DblClick 事件

## 2.3 控件

(13)在 Visual Basic 中,所有标准控件都具有的属性是( )。

A)Caption

B)Name

C)Text

D)Value

(14)能够用于标识对象名称的属性是( )。

A)Name

B)Caption

C)Value

D)Text

## 2.4 控件的画法和基本操作

(15)在窗体上添加“控件”的正确操作方式是( )。

A)先单击工具箱中的控件图标,再单击窗体上适当位置

B)先单击工具箱中的控件图标,再双击窗体上适当位置

C)直接双击工具箱中的控件图标,该控件将出现在窗体上

D)直接将工具箱中的控件图标拖动到窗体上适当位置

(16)以下叙述中错误的是( )。

A)Visual Basic 是事件驱动型可视化编程工具

B)Visual Basic 应用程序不具有明显的开始和结束语句

C)Visual Basic 工具箱中的所有控件都具有宽度(Width)和高度(Height)属性

D)Visual Basic 中控件的某些属性只能在运行时设置

(17)为了对多个控件执行操作,必须选中这些控件。下列不能选中多个控件的操作是( )。

A)按住 Alt 键,不要松开,然后单击每个要选中的控件

B)按住 Shift 键,不要松开,然后单击每个要选中的控件

C)按住 Ctrl 键,不要松开,然后单击每个要选中的控件

D)拖动鼠标画出一个虚线矩形,使所选中的控件位于这个矩形内

## 2.5 Visual Basic 中的语句

(18)以下叙述中错误的是( )。

A)在通过程中,多个形式参数之间可以用逗号作为分隔符

B)在 Print 方法中,多个输出项之间可以用逗号作为分隔符

C)在 Dim 语句中,所定义的多个变量可以用逗号作为分隔符

D)当一行中有多个语句时,可以用逗号作为分隔符

(19)以下叙述中错误的是( )。

A)续行符与它前面的字符之间至少要有一个空格

B)Visual Basic 中使用的续行符为下划线(\_)

C)以撇号(')开头的注释语句可以放在续行符的后面

D)Visual Basic 可以自动对输入的内容进行语法检查

(20)下列有语法错误的赋值语句是( )。

A)y = 7 = 9

B)s = m + n

C>Text1.Text = 10

D)m + n = 12

## 2.6 编写简单的 Visual Basic 应用程序

(21)下列打开“代码窗口”的操作中错误的是( )。

A)按 F4 键

B)单击“工程资源管理器”窗口中的“查看代码”按钮

C)双击已建立好的控件

D)执行“视图”菜单中的“代码窗口”命令

(22)设计窗体时,双击窗体上没有控件的地方,打开的窗口是( )。

A)代码窗口

B)属性窗口

C)工具箱窗口

D)工程窗口

## 2.7 程序的保存、装入和运行

(23)在 VB 集成环境中要结束一个正在运行的工程,可单击工具栏上的一个按钮,这个按钮是( )。



(24)在 Visual Basic 环境下设计应用程序时,系统能自动检查出的错误是( )。

A)语法错误

B)逻辑错误

C)逻辑错误和语法错误

D)运行错误

(25)下面关于 VB 应用程序的叙述中正确的是( )。

A)VB 应用程序只能解释运行

B)VB 应用程序只能编译运行

C)VB 应用程序既能解释运行,也能编译运行

D)VB 应用程序必须先编译,然后解释运行

(26)以下关于 VB 的叙述中,错误的是( )。

A)VB 采用事件驱动方式运行

B)VB 既能以解释方式运行,也能以编译方式运行

C)VB 程序代码中,过程的书写顺序与执行顺序无关

D)VB 中一个对象对应一个事件

## 第3章 程序设计基础

### 3.1 数据类型

(1)若在窗体模块的声明部分声明了如下自定义类型和数组:

```
Private Type rec
```

```
Code As Integer
```

```
Caption As String
```

```
End Type
```

```
Dim arr(5) As rec
```

则下面的输出语句中正确的是( )。

A)Print arr.Code(2), arr.Caption(2)

B)Print arr.Code, arr.Caption

C)Print arr(2).Code, arr(2).Caption

D)Print Code(2), Caption(2)

(2)以下自定义数据类型的语句中,正确的是( )。

A)Type student

```
ID As String * 20
```

```
name As String * 10
```

```
age As Integer
```

```
End student
```

B)Type student

```
ID As String * 20
```

```
name As String * 10
```

```
age As Integer
```

```
End Type
```

C)Type student

```
ID As String
```

```
name As String
```

```
age As Integer
```

```
End student
```

D)Type

```
ID As String * 20
name As String * 10
age As Integer
End Type student
```

### 3.2 常量和变量

- (3) 下列符号常量的声明中不合法的是( )。
- A) Const a As Single = 3.5      B) Const a As Double = 5 + 8  
C) Const a As Integer = "25"      D) Const a = "OK"
- (4) 以下变量名中合法的是( )。
- A) x2 - 1      B) Print      C) str\_n      D) 2x
- (5) 以下选项中,不合法的 Visual Basic 的变量名是( )。
- A) a5b      B) \_xyz      C) a\_b      D) andif
- (6) 以下变量名中合法的是( )。
- A) x - 2      B) 12abc      C) sum\_total      D) print
- (7) 以下合法的 VB 变量名是( )。
- A) #\_1      B) 123\_a      C) string      D) x\_123
- (8) 以下合法的 VB 变量名是( )。
- A) \_x      B) 2y      C) a#b      D) x\_1\_x
- (9) 下列合法的变量名是( )。
- A) sum - a      B) num\_9      C) print \$      D) 5avg
- (10) 以下合法的 VB 变量名是( )。
- A) \_a      B) yPrint      C) a - b      D) Type

### 3.3 变量的作用域

- (11) 设有如下通用过程:

```
Public Function f(x As Integer)
 Dim y As Integer
 x = 20
 y = 2
 f = x * y
End Function
```

在窗体上画一个命令按钮,其名称为 Command1,然后编写如下事件过程:

```
Private Sub Command1_Click()
 Static x As Integer
 x = 10
 y = 5
 y = f(x)
 Print x; y
End Sub
```

程序运行后,如果单击命令按钮,则在窗体上显示的内容是( )。

- A) 10 5      B) 20 40      C) 20 5      D) 10 40
- (12) 在窗体上画一个名称为 Command1 的命令按钮,再画两个名称分别为 Label1、Label2 的标签,然后编写如下程序代码:
- ```
Private X As Integer
Private Sub Command1_Click()
    X = 5: Y = 3
    Call proc(X, Y)
    Label1.Caption = X
    Label2.Caption = Y
End Sub
```

```
End Sub
Private Sub proc(a As Integer, ByVal b As Integer)
    X = a * a
    Y = b + b
End Sub
```

程序运行后,单击命令按钮,则两个标签中显示的内容分别是()。

- A) 25 和 3 B) 5 和 3 C) 25 和 6 D) 5 和 6

- (13) 标准模块中有如下程序代码:

```
Public x As Integer, y As Integer
Sub var_pub()
    x = 10: y = 20
End Sub
在窗体上有 1 个命令按钮,并有如下事件过程:
Private Sub Command1_Click()
    Dim x As Integer
    Call var_pub
    x = x + 100
    y = y + 100
    Print x; y
End Sub
```

运行程序后单击命令按钮,窗体上显示的是()。

- A) 100 100 B) 100 120 C) 110 100 D) 110 120

- (14) 窗体上有 1 个名称为 Command1 的命令按钮,事件过程及函数过程如下:

```
Private Sub Command1_Click()
    Dim p As Integer
    p = m(1) + m(2) + m(3)
    Print p
End Sub
Private Function m(n As Integer) As Integer
    Static s As Integer
    For i = 1 To n
        s = s + 1
    Next
    m = s
End Function
```

运行程序,第 2 次单击命令按钮 Command1 时的输出结果为()。

- A) 6 B) 10 C) 16 D) 28

- (15) 窗体上有名称为 Command1 的命令按钮,名称分别为 Label1、Label2 和 Label3 的标签。编写如下程序:

```
Private x As Integer
Private Sub Command1_Click()
    Static y As Integer
    Dim z As Integer
    n = 5
    z = z + n
    y = y + n
    x = x + y
    Label1 = x
    Label2 = y
    Label3 = z
End Sub
```

运行程序,连续3次单击命令按钮后,3个标签中分别显示的是()。

- A)5 5 5 B)15 10 5
C)15 15 15 D)30 15 5

(16)在一个工程的窗体中有如下代码:

```
Public x As Integer
Private Sub Form_Load()
    Dim y As Integer
End Sub
```

在该工程的标准模块的声明部分有如下代码:

```
Public a As Integer
Private b As Integer
```

关于上述代码,以下叙述中错误的是()。

- A)变量x的作用域是整个工程 B)变量y的作用域是Form_Load过程
C)变量a的作用域是整个工程 D)变量b的作用域是整个标准模块

(17)以下关于变量作用域的叙述中,错误的是()。

- A)在标准模块声明部分用Public声明的变量的作用域为整个工程文件
B)在标准模块声明部分用Private声明的变量的作用域为该标准模块
C)在窗体的声明部分不能用Private声明变量
D)在过程中不能使用Public声明变量

(18)在窗体模块的声明部分声明变量时,不能使用的关键字是()。

- A)Dim B)Public C)Private D)Static

(19)在窗体上画一个命令按钮,然后编写如下程序:

```
Sub inc(a As Integer)
    Static x As Integer
    x = x + a
    Print x;
End Sub
Private Sub Command1_Click()
```

```
    inc 2
    inc 3
    inc 4
End Sub
```

程序运行后,第一次单击命令按钮时的输出结果为()。

- A)2 3 4 B)2 5 9 C)11 14 18 D)4 9 16

(20)设窗体上有一个Command1命令按钮,还有以下程序代码:

```
Private Sub Command1_Click()
    Static x As Integer
    x = x + 1
    Call proc(x)
    Print x;
End Sub
```

```
Private Sub proc(a As Integer)
```

```
    Static x As Integer
    x = x + a
    a = x
End Sub
```

程序运行后,3次单击命令按钮,则产生的输出是()。

- A)1 2 3 B)1 3 5
C)1 3 7 D)2 4 6

3.4 常用内部函数

(21)现有如下语句:

```
x = If(a > 50, Int(a\3), a Mod 2)
```

当a=52时,x的值是()。

- A)0 B)1 C)17 D)18

(22)在窗体上画一个文本框,其名称为Text1,然后编写以下程序:

```
Private Sub Form_Load()
    Show
    Text1.Text = ""
    Text1.SetFocus
End Sub
Private Sub Text1_KeyPress(KeyAscii As Integer)
    Char = Chr(KeyAscii)
    KeyAscii = Asc(UCase(Char))
End Sub
```

以上程序的功能是()。

- A)把输入到文本框中的字母转换为小写显示
B)把从键盘上输入的字符在文本框中原样显示
C)把输入到文本框中的字母转换为大写显示
D)把输入到文本框中的字符转换为其ASCII码显示

(23)语句:Print Asc(Chr\$(Mid\$("98765432", 4, 2)))的输出是()。

- A)65 B)A C)8765 D)W

(24)表达式Sgn(0.25)的值是()。

- A)-1 B)0 C)1 D)0.5

(25)要计算x的平方根并存入变量y,正确的语句是()。

- A)y = Exp(x) B)y = Sgn(x) C)y = Int(x) D)y = Sqr(x)

(26)窗体上有1个名称为Command1的命令按钮,事件过程如下:

```
Private Sub Command1_Click()
    m = -3.6
    If Sgn(m) Then
        n = Int(m)
    Else
        n = Abs(m)
    End If
    Print n
End Sub
```

运行程序,并单击命令按钮,窗体上显示的内容为()。

- A)-4 B)-3 C)3 D)3.6

(27)以下表达式与Int(3.5)的值相同的是()。

- A)CInt(3.5) B)Val(3.5) C)Fix(3.5) D)Abs(3.5)

(28)以下能对正实数d的第3位小数四舍五入的表达式是()。

- A)0.01 * Int(d + 0.005) B)0.01 * Int(100 * (d + 0.005))
C)0.01 * Int(100 * (d + 0.05)) D)0.01 * Int(d + 0.05)

(29)可以产生30~50(含30和50)之间的随机整数的表达式是()。

- A)Int(Rnd * 21 + 30) B)Int(Rnd * 20 + 30)
C)Int(Rnd * 50 - Rnd * 30) D)Int(Rnd * 30 + 50)

(30)能够产生1到50之间(含1和50)随机整数的表达式是()。

- A)Int(Rnd * 51) B)Int(Rnd(50) + 1)
C)Int(Rnd * 50) D)Int(Rnd * 50 + 1)