



鸿博教育
丛书主编 刘景通

浙江省高职（单考单招）招生考试复习丛书
ZHEJIANGSHENG GAOZHI (DANKAO DANZHAO) ZHAOSHENG KAOSHI FUXI CONGSHU

高职考

GAO ZHI KAO

计算机类专业

技能操作



电子科技大学出版社



鸿博教育

丛书主编 刘景通

浙江省高职（单考单招）招生考试复习丛书

ZHEJIANGSHENG GAOZHI (DANKAO DANZHAO) ZHAOSHENG KAOSHI FUXI CONGSHU

高职考

GAO ZHI KAO

计算机类专业

技能操作

主 编 陈海斌

常州大学图书馆 (按姓氏笔画)

藏书章

王恒心

叶育林

陈 淼

陈学聪

吴晓胜

林慧杰

姜晓红

秦小春

裘晓君

赖月霞



电子科技大学出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

高职考计算机类专业技能操作 / 刘景通主编. -- 成都 : 电子科技大学出版社, 2015.7
ISBN 978-7-5647-3124-3

I. ①高… II. ①刘… III. ①电子计算机—高等职业教育—升学参考资料 IV. ①TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 174152 号

浙江省高职 (单考单招) 招生考试复习丛书

高职考计算机类专业技能操作

丛书主编 刘景通

出版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)
策划编辑: 吴艳玲
责任编辑: 吴艳玲
主 页: www.uestcp.com.cn
电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn
发 行: 新华书店经销
印 刷: 杭州华艺印刷有限公司
成品尺寸: 185mm×260mm 印张: 19.75 字数: 500 千字
版 次: 2015 年 7 月第一版
印 次: 2015 年 8 月第一次印刷
书 号: ISBN 978-7-5647-3124-3
定 价: 53.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 本社发行部电话: 028-83202463; 本社邮购电话: 028-83208003
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

目录

Contents

模块 1 程序设计技能(必考模块)

单元一 Visual Basic 开发环境的使用	1
单元二 Visual Basic 窗体和常用控件	7
单元三 Visual Basic 语言基础	27
单元四 Visual Basic 程序基本结构	40
单元五 Visual Basic 常用算法	74
程序设计技能操作测试卷(一)	105
程序设计技能操作测试卷(二)	110
程序设计技能操作测试卷(三)	116
程序设计技能操作测试卷(四)	121
程序设计技能操作测试卷(五)	126

模块 2 计算机网络技术技能(选考模块)

单元一 网络设备选型与拓扑连接	131
单元二 网络设备配置基础	141
单元三 二层交换网络配置	152
单元四 VLAN 互通与路由配置	161
单元五 服务器基础操作	176
单元六 网络服务配置与应用	185
单元七 网络测试与排错	203

计算机网络技术技能操作测试卷(一) 208

计算机网络技术技能操作测试卷(二) 211

计算机网络技术技能操作测试卷(三) 214

计算机网络技术技能操作测试卷(四) 217

计算机网络技术技能操作测试卷(五) 220

模块 3 数字媒体技术应用技能(选考模块)

单元一 数字图像处理 223

1.1 Photoshop 的常用工具 223

1.2 Photoshop 图像的基本操作 232

1.3 Photoshop 图层的基本操作 244

1.4 Photoshop 滤镜的基本操作 254

单元二 数字视音频编辑 266

2.1 Premiere 的常用工具 266

2.2 Premiere 的视频特效 271

2.3 Premiere 字幕的基本操作 278

2.4 Premiere 的视频切换 284

2.5 Premiere 的音频处理 289

2.6 Premiere 的导入导出 297

数字媒体技术应用技能操作测试卷(一) 304

数字媒体技术应用技能操作测试卷(二) 305

数字媒体技术应用技能操作测试卷(三) 307

数字媒体技术应用技能操作测试卷(四) 309

数字媒体技术应用技能操作测试卷(五) 310



模块 1 程序设计技能(必考模块)

单元一 Visual Basic 开发环境的使用



考纲要求

1. 会创建和管理程序工程。
2. 会使用开发环境中的常用工具。
3. 掌握程序设计的一般流程。
4. 掌握程序的注释写法,有一定的编程规范。



考点梳理

考点 1 创建和管理程序工程

1. 保存工程

从“文件”菜单中选择“保存工程”命令来结束创建应用程序的工作,VB 将分别提示“保存窗体”和“保存工程”。

2. 运行应用程序

从“运行”菜单中选择“启动”命令,或者单击工具栏中的“启动”按钮,或按【F5】键。

3. 编译与打包

(1) 编译程序

编译程序就是生成可执行文件(.exe),以便在其他环境中运行,可以按照如下步骤执行:

- ①在“文件”菜单中选择“生成工程名.exe”选项。
- ②在出现的对话框中,默认的文件名为当前的工程文件名,扩展名为.exe。如果用户不想使用默认文件名,可以在对话框中的文件名部分直接键入新的文件名。
- ③单击对话框中的“确定”按钮,即可生成以对话框中文件名部分为文件名,以.exe为扩展名的可执行文件。

生成可执行文件(.exe)之后,双击可执行文件的图标,可像运行任何其他基于 Windows 的应用程序那样运行这个可执行文件。

(2) 应用程序打包

Visual Basic 的打包和展开向导可以帮助创建应用程序的.cab文件,将这些文件组合成一个包含安装所需所有信息的单元或软件包,并将这些软件包交付给最终用户。打包和展开向导能使在创建和部署这些文件时所包含的很多工作得以自动进行。



【例】有程序如下图所示。图 1-1-1-1 为设计时的截图,图 1-1-1-2 为运行后的截图,请编程实现,保存到 E:\VB 下,并生成可执行文件。

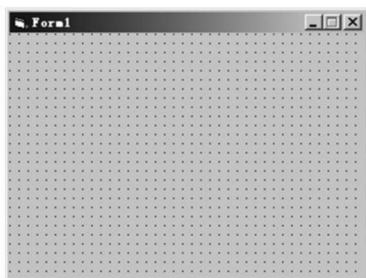


图 1-1-1-1



图 1-1-1-2

【分析】由图 1-1-1-1 可知窗体最大化按钮为灰色,说明在设计状态时通过属性窗口设置窗体的 MaxButton 属性为 False 实现。由图 1-1-1-2 可知程序运行后窗体标题变为“例题 1”,说明是在 Load 事件过程中设置窗体的 Caption 属性为“例题 1”实现。

【答案】步骤如下:

1. 新建工程
2. 属性设置如下表所示(其他属性默认)

对象名	属性	值
Form1	MaxButton	False

3. 编写代码如下

```
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "例题 1"
End Sub
```

4. 保存窗体和工程,生成可执行文件。

考点 2 VB 的开发环境

1. VB 开发环境的窗口

启动 VB 后,主窗口位于集成环境的顶部,由标题栏、菜单栏和工具栏组成,如图 1-2-1 所示。

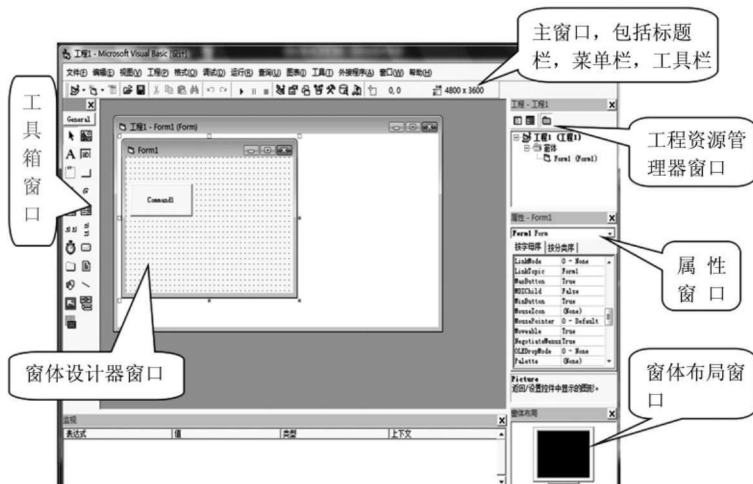


图 1-2-1



(1) 标题栏

标题栏是屏幕顶部的水平条,显示的是应用程序的名字。启动 VB 后,标题栏中的信息为:

工程 1-Microsoft Visual Basic [设计]

方括号中的“设计”表明当前的工作状态是“设计阶段”,在进入其他状态时,方括号中的文字作相应的变化。VB 有 3 种工作模式即设计模式、运行模式和中断模式。

- ①设计模式:可进行用户界面的设计和代码的编制,以完成应用程序的开发。
- ②运行模式:运行应用程序,这时不可编辑代码,也不可编辑界面。
- ③中断模式:应用程序运行暂时中断,这时可以编辑代码,但不能编辑界面。

(2) 菜单栏

VB 的菜单栏提供了开发、调试和保存应用程序所需要的工具,共有 13 个菜单项。

- ①“文件”:用于创建、打开、保存、显示最近的工程以及生成可执行文件(.exe)。
- ②“编辑”:用于输入或修改程序源代码。
- ③“视图”:用于集成开发环境下程序源代码、控件的查看。
- ④“工程”:用于控件、模块和窗体等对象的处理。
- ⑤“格式”:用于窗体控件的对齐等格式化操作。
- ⑥“调试”:用于程序调试和查错。
- ⑦“运行”:用于程序启动、中断和停止等。
- ⑧“查询”:用于数据库表的查询及相关操作。
- ⑨“图表”:使用户能够用可视化的手段来表示表及其相互关系,而且可以创建和修改应用程序所包含的数据库对象。

- ⑩“工具”:用于集成开发环境下工具的扩展。
- ⑪“外接程序”:用于为工程增加或删除外接程序。
- ⑫“窗口”:用于屏幕窗口的层叠、平铺等布局以及列出所有已打开的文档窗口。
- ⑬“帮助”:帮助用户系统地学习和掌握 VB 的使用方法及程序设计方法。

(3) 工具栏

VB 提供了四种工具栏,包括编辑、标准、窗体编辑器和调试,并可根据需要定义用户自己的工具栏。一般情况下,只显示标准工具栏,其他工具栏可以通过“视图”菜单中的“工具栏”命令打开(或关闭)。如图 1-2-2 所示为标准工具栏。

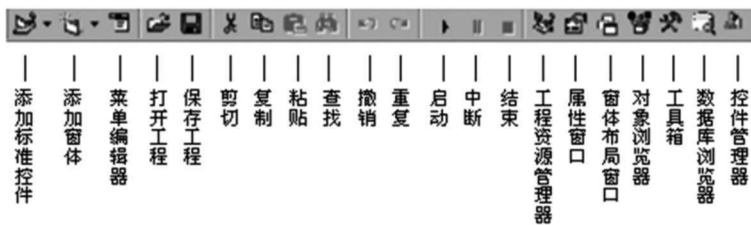


图 1-2-2

在工具栏的右侧还有两个栏,分别用来显示窗体的当前位置和大小,其单位为缇(twip),1 缇等于 1/1440 英寸。左边一栏显示的是窗体左上角的坐标,右边一栏显示的是窗体的长和宽。

(4) 窗体设计器窗口



简称窗体(Form),是应用程序最终面向用户的窗口,对应于应用程序的运行结果。

在设计时,窗体就像一块画布。根据界面的要求,从工具箱中选择所需要的工具,并在窗体中画出来,这样就完成了应用程序设计的第一步。

(5)工程资源管理器窗口(见图 1-2-3)

在工程资源管理器窗口中,含有建立一个应用程序所需要的文件清单。工程资源管理器窗口中的文件可以分为 6 类,即窗体文件(.frm)、标准模块文件(.bas)、类模块文件(.cls)、工程文件(.vbp)、工程组文件(.vbg)和资源文件(.res)。保存一个 VB 程序,至少要保存两个文件,即工程文件(.vbp)和窗体文件(.frm)。



图 1-2-3

除上面几类文件外,工程资源管理器窗口的顶部还有三个按钮,分别为“查看代码”“查看对象”和“切换文件夹”。

(6)属性窗口

属性窗口是用来设置窗体或窗体中控件属性的。属性窗口分为 4 部分:对象列表、属性列表、当前属性的简单解释和属性的显示方式。属性的显示方式分为:按字母顺序和按分类顺序。

(7)工具箱窗口

工具箱窗口由工具图标组成,每个工具图标对应一个控件。工具箱中的工具分为两类,一类称为内部控件或标准控件,一类称为 ActiveX 控件。启动 VB 后,工具箱中只有内部的控件。

除上述几种窗口外,在集成环境中还有其他一些窗口,包括窗体布局窗口、代码编辑器窗口、立即窗口、本地窗口和监视窗口等。

考点 3 VB 程序开发的一般流程

1. VB 应用程序开发的步骤

(1)建立可视化用户界面

建立用户界面,实际上就是在窗体上画出代表各个对象的控件,对每个控件的大小和位置进行适当调整。

(2)设置对象的属性

按【F4】可激活属性窗口,根据需要设置各个控件的属性。大部分属性既可以通过属性窗口设置,也可以通过程序代码设置,而有些属性只能用程序代码或只能用属性窗口设置。通常把只能在设计阶段(即通过属性窗口)设置的属性称为“只读属性”,例如 Name 属性。

(3)编写事件驱动代码

按【F7】,也可直接双击窗体或控件,打开代码窗口,编写事件过程。

(4)调试运行

按【F5】可运行程序。运行程序有两个目的,一是输出结果,二是发现错误。在 VB 环境中,程序可以用解释方式执行,也可以生成可执行文件(.exe)。

2. 获取帮助

VB 6.0 的帮助系统集成在 Microsoft Developer Network(MSDN)Library 中。因此,使用 VB 的联机帮助必须先打开 MSDN。

按【F1】键或选择“帮助”菜单下的“内容”命令均可启动 VB 的帮助系统。





【例】 通过调整按钮的大小和位置,搭建一个数字 8,如图 1-3-1 所示。

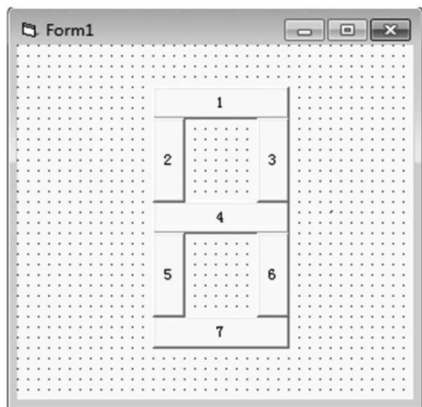


图 1-3-1

【分析】 此题用到两种按钮,可用复制按钮或者添加按钮后在格式菜单中统一高度和宽度,并使用水平间距和垂直间距调整好按钮的位置。

【答案】 略

考点 4 代码书写

1. 将单行语句分成多行

当一个语句很长时,尽管可以通过代码窗口下方的水平滚动条来查看,但还是显得不方便,为此,可以使用续行符(一个空格后面跟一个下划线)将长语句分成多行。由于使用续行符,无论在计算机上还是打印出来的代码都变得易读。需要注意的是:在同一行内,续行符后面不能加注释。

2. 将多个语句合并到同一行上

通常,一行之中有一个 Visual Basic 语句,而且不用语句终结符。不过也可以将两个或多个语句放在同一行,只是要用冒号(:)将它们分开。但是,为了便于阅读代码,最好还是一行放一个语句。

3. 在代码中添加注释

注释符用单引号(')表示,该符号后面的内容是代码段中的注释,是对代码的说明,这样不仅方便开发者自己,也方便以后可能检查源代码的其他程序员。Visual Basic 在执行代码时将忽略该符号后面的内容。例如:

'这是从屏幕左边

'开始的注释。

Text1.Text="Hi!" '在文本框中放

'欢迎词

注释可以和语句在同一行并写在语句的后面,也可占据一整行。上述代码对这两种情况都作了示范。注意:不能在同一行上将注释接在续行符之后。

【例】 分别给变量 a,b,c 赋值,判断长度为 a,b,c 的三条边能否形成直角三角形。如下图所示,图 1-4-1-1 为设计时的状态,图 1-4-1-2 为运行时的状态。

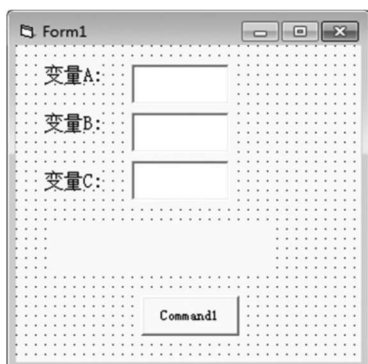


图 1-4-1-1

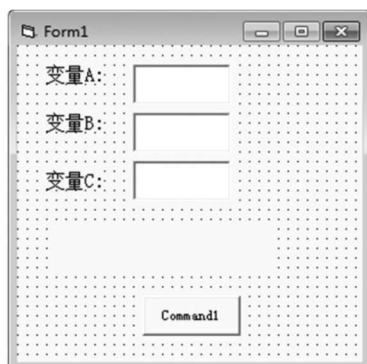


图 1-4-1-2

【分析】 此题中将赋值的三个语句写在一行,将 if 语句中的判断写成两行,并分别给予注释,以方便读程序。

【答案】 Command1 中的程序代码如下:

```
Private Sub Command1_Click()  
    a=Val(Text1.Text): b=Val(Text2.Text): c=Val(Text3.Text)  
    '给变量 a,b,c 赋值  
    '任意两边大于第三边构成三角形,任意两边平方和等于第三边构成直角  
    If (a+b > c And a+c > b And b+c > a) And _  
        (a^2+b^2=c^2 Or a^2+c^2=b^2 Or b^2+c^2=a^2) Then  
        Label4.Caption="构成了一个直角三角形!"  
    Else  
        Label4.Caption="不能构成一个直角三角形!"  
    End If  
End Sub
```



强化练习

1. VB 开发是哪四个步骤?
2. 退出应用程序后,如何打开原来的工程?
3. 工具箱窗口、工程资源管理器窗口、属性窗口被关闭消失了,如何再次打开显示出来?
4. 如何中断已启动的应用程序,返回设计模式?
5. 把窗体 Form1 的标题文字改为“你好”的相关功能代码。
6. 退出应用程序的相关代码。
7. 在 VB 中新建一个名称为“VB 测试 1”的工程;将工程文件保存为“构成三角形.vbp”;将窗体名称改为“判断三角形”;将窗体文件保存为“sl.frm”;结果如图 L1-7 所示:

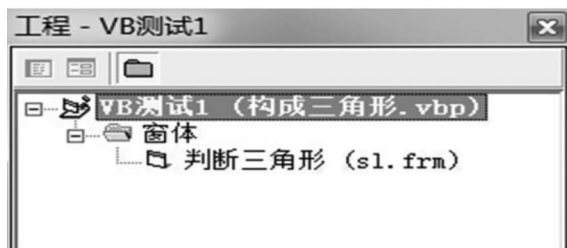


图 L1-7





单元二 Visual Basic 窗体和常用控件



考纲要求

1. 掌握对象的常用属性(Name、Caption、Top、Left、Width、Height、Enabled、Visible、BackColor、ForeColor、Font 等)。

2. 掌握窗体的常用属性(Picture、MaxButton、MinButton、ControlBox、BorderStyle 等)。

3. 掌握 VB 中的常用事件(Click、DbClick、Load、Unload、GotFocus、LostFocus、Change 等)。

4. 掌握窗体的常用方法(Load、Unload、Hide、Show、Move、SetFocus 等)。

5. 掌握常用控件的基本属性、事件和方法。

(1) Label(标签)

属性: Alignment、AutoSize

(2) TextBox(文本框)

属性: Alignment、Text、Multiline、ScrollBars

方法: SetFocus

事件: Change

(3) CommandButton(命令按钮)

属性: Style、Picture、Default、Cancel

事件: Click

(4) OptionButton(单选按钮)

属性: Value、Style

事件: Click

(5) CheckBox(检查框)

属性: Value、Style

事件: Click

(6) Frame 框架

(7) ListBox 与 ComboBox(列表框和组合框)

属性: List、ListIndex、ListCount、Text、Style

方法: AddItem、RemoveItem、Clear

(8) HorizontalScrollBar(水平滚动条)

属性: Value、Max、Min、LargeChange、SmallChange

事件: Scroll、Change

(9) Timer(时钟)

属性: Interval、Enabled

事件: Timer

6. 掌握控件数组的创建和应用。



考点梳理

考点 1 窗体

此考点包括窗体及其常用属性、事件和方法。

1. 窗体

窗体是 VB 中非常重要的一个对象,一个应用程序至少要有一个窗体。窗体是用来装载其他控件的容器,是载体。

2. 窗体常用属性(见表 2-1)

表 2-1

常用属性名	功能	说明
Name	设置对象的名称	所有控件都有
Caption	设置对象的标题	——
Top	窗体上边离屏幕上边的距离	如果是控件,则是距窗体左边和标题栏下边的距离
Left	窗体左边离屏幕左边的距离	
Width	对象的宽度	——
Height	对象的高度	——
Enabled	决定对象是否可用	不可用时显示为灰色
Visible	决定对象是否可见	——
BackColor	设置对象的背景色	——
ForeColor	设置对象的前景色	比如字体的颜色
Font	设置对象的字体	见注意(1)
Picture	设置窗体背景图片	见注意(2)
MaxButton	决定窗体上的最大化按钮是否可用	如果两者都不可用,则只会出现关闭按钮
MinButton	决定窗体上的最小化按钮是否可用	
ControlBox	设置窗体的标题栏是否显示控制框	——
BorderStyle	窗体边界样式	具体见注意(3)

注意:

(1)Font 属性有六个常用子属性:

①Name:用来设置字体,如宋体、黑体、隶书、仿宋_GB2312 等,是字符串型。

②Size:用来设置字体的大小,是数值型。

③Bold:用来设置字体是否加粗,是逻辑型。

④Italic:用来设置字体是否倾斜,是逻辑型。

⑤Underline:用来设置字体是否加下划线,是逻辑型。

⑥Strikethru:用来设置字体是否加删除线,是逻辑型。

如果要设置窗体 Form1 的字体为隶书,则:

Form1.Font.Name="隶书"

其实与这六个子属性相对应的有六个属性,在各子属性前面加上“Font”,无需通过 Font 属性,可以直接使用,通常以这种用法居多,如以上语句可以写成如下格式,功能相同:



Form1.FontName="隶书"

(2)如果是用代码动态设置图片,则要用到 LoadPicture()函数:

【格式】 对象名.Picture=LoadPicture(["图片路径"])

说明:如果图片路径省略,则删除图片。

(3)BorderStyle 共有 6 种边框样式,如表 2-2 所示:

表 2-2

属性值	窗体边框样式
0	窗口无边框,无标题栏
1	窗口有单线边框,运行时窗口大小不可改变
2	窗口有双线边框,运行时可改变窗口大小(默认值)
3	窗口有双线边框,运行时窗口不包含最大与最小化按钮,窗口大小不可改变
4	窗口包含一个关闭按钮,标题栏字体缩小,运行时不可改变窗口大小
5	窗口包含一个关闭按钮,标题栏字体缩小,运行时可改变窗口大小

3. 窗体常用事件(见表 2-3)

表 2-3

常用事件名	触发条件	说明
Click	单击窗体空白处时触发	——
DblClick	双击窗体空白处时触发	——
Load	当窗体加载到内存时触发	设置控件属性值和窗体级变量的初始化,默认事件
Unload	当窗体从内存中卸载时触发	——
GotFocus	当窗体获得焦点时触发	——
LostFocus	当窗体失去焦点时触发	——

注意:

(1)窗体的事件过程格式与控件是不同的,无论窗体的 Name(名称)属性是什么,窗体事件过程中的对象名都是 Form,窗体的事件过程格式如下:

【格式】 Private Sub Form_事件名([参数列表])

程序代码

End Sub

(2)窗体的默认事件是 Load,所以双击窗体自动给出的事件过程是 Load,在给窗体编写非 Load 事件过程时,一定要注意事件的选择。

4. 窗体常用方法(见表 2-4)

表 2-4

常用方法名	功能
Hide	隐藏窗体,将窗体转入后台,但不从内存中卸载窗体
Show	显示窗体,将后台窗体转为当前活动窗体,如果窗体没有加载到内存,则会将窗体加载到内存,再显示出来
Move	移动窗体到指定位置
SetFocus	将焦点移动到指定窗体上,使之成为当前活动窗体



注意：

焦点是对象在程序运行时接收鼠标或键盘输入的能力。当一个对象具有焦点时，它可以接收用户的输入。当对象得到焦点时，会触发 GotFocus 事件；当对象失去焦点时，会触发 LostFocus 事件。

要使对象获得焦点主要有以下方法：

- (1) 运行时单击对象。
- (2) 在运行时用键盘选择对象，一般用 Tab 键或快捷键。
- (3) 在程序代码中调用该对象的 SetFocus 方法。

需要说明的是：

- (1) 只有对象的 Enabled 和 Visible 都为 True 时，才能获得焦点。
- (2) 有些控件不能获得焦点，如时钟、标签、框架等。
- (3) 不能直接在 Form_Load 事件过程中调用 SetFocus 方法把焦点移动到正在装入的窗体和窗体上的控件。必须先用 Show 方法显示窗体，然后才能对该窗体或窗体上的控件设置焦点。

5. 窗体常用命令(见表 2-5)

表 2-5

常用命令	功能	用法
Load	将窗体加载到内存，但不显示出来	Load 窗体名
Unload	将窗体从内存中卸载	Unload 窗体名

注意：

当前窗体的窗体名可以用 Me 来代替，比如当前窗体名是 Form1，则 Unload Form1 与 Unload Me 的作用是相同的。

【例】 程序运行如图 2-1-1 所示，窗体在运行时不可改变大小，当单击窗体时窗体隐藏，编程实现。



图 2-1-1

【分析】 由题意可知，程序在设计状态共设置了两个属性，分别是将 Caption 属性设置为“例题 2”和将 BorderStyle 属性设置为 5。并通过窗体的 Click 事件过程将窗体隐藏，实现的方法有两种：用 Hide 方法或将窗体的 Visible 属性设置为 False。注意不能用 Unload 命令将窗体卸载。

【答案】 步骤如下：

1. 新建工程
2. 设置属性如下表所示(其他属性默认)





对象名	属性	值
Form1	Caption	例题 2
	BorderStyle	5

3. 编写代码如下

```
Private Sub Form_Click()
    Form1.Hide
End Sub
或
Private Sub Form_Click()
    Form1.Visible=False
End Sub
```

考点 2 一般类控件的使用

1. Label(标签)(见表 2-6)

表 2-6

常用属性名	功能	说明
Caption	设置标签上显示的标题	——
Alignment	设置标签上的文字对齐方式	值为 0~2
AutoSize	决定标签大小是否自动适应文字	设为 True 为自动适应

2. TextBox(文本框)(见表 2-7~表 2-9)

(1) 表 2-7

常用属性名	功能	说明
Alignment	设置文本的对齐方式	同标签
Text	文本框里显示的内容	默认属性
MultiLine	是否允许多行显示	True 为允许
ScrollBars	设置是否显示滚动条	MultiLine 必须设为 True,值为 0~3

(2) 表 2-8

常用事件名	触发条件
Change	当文本框内容改变时将触发该事件

(3) 表 2-9

常用方法名	功能
SetFocus	设置焦点到文本框上

3. CommandButton(命令按钮)(见表 2-10、表 2-11)

(1) 表 2-10

常用属性名	功能	说明
Caption	设置按钮上显示的文字	见注意(1)
Style	设置按钮的样式	——
Picture	设置按钮的背景图案	只有 Style 设置为 1 时才起作用
Default	设置是否为默认确定按钮	按 Enter 键触发 Click 事件
Cancel	设置是否为默认取消按钮	按 ESC 键触发 Click 事件





(2)

表 2-11

常用事件名	触发条件
Click	鼠标单击,不支持双击(DoubleClick)事件

注意:

(1)命令按钮的 Caption 属性很特殊,可以设置访问键,如果设置命令按钮的访问键为 Y,如图 ,则只要把该命令按钮的 Caption 属性设置成“确定(&Y)”就可以了。即在要设置的访问键字母前面加上 & 符号。程序运行时,可以通过【Alt+Y】来触发该命令按钮的 Click 事件。

(2)在一个窗体中,只能设置一个命令按钮的 Default 属性为 True,也只能设置一个命令按钮的 Cancel 属性为 True,而且不能是同一个按钮。如果在一个窗体上已经有一个命令按钮 Command1 的 Cancel 属性被设置为 True,如果再设另一个命令按钮 Command2 的 Cancel 属性为 True,则命令按钮 Command1 的 Cancel 属性自动变为 False。命令按钮的 Default 属性也是如此。

4. Timer(时钟)(见表 2-12、表 2-13)

(1)

表 2-12

常用属性名	功能	说明
Interval	时钟触发的频率	单位为毫秒
Enabled	是否可用	通常用作时钟的开关

(2)

表 2-13

常用事件名	触发条件
Timer	按设定的时间间隔由系统自动触发 Timer 事件,时钟唯一事件

注意:

时钟不工作有两种可能:

(1)将时钟的 Enabled 属性设置为 False,这种方法最常用。

(2)将时钟的 Interval 属性设置为 0(默认)。

【例 1】 编写一个替换窗体标题的程序,初始运行如图 2-2-1 所示。在文本框中输入文本,再点击“替换”按钮,会将窗体的标题替换为文本框中的文本,清除文本框中的文本,并将焦点设置到文本框。



图 2-2-1

