

教育部考试中心指定教材配套辅导

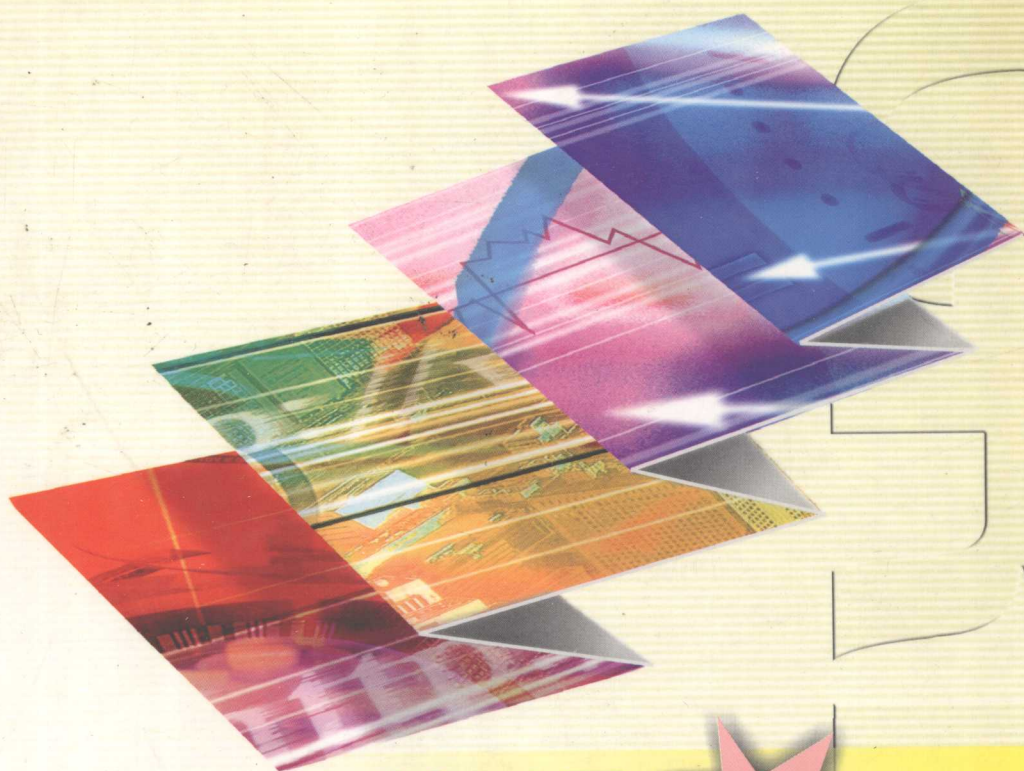
National Computer Rank Examination

全国计算机等级考试

考试要点、题解、上机 与模拟试卷

二级Visual Basic程序设计

全国计算机等级考试命题研究室 主编



考前30天

赠

密卷2套

中科多媒体电子出版社

全国计算机等级考试试题集

二级 Visual Basic 语言程序设计

全国计算机等级考试命题研究室 主编

中科多媒体电子出版社

内 容 提 要

本系列根据教育部考试中心 2002 年公布的《全国计算机等级考试大纲》的要求编写。全册的内容包括对知识点的详细讲解、例题解析、习题及参考答案，最后给出了等级考试的模拟题。本书的特点是：知识点全且概括精炼，例题分析透彻，针对性地引导读者在较短的时间内能够巩固复习好考试大纲所要求的内容，使读者顺利通过考试。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭光盘及配书之部分或全部内容。
版权所有，翻版必究。

书 名：全国计算机等级考试试题集——二级 Visual Basic 语言程序设计
电脑制作：北京暴风雪科技有限公司
出 版：中科多媒体电子出版社
印 刷：北京富生印刷厂印刷
经 销：各地新华书店
开 本：787×1092 1/16 印张：17
版 次：2003 年 3 月第 1 版

凡购买的图书和光盘有问题者，请向购买处调换。

电话：(010) 62522622、13801352164

致读者

经过几年的全国计算机等级考试辅导实践,我们得到了全国广大考生的极大支持。在这几年的过程中,大量的考生纷纷来信、来电或发 e-mail 给我们,为我们提供了极其丰富的、极具价值的各类信息和建议。在这些信息中,有两类问题比较集中,引起了我们的关注:

1. 许多读者反映市场上充斥着许多盗印的教材、质量粗糙的辅导资料,而这些资料往往错误百出,误导考生,引起了许多考生的不满。

2. 有许多通过等级考试,甚至成绩优秀的考生反映,由于在准备等级考试的过程中,应试的目的性较强,在考后的具体工作中,存在着一定程度的考分和能力脱节的情况,希望我们能提供一些考后进一步学习的优秀书籍。

为了有效的解决这两个问题,经过充分的研究和调查,我们在本系列中采用以下两条措施。由于是首次运用,其中定有不足之处,若有不周之处,望广大读者谅解,并提出宝贵意见。

◇ 通过光盘中所带的密码,读者可于考前一个月从 <http://www.ncrc.org.cn> 网站下载**两套全真考前模拟测试题**。(具体方法详见光盘内的介绍)

◇ 在不增加读者负担的情况下,在光盘中**赠送价值 39 元的《Visual Basic 6.0 实例精选》电子版图书一册**,希望能对各位考生的有所帮助。同时,在此感谢提供计算机电子书的北京暴风雪科技有限公司的支持。

前言

国家教育部考试中心自 1994 年首次推出“全国计算机等级考试”以来,取得了极其深远的社会反响。至 2002 年已顺利考过十几次,一千多个考点遍布全国各个省市。考生累计人数超过 600 万人次,累计获得证书人数超过 215 万。成为了在众多的计算机考试中,参加人数最多、最权威、影响最广、最受欢迎的一种社会考试。越来越多的单位和部门已把获得全国计算机等级考试证书作为干部录用、职称评定、职务晋升、上岗资格的重要依据之一。大多数高等院校也将获得计算机等级考试证书作为大学生毕业的必备条件之一。

但通过历年的考生及考前辅导教师向我们的反馈信息统计来看,大多数同志反映除指定的教材外,缺少关于应试指导以及模拟试题方面的资料。尤其在 2002 年公布新大纲后,由于考试内容有了较大幅度的调整,这个问题表现的尤为突出。

同时,我们也发现社会上又出现了大量质量不高,甚至存在大量错误的考前辅导资料,误导了求知若渴的学子们。为了正本清源,为各类人员参加考试服务,帮助考生顺利通过“全国计算机等级考试”,我们组织多年从事辅导计算机等级考试的专家在对近几年的考题分析、研究的基础上,编写出这套指导应考者备考和参加考试的辅导资料——计算机等级考试模拟试题集系列,包括一级、二级、三级、四级共十三种,分别是:

一级

一级 B (Windows 环境)

二级 C 语言程序设计

二级 Visual Basic 程序设计

二级 Visual FoxPro 语言程序设计

二级 Fortran 语言程序设计

二级 FoxBASE 语言程序设计

二级 QBASIC 语言程序设计

三级网络技术

三级 PC 技术

三级数据库技术

三级信息管理技术

四级

本书的作者均是在各高等学校或研究单位工作、具有丰富教学和研究经验的专家、教授,其中有的同志在计算机教育界中享有盛名,颇有建树,并且编写过多种计算机书籍。

本书的特点如下:

1. 和教材吻合,与大纲同步,突出重点难点。针对考生学习应试的目标,既强调知识体系,又着重基本功训练,让学生准确高效进入应试状态。
2. 要点、笔试题解、上机题解与模拟试卷的组合。考生可通过这种组合,总体把握等级考试的内容和形式,使考生在考前得到全方位的训练,从而提高考生的整体应试能力。
3. 要点全面,例题具有代表性。列举出要考查考生知识的考点,使考生明确考试的重点和难点,有依据地进行学习。其中带有分析和解答的例题,取材于历年试卷中的考题,使考生能够结合实际例子掌握考试的难度和深度。同时,在仔细分析、讲解的基础上,使

考生不仅学会一道题，而是学会一类题，达到举一反三的效果。

4. **模拟试卷针对性强。**模拟试卷中的题目均是考试指导老师的多年总结，经过数年对考生考前的训练，这些模拟试题已经成为针对性极强的经典题目，受到了考生的广泛欢迎。

5. **多媒体教学光盘。**光盘中的笔试仿真环境实战和上机仿真环境实战贴近考试真实环境。

本书由李强同志主编，由于时间仓促，不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

全国计算机等级考试命题研究室

<http://www.ncrc.org.cn>

目 录

第一部分 笔试题解

第1章 Visual Basic 程序开发环境	1
1.1 考点综述	1
1.2 考题精解	4
1.3 习题自测	5
1.4 习题答案	6
第2章 对象及其操作	7
2.1 考点综述	7
2.2 考题精解	10
2.3 习题自测	12
2.4 习题答案	15
第3章 数据类型及其运算	16
3.1 考点综述	16
3.2 考题精解	22
3.3 习题自测	27
3.4 习题答案	31
第4章 数据的输入输出	32
4.1 考点综述	32
4.2 考题精解	36
4.3 习题自测	39
4.4 习题答案	42
第5章 基本的控制结构	43
5.1 考点综述	43
5.2 考题精解	47
5.3 习题自测	54
5.4 习题答案	60
第6章 数组	61
6.1 考点综述	61
6.2 考题精解	64
6.3 习题自测	69
6.4 习题答案	73
第7章 过程	74
7.1 考点综述	74
7.2 考题精解	80
7.3 习题自测	88

7.4 习题答案	93
第8章 常用控件	94
8.1 考点综述	94
8.2 考题精解	103
8.3 习题自测	107
8.4 习题答案	108
第9章 鼠标和键盘事件	109
9.1 考点综述	109
9.2 考题精解	113
9.3 习题自测	115
9.4 习题答案	118
第10章 菜单与对话框	119
10.1 考点综述	119
10.2 考题精解	122
10.3 习题自测	125
10.4 习题答案	128
第11章 多重窗体设计	129
11.1 考点综述	129
11.2 考题精解	133
11.3 习题自测	135
11.4 习题答案	136
第12章 数据文件	137
12.1 考点综述	137
12.2 考题精解	141
12.3 习题自测	143
12.4 习题答案	146

第二部分 上机题解

第13章 上机改错题	147
13.1 考题精解	147
13.2 习题自测	153
13.3 习题答案	162
第14章 上机编程填空题	163
14.1 考题精解	163
14.2 习题自测	169
14.3 习题答案	175

第三部分 模拟试题及参考答案

模拟试卷(一)	177
模拟试卷(二)	186

模拟试卷(三)	196
模拟试卷(四)	204
模拟试卷(五)	215
模拟试卷(六)	227
模拟试卷(七)	236
模拟试卷(八)	244

附 录

二级 Visual Basic 语言程序设计考试大纲	253
----------------------------------	-----

第一部分 笔试题解

第1章 Visual Basic 程序开发环境

1.1 考点综述

1.1.1 Visual Basic 简介

1. Visual Basic

美国微软公司推出的基于 Basic 语言的软件开发工具——Visual Basic，是一种基于面向对象的可视化编程语言。与前期的 Basic 语言相比，具有功能强大、开发效率高等特点。

“Basic”指的是 Basic (Beginners All-Purpose Symbolit Instruction Code) 语言，它是一种在计算技术发展历史上应用得最为广泛的语言。“Visual”指的是开发图形用户界面 (GUI) 的方法，即不需要编写大量代码去描述界面元素的外观和位置，而只要把预先建立的对象添加到屏幕上的一点即可。Visual Basic 在原有 Basic 语言的基础上进一步发展，至今包含了数百条语句、函数及关键词，其中很多和 Windows GUI 有直接关系。专业人员可以用 Visual Basic 实现其他任何 Windows 编程语言的功能。

2. Visual Basic 6.0 的特点

Visual Basic 6.0 的主要特点如下：

- 面向对象的可视化编程
- 结构化的程序设计语言
- 事件驱动的编程机制
- 交互式开发
- 开放的数据库功能与网络支持
- 得心应手的应用程序向导
- Windows 资源共享
- 完善的联机帮助功能

3. Visual Basic 的发展与版本

Visual Basic 是美国微软公司开发的。1991 年推出 VB 1.0 至今经历了 7 个版本。5.0 以前的版本应用于 Dos 和 Windows 环境中，是 16 位应用程序的开发工具。VB 5.0、6.0 和 .net (即 7.0) 版本是 32 位应用程序的开发工具，这样的应用程序适宜在 Windows 9X、Windows NT、Widows 2000 或 Windows XP 环境中运行。

教育部发布的考试大纲以 6.0 版本为要求，因此我们在本书介绍的是 Visual Basic 6.0 (中文版)。Visual Basic 6.0 版包括 3 种版本，即学习版、专业版和企业版，分别适合由低到高的用户层次。

1.1.2 启动与退出 Visual Basic 6.0

Visual Basic 6.0 可以在 Windows 95/98/2000/xp、Windows NT 4.0 等操作系统下运行。它是 Visual Studio 6.0 套装软件中的一员，可以和 Visual Studio 6.0 一起安装，也可以单独安装。安装完毕，即可运行 Visual Basic 6.0。

1. 启动 Visual Basic 6.0

单击【开始】|【程序】|【Microsoft Visual Basic 6.0】命令，启动 Visual Basic 6.0，进入 Visual Basic 6.0 编程环境。首先打开如图 1-1 所示的“新建工程”对话框。

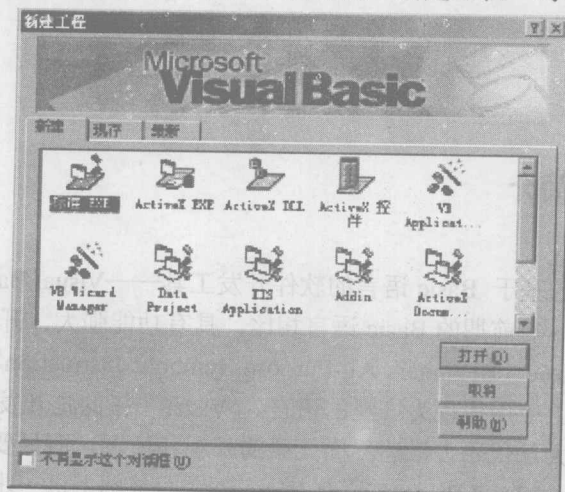


图 1-1 “新建过程”对话框

选择“新建”选项卡中列出的工程类型，单击“打开”按钮，即可进入如图 1-2 所示的 Visual Basic 6.0 应用程序集成开发环境。默认显示的是主窗口，由标题栏、菜单栏、工具栏和一个工作桌面组成，其他窗口部件可以根据需要放置在桌面上，桌面是 VB 其他设计器工作的空间。

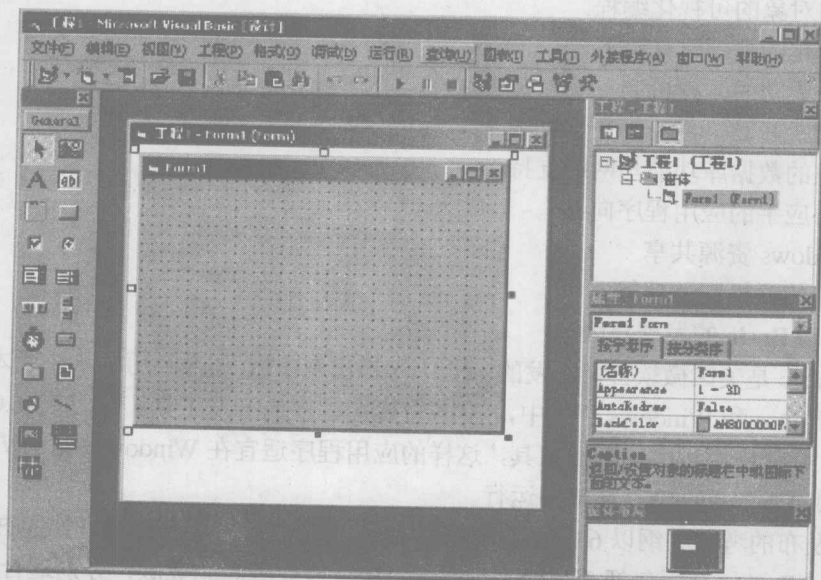


图 1-2 Visual Basic 6.0 的集成开发环境

2. Visual Basic 6.0 的退出

单击【文件】|【退出】命令或者按 Alt+Q 键，可以退出 Visual Basic 6.0。

1.1.3 Visual Basic 6.0 的集成开发环境

1. Visual Basic 6.0 的主窗口

启动 VB 6.0 后，在“新建工程”对话框中选择“标准 EXE”选项，单击“打开”按钮。在屏幕上出现如图 1-2 所示的 VB 6.0 集成开发环境用户界面。集成开发环境的顶部是主窗口，主窗口包含标题栏、菜单栏和工具栏。

(1) 标题栏

标题栏中显示出当前激活的工程名称、应用软件名称以及工作状态。在标题栏中“设计”表示工作状态。VB 6.0 有 3 种工作状态：设计状态、运行状态、中断状态。

(2) 菜单栏

菜单栏中显示“文件”、“编辑”、“视图”、“工程”、“格式”和“调试”等菜单项。

- “文件”的下拉菜单中有 6 个与工程操作有关的命令。
- “编辑”的下拉菜单命令主要用于编辑代码。
- “视图”的下拉菜单命令主要用于打开 VB 的其他窗口。
- “工程”的下拉菜单命令主要用于添加窗体或者模块以及设置工程的属性。
- “格式”的下拉菜单命令主要用于在设计用户界面时，调整窗体中控件的位置。
- “调试”的下拉菜单命令主要用于调试程序。有单步执行、设置断点等。
- “运行”的下拉菜单命令主要用于添加过程。

(3) 工具栏

工具栏中显示着用图标表示的按钮，每个按钮对应一个常用命令。

 添加工程按钮，把新的工程添加到工程组中。

 添加窗体按钮，把新的窗体添加到工程组中。

 菜单编辑按钮，显示菜单编辑器。

 打开工程按钮，打开磁盘上已经存在的工程文件。

 保存工程按钮，把内存中的工程保存到磁盘的工程文件中。

 启动按钮，运行当前工程。

 中断按钮，暂时中断当前工程的运行。

 结束按钮，结束当前工程的运行。

 工程资源管理器按钮，显示工程资源管理器。

 属性窗口按钮，显示属性窗口。

 窗体布局窗口按钮，显示窗体布局窗口。

 对象浏览器按钮，显示对象浏览器对话框。

 工具箱按钮，显示工具箱窗口。

2. Visual Basic 6.0 的其他窗口

Visual Basic 6.0 集成开发环境还有其他一些窗口，包括：工具箱、窗体设计器窗口、代码窗口、属性窗口、工程资源管理器窗口、立即窗口等。

1.2 考题精解

选择题

【例 1】Visual Basic 采用了 () 编程机制。

- A. 可视化 B. 事件驱动 C. 面向对象 D. 面向过程

答案: B

解析: 在 VB 的特点中, 面向对象、可视化都是程序设计的方法, 不是编程机制, 很显然, 只有事件驱动才是 VB 的编程机制。

【例 2】() 版本的 VB 6.0 具有其他两个版本的全部功能, 它能够开发分布式应用程序。

- A. 学习版 B. 专业版 C. 标准版 D. 企业版

答案: D

解析: VB 的企业版功能最全, 包含专业版的全部功能, 专业版又包含学习版的全部功能。

【例 3】在 VB 6.0 的“文件”主菜单项, () 能够把新的或已有的工程添加到当前打开的工程组中。

- A. 新建工程 B. 打开工程 C. 添加工程 D. 保存工程

答案: C

解析: 在 VB 6.0 中, 允许一次打开多个工程组成工程组, 要在 VB 6.0 中使用多个工程, 可以使用“添加工程”菜单项, 将工程添加到当前打开的工程组中。在这里我们要注意“打开工程”与“添加工程”的区别, 使用“打开工程”菜单项, 系统将先关闭当前打开的工程, 然后才打开选定的工程, 而“添加工程”, 系统并不关闭当前打开的工程, 而是将选定的或新的工程添加到当前的工程组中。

【例 4】下列操作不能打开属性窗口的操作是 ()。

- A. 执行【视图】|【属性窗口】命令 B. 按 F4 键
C. 按 Ctrl+T 键 D. 单击工具箱上的【属性窗口】按钮

答案: C

解析: Ctrl+T 的操作是打开添加 VB 部件的窗体, 而其他三项都是用来打开“属性窗口”。

【例 5】下列可以打开立即窗口的操作是 ()。

- A. Ctrl+D B. Ctrl+E C. Ctrl+F D. Ctrl+G

答案: D

解析: Ctrl+D 打开添加文件对话框, Ctrl+E 打开菜单编辑器, Ctrl+F 打开查找窗体, Ctrl+G 打开立即窗口。

【例 6】GUI 的含义是 ()。

- A. 面向对象的程序设计 B. 开发数据库链接
C. 图形设备接口 D. 图形用户界面

答案: D

解析: GUI 指 Graphical User Interface 图形用户界面。

1.3 习题自测

一、选择题

1. VB 6.0 集成开发环境可以 ()。

- A. 编辑、调试、运行程序,但不能生成可执行程序
- B. 编辑、生成可执行程序、运行程序,但不能调试程序
- C. 编辑、调试、生成可执行程序,但不能运行程序
- D. 编辑、调试、运行程序,也能生成可执行程序

2. 可以打开立即窗口的快捷键是 ()。

- A. Ctrl+D B. Ctrl+E C. Ctrl+F D. Ctrl+G

3. 不能打开属性窗口的操作是 ()。

- A. 单击工具栏中的“属性窗口”按钮
- B. 选取“视图”菜单中的“属性窗口”子菜单项
- C. 在对象上单击右键,从弹出的快捷菜单中选择“属性窗口”选取项
- D. 选取“工程”菜单中的“属性窗口”子菜单项

4. 标准模块文件的扩展名是 ()。

- A. .frm B. .vbp C. .bas D. .vbq

5. 在 VB 集成开发环境中以下最不可以缺少的窗口是 ()。

- A. 立即窗口 B. 代码窗口 C. 窗口布局窗口 D. 监视窗口

6. 下面不能打开属性窗口的操作是 ()。

- A. 执行【视图】|【属性窗口】命令。
- B. 按 F4 键
- C. 单击工具栏上的“属性窗口”按钮
- D. 按 Ctrl+T 键

7. 英文缩写“OOP”的含义是 ()。

- A. 事件驱动的编程机制
- B. 结构化程序设计语言
- C. 面向对象的程序设计
- D. 可视化程序设计

8. VB 6.0 是 () 应用程序的开发工具。

- A. 8 位 B. 16 位 C. 32 位 D. 64 位

9. VB 6.0 集成开发环境的工作状态有 ()。

- A. 一种 B. 两种 C. 三种 D. 四种

二、填空题

1. VB 6.0 中应用_____的程序设计方法,采用_____驱动的编程机制。

2. VB 6.0 保存工程文件的快捷键是_____。

3. VB 6.0 有 3 种工作模式:_____、_____和_____。

4. 在 VB 6.0 的集成开发环境中,可以编辑程序代码,但不能修改用户界面的工作状态是_____。

5. VB 6.0 提供了一种新的数据库访问技术,即_____,通过该技术,能方便地访问多种数据库中的数据。

6. VB 6.0 的主要特点是具有面向对象的_____设计工具,非常适用于_____的编程方式。

7. 运行程序的热键是_____。

8. 工具栏中图标的作用是_____。
9. 在 VB 6.0 中, 要显示程序代码, 必须在_____窗口; 要设计程序的运行界面, 必须在_____窗口。
10. 窗体设计器窗口简称_____, 是应用程序最终面向用户的窗口, 它对应于应用程序的运行结果。各种图形、图像、数据等都是通过窗体或窗体中的控件显示出来的。
11. 窗体文件的扩展名为_____, 每个窗体对应一个窗体文件, 窗体及其控件的属性和其他信息(包括代码)都存放在该窗体文件中。
12. 每个 VB 对象都有其特定的属性, 可以通过_____来设置, 对象的外观和对应的操作由所设置的值来确定。
13. 属性显示方式分为两种, 即按_____顺序和按_____顺序, 分别通过单击相应的按钮来实现。
14. 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_____, 1 英寸等于_____。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×宽。
15. 属性窗口主要是针对窗体和控件设置的。在 VB 中, 窗体和控件被称为_____。每个对象都可以用一组属性来刻画其特征, 而属性窗口就是用来设置窗体或窗体中的控件属性。

1.4 习题答案

一、选择题

1. D 2. D 3. D 4. C 5. B
6. D 7. C 8. C 9. C

二、填空题

1. 面向对象, 事件 2. Ctrl+S
3. 设计模式, 运行模式, 中断模式 4. 运行状态
5. ADO 6. 可视化的图形, 用户界面
7. F5 8. 显示工具箱窗口
9. 代码, 窗体设计器 10. 窗体(form)
11. .frm 12. 属性窗口
13. 字母, 分类 14. twip, 1440twip
15. 对象

第2章 对象及其操作

2.1 考点综述

2.1.1 对象

VB 6.0 的对象包括窗体和控件。对象是应用程序中的基本实体。

1. 对象

VB 6.0 中，对象分为如下两类：

- 预定义对象：系统已设计好的对象。例如，工具箱中的控件。
- 用户定义对象：由用户自己建立的对象。

(1) 对象的属性

对象的属性可以看作是它的一些性质，其中包括可见的和不可见的。可见的属性如对象的大小、形状和颜色等；不可见的属性如对象的生存期等。

在程序代码中设置对象属性的语句的一般格式为：[对象名.]属性名=属性值

(2) 对象的事件

事件就是对象上发生的事情，是指对象所接收的某些外部动作。当事件由用户触发（如 Click）或由系统触发（如 Load）时，对象就会对该事件做出响应。响应某个事件所执行的程序代码称为事件过程。事件过程一般由用户编写，有的则由系统定义好了。编写事件过程的一般格式如下：

```
Private (Sub) 对象名_事件名 ( )
```

```
    事件响应程序代码
```

```
End Sub
```

(3) 对象的方法

一般来说，方法就是要执行的动作，是系统提供了一种特殊函数或者过程，用于完成特定功能而不能响应某个事件，如对象打印方法（Print）等。

调用对象方法的一般格式如下：

[对象名.]方法名[参数]

2. 对象的属性设置

应用程序界面设计时，在属性窗口中直接为对象设置属性的步骤如下：

(1) 先选中对象，被选中的对象的边框上会出现八个小方块，表示该对象是“活动”的，即被选中。

(2) 打开属性窗口，进行属性设置。

2.1.2 窗体

1. 窗体的结构

窗体是可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。窗体是应

用程序顶层的、最常见的和必不可少的对象，它是其他对象的载体，用户可向窗体增加控件、图形或图片来创建应用程序界面。

窗体是 VB 6.0 编程中最常见的对象。同所有对象一样，它也具有属性、方法和事件。下面，我们将介绍窗体常用的属性、方法和事件。

2. 窗体的常用属性

(1) Name 属性

该属性用于设置窗体的名称。Name 属性必须以一个字母开始并且最长可达 40 个字符。它可以包括数字、字符和下划线，但不能包括标点符号或空格。Name 属性在运行时是只读的，既在程序运行时，其属性值不能改变。

(2) Caption 属性

该属性用来设置窗体的标题。它确定和改变显示在窗体的标题栏中的文本。当窗体为最小化时，该文本被显示在窗体图标下面。该属性的语法为：[对象名].Caption=标题名

(3) BackColor 属性、ForeColor 属性

BackColor 属性用来设置窗体的背景颜色，ForeColor 属性用来设置窗体的前景颜色（既窗体所包含的控件的颜色）。该属性语法：

[对象名].BackColor=[颜色] [对象名].ForeColor=[颜色]

(4) AutoRedraw 属性

设置窗体是否具有自动重绘功能。其语法如下：

[对象名].AutoRedraw=[Boolean]

(5) Borderstyle 属性

该属性用来设置边框的类型。它在运行时是只读的，只能在属性窗口里设置。

(6) ControlBox 属性

该属性确定程序运行时窗体是否显示窗体的控制框和控制按钮，它在运行时为只读的。

(7) Enabled 属性

Enabled 属性用来确定一个窗体是否能够对用户产生的事件做出反应（即决定该窗体是否可用）。该属性在运行时和设计时均可用，它允许在运行时使自体成为有效或无效。该属性的语法如下：

[对象名].Enabled=[Boolean]

(8) Picture 属性

Picture 属性用来设置窗体中显示的图片。该属性可以在运行时和设计时设置。在设计时，在属性窗口里直接设置；运行时要通过 LoadPicture 函数设置。语法如下：

[对象名].Picture=LoadPicture([FileName],[Size],[colordepth],[x,y])

(9) Top、Left、Height 和 Width 属性

它们分别表示该窗体在父窗体或屏幕的位置 (Top, Left) 和大小 (Width, Height)。其中：Top 用来返回和设置窗体顶端至屏幕顶端的距离；Left 用来返回和设置窗体左边到屏幕左边的距离，系统默认值为 0；Width 用来返回和设置窗体的宽度，系统默认值为 4800；Height 用来返回和设置窗体的高度。系统默认值为 3600。

(10) Font 属性、FontName 和 FontSize 属性

Font 属性用于在设计时设置窗体所使用文本的大小和所用的字体。FontName 和 FontSize 属性用于在运行时设置窗体所使用文本的大小和所用的字体。语法如下：