

福建省高校计算机
统编教材（二级）

Visual Basic 6.0

程序设计与应用

学习指导

福建省高校非计算机专业教材编写委员会 组织编写
俞建家 主编

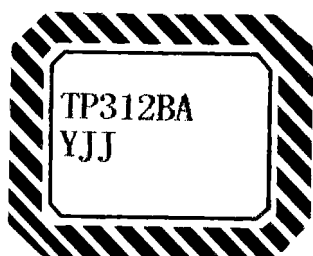
厦门大学出版社

福建省高校非计算机专业统编教材

Visual Basic 6.0 程序 设计与应用学习指导

主 编 俞建家

副主编 陈荣山
张 莹
谢丽聪



厦门大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 6.0 程序设计与应用学习指导/俞建家主编. 一厦门:厦门大学出版社,2004.6
ISBN 7-5615-2216-9

I. V… II. 俞… III. BASIC 语言-程序设计-高等学校-教学参考材料 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 054607 号

厦门大学出版社出版发行

(地址:厦门大学 邮编:361005)

<http://www.xmupress.com>

xmup@public.xm.fj.cn

福建沙县方圆印刷有限公司印刷

2004 年 7 月第 1 版 2005 年 6 月第 3 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:14.5

字数:368 千字 印数:8 001-13 000 册

定价:19.50 元

如有印装质量问题请与承印厂调换

内容简介

本书是与《Visual Basic 6.0 程序设计与应用教程》相配套的上机实验指导教材,编者按 Visual Basic 6.0 控件、程序设计语言的基本功能、编程技术等知识点编制了 17 个实验。实验内容安排恰当,每个实验均给出:实验目的、实验所需的知识要点、实验内容、步骤、小结及部分常见错误和难点分析。这对帮助学生理解 Visual Basic 6.0 基本概念和训练基本编程方法都是有益的。

本书除了实验内容外,还提供 10 套“Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷及参考答案”,并给出《Visual Basic 6.0 程序设计与应用教程》每章选择题参考答案。

前 言

本书是为《Visual Basic 6.0 程序设计与应用教程》教材编写的配套上机实验学习指导,旨在培养学生扎实的 Visual Basic 基础理论知识、掌握 Visual Basic 程序设计的基本方法和提高学生上机的动手能力和应用开发能力。

本书对每个实验都做了详细的分析并给出上机实验步骤,同时给出程序,以便于学生快速学习与掌握。同时作者根据多年教学中学生经常遇到的问题,对上机中经常出现的错误和难点进行了分析,使学生在利用 Visual Basic 编程时,能从分析问题入手,设计可行的算法,提高调试程序的效率。

为了帮助学生能顺利通过省高校 Visual Basic 等级考试,作者认真研究了《福建省高等学校计算机应用水平等级考试二级(Visual Basic 语言)考试大纲》的要求以及无纸化上机考试的特点,编写出 10 套“Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷及参考答案”;并给出《Visual Basic 6.0 程序设计与应用教程》每章选择题的参考答案。

本书的内容主要包括:按 Visual Basic 6.0 控件、程序设计语言的基本功能、编程技术等编制出的 17 个实验、10 套“Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷及参考答案”。其中,10 套“Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷及参考答案”与第 1~8 个实验由福州大学计算机系俞建家与陈荣山编写,第 8~13 个实验由福州大学计算机系张莹编写,第 14~17 个实验由福州大学计算机系谢丽聪编写。全书由省高校非计算机专业计算机等级考试指导委员会委托福建师大计算机系姚志强老师审稿,最后由俞建家老师负责统稿。

在全书的编写过程中,得到福建省教育厅高教处领导、高校非计算机专业计算机等级考试指导委员会和厦门大学出版社的大力支持和具体指导,同时福建师大严宣辉、福州大学于志敏老师也对本书的编写提出很好的建议,编者在此表示衷心的感谢。

本书虽经认真讨论、反复修改而定稿,但限于编者水平,不当之处在所难免,衷心希望任课教师、广大学生和其他读者批评指正,使本教材在使用中不断改进,日臻完善。

编者

2004 年 5 月

目 录

前言

实验一	Visual Basic 6.0 中文版开发环境的初步	1
实验二	建立简单的 Visual Basic 6.0 应用程序 ——标签控件、文本框、命令按钮的简单应用	5
实验三	数据类型、常量、变量、函数和表达式	15
实验四	函数、运算符和表达式	20
实验五	基本控制结构	30
实验六	数据的输入与输出	34
实验七	选择控件——单选按钮、复选框、框架	44
实验八	选择控件——列表框、组合框	53
实验九	选择结构程序设计	69
实验十	循环结构程序设计	74
实验十一	静态数组和动态数组	82
实验十二	控件数组	97
实验十三	过程	100
实验十四	菜单与通用对话框	109
实验十五	多重窗体与多文档界面	121
实验十六	文件	132
实验十七	图形设计	147
Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷		162
模拟试卷(一)		162
模拟试卷(二)		168
模拟试卷(三)		173
模拟试卷(四)		179
模拟试卷(五)		184
模拟试卷(六)		189
模拟试卷(七)		195
模拟试卷(八)		200
模拟试卷(九)		205
模拟试卷(十)		209
Visual Basic 6.0 等级考试模拟试卷参考答案		214
《Visual Basic 6.0 程序设计与应用教程》习题参考答案		222

实验一

VB 6.0 中文版开发环境的初步

一、实验目的

1. 学习启动和退出 Visual Basic 6.0(以下简称 VB 6.0);
2. 熟悉 VB 6.0 的集成开发环境,并学习如何进行设置环境;
3. 熟悉 VB 6.0 的集成开发环境各种窗口,并学习如何打开和关闭这些窗口。

二、实验指导

(一)启动 VB 6.0 的方法

启动 VB 6.0 的方法有很多,操作对象有:VB 6. EXE 及其快捷方式、VB 6.0 文档及其快捷方式。操作方法有:鼠标单击、双击;菜单命令等。

(二)VB 6.0 的环境设置

启动 VB 6.0 后,作为默认方式,通常弹出“新建工程”对话框:

如果希望启动 VB 6.0 后,跳过“新建工程”对话框,直接进入 VB 6.0 集成环境并建立“标准 EXE”文件,其方法有:

在 Visual Basic 集成环境中,单击主菜单“工具”/“选项...”,打开“选项”对话框,选中“环境”选项卡中的“创建缺省工程”。如图 1.1 所示:

单击“确定”,以后先关闭 VB 6.0,后再启动,就会跳过“新建工程”,直接进入开发集成环境。

VB 6.0 在默认的情况下,其集成开发环境是 Windows MDI(多文档界面)方式;此外,也可以使用 SDI(单文档界面)方式启动 VB 6.0,在多数情况下使用 SDI 方式可能会更方便一些。设置 SDI 方式方法是:

打开“选项”对话框,在该对话框“高级”选项卡中,选中“SDI 开发环境”如图 1.2 所示。

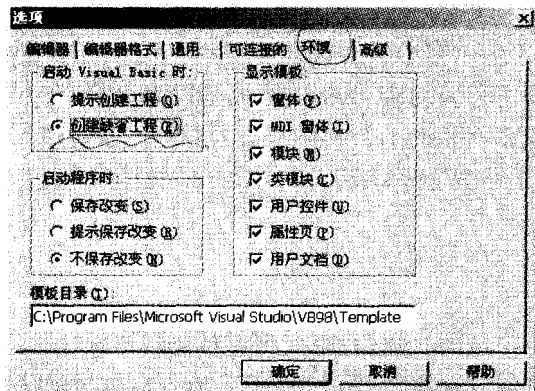


图 1.1

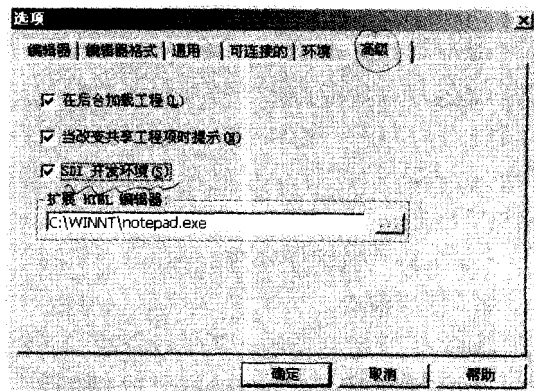


图 1.2

单击“确定”，以后再启动 VB 6.0，将换成如图 1.3 所示 SDI 界面：窗体不再被限定在主窗口之内。

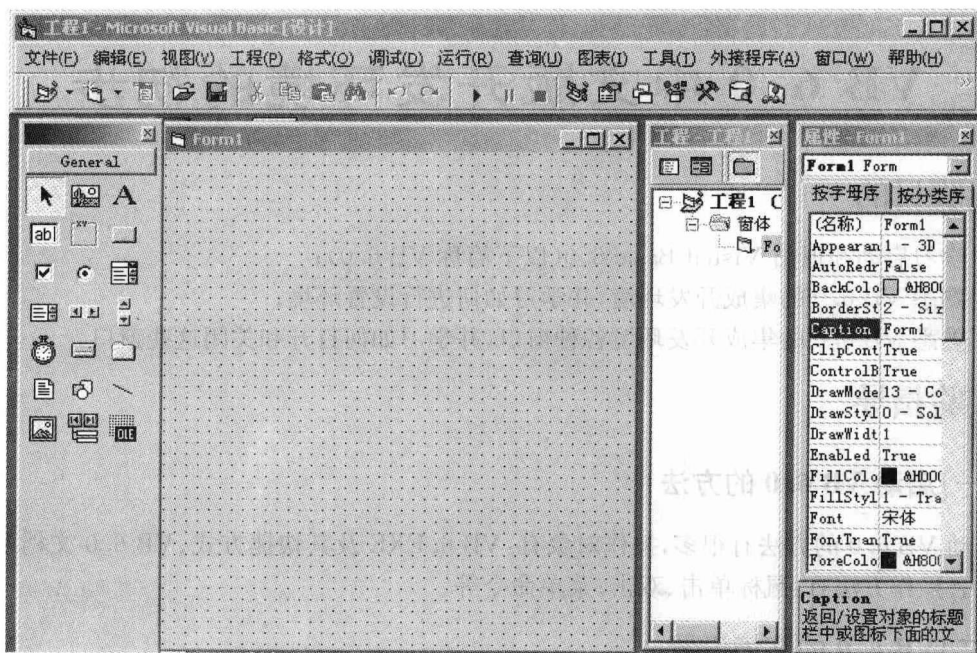


图 1.3

(三) VB 6.0 集成环境的窗口设置

1. 主窗口 由标题栏、菜单栏和工具栏组成

VB 6.0 有三种工作模式：设计模式、运行模式和中断模式。标题栏的信息为“工程 1 Microsoft Visual Basic [设计]”，表明目前是设计模式；当[]中的字符变为“运行”时，为运行模式；当[]中的字符变为“Break”时，为中断模式。

菜单栏：提供了开发、调试和保存应用程序所需要的工具。菜单的使用(略)。

工具栏：用户可以根据需要，通过主菜单“视图”/“工具栏”命令定制工具栏。

2. 窗体(也称为窗体设计器窗口 Form)

这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、图像和数据都是通过窗体或窗体中控件显示出来。其操作区布满网格，网格的距离是以缇为单位(一英寸等于 1440 缇)。窗体窗口中是否显示网格和改变网格间的距离的设置：可以单击“工具”菜单的联级菜单“选项”，在“选项”对话框中选中或不选中“显示网格”，“高度”和“宽度”用于设置网格间的距离。如图 1.4 所示。

3. 工程资源管理器窗口(略)

4. 属性窗口

属性窗口是为窗体和控件设置的。属性窗口中值的变化，将改变相应对象的特征。

利用属性窗口设置窗体的名称：单击“工程资源管理器”中的 Form1(Form1)，在“属性”窗口中“(名称)”的值改为“实验一”(见图 1.5)。

同学们也可以单击“工程资源管理器”窗口中的“工程 1(工程 1)”,在“属性”窗口中把“(名称)”后的值改为“练习一”,观察窗体与管理器窗口的变化。

关闭、打开属性窗口(略)。

5. 工具箱窗口

工具箱窗口由工具图标组成。这些图标是 VB 6.0 应用程序的构件,称为**控件**。

利用工具箱在窗体中插入控件

方法一:双击工具箱中的图标,窗体中央会出现一个控件。

方法二：在工具箱上单击某一个

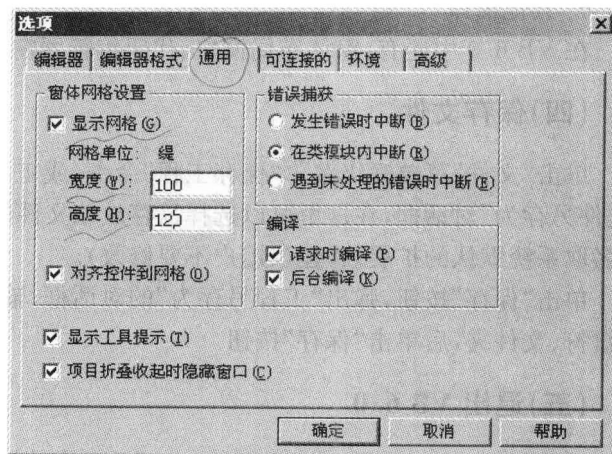


图 1.4

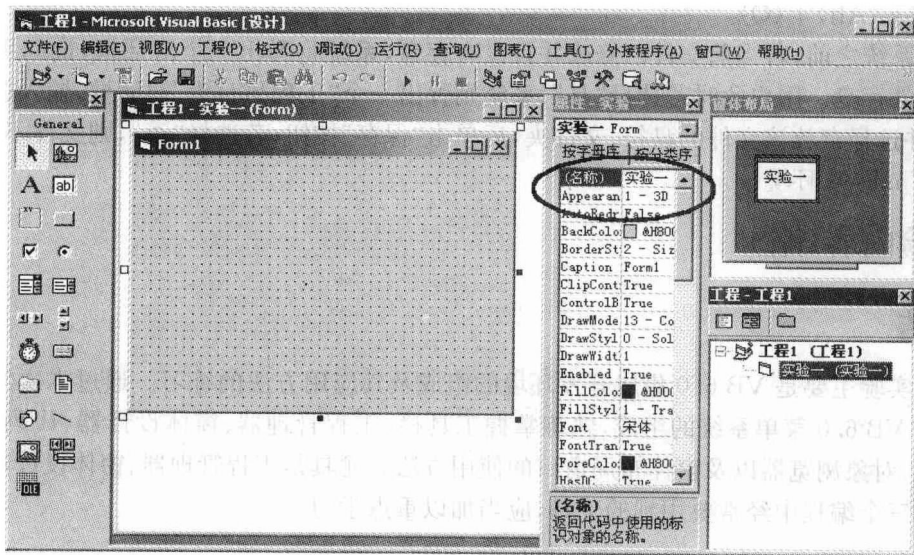


图 1.5

图标,这时该项图标呈凹下状态,把鼠标移到窗体,拖动十字指针,拉出控件外框。

例如,双击工具箱上的 CommandButton(命令按钮),在窗体中央出现一个名为 Command1 的控件。同学们可以利用工具箱上的 TextBox(文本框)图标,用第二种方法在窗体上插入一个名为 Text1 的控件,见图 1.6。

单击工具箱上的关闭按钮,可以关闭工具箱;单击“视图”菜单级菜单“工具箱”命令或单击工具栏上的“工具箱”图标,皆可打开工具箱窗口。

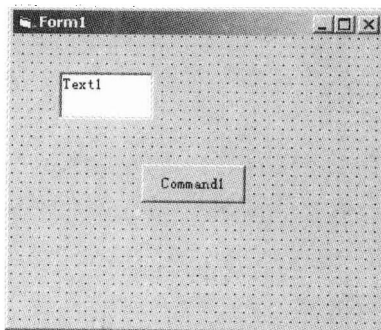


图 1.6

6. 其他窗口

在 VB 6.0 中还有:窗体布局窗口、代码编辑器窗口、立即窗口。

(四)保存文件

单击“文件”菜单联级菜单“保存工程”命令(或工具栏上的“保存工程”图标),屏幕会出现“文件另存为”对话框,在这里可以选择欲存放该文件的盘符、文件夹,并输入适当的文件名(扩展名取系统默认的扩展名,建议用户不要修改)。

单击“保存”按钮,弹出“工程另存为”的对话框,输入适当工程文件名,并选择存放该文件的盘符、文件夹,后单击“保存”按钮。

(五)退出 VB 6.0

为了退出 VB 6.0 集成开发环境,以下几种方法皆可使用:

1. 单击主窗口“关闭”按钮。
2. 单击“文件”菜单联级菜单“退出”。
3. 按下〈Alt〉+〈Q〉

退出系统之前,若当前文件已修改并且没有存盘,系统将弹出一个对话框,询问用户是否将当前文件存盘。用户此时若选择“是”,系统则弹出一个“工程另存为”对话框,输入适当工程文件名,并选择存放该文件的盘符、文件夹,后单击“保存”按钮;若选择“否”,则文件不存盘,系统返回 Windows 环境。

三、实验内容(略)

四、小结

本次实验主要是 VB 6.0 集成开发环境的组成及其应用方法的练习。通过本次实验读者应当熟悉 VB 6.0 菜单系统的组成,熟练掌握工具栏、工程管理器、窗体设计器、代码编辑器、属性窗口、对象浏览器以及窗体布局窗口的使用方法。尤其是工程管理器、窗体设计器和代码编辑器这三个编程中经常要用到的工具,应当加以重点学习。

实验二

建立简单的 Visual Basic 6.0 应用程序

——标签控件、文本框、命令按钮的简单应用

一、实验目的

1. 掌握窗体属性的设置方法;
2. 掌握命令按钮、文本框和标签控件的基本功能;
3. 掌握程序编辑的技巧;
4. 增强对可视对象程序设计方法的理解。

二、实验指导

(一)几个名词

对象:对象是系统中基本运行的实体。VB 6.0 的对象分为两类,一类是由系统设计好的,可以直接使用和操作。如:窗体、控件都是由系统预定义好的,用户可以直接用来设计界面。另一类可以由用户自己定义。

1. 窗体 窗体好像一块“画布”,可以在窗体直观地建立程序。
2. 控件 是可视化编程中的“积本块”,一个应用程序就是由这些“积本块”组成的。每一个控件都具有一定工作的功能。
3. 对象属性 属性是一个对象的特征。例如:
(名称)——对象名也就是书中提到的 Name 属性、Visible—显示/陷藏、Enabled—响应/不响应用户事件、Caption—标题。

提示

- 不同的对象具有不同的属性集。例如,Text(文本框)就没有 Caption 属性。

4. 对象事件 是由 VB 6.0 预先设计好的、能够被对象识别的动作。例如:
Load(加载)、Click(单击)、DblClick(双击)、MouseMove(移动鼠标)。

提示

- 只有在事件加入相应的代码,该事件发生时才可以执行相应的操作,不加代码的事件不做任何事。不同的对象也具有不同的事件集。

5. 对象方法 是 VB 6.0 中将一些通用的特殊函数和过程编写好并封装起来,作为方法提供给用户直接调用。在代码中用户只要调用该方法,程序运行时系统就会执行相应的操作。例如:Print(输出)、show(打开窗体)。

(二)窗体(Form)及其属性、方法和事件

窗体的结构与 Windows 下的窗口十分相似。在设计阶段称为窗体,在运行阶段称为窗

口。窗体的属性决定了窗口的外观和操作。

1. 窗体属性和属性值的设置

用两种方法设置属性的值(这里讲述的方法也适用于以后将要提到的其他控件)：

第一种方法：在设计阶段通过属性窗口设置。在属性窗口的对象框中选择对象名后，该窗口的属性列表中列出该项对象的各种属性，供用户在设计模式下设置对象的属性。

第二种方法：在运行阶段通过程序代码设置。其格式：对象名．属性名=属性值。

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。但有些属性只能通过代码或属性窗口。只能由属性窗口设置的称为“只读属性”。如(名称)就是只读属性。

2. 代码编写

表 2-1 常用属性

属 性	含 义	属 性	含 义
AutoRedraw	控制屏幕图像重画	Width	宽度
BackColor	背景颜色	Icon	最小化的图标
BoderStyle	边框类型有 6 种(参见教材)	MaxButtont	最大化按钮
Caption	标题	MinButtont	最小化按钮
ControlBox	控制框	Picture	显示一个图形
Enabled	设置对象是否响应用户事件	Top,left	左上角坐标
ForeColor	前景颜色	Visible	设置可见性
Height	高度	WindowState	窗体操作状态

先要打开代码窗口(双击窗体或窗体上任一对象、选择“视图”菜单联级菜单“代码窗口”)，在左侧对象的下拉列表框中选择对象名，右侧的事件下拉列表框中选择相应的事件。

通过代码设置属性和方法，首先打开代码窗口，书写代码时，输入对象名后加一个点号，系统自动弹出一个下拉列表框，列出该对象的所有方法和属性供用户选择。输入 Form1. 之后，系统自动弹出的下拉列表框，其中，带“手形”是属性名，带“绿色斜立方体”是方法名。

表 2-2 常用事件

事 件	含 义	事 件	含 义
Click	单击	DblClick	双击
Load	加载	UnLoad	卸载
Activate/DacActivate	活动/非活动	Paint	绘画

表 2-3 常用方法

方法	含义	方法	含义
Print	输入	Show	显示

3. 练习

(1)练习设置窗体的背景。启动 VB 6.0,打开属性窗口。选择“属性窗口”中的“BackColor”,这时在单击该行的右侧出现一个黑色的下三角形,弹出一个选择颜色的对话框,再单击

“调色板”，根据需要选择相应的颜色。

(2)练习设置边框类型。选择“属性窗口”中的“BorderStyle”，这时在单击该行的右侧出现一个黑色的下三角形，弹出一个选择颜色的对话框，请同学们依次选择：0—None、1—Fixed Single、2—Sizeble、3—Fixed Dialog、4—Fixed ToolWindow、5—Sizeble Window；（0：无标题栏；1：无最大最小化按钮，且大小不可变；2：缺省；3：无最大最小化按钮，且大小不可变；4：标题栏缩小，且大小不可变；5：标题栏缩小，可变大小）。每设置一个就运行一次，观察其运行结果，特别要注意边框状态、标题栏的按钮以及能否改变窗口的大小。如：设置 0—None 时，运行结果窗口无边框，标题栏也无按钮。

(3)练习设置本窗体标题；使用 Print 方法，在窗口显示文字，并设置输出的字形、字体和字号、字体颜色、背景。

要求：窗体标题：设置字形、字体、字号。窗体背景为：红色。运行时单击窗口任意处，在窗口显示：欢迎使用 VB 6.0；字形为：倾斜、加粗；字体为：隶书；字号为：四号。字体颜色为：白色。

操作步骤如下：

开始：新建一个工程。

下一步：打开属性窗口，单击窗体，使之出现八个控点。进行窗体属性设置：

标题(Caption)值为“设置字形、字体、字号”。

字体(Font)值的设置。方法：选中 Font，单击右侧的“...”。

下一步：代码编写，双击窗体任一处（注意：不是标题栏）打开代码窗口，单击代码窗口右侧事件列表框，选中 Click（因为题意要求单击时显示指定字符），结果如图 2.1 所示；

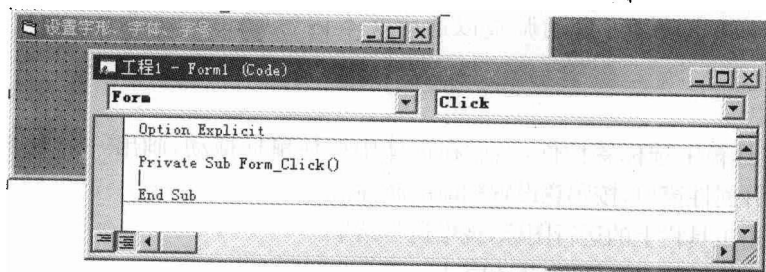


图 2.1

在“Private Sub Form_Click()”与“End Sub”之间，输入：Print "欢迎使用 VB 6.0"结果如图 2.2 所示，注意：(")必须是西文字符。

运行时，单击窗口任一处（注意：除标题栏外），结果如图 2.3 所示。

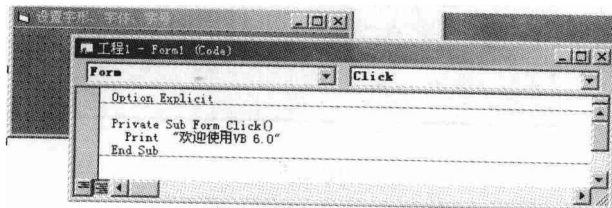


图 2.2

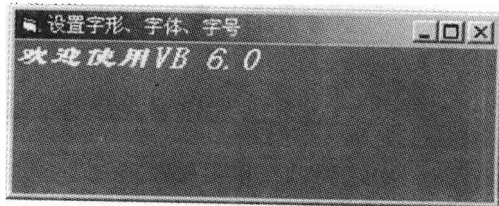


图 2.3

(三) 标签控件(Label)

功能:在控件上显示该控件中 Caption 属性值。用于输出一段小文本,程序运行期间不能编辑标签控件中内容。

1. 常用属性表(除 Top、Left、Height、Width 等与窗体相同外,自身所具有的属性)

属 性	含 义	属 性	含 义
Alignment	标签中标题放置方式 0—靠左 1—靠右 2—居中	Autosize	设置是否调整标签控件大小以适应标题内容, True—是 False—否
BorderStyle	设置标签边框 0—无边框 1—有边框	Caption	设置在标签中显示的文本
Enabled	设置是否对事件作出反应 True—是 False—否(变灰)	BackStyle	0—透明 1—不透明
WordWrap	True—垂直方向变化以适应标题内容 False—水平方向变化	Font	设置标题显示的字体、字形、字号

2. 常用事件 Click—单击, DblClick—双击

标签一般不要使用其他方法。

3. 练习

(1)在窗体上画一个标签控件。要求:

左上角坐标 (Left = 500, Top = 600); 标题 (Caption) 为: 欢迎使用 Visual Basic; 字体 (Font) 为: 宋体, 四号、红色; 自动调整以适应文本内容 (Autosize 为: True)。运行结果如图 2.4 所示。

操作步骤:

开始:在工具箱中选标签控件,然后在窗体中按住鼠标拖动,画出一个矩形。

下一步:打开属性窗口,按题意设置相应的属性值。

下一步:单击工具栏上的运行图标,观察运行结果。

下一步:关闭运行窗口,返回设计模式。

(2)重新设置 Autosize 为: false, 设置 Alignment 为: 2—Center (调整文本居中); 拖动右下角的控点, 调整标签的高度与宽度使标题内容分两行; 运行结果如图 2.5 所示。

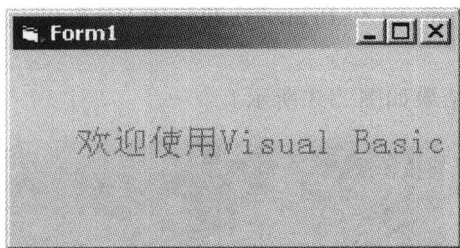


图 2.4

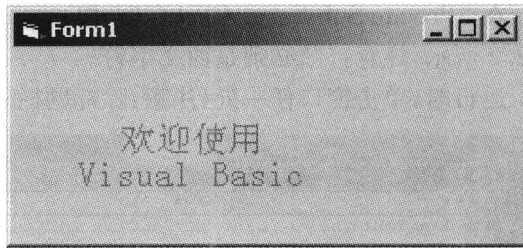


图 2.5

下一步:单击窗体的标签控件(此时,该控件的周围出现八个控点)。

下一步:按题意要求设置属性值,并运行。观察运行结果。

下一步:结束运行返回设计模式,单击“保存”菜单联级“保存工程”菜单命令,窗体文件名取为“标签练习.frm”,工程文件名取为“标签练习.vbp”。

(四)文本框(Text)

功能:文本框是一个文本编辑区域,类似于一个文本编辑器。在设计模式或运行模式下,都可以在这个区域输入、编辑和显示文本。

1. 常用属性

属 性	含 义	属 性	含 义
Text	设置文本框显示内容	MaxLength	允许文本框可输入最大文本长度
MultiLine	设置文本框内容是否允许多行显示 True—允许 False—不允许	ScrollBars	设置滚动条 0—无 1—水平 2—垂直 3—水平和垂直
PassWordChar	设置显示口令字符	Locked	设置文本框可否编辑 True—可 False—否
SelText	被选择的字符串		

与标签控件相同有:Alignment、Enabled、Name、BorderStyle、Left、Top、Height、Width、FontBold、FontItalic、FontSize、FontUnderline、Visible 等。

2. 常用事件

事 件	含 义	事 件	含 义
Change	Text 值发生变化时,触发该事件	GotFocus	当控件处于活动时,触发该事件
LostFocus	当对象失去焦点前	KeyPress	从键盘输入时发生

与标签控件相同有:Click、DbClick。

常用的方法有:SetFocus,用于把输入光标移到指定的文本框中。

3. 练习

设计一个文本编辑器。窗体中有两个控件:标签控件和文本框控件。

标签控件显示:文本编辑器;字体:隶书、四号、斜体。文字居中;自动调整以适应文本内容。

文本框可以书写多行文字;字体:宋体、四号;文字左对齐;设置垂直滚动条。

标签与文本框要居中对齐。

运行后,在文本框中输入相应文本,运行结果界面如图 2.6 所示。

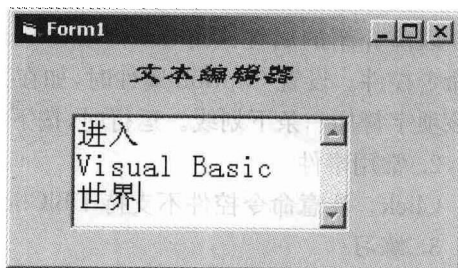


图 2.6

操作步骤:

开始:新建一个工程,按图示插入一个标签和一个文本框。

下一步:设置标签控件属性

属 性	属性值	属 性	属性值
Alignment	2—Center	Autosize	True
Font	隶书、四号、斜体	Caption	文本编辑器

下一步:设置文本框属性

属 性	属性值	属 性	属性值
Text	空字符串	Font	宋体、四号
ScrollBars	2—Vertical	MultiLine	True
Heigth	1380	Width	2850

下一步:标签与文本框居中对齐

同时选择标签控件和文本框(按住<Shift>),再依次单击标签和文本框;也可以在窗体空白处,按鼠标拖动,这时会出现一个矩形虚框,使该项虚框复盖标签和文本框);选择菜单“格式”下级“对齐”/“居中对齐”命令。

下一步:运行该程序,在文本框中输入相应内容。

下一步:结束运行,返回设计模式。

下一步:单击“文件”/“保存工程”,窗体文件名为:文本编辑器 . frm;工程名为:文本编辑器 . vbp。

(五)命令按钮(Command)

功能:提供与应用程序交互的方法,它是 VB 6.0 应用程序中最常用的控件。

1. 常用属性

属 性	含 义	属 性	含 义
Cancel	值为 True 时,按<Esc>与单击该控件同效	ToolTipText	当鼠标指向对象时,显示的文本
Default	值为 True 时,按回车与单击该控件同效	Picture	设置按钮上显示的图形
Style	设置按钮显示类型 0—文本;1—文本图形		

以前介绍的属性:Caption、Font、Enabled、Visible、Height、Width、Left、Top 等。都适用于命令控件。设置 Caption 属性时,如在某字母前加上“&”,该字母就成为快捷键,显示时将在该项字符加一条下划线。运行时,按下<Alt>+快捷键,其效果与单击该命令按钮一样。

2. 常用事件

Click。注意命令控件不支持 DblClick。

3. 练习

在上个练习的基础上,再添加三个命令按钮(如图 2.7 所示)。要求三个按钮的大小一致(高为 300,宽为 1000),水平对齐,水平间隔一致。

运行时,“清除”按钮无效(变灰色),“输入”与“退出”按钮有效。单击“输入”按钮后,“清除”按钮有效,“输入”按钮无效。单击“清除”按钮后,“清除”按钮无效,“输入”按钮有效。单击“退出”关闭应用程序返回 VB 6.0 集成环境。

操作步骤:

开始:打开“文本编辑器.vbp”工程文件。

下一步:打开“工程资源管理器”,打开“文本编辑器.frm”窗体文本。

下一步:在文本框下添加三个命令按钮 Command1、Command2、Command3。

下一步:设置格式,同时选择三个命令按钮。

在属性窗口中设置:Height 为 300,Width 为 1000。

使用“格式”菜单/“对齐”/“顶端对齐”命令,使三个控件水平对齐。

使用“格式”菜单/“水平间距”/“相同间距”命令,使三个控件水平间距一致。

下一步:设置三个命令按钮属性

Command1

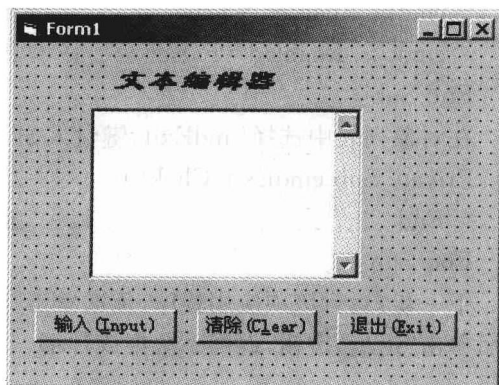


图 2.7

属 性	属性值	属 性	属性值
(名称)	CmdIn	Caption	输入 (&Input)
Enabled	True	Default	True

Command2

属 性	属性值	属 性	属性值
(名称)	CmdCls	Caption	清除 (C&lear)
Enabled	False	ToolTipText	这是 cmdCls

Command3

属 性	属性值	属 性	属性值
(名称)	cmdExit	Caption	退出 (&-Exit)
Enabled	True	ToolTipText	这是 cmdExit

下一步:代码编写,打开代码窗口

在对象列表中选择 cmdIn,键入如下代码:

```
Private Sub cmdIn_Click() ' 当单击对象 cmdIn 时,发生
    Text1.Setfocus ' 使文本框获得焦点,之后就可以输入
    cmdIn.Enabled=False ' “输入”按钮无效(变灰)
    cmdCls.Enabled=True ' “清除”按钮有效
End Sub
```

在对象列表中选择 cmdCls,键入如下代码:

```
Private Sub cmdCls_Click() ' 当单击对象 cmdCls 时,发生
    Text1.Text="" ' 清空文本框中的内容
```