

计算机基础课程系列教材

Visual Basic 程序设计 教程 习题集

曹青 邱李华 郭志强 编著

12BA-44



机械工业出版社
China Machine Press

640

71715.14-1.1
C-2

计算机基础课程系列教材

Visual Basic 程序设计教程习题集

曹 青 邱李华 郭志强 编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书作为《Visual Basic程序设计教程》的配套习题集，从培养学生扎实的基础方面入手，通过选择题、填空题、简答题、程序填空题等各种题型，巩固程序设计的基本概念，扩展教材上讲过的知识，从而帮助学生掌握程序设计的基本技巧。

该习题集与教材互为补充，相辅相成，对读者理解教材、提高开发Visual Basic应用程序的能力十分有益。同时，为了方便读者自学，本书附录中提供了所有习题的参考答案。因此，本书亦非常适于作为自学Visual Basic程序设计人员的辅助学习资料，及等级考试或计算机能力考核的参考资料。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Visual Basic程序设计教程习题集/曹青等编著. —北京：机械工业出版社，2002.2
（计算机基础课程系列教材）

ISBN 7-111-09893-5

I. V… II. 曹… III. BASIC语言—程序设计—高等学校—习题 IV. TP312-44

中国版本图书馆CIP数据核字（2002）第009273号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：刘立卿

北京忠信诚印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2002年2月第1版·2003年1月第4次印刷

787mm×1092mm 1/16 ·9印张

印数：7 001-11 000册

定价：14.00元

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

前 言

根据我国当前教学改革和建设的需要,国家教育部提出了计算机基础教学的基本目标,即计算机基础教学要达到目标中规定的三个层次的基本要求,其中,第一层次为计算机文化基础,第二层次为计算机技术基础,第三层次为计算机应用基础。计算机程序设计语言是高等院校各专业学生的一门基础课程,属于计算机技术基础教育,是当代大学生必须掌握的一种应用技能。随着Windows图形用户界面的普遍使用,讲授面向过程的程序设计语言已不能完全适应社会的需要,要求当代大学生应具备使用当今流行的系统平台和开发工具构造应用系统的初步能力。

Visual Basic在传统的BASIC语言的基础上加入了面向对象程序设计的机制,在学习过程中,学生除了需要掌握命令、函数外,还需理解大量的属性、事件和方法。由于Visual Basic软件的庞大,加上课时的限制,在课堂上只能介绍一些典型的概念和例题,这就要求学生在课外进行大量的理论与实践的练习,以充实学习内容,巩固所学的知识。为此,编者为《Visual Basic程序设计教程》编写了本册习题集。《Visual Basic程序设计教程》从培养学生实际动手能力方面入手,在每章后都给出了大量的上机实习题;而本册习题集从培养学生扎实的基础方面入手,通过选择题、填空题、简答题、程序填空题等各种题型(注:习题集中的选择题,除了特别注明“多选”的外,其余均为单选题;程序填空题是要求在程序中的划线位置填上适当内容,以完成题目所要求的功能),巩固程序设计的基本概念,扩展教材上讲过的知识,从而掌握程序设计的基本技巧。通过练习还可以拓展学生的思路,使学生尽快掌握程序设计的思想和方法。习题集与教材互为补充,相辅相成,对读者理解教材、提高开发Visual Basic应用程序的能力十分有益,它也有助于学生尽快摆脱上课听得懂,下课后不知如何下手的局面。

为了帮助读者进行自我学习,检查学习效果,该习题集附录中提供了所有练习的参考答案。需要说明的是,有些答案并不是惟一的。读者在使用该习题集时,最好先不要看参考答案,而由自己独立完成练习,然后再与附录中提供的答案进行比较、分析,这样才能够加深对概念的理解,提高分析问题、解决问题的能力。

本书中所有程序代码均通过认真调试,其中许多内容在多年的教学过程中使用过,效果较好。

本书亦可作为自学Visual Basic程序设计人员的辅助学习资料,以及等级考试或计算机能力考核的参考资料。

由于计算机技术发展迅速,加上作者水平有限,书中难免存在缺点和错误,请读者不吝赐教。

编 者

2001年11月

目 录

前言	
第1章 程序设计基础	1
第2章 Visual Basic简介	3
第3章 Visual Basic程序设计代码基础	11
第4章 顺序结构程序设计	18
第5章 选择结构程序设计	28
第6章 循环结构程序设计	38
第7章 Visual Basic常用内部控件	51
第8章 数组	59
第9章 过程	77
第10章 界面设计	91
第11章 图形设计	101
第12章 文件	109
第13章 数据库	116
附录 参考答案	124

第1章 程序设计基础

一、选择题

1. 在微机系统中，生成某高级语言对应的源程序文件，再由源程序文件生成可独立执行的文件，要使用【 】。
(A) 编辑程序、解释程序 (B) 编译程序、连接程序
(C) 编译程序、连接程序、库程序 (D) 编辑程序、编译程序、连接程序、库程序
2. 以解释方式执行程序的过程是边逐条解释边执行，不生成【 】。
(A) 目标程序 (B) 源程序 (C) 连接程序 (D) 库文件
3. 下列有关算法的叙述中，【 】是不正确的。
(A) 算法中执行的步骤可以无休止地执行下去
(B) 算法中的每一步操作必须含义明确
(C) 算法中的每一步操作都必须是可执行的
(D) 算法必须有输出
4. 结构化程序设计的三种基本结构是【 】、【 】、【 】。
(A) 层次结构 (B) 模块结构 (C) 选择结构
(D) 顺序结构 (E) 循环结构 (F) 跳转结构
5. 结构化程序设计的三种基本结构的共同特点是【 】。
(A) 不能嵌套使用 (B) 只能用来写简单的程序
(C) 有多个入口和多个出口 (D) 只有一个入口和一个出口
6. Visual Basic程序设计语言属于【 】。
(A) 面向过程的语言 (B) 面向问题的语言
(C) 面向对象的语言 (D) 面向机器的语言
7. 一个对象所能做的事情称为对象的【 】。
(A) 方法 (B) 继承 (C) 属性 (D) 封装
8. 下列叙述中，【 】是不正确的。
(A) 在面向对象的语言中，可以从一个类生成另一个类
(B) 在面向对象的语言中，派生类继承了其父类和祖先类的数据成员和成员函数，不允许增加新的属性和新的操作
(C) 在面向对象的概念中，“类”用于指一组相似的对象
(D) 一个实例是属于某种类的特定对象

二、画流程图

1. 分别用传统流程图和N-S流程图表示算法：交换任意三个数a、b、c的值，即a的原值送给b，b的原值送给c，c的原值送给a。

2. 用N-S流程图表示算法，按以下分段函数求Y的值：

$$Y = \begin{cases} 1 & X \geq 0 \\ -1 & X < 0 \end{cases}$$

3. 用N-S流程图表示算法，求 $S=1+2+\cdots+99+100$

第2章 Visual Basic简介

一、填空题

1. GUI是指_____。
2. 传统的编程方法是面向_____的，Visual Basic是一种面向_____的程序设计开发工具。
3. Visual Basic 6.0用于开发_____环境下的应用程序。
4. Visual Basic 6.0有_____、_____、_____三种版本。在这三种版本中，_____版功能最强。
5. 在Windows 95/98下，使用Visual Basic 6.0至少需要_____的内存。
6. Visual Basic采用_____驱动的编程机制，程序员只需要编写响应用户动作的程序，而不必考虑按精确次序执行的每个步骤。
7. 从“开始”菜单的“程序”组中选择“Microsoft Visual Basic 6.0”启动Visual Basic后，将出现一个“新建工程”对话框。在该对话框中，使用_____选项卡用于打开一个已有的工程；使用_____选项卡用于新建一个工程；使用_____选项卡用于打开最近使用过的工程。
8. 一个工程可以包括多种类型的文件，其中，扩展名为.vbp的文件表示_____文件；扩展名为.frm的文件表示_____文件；扩展名为.bas的文件表示_____文件；包含ActiveX控件的文件扩展名为_____。
9. 在工程资源管理器窗口中有三个按钮，单击_____按钮可以打开窗体设计器；单击_____按钮可以打开代码编辑器。
10. 如果属性窗口被关闭，按键盘上的_____键可以打开属性窗口，也可以使用工具栏中的_____按钮，或使用_____菜单中的_____命令。
11. 在属性窗口中，有些属性具有预定值、在这些属性上双击属性值可以_____。
12. 在代码编辑器中，单击_____按钮用于一次查看一个过程，单击_____按钮用于查看所有过程。
13. 在代码中输入一控件名及小数点时，“自动列出成员特性”会显示出这个控件的下拉式属性表。键入属性名的前几个字母，就会从表中选中该名字，这时按键盘的_____键将完成这次输入。这个选项是非常有帮助的。即使选择了禁止“自动列出成员特性”，仍可使用_____组合键得到这种性能。
14. 在代码窗口中输入某行代码并按回车键后，如果代码变成红色，表示_____。
15. 对象是代码和数据的集合，例如，Visual Basic中的_____、_____、_____等都是对象。
16. 属性用于描述对象的一些特征，设置对象的属性有两种方法，一种是在设计期在_____窗口中设置；另一种是在运行期进行设置，设置格式为_____。大部分属性可以用以上两种方法进行设置，而有些属性只能用一种方法设置。

例如,假设某窗体名称为FF,描述窗体背景颜色的属性为BackColor, Visual Basic 中用vbRed代表红色值,则在运行时将窗体背景设置为红色的语句为:

又如,假设某命令按钮名称为C1,决定命令按钮表面文字的属性为Caption,则在运行时将命令按钮表面文字改为“显示”的语句为:

17. 事件就是在对象上所发生的事情, Visual Basic 中的事件如____、____、____等。

18. 事件过程是指:_____。

事件过程的一般格式为:

假设某一事件过程如下:

```
Private Sub cmd1_Click()  
    Form1.Caption = "VB 示例"  
End Sub
```

则响应该过程的对象名是____, 事件名是_____。

19. 一个对象可以响应的事件可以有____个, 用户不能建立新的事件。

20. 对象的方法用于____。当方法不需要任何参数并且也没有返回值时, 调用对象的方法的格式为_____。

例如, 对窗体Form1使用Show方法, 应写成_____。

对图片框Picture1使用清除方法Cls, 应写成_____。

21. Visual Basic 的控件通常分为三种类型, 即____、____和____。其中, _____不能从工具箱中被删除, _____单独保存在.OCX文件中, 在必要时可以加入到工具箱中。

22. 如果在窗体F1中放置了一个命令按钮C1, 一个文本框T1, 则在代码编辑器的对象下拉列表框中至少应该包括_____, 而在过程下拉列表框中列出了所选对象的所有_____名。

23. 一个应用程序可以有多个窗体, 使用_____菜单下的_____命令, 或使用工具栏的_____按钮可以添加一个新的窗体。

24. 如果要使命令按钮表面显示文字“退出(X)”(在字符X之下加下划线), 则其Caption属性应设置为_____, 其括号中的X表示在运行时按下_____键与单击该按钮效果相同。

25. 如果要将命令按钮的背景设置为某种颜色, 或者要在命令按钮上粘贴图形, 应将命令按钮的_____属性值设置为1- Graphical。

26. 如果要在单击命令按钮时执行一段代码, 则应将这段代码写在_____事件过程中。

27. 设在窗体上有两个命令按钮C1和C2, 在C1的Click事件过程中已经写了一些代码, 完

成一定的功能，要使运行时按下C2按钮与按下C1按钮执行相同的功能，请在以下横线上填写一条语句，完成这一功能。

```
Private Sub C2_Click()
```

```
End Sub
```

28. 双击工具箱中的控件按钮，即可在窗体的_____位置画出控件。
29. 表示控件与窗体顶部距离的属性是_____。
表示控件与窗体左侧距离的属性是_____。
表示控件宽度的属性是_____。
表示控件高度的属性是_____。
30. 使用键盘改变控件大小的组合键是_____。
使用键盘改变控件位置的组合键是_____。
31. 在_____上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“锁定控件”，可以将控件固定在窗体上。
32. 要同时选定多个控件，可以按住_____或_____键，再用鼠标依次单击各个控件。
33. 要对选定的多个控件调整格式，如对齐、调整间距、统一尺寸等，可以使用_____菜单下的命令。

设在窗体上放置了三个命令按钮Command1、Command2和Command3，并同时选中，如图2-1所示。这时，使用“格式”菜单下的“统一尺寸”子菜单中的“两者都相同”命令，三个按钮的尺寸都将统一成_____按钮的尺寸。

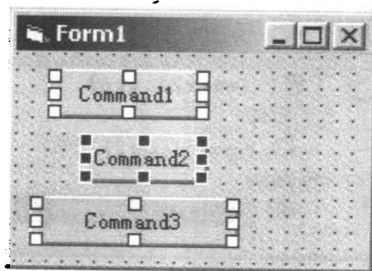


图2-1 调整控件的格式

34. 要运行当前工程，可以按键盘上的_____键。
35. 如果安装了MSDN Library，在Visual Basic的帮助菜单中选择_____、_____或_____可以打开MSDN Library在线帮助窗口。
36. 打开Visual Basic帮助窗口的“搜索”选项卡，如图2-2所示，使用AND、OR、NEAR和NOT操作符可优化搜索。如果要查找两项共存的主题，可以使用_____操作符；如果要查找两项中二者居一的主题，可以使用_____操作符；如果要查找只有第一项，而没有第二项的主题，可以使用_____操作符；如果要查找两项同时存在，且位置相近的主题，可以使用_____操作符。
37. 在Visual Basic中要获取上下文相关帮助，只需将光标定位在相应位置，再按_____键即可。

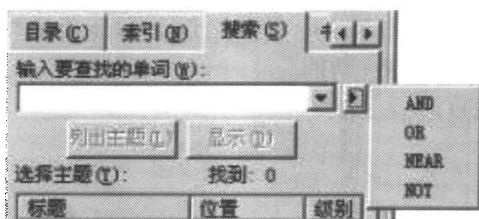


图2-2 帮助窗口的“搜索”选项卡

二、选择题

- Visual Basic的三种工作模式是【 】、【 】和【 】。
(A) 编辑 (B) 编译 (C) 设计 (D) 运行 (E) 中断
- 除了系统默认的工具箱布局外,在Visual Basic中还可以通过【 】方法来定义选项卡组织安排控件。
(A) 在工具箱单击鼠标右键,执行快捷菜单中的“添加选项卡”命令
(B) 执行“文件”菜单中的“添加工程”命令
(C) 执行“工程”菜单中的“添加窗体”命令
(D) 执行“工程”菜单中的“部件”命令
- 假设某一工程文件的工程资源管理器窗口如图2-3所示,则该工程文件的磁盘文件名为【 】,窗体文件的磁盘文件名为【 】,标准模块文件的磁盘文件名为【 】。

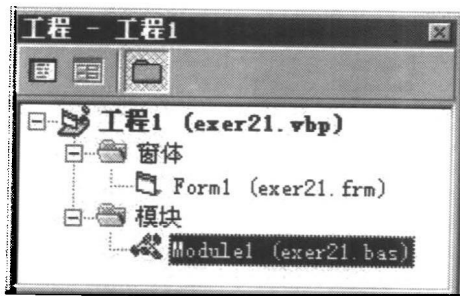


图2-3 某工程的工程资源管理器窗口

- (A) 工程1.vbp (B) exer21.vbp (C) Form1.frm
(D) exer21.frm (E) Module1.bas (F) exer21.bas
- 使用【 】方法可以进入代码窗口编写代码(多选)。
(A) 执行“文件”菜单中的“打开”命令
(B) 在窗体上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“查看代码”命令
(C) 双击“工程资源管理器”窗口
(D) 执行“视图”菜单中的“代码窗口”命令
(E) 单击“工程资源管理器”窗口中的“查看代码”按钮
(F) 用鼠标双击窗体除标题栏以外的区域
- 如果在一个新建的工程中使用其他工程已设计好的窗体,可以采用【 】步骤将其添加到当前工程中。

- (A) 使用“工程”菜单中的“添加窗体”命令打开“添加窗体”对话框,从“现存”选项卡中选择所需的窗体文件
 - (B) 使用“工程”菜单中的“添加模块”命令打开“添加模块”对话框,从“现存”选项卡中选择所需的窗体文件
 - (C) 在Windows资源管理器中直接双击所需的窗体文件
 - (D) 不可以将已建立好的窗体文件添加到当前工程中
6. 假设当前工程的窗体文件名为`exer21.frm`,可以使用【 】将窗体文件名另存为`exer22.frm`。(多选)
- (A) “文件”菜单中的“`exer21.frm`另存为”命令
 - (B) “文件”菜单中的“另存为”命令
 - (C) “文件”菜单中的“工程另存为”命令
 - (D) 在工程资源管理器窗口使用鼠标右键单击窗体文件`exer21.frm`,执行快捷菜单中的“`exer21.frm`另存为”命令
7. 新建一工程,将其窗体的Name属性设置为MyFirst,则默认的窗体文件名为【 】。
- (A) `Form1.frm` (B) `工程1.frm` (C) `MyFirst.frm` (D) `Form1.vbp`
8. 以下【 】方法不能改变窗体的大小。(多选)
- (A) 设计时在窗体布局窗口中进行调整 (B) 设计时在属性窗口中设置相应的属性
 - (C) 运行时设置相应的属性 (D) 运行时调用窗体的Move方法
9. 下列窗体属性中,【 】属性在程序运行时其设置才起作用。
- (A) `BorderStyle` (B) `Caption` (C) `MaxButton` (D) `Left`
10. 当将窗体的【 】属性值设置为False时,将不显示窗体的控制菜单、最大化/最小化及关闭按钮。
- (A) `MaxButton` (B) `MinButton` (C) `ControlBox` (D) `WindowState`
11. 如果在运行时不允许移动窗体,可以将窗体的【 】属性设置为False。
- (A) `BorderStyle` (B) `ControlBox` (C) `Moveable` (D) `WindowState`
12. 默认情况下,运行时窗体最小化图标为,如果要改变为其他图标,需设置窗体的【 】属性。
- (A) `Caption` (B) `Icon` (C) `MaxButton` (D) `MinButton`
13. 如果要使窗体的最大化按钮变成暗灰色(不起作用),应设置窗体的【 】属性。
- (A) `Caption` (B) `Icon` (C) `MaxButton` (D) `MinButton`
14. 要在窗体上显示图片,需设置窗体的【 】属性。
- (A) `Caption` (B) `Icon` (C) `Picture` (D) `ControlBox`
15. 如果希望运行时窗体以最大化方式显示,则应设置窗体的【 】属性。
- (A) `BorderStyle` (B) `ControlBox` (C) `Moveable` (D) `WindowState`
16. 要使窗体上的所有控件具有相同的字体格式,可以首先在属性窗口对【 】的【 】属性进行设置,然后再添加各控件。
- (A) 所有控件 (B) 窗体 (C) `Font` (D) `FontName`
17. 将窗体的【 】属性设置为False后,运行时窗体上的按钮、文本框等控件就不会对用户的操作做出响应。

- (A) Enabled (B) Visible (C) ControlBox (D) WindowState
18. 不能在运行期间设置窗体的【 】属性。(多选)
(A) BorderStyle (B) Caption (C) Icon (D) MaxButton
19. 要使窗体在运行时不能改变窗体的大小且没有最大化和最小化按钮, 需设置【 】属性。
(A) BorderStyle (B) MaxButton (C) MinButton (D) ControlBox
20. 运行时, 单击窗体将窗体的前景色设置为红色的事件过程是【 】。(多选)
(A) Private Sub Form_Click()
 BackColor = vbRed
End Sub
(B) Private Sub Form_Click()
 Form1.ForeColor = vbRed
End Sub
(C) Private Sub Form_Click()
 Form1.BackColor = vbRed
End Sub
(D) Private Sub Form_Click()
 ForeColor = vbRed
End Sub
21. 假设某一事件过程如下, 则响应该过程的对象名是【], 事件名是【]。
Private Sub Mylb1_DblClick()
 Form1.Caption = "hello"
End Sub
(A) Mylb1_DblClick (B) Mylb1 (C) DblClick (D) Mylb1_Click
22. 在设计阶段, 双击窗体Form1的空白处, 打开代码窗口, 显示【 】事件过程模板。
(A) Form_Click (B) Form_Load (C) Form1_Click (D) Form1_Load
23. 在运行时, 系统自动执行启动窗体的【 】事件过程。
(A) Click (B) GotFocus (C) Load (D) Unload
24. 在运行时, 以下【 】方法可以执行命令按钮的Click事件过程。(多选)
(A) 单击命令按钮 (B) 设置按钮的访问顺序
(C) 按Tab键 (D) 使用命令按钮的访问键
25. 设在窗体上有两个命令按钮, 其中一个命令按钮的名称为cmda, 则另一个命令按钮的名称不能是【]。
(A) cmdc (B) cmdb (C) cmdA (D) Command1
26. 如果要在命令按钮上显示图形文件, 应设置命令按钮的【]。
(A) Style属性和Graphics属性 (B) Style属性和Picture属性
(C) Picture属性 (D) Graphics属性
27. 在属性窗口设置命令按钮的DownPicture属性, 指定按下时显示的图形文件, 但在运行时按下命令按钮却没有效果, 原因是【]。
(A) 命令按钮的Default属性为True (B) 命令按钮的Style属性2 - Picture
(C) 命令按钮的Style属性为0 - Standard (D) 命令按钮的Style属性为1 - Graphical
28. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为False, 则运行时按钮从窗体上消失。
(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default
29. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的【 】属性设置为False, 则运行时按钮不起

作用。

(A) Visible (B) Enabled (C) DisabledPicture (D) Default

30. 保存新建的工程时, 默认的文件夹是【 】。

(A) My Document (B) VB98 (C) \ (D) Windows

31. 当对当前工程中的窗体文件执行了“…另存为”操作后, 执行“文件”菜单中的“移除窗体”命令, 系统弹出如图2-4所示的对话框, 此时应单击【 】按钮。

(A) 是 (B) 否 (C) 取消

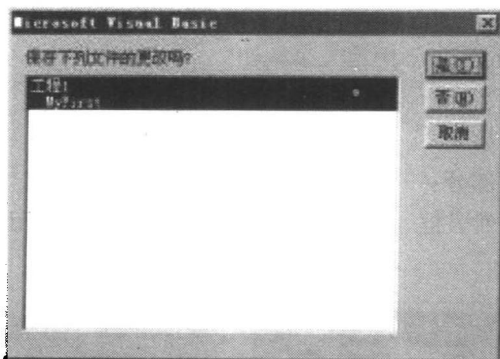


图2-4 询问是否保存文件

32. 下列操作不能触发一个命令按钮的Click事件的是【 】。

(A) 在按钮上单击鼠标左键 (B) 在按钮上单击鼠标右键
(C) 把焦点移至按钮上, 然后按回车键 (D) 使用该按钮的访问键

三、简答题

1. 设窗体Form1上有两个命令按钮C1和C2, 简单说明以下各段事件代码的作用(说明当发生什么事件时完成什么功能)。

(1) Private Sub C1_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)

Form1.BackColor = vbRed

End Sub

(2) Private Sub C1_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)

Form1.BackColor = vbBlue

End Sub

(3) Private Sub C1_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, _
X As Single, Y As Single)

Form1.Caption = "你好"

End Sub

(4) Private Sub C1_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, _
X As Single, Y As Single)

```
Form1.Caption = "再见"  
End Sub
```

```
(5) Private Sub C2_GotFocus()  
    Form1.Caption = "使用第二个按钮"  
End Sub
```

```
(6) Private Sub C2_LostFocus()  
    Form1.Caption = "不用第二个按钮"  
End Sub
```

2. 在图2-5中标出以下部分：

代码区、对象下拉列表框、过程下拉列表框、过程查看按钮、全模块查看按钮、拆分栏。

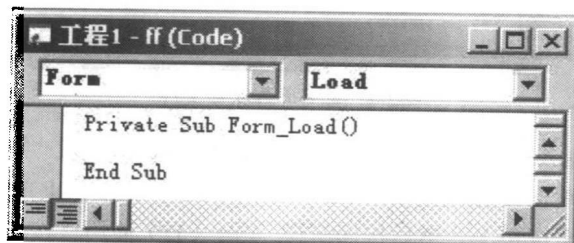


图2-5 代码编辑器窗口

3. 设在数字显示区上显示内容如图2-6所示，请在图上标出各数字所对应的对象的属性。



图2-6 数字显示区

第3章 Visual Basic程序设计代码基础

一、选择题

- 下列【 】字符不属于Visual Basic字符集。
(A) A (B) # (C) ξ (D) @
- 以下不合法的常量是【 】。
(A) 10^2 (B) 100 (C) 100.0 (D) 10E+01
- Visual Basic允许的常量有【 】。(多选)
(A) E7 (B) 4.8E2 (C) 2.5×10 (D) E-5
(E) 1/2 (F) $1.1e-2$ (G) π (H) False
- 以下【 】不是合法的常量。【 】是布尔常量,【 】是字符串常量,【 】是日期常量。(多选)
(A) true (B) "100.0" (C) 11-03-99 (D) F
(E) 'AN' (F) #11/05/1998#
- 常量-0.00013579的科学记数法是【 】。(多选)
(A) -1,3579E+0.4 (B) 1.3579E-4 (C) -13.579E-5 (D) -1.3579E-04
- Visual Basic中的数据也可以以十六进制或八进制表示,十六进制数据以【 】符号开头,八进制数据以【 】符号开头。
(A) \$E (B) \$H (C) &O (D) &H
- \、/、Mod、*四个算术运算符中,优先级最低的是【 】。
(A) \ (B) / (C) Mod (D) *
- 以下【 】是字符串常量,【 】可以作为字符串变量。
(A) m (B) #01/01/99# (C) "m" (D) True
- 下列【 】是日期型常量。
(A) "2/1/02" (B) 2/1/02 (C) #2/1/02# (D) {2/1/02}
- 下面【 】不是字符串常量。
(A) "你好" (B) " " (C) "True" (D) #False#
- 表达式 $\text{Int}(8 * \text{Sqr}(36) * 10^{-2} * 10 + 0.5) / 10$ 的值是【 】。
(A) .48 (B) .048 (C) .5 (D) .05
- 表达式 $\text{Val}(".123\text{E}2\text{CD}')$ 的值是【 】。
(A) .123 (B) 12.3 (C) 0 (D) .123E2CD
- Variant是一种特殊的数据类型,除了【 】和【 】类型外,可以包含任何种类的数据。
(A) 固定长度字符串 (B) 字节 (C) 实型 (D) 单精度
(E) 可变长度字符串 (F) 整型 (G) 货币 (H) 自定义

14. 下列符号常量的声明中,【 】是不合法的。
(A) Const a As Single = 1.1 (B) Const a As Integer = "12"
(C) Const a As Double = Sin(1) (D) Const a = "OK"
15. 系统符号常量的定义可以通过【 】获得。
(A) 对象浏览器 (B) 代码窗口 (C) 属性窗口 (D) 工具箱
16. Visual Basic认为下面【 】组变量是同一个变量
(A) A1和a1 (B) Sum和Summary (C) Aver和Average (D) A1和A_1
17. 下列叙述中不正确的是【 】。
(A) 变量名的第一个字符必须是字母
(B) 变量名的长度不超过255个字符
(C) 变量名可以包含小数点或者内嵌的类型声明字符
(D) 变量名不能使用关键字
18. 以下不能作为Visual Basic变量名的是【 】。(多选)
(A) EI (B) EI2 (C) 12-E (D) E-12 (E) 12.5
19. 以下可以作为Visual Basic变量名的是【 】。
(A) F1.1 (B) π (C) F2A (D) 2FA
20. 以下可以作为Visual Basic变量名的是【 】。
(A) SIN (B) CO1 (C) COS(X) (D) X(-1)
21. 设有以下定义语句:
Dim max, min As Single, d1, d2 As Double, abc As String * 5
则变量max的类型是【 】, 变量min的类型是【 】, 变量d1的类型是【 】,
变量d2的类型是【 】, 变量abc的类型是【 】。
(A) 可变类型 (B) 单精度型 (C) 双精度型 (D) 字符串型
22. 要强制显式声明变量, 可在窗体模块或标准模块的声明段中加入语句【 】。
(A) Option Base 0 (B) Option Explicit (C) Option Base 1 (D) Option Compare
23. 如果要在任何新建的模块中自动插入Option Explicit语句, 则应采用下列【 】操作步骤。
(A) 在“工具”菜单中选取“选项”命令, 打开“选项”对话框, 单击“编辑器”选项卡, 选中“要求变量声明”选项
(B) 在“编辑”菜单中执行“插入文件”命令
(C) 在“工程”菜单中执行“添加文件”命令
(D) 以上操作均不对
24. Option Explicit语句不可以放在【 】。
(A) 窗体模块的声明段中 (B) 标准模块的声明段中
(C) 类模块的声明段中 (D) 任何事件过程中
25. Q的值为2时, 表达式 $-Q^4$ 的值是【 】, Q的值为-2时, 表达式 $-Q^4$ 的值是【 】。
(A) 16 (B) -16 (C) 8 (D) -8
26. 表达式 $(7 \setminus 3 + 1) * (18 \setminus 5 - 1)$ 的值是【 】。
(A) 8.67 (B) 7.8 (C) 6 (D) 6.67