

【时尚百例丛书】

二十五个精彩范例讲解
七十五个触类旁通练习
场景式多媒体教学光盘
收录全部实例源文件
设置网站全程跟踪服务

网冠科技
编著

Visual Basic 6.0

程序开发

触类旁通百例

附赠光盘



 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



TP312
1934D

Visual Basic 6.0 程序开发触类旁通百例

网冠科技 编著



时尚百例丛书



北方工业大学图书馆



00637780



机械工业出版社

Visual Basic 是面向对象的可视化软件开发工具。本书讲解 Visual Basic 在 25 类程序开发中的方法和技巧。

全书包括 25 个范例和 75 个旁通练习实例。涉及的内容包括：用户界面开发、控件应用、图像处理、图形、动画设计、屏幕保护程序、颜色的应用、多媒体开发、文字特效、绿色软件、菜单设计、文件管理、游戏开发、系统控制、键盘及鼠标事件、网络开发、数据库设计和 Visual Basic 技巧应用等。

本书配备多媒体教学光盘，适用于学习 Visual Basic 程序开发的读者，也可供相关职业的在职人员参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 6.0 程序开发触类旁通百例 / 网冠科技编著. —北京：
机械工业出版社，2005.8
(时尚百例丛书)
ISBN 7-111-17266-3

I. V... II. 网... III. Basic 语言—程序设计
IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 096630 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划：胡毓坚

责任编辑：孙 业

责任印制：石 冉

三河市宏达印刷有限公司印刷

2005 年 10 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 25.25 印张 · 621 千字

0001-5000 册

定价：40.00 元 (含 1CD)

凡购本图书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

本社购书热线电话：(010) 68326294

封面防伪标均为盗版

总 序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”推出以来，由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量，为广大读者所认可，累计出版 100 多个品种，涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域，其中多个品种获得全国畅销书奖，成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟，图书不仅要满足市场的需要，还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲，更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向，而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此，我们对“时尚百例丛书”作了全新改版，围绕着“技能第一”的宗旨，将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起，并以多个系列推出，旨在提供更多有针对性的图书给广大读者，推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“入门与提高”、“触类旁通”两大类，其特色分别如下：

入门与提高系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点；也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

此系列书图号的排列方式：每章“课堂讲解”中的图号按图形在该章课堂讲解中的顺序依次排列在图形的左上方，如：图 1，图 2；“范例演示”中的图号按该图在实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方，如：实例 1 操作步骤中的第一幅图为图 1-1，实例 27 操作步骤中的第 8 幅图为图 27-8。

触类旁通系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”，每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

此系列书图号的排列方式：按图形在每个实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方。如：实例 26 操作步骤中的第 7 幅图为图 26-7。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的技能，希望能对读者有所裨益。

电 脑 职 业	所 需 技 能
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、Excel 制表、PowerPoint 做演示稿；掌握常用工具、输入法并打印。
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版输出；最好选修 FreeHand 以及美工知识。
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计。
影视设计人员	能用 3ds max 三维设计、Premiere 视频编辑、After Effects 等添加特效。继续选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件。
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理。选修建筑史及相关理论知识。
动画设计人员	能用 Flash 做二维闪客动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 做三维场景及各种影视动画。建议选修 Photoshop 及美工知识。
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页。建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识。
数码设计人员	能用 DC、DV（数码相机/数码摄像机）拍片、捕捉视频、Photoshop 照片处理、Premiere 视频编辑及非编处理。建议学习摄影及拍摄知识。
多媒体设计人员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾，Photoshop 设计界面、Director 或 Authorware 实现交互，能实现音视频与字幕的三者同步。
教育工作者	能用 Flash 或 PowerPoint 或 Authorware、Director 制作教学课件；布置机房实施同步教学。建议选修 Photoshop 及视频软件。
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑、Excel 或用友软件等制表计算、数控机打印发票。建议学习 Word 编排文字及电算化相关知识和输入法。
软件开发人员	至少精通一种工具（如 C/C++、VB、VC、Delphi、PB、Oracle、VFP、JSP、SQL Server、Java、ASP 等）进行开发、项目实施与测试。
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用。能排除各种软硬件故障及恢复系统。掌握网络安全技能。

提供教案、教学光盘和网站支持

本着“每写一句话都要为读者着想”、“每做一张光盘都要替读者考虑”、“每一本书都要跟踪服务”的读者至上原则，使读者在购买一本书的同时真正获得售后服务，新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘和网站，并对教师提供教案支持。

多媒体教学光盘简介

多媒体教学光盘是本次改版的一大亮点，其界面时尚、内容丰富，包括实例的具体制作方法和实例素材库。为便于读者应用，现作简单介绍。

光盘主界面如下图所示。立体化舞台、动感的旋律，可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



：单击该按钮，可以浏览百例效果多媒体相册。



：单击该按钮将展开如下所示的章节目录。

开始 | 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章 第7章 第8章 第9章 第10章 第11章

点击相应章节后即进入其二级界面，读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。

本光盘讲解详细、流畅，读者可以直观地学习书中实例的制作步骤。

前言

Microsoft 公司于 1991 年推出了 Visual Basic 的第一个版本，它的出现改变了人们对 Windows 的看法和使用方式。

Visual Basic 是目前应用最广泛、易学易用的面向对象的程序开发工具。它提供了向导自动生成代码、支持拖放技术、属性检查、实时语法检查等内置自动化技术，大大降低了编写代码的工作量。同时还提供了非常丰富的控件，除了内置控件以外，还提供了大量的 ActiveX 控件，使得 Visual Basic 能够开发出更加丰富的程序。

本书主要内容及光盘内容

本书针对具有 Visual Basic 基础知识的读者，专题讲解 Visual Basic 在 25 类软件开发方面的方法和技巧。

全书包括 25 个经典典型范例、75 个旁通练习实例。25 章的内容分别是：用户界面开发、控件应用、图像处理、图形绘制、动画设计、屏幕保护程序、颜色的使用、多媒体程序开发、文字特效、绿色软件、菜单设计、文件管理、游戏开发、系统控制、键盘的使用、鼠标响应事件、使用 Winsock 控件、网络控件应用、开发 DHTML 应用程序、局域网操作、本地数据库设计、ADO 的使用、通过 ODBC 访问数据库、数据报表设计器、VB 技巧应用。

书中以醒目的“提示”等提醒读者注意相关知识，避免错误的产生。

本书光盘除提供了 100 个实例的源文件及效果文件外，还提供了时尚多媒体电子教案，便于读者快速掌握 Visual Basic 程序开发的要领。读者完全可以将 100 个实例稍加修改（作为模板），直接成为自己的作品。

技术支持

本书由网冠科技编著完成，参加本书编写及整理工作的有宋静、王成林、苏静新、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。读者若有问题可直接与作者联系，电子邮箱是：wg100@vip.sina.com。也可直接登录“孔明”网站得到技术支持()或 <http://www.kongming.cn>)。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第1章 用户界面开发

课堂讲解	1
1.1 背景知识	1
1.2 制作思路	1
1.3 关键技法	2
1.4 制作流程	3
范例演示	4
实例1 QQ 用户登录界面	4
触类旁通	14
第一小组	14
实例2 孔明网站技术支持	14
第二小组	19
实例3 放大镜	19
第三小组	22
实例4 放大、缩小器	22

第2章 控件应用

课堂讲解	25
2.1 背景知识	25
2.2 制作思路	25
2.3 关键技法	25
2.4 制作流程	26
范例演示	26
实例5 2008 奥运会倒计时	26
触类旁通	37
第一小组	37
实例6 字体编辑器	37
第二小组	40
实例7 颜色浏览器	40
第三小组	42
实例8 蝴蝶翩翩飞	42

第3章 图像处理

课堂讲解	44
3.1 背景知识	44
3.2 制作思路	44
3.3 关键技法	44
3.4 制作流程	45
范例演示	45
实例9 图像的特殊显示效果	45
触类旁通	51
第一小组	51
实例10 图像的旋转	51
第二小组	53
实例11 背景贴图	53
第三小组	55
实例12 图片浏览	55

第4章 图形绘制

课堂讲解	57
4.1 背景知识	57
4.2 制作思路	57
4.3 关键技法	57
4.4 制作流程	59
范例演示	59
实例13 色彩斑斓的图案	59
触类旁通	63
第一小组	63
实例14 彩虹	63
第二小组	65
实例15 绘制数学曲线	65
第三小组	68
实例16 变化的图形	68

第5章 动画设计

课堂讲解	71
5.1 背景知识	71
5.2 制作思路	71
5.3 关键技法	72
5.4 制作流程	72
范例演示	73
实例17 蝶恋花	73

触类旁通.....	76	8.1 背景知识.....	109
第一小组.....	76	8.2 制作思路.....	109
实例 18 奔跑.....	76	8.3 关键技法.....	110
第二小组.....	78	8.4 制作流程.....	110
实例 19 Agent 动画.....	78	范例演示.....	110
第三小组.....	81	实例 29 高山流水.....	110
实例 20 滚动的圆环.....	81	触类旁通.....	112
第 6 章 屏幕保护程序		第一小组.....	112
课堂讲解.....	83	实例 30 观看视频.....	112
6.1 背景知识.....	83	第二小组.....	113
6.2 制作思路.....	83	实例 31 自制 MP3 播放器.....	113
6.3 关键技法.....	83	第三小组.....	115
6.4 制作流程.....	84	实例 32 功能多样的播放器.....	115
范例演示.....	84	第 9 章 文字特效	
实例 21 字幕屏保.....	84	课堂讲解.....	118
触类旁通.....	89	9.1 背景知识.....	118
第一小组.....	89	9.2 制作思路.....	118
实例 22 流星雨屏保.....	89	9.3 关键技法.....	118
第二小组.....	94	9.4 制作流程.....	118
实例 23 变色屏保.....	94	范例演示.....	119
第三小组.....	95	实例 33 文字跑马灯效果.....	119
实例 24 空白屏保.....	95	触类旁通.....	122
第 7 章 颜色的使用		第一小组.....	122
课堂讲解.....	97	实例 34 阴影字.....	122
7.1 背景知识.....	97	第二小组.....	128
7.2 制作思路.....	97	实例 35 文字闪烁.....	128
7.3 关键技法.....	97	第三小组.....	130
7.4 制作流程.....	100	实例 36 特效字.....	130
范例演示.....	100	第 10 章 绿色软件	
实例 25 满天星.....	100	课堂讲解.....	133
触类旁通.....	102	10.1 背景知识.....	133
第一小组.....	102	10.2 制作思路.....	133
实例 26 颜色闪烁变幻.....	102	10.3 关键技法.....	133
第二小组.....	103	10.4 制作流程.....	133
实例 27 窗体颜色变幻.....	103	范例演示.....	134
第三小组.....	106	实例 37 图画板.....	134
实例 28 多彩图形.....	106	触类旁通.....	139
第 8 章 多媒体程序开发		第一小组.....	139
课堂讲解.....	109	实例 38 电子相册.....	139

第二小组	143	13.4 制作流程	172
实例 39 数码时钟	143	范例演示	172
第三小组	146	实例 49 智力拼图	172
实例 40 日历	146	触类旁通	176
第 11 章 菜单设计		第一小组	176
课堂讲解	149	实例 50 测测你的记忆力	176
11.1 背景知识	149	第二小组	180
11.2 制作思路	149	实例 51 扫雷	180
11.3 关键技法	149	第三小组	186
11.4 制作流程	151	实例 52 智慧棋	186
范例演示	152	第 14 章 系统控制	
实例 41 变色的菜单	152	课堂讲解	192
触类旁通	154	14.1 背景知识	192
第一小组	154	14.2 制作思路	192
实例 42 动态添加菜单	154	14.3 关键技法	192
第二小组	156	14.4 制作流程	193
实例 43 弹出式菜单	156	范例演示	193
第三小组	158	实例 53 设置桌面背景	193
实例 44 显示、隐藏菜单	158	触类旁通	196
第 12 章 文件管理		第一小组	196
课堂讲解	161	实例 54 光驱控制	196
12.1 背景知识	161	第二小组	198
12.2 制作思路	161	实例 55 任务栏控制	198
12.3 关键技法	161	第三小组	200
12.4 制作流程	161	实例 56 获取系统硬件信息	200
范例演示	162	第 15 章 键盘的使用	
实例 45 记事本	162	课堂讲解	205
触类旁通	165	15.1 背景知识	205
第一小组	165	15.2 制作思路	205
实例 46 插入 Word 文档	165	15.3 关键技法	205
第二小组	167	15.4 制作流程	210
实例 47 文件过滤	167	范例演示	210
第三小组	169	实例 57 使用快捷键	210
实例 48 名片管理	169	触类旁通	212
第 13 章 游戏开发		第一小组	212
课堂讲解	171	实例 58 固定键位练习	212
13.1 背景知识	171	第二小组	214
13.2 制作思路	171	实例 59 随机键位练习	214
13.3 关键技法	172	第三小组	216

实例 60 取得键值.....	216	触类旁通.....	258
第 16 章 鼠标响应事件		第一小组.....	258
课堂讲解.....	218	实例 70 HTML 编辑器.....	258
16.1 背景知识.....	218	第二小组.....	260
16.2 制作思路.....	218	实例 71 网页定时刷新.....	260
16.3 关键技法.....	218	第三小组.....	263
16.4 制作流程.....	219	实例 72 网页下载.....	263
范例演示.....	219	第 19 章 开发 DHTML 应用程序	
实例 61 动画光标.....	219	课堂讲解.....	265
触类旁通.....	221	19.1 背景知识.....	265
第一小组.....	221	19.2 制作思路.....	265
实例 62 类型多样的鼠标指针.....	221	19.3 关键技法.....	267
第二小组.....	223	19.4 制作流程.....	270
实例 63 鼠标绘图.....	223	范例演示.....	270
第三小组.....	225	实例 73 宋词介绍.....	270
实例 64 调整鼠标双击速度.....	225	触类旁通.....	274
第 17 章 使用 Winsock 控件		第一小组.....	274
课堂讲解.....	227	实例 74 宋词欣赏.....	274
17.1 背景知识.....	227	第二小组.....	277
17.2 制作思路.....	227	实例 75 文字风格和链接.....	277
17.3 关键技法.....	228	第三小组.....	278
17.4 制作流程.....	234	实例 76 家庭成员介绍.....	278
范例演示.....	235	第 20 章 局域网操作	
实例 65 发送邮件程序.....	235	课堂讲解.....	280
触类旁通.....	238	20.1 背景知识.....	280
第一小组.....	238	20.2 制作思路.....	280
实例 66 文件下载.....	238	20.3 关键技法.....	281
第二小组.....	240	20.4 制作流程.....	284
实例 67 获得计算机信息.....	240	范例演示.....	284
第三小组.....	243	实例 77 获得用户网络登录名.....	284
实例 68 聊天室.....	243	触类旁通.....	285
第 18 章 网络控件应用		第一小组.....	285
课堂讲解.....	245	实例 78 局域网密码探测器.....	285
18.1 背景知识.....	245	第二小组.....	287
18.2 制作思路.....	245	实例 79 局域网聊天室——	
18.3 关键技法.....	246	Server.....	287
18.4 制作流程.....	252	第三小组.....	291
范例演示.....	252	实例 80 局域网聊天室——	
实例 69 WWW 浏览器.....	252	Client.....	291

第 21 章 本地数据库设计

课堂讲解	295
21.1 背景知识	295
21.2 制作思路	295
21.3 关键技法	295
21.4 制作流程	303
范例演示	304
实例 81 人才信息管理	304
触类旁通	311
第一小组	311
实例 82 通信录—名片管理 (一)	311
第二小组	315
实例 83 简单考试系统	315
第三小组	318
实例 84 照片存储器	318

第 22 章 ADO 的使用

课堂讲解	320
22.1 背景知识	320
22.2 制作思路	320
22.3 关键技法	323
22.4 制作流程	325
范例演示	325
实例 85 人才信息管理	325
触类旁通	331
第一小组	331
实例 86 疾病诊断系统	331
第二小组	334
实例 87 公寓管理系统	334
第三小组	339
实例 88 课程管理	339

第 23 章 通过 ODBC 访问数据库

课堂讲解	343
23.1 背景知识	343
23.2 制作思路	343
23.3 关键技法	347
23.4 制作流程	348
范例演示	348
实例 89 学生信息管理系统	348
触类旁通	353

第一小组	353
实例 90 图书管理系统	353
第二小组	355
实例 91 产品信息管理系统	355
第三小组	357
实例 92 通信录—名片管理 (二)	357

第 24 章 数据报表设计器

课堂讲解	361
24.1 背景知识	361
24.2 制作思路	361
24.3 关键技法	363
24.4 制作流程	367
范例演示	368
实例 93 浏览数据报表	368
触类旁通	372
第一小组	372
实例 94 分组显示信息	372
第二小组	374
实例 95 表链接信息显示	374
第三小组	376
实例 96 使用参数	376

第 25 章 Visual Basic 技巧应用

课堂讲解	379
25.1 背景知识	379
25.2 制作思路	379
25.3 关键技法	379
25.4 制作流程	379
范例演示	380
实例 97 移动没有标题栏 的窗体	380
触类旁通	382
第一小组	382
实例 98 屏幕变暗	382
第二小组	386
实例 99 标题栏闪烁	386
第三小组	387
实例 100 获取键盘信息	387

第1章 用户界面开发

用户界面主要指软件的主界面，它的美观性与亲和性是程序设计的首要目标。本章讲解通过 VB 开发用户界面的方法和技巧。为了配合本章讲解，制作了目前比较时尚的仿“QQ 用户登录界面”的范例效果，之后进行“网站技术支持”、“放大镜”和“放大、缩小器”三个实例的上机练习。

课堂讲解

1.1 背景知识

在 Windows 问世之前，程序开发都是在 DOS 下通过编写繁琐的程序代码完成的。自从 Windows 出现以后，用户界面实现了可视化的开发方式。

从外观风格分，常见的用户界面有以下几种：

- (1) 传统型用户界面，如 Word 主界面。
- (2) 质感型用户界面，如 Winamp 主界面。
- (3) 时尚型用户界面，如 QQ 主界面。

1.2 制作思路

用 Visual Basic 开发用户界面，要考虑以下几个方面的因素：

1. 确定风格

在设计用户界面时，首先要考虑用什么样的风格界面。如果要开发具有漂亮外观的用户界面（如具有金属、玻璃等质感效果），还需要借助 Flash 或 Photoshop 等工具辅助设计亮丽的图形，然后通过编程调用这些图形完成。

2. 控件运用

开发用户界面不仅仅是为了界面的美观，还要考虑所开发界面的功能性。为了使用户界面具有更多功能，往往通过添加控件来实现。控件是 Visual Basic 中的基本对象，在设计界面时，要考虑界面中用哪些控件，以及这些控件之间的关系，然后确定控件的位置。比如，要在界面中编辑文字时，就要通过添加文本框控件实现。在确定用户界面所用的控件后，要考虑这些控件放置的位置，控件一般置于窗体中，窗体是开发用户界面的基础，

它是控件的载体。窗体分为单窗体和多窗体，顾名思义，单窗体指只有一个窗体；多窗体指具有两个或两个以上的窗体。有时，单窗体也称单用户界面，多窗体也称多用户界面（MDI，MultipleDocumentInterface）。

3. 界面美化

在设计用户界面时，可以在界面或控件上适当地使用颜色以增加视觉效果。使用颜色的时候要尽量选用一些柔和的、中性化的颜色。不过有些应用程序可以适当地选取一些明亮的颜色。

界面上添加少量的图片和图标也可以使用户界面更加突出。例如，应用软件中工具栏上的图标可以直接表达一定的含义（如表示保存、表示打印）。在设计图标或图像时要尽量简单明了。

在设计用户界面时，文字也是非常重要的部分，可以根据需要安装一些比较漂亮的字体。

1.3 关键技法

在进行用户界面开发时，常用的控件有标签框、文本框、图像框或图片框、命令按钮等。

其中，标签框（）与文本框（）用于在用户界面中加载文字，两者的区别是：前者加载的文字不可更改，后者可以对文字进行编辑；图像框（）和图片框（）用于加载图片，两者的区别是：程序运行后，前者占用的内存小，后者占用的内存较大；命令按钮（）用来承载某些命令，如“确定”、“取消”功能等。

下面讲解这些控件的设置方法。

1. 设置属性

属性是指控件或窗体具有的特征，它用来设置控件或窗体的特性。在 Visual Basic 中，控件和窗体统称为对象。

属性的设置有两种方法，一是在属性窗口中设置，如图 1 所示；二是通过编写代码进行设置。



属性值栏

属性名栏

(1) 在属性窗口中设置属性的方法是：在属性名栏中选中要设置的属性名，然后在右

侧的属性值栏中输入要设置的属性值。有的属性值也可以在其下拉列表框中选择,如字体、背景色等属性。

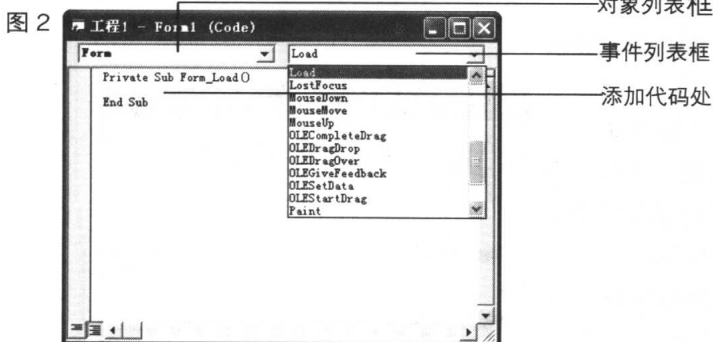
(2) 通过编写代码设置属性的语法格式如下:

[对象名.]属性名=属性值

其中,要写清对象名,如果不写对象名,则隐含指当前窗体。

2. 添加代码

添加代码是为了使用户界面中的控件起作用。代码在代码窗口中添加,代码窗口如图 2 所示。



代码的添加格式如下:

Private Sub 对象名_事件名 ()

.....<在此添加代码>

End Sub

其中,事件指由系统事先设定的、对象能识别和响应的动作。每种对象所能识别的事件是不一样的,比如窗体能够触发 Load (加载) 事件,而命令按钮则不能触发 Load 事件。

3. 调用方法

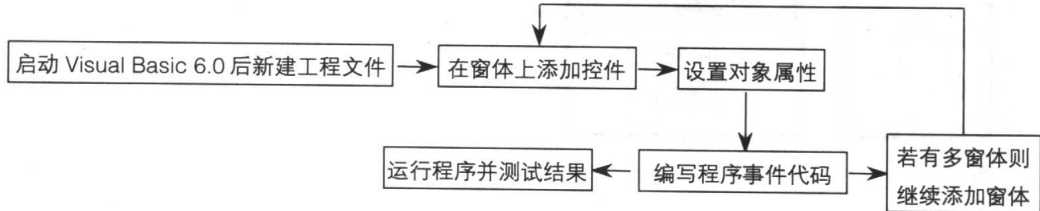
方法是 Visual Basic 提供了一种特殊的子程序,它是用来完成函数的调用。调用方法的语法格式如下:

[对象名.]方法名

和属性值的设置方法一样,在进行方法调用的时候,如果没有指明对象名则隐含指当前窗体。

1.4 制作流程

利用 Visual Basic 进行用户界面开发的一般流程如下。



范例演示

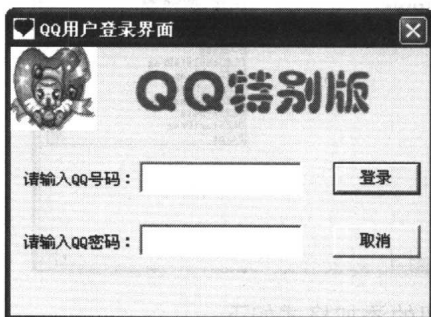
实例 1 QQ 用户登录界面

【范例效果】本例制作 QQ 用户登录界面。

程序运行方法参见“程序运行”。

【本例特色】程序运行后，带有闪烁字样的“QQ 特别版”的对话框将呈现在面前，其上可输入号码和密码。

【核心知识】本例通过对标签框控件（Label）、时钟控件（Timer）、图片框控件（PictureBox）的应用及方法的调用等知识制作完成。



1. 程序运行

程序运行后，弹出“QQ 用户登录界面”的窗体，如效果图所示。在“请输入 QQ 号码”的文本框中输入 QQ 号码，在“请输入 QQ 密码”的文本框中输入密码，然后单击 **登录** 按钮或按 **Enter** 键即可进入“QQ 特别版”的界面，如图 1-1 所示。若只输入 QQ 号码而没有输入 QQ 密码，则将弹出“错误提示”的界面，如图 1-2 所示，提示输入密码。

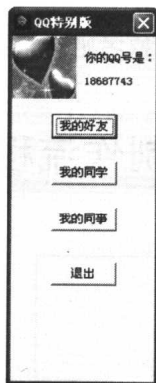


图 1-1

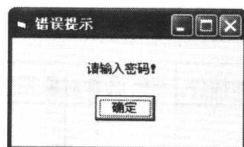


图 1-2

如果单击 **确定** 按钮可返回到主窗体界面,再输入密码,单击 **登录** 按钮可进入图 1-1 所示的界面。在此界面中单击“我的好友”按钮,进入“我的好友”界面,如图 1-3 所示。在“我的好友”界面中单击 **返回** 按钮将返回到“QQ 特别版”的界面。再单击“我的同学”按钮,将进入“我的同学”界面,如图 1-4 所示。单击 **返回** 按钮返回到图 1-1 所示的界面,再单击“我的同事”按钮可进入“我的同事”的界面,如图 1-5 所示。单击 **返回** 按钮返回到“QQ 特别版”的界面,单击 **退出** 按钮,可退出程序。

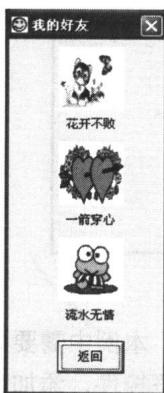


图 1-3



图 1-4



图 1-5

2. 核心知识

制作本例的核心知识有: 标签框控件 (Label)、时钟控件 (Timer)、图片框控件 (PictureBox)、命令按钮控件 (CommandButton) 的应用以及方法的调用。

说明

本例用到的方法有 Show 方法和 Hide 方法, 它们的语法格式如下:

对象名.Show

对象名.Hide

如果没有指出是哪个对象调用的, 则隐含指当前窗体。

本例中用到的事件主要是命令按钮的 Click (单击) 事件以及计时器的 Timer 事件。它们的声明格式, Visual Basic 会自动给出。声明格式如下:

```
Private Sub Command1_Click ()
```

Private 指私有事件的声明, 用它声明的事件只在本过程中有效, 与其对应的是 Public (公有事件的声明), 用 Public 声明的事件在整个工程中都有效。

3. 制作步骤

- ① 执行“开始”→“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令, 启动 Visual Basic 6.0。启动后将弹出如图 1-6 所示的“新建工程”对话框。
- ② 在该对话框中单击“标准 EXE”图标, 然后单击 **打开** 按钮, 或双击该图标, 弹出如