

21

世纪高等学校规划教材·计算机基础教育系列

Visual Basic

实验指导及习题

彭 澎 主编

孙忠阁 李贵鹏 徐荣磊 等编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

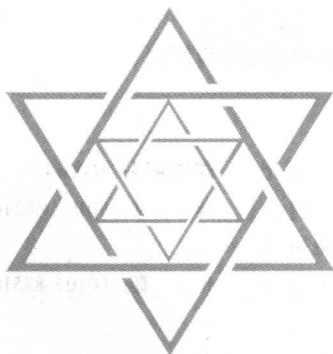
21

世纪高等学校规划教材·计算机基础教育系列

Visual Basic 实验指导及习题

彭 澎 主编

孙忠阁 李贵鹏 徐荣磊 杨 雷 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内容提要

本书以 Visual Basic 6.0 中文企业版为基础,由浅入深地提供了 Visual Basic 程序设计内容的各种练习。通过练习能使学习者很好的掌握 Visual Basic 程序设计语言。教材选题精炼,内容全面、系统性强,符合学生学习的心理规律,非常适合学生学习使用。该实验指导及习题适合作为等级考试参考用书,并适合于大专院校各专业学生学习使用。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 实验指导及习题/彭澎主编. —北京:中国电力出版社, 2006

21 世纪高等学校规划教材·计算机基础教育系列

ISBN 7-5083-4272-0

I. V... II. 彭... III. BASIC 语言—程序设计—高等学校—教学参考资料 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 017641 号

从书名: 21 世纪高等学校规划教材·计算机基础教育系列

书名: Visual Basic 实验指导及习题

出版发行: 中国电力出版社

地 址: 北京市三里河路 6 号

邮政编码: 100044

电 话: (010) 68362602

传 真: (010) 68316497, 88383619

本书如有印装质量问题, 我社负责退换

服务电话: (010) 88515918 (总机)

传 真: (010) 88518169

E-mail: infopower@cepp.com.cn

印 刷: 北京同江印刷厂

开本尺寸: 185×233

印 张: 9.25

字 数: 204 千字

书 号: ISBN 7-5083-4272-0

版 次: 2006 年 5 月北京第 1 版

印 次: 2006 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 0001—4000 册

定 价: 15.00 元

版权所有, 翻印必究

前 言

Visual Basic (简称 VB) 是 Microsoft 公司推出的在 Windows 环境下使用的可视化软件开发工具, 它以原来的 Basic 语言为基础, 做了更进一步的发展和扩充, 其中很多技术都和 Windows GUI 有直接关系。它的语法规则相对简单, 容易理解和掌握。专业程序设计人员可以使用 Visual Basic 完成其他 Windows 程序设计语言所能实现的功能; 而初学者只要掌握一些基本的要领, 就可以建立实用的应用程序了。因此, Visual Basic 被认为是初学者最理想的程序语言。Visual Basic 是一种可视化程序设计语言, 具有简单易学、易用、功能强大的特点, 提供了可视界面的设计方法, 使用窗体和控件设计应用程序界面, 极大地提高了开发应用程序的效率。

1991 年, Microsoft 公司推出了 Visual Basic 1.0 版本, 在当时是第一个“可视”的编程软件。在此之后, Microsoft 公司相继于 1992 年推出 2.0 版, 1993 年推出 3.0 版, 1995 年推出 4.0 版, 1997 年推出 5.0 版, 1998 年推出 6.0 版, 2002 年推出 .NET 版。但 Visual Basic 6.0 是最常用的版本, 从 1998 年一直沿用到现在。

本实验指导及习题是为学习 Visual Basic 6.0 的学生能够学习好 Visual Basic 6.0 而编写的。练习由浅入深, 既注重概念方面的练习, 又注重实际应用, 教程中包括多种题型。本书也适合作为等级考试的辅导练习用书。

本教材适用于大专院校的各专业的学生学习 Visual Basic 使用。

本书由彭澎教授及李贵鹏、孙忠阁、徐荣磊和杨雷老师编写, 其中第 1~5 章由孙忠阁老师编写, 第 6~10 章由李贵鹏老师编写, 第 11~12 章由彭澎老师编写, 第 13 章由杨雷老师编写, 第 14 章由徐荣磊老师编写, 徐荣磊教授统编全稿, 杨雷老师进行文案工作。编写过程中得到学校各部门和领导的大力支持和帮助, 得到中国电力出版社的大力支持, 还得到许多同行的大力支持, 在此一并表示感谢。由于编审者水平有限, 加之时间十分仓促, 书中难免有不妥之处, 望读者批评指正。

编 者
2006 年 4 月

目 录

前 言	
第 1 章 Visual Basic 程序设计基础	1
第 2 章 对象及其操作	4
第 3 章 Visual Basic 应用程序设计	9
第 4 章 数据类型及其运算	12
第 5 章 数据输入输出	21
第 6 章 常用标准控件	28
第 7 章 控制结构	39
第 8 章 数组	45
第 9 章 过程	54
第 10 章 菜单设计	62
第 11 章 对话框设计	68
第 12 章 多重窗体程序设计	71
第 13 章 键盘与鼠标事件	75
第 14 章 数据文件	81
模拟试卷（一）	86
模拟试卷（二）	97
模拟试卷（三）	110
模拟试卷（四）	123
习题答案	134

第 1 章 Visual Basic 程序设计基础

一、选择题

1. Visual Basic 6.0 有 3 种不同的版本, 可满足不同的开发需要。下列_____不是 Visual Basic 6.0 的版本。
A) 学习版 B) 专业版 C) 测试版 D) 企业版
2. 下列_____不是 Visual Basic 6.0 的功能特点。
A) 面向对象的可视化设计工具 B) 结构化程序设计
C) 事件驱动的编程机制 D) 具有强大的绘图功能
3. 执行“文件”菜单中的_____“新建工程”命令, 弹出“新建工程”对话框, 要新建一个工程文件, 应该在该对话框的_____选项卡中进行操作。
A) 新建 B) 现存 C) 最新 D) 应用程序
4. 下列_____不属于 Visual Basic 6.0 的工作模式。
A) 编辑模式 B) 设计模式 C) 运行模式 D) 中断模式
5. 下列_____菜单不是 Visual Basic 6.0 主窗口中的菜单。
A) 文件 B) 查看 C) 格式 D) 视图
6. 下列_____方法可以打开工程资源管理器窗口。
A) 按 F2 功能键 B) 按 F4 功能键
C) 按 Ctrl+R 组合键 D) 按 Ctrl+E 组合键
7. 在 Visual Basic 6.0 工具栏的右侧有一栏, 分别用来显示_____。
A) 对象的坐标位置、对象的高度、对象的宽度
B) 对象的高度、对象的宽度、对象的坐标位置
C) 对象的坐标位置、对象的宽度、对象的高度
D) 对象的宽度、对象的高度、对象的坐标位置
8. 用户可以通过下列_____菜单改变窗体的网格点间距。
A) 视图 B) 工具 C) 图表 D) 窗口
9. 工程资源管理器以树形结构列出当前工程中的窗体和模块等用到的所有文件。下列_____文件不能在工程资源管理器窗口中列出。
A) 窗体文件 (Frm) B) 类模块文件 (Cls)
C) 文本文件 (Txt) D) 标准模块文件 (Bas)
10. 工程资源管理器窗口中的_____按钮用于切换到“窗体设计器”窗口查看正在设计的

窗体。

- A) “查看代码”按钮 B) “查看对象”按钮
C) “切换文件夹”按钮 D) “查看文件夹”按钮
11. 下列_____说法是错误的。
A) 属性窗口中的属性列表会随着选定对象的变化而变化
B) 属性是对用户界面中对象性质的描述
C) 单击工具栏中“属性窗口”按钮，可打开属性窗口
D) 选取“工具”菜单下的“属性窗口”菜单项，可打开属性窗口
12. 下列说法中正确的是_____。
A) 所有属性都可以使用属性窗口设置或修改属性值
B) 所有属性都可以通过在代码编辑窗口中编写代码，在程序运行时设置或修改属性值
C) 可以通过运行时利用程序代码修改控件的 Name 属性
D) 控件的 Name 属性只能在属性窗口中设置
13. 下列_____操作不能打开“代码编辑器”窗口。
A) 双击对象（窗体或控件）
B) 单击工程资源管理器窗口中“查看代码”按钮
C) 选取“视图”菜单下的“代码窗口”菜单项
D) 单击标准工具栏中的“对象浏览器”按钮
14. “代码编辑器”窗口中不包括下列_____项。
A) 对象下拉列表框 B) 事件过程下拉列表框
C) 属性下拉列表框 D) “过程查看”按钮和“全模块查看”按钮
15. 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”菜单下的“属性窗口”菜单项
C) 按 F4 键
D) 选取“工程”菜单下的“属性窗口”菜单项
16. 在设计阶段，双击窗体上的某个控件时，所打开的窗口是_____。
A) 代码编辑器窗口 B) 工具箱窗口
C) 属性窗口 D) 工程资源管理器窗口
17. 下列可以打开立即窗口的操作是_____。
A) 按 Ctrl+D 组合键 B) 按 Ctrl+E 组合键
C) 按 Ctrl+F 组合键 D) 按 Ctrl+G 组合键

二、填空题

1. 打开属性窗口的快捷键是_____。

2. Visual Basic 6.0 是_____位应用程序的开发工具。
3. 窗体工作区的_____为坐标原点，即 (0,0) 点。
4. 用户可以向工具箱中添加其他控件，方法是单击“_____”菜单下的“部件”菜单项。
5. 在工程资源管理器的标题栏下方为 3 个按钮，依次是：“查看代码”按钮、“查看对象”按钮和“_____”按钮。
6. 在 Visual Basic 6.0 的属性窗口中，可以按照字母顺序显示所选对象的属性，也可以按照_____顺序显示所选对象的属性。
7. Visual Basic 6.0 提供了 4 种工具栏，分别为标准工具栏、编辑工具栏、调试工具栏和_____工具栏。
8. 启动运行当前工程的快捷键是_____。

第 2 章 对象及其操作

一、选择题

- 下列说法中错误的是_____。
 - Visual Basic 6.0 中对象的属性分为只读属性和可读写属性
 - 设置 Visual Basic 6.0 对象的属性有两种方法：一是设计时通过属性窗口来设置；二是在运行时通过代码设置
 - 只读属性在运行时只能读取，不能设置
 - 无论通过属性窗口还是通过程序代码都不能改变只读属性的属性值
- 下列说法中正确的是_____。
 - 在控件对象的属性中，有些属性只能在设计时设置，不能在运行时设置。如文本框控件的 MultiLine 属性
 - 在控件对象的属性中，所有属性都可以通过属性窗口设置，也可以在运行时通过代码设置
 - 能在属性窗口中设置的属性，一定能在运行时通过代码设置
 - 有些对象没有 Name 属性
- 通过属性窗口设置属性时，根据属性项的不同，设置属性的方式也不同，主要分为 3 类。下列方式中错误的是_____。
 - 直接输入新的属性值
 - 通过下拉列表选择输入
 - 通过快捷菜单设置
 - 通过对话框设置
- 下面 4 个选项中_____不是事件。
 - Click
 - KeyPress
 - DbClick
 - Move
- 下面 4 个选项中_____不是方法。
 - ReFrash
 - SetFocus
 - MouseMove
 - Cls
- 窗体的 BorderStyle 属性取值范围是_____。
 - 0~4
 - 1~5
 - 0~5
 - 1~4
- 要显示最大化或最小化按钮，BorderStyle 属性应设置为_____。
 - 1 或 2
 - 2 或 3
 - 1 或 3
 - 0 或 1
- 下列属性中只读属性的是_____。
 - Name
 - Caption
 - Left
 - Top
- 窗体的 WindowState 属性可以把窗体设置成在启动时最大化、最小化或正常大小。下

列对于该属性的说法中不正确的是_____。

- A) 设置为 0 时, 窗体显示为正常大小, 即设计时的大小
 - B) 设置为 1 时, 窗体最小化成图标
 - C) 设置为 2 时, 窗体最大化显示
 - D) 设置为 0 时, 窗体最小化成图标
10. 窗体可响应的事件有_____。
- A) Click 事件、DbtClick 事件、Load 事件
 - B) Load 事件、Unload 事件
 - C) Click 事件、DbtClick 事件、Activate 事件、Deactivate 事件
 - D) 以上全部
11. 以下说法中错误的是_____。
- A) 如果调用 Hide 方法时窗体还没有加载, 那么 Hide 方法将加载该窗体但不显示该窗体
 - B) Hide 方法用以隐藏 Form 对象, 但不能使其卸载
 - C) 用 Show 方法会自动加载窗体并显示出来, 用 Load 语句只加载窗体, 并不会自动显示
 - D) 使用 Hide 方法和 Unload 语句均可将窗体从内存中清除
12. 默认属性不是 Text 的是_____。
- A) ComboBox
 - B) Data
 - C) ListBox
 - D) TextBox
13. 在 Visual Basic 中, 要将一个窗体加载到内存但不显示, 应使用的语句为_____。
- A) Show
 - B) Load
 - C) Unload
 - D) Hide
14. 在 Visual Basic 中, 要使一个窗体不可见, 但不从内存中释放, 应使用的语句是_____。
- A) Show
 - B) Load
 - C) Unload
 - D) Hide
15. 文本框 (TextBox) 的默认属性是_____。
- A) Caption
 - B) Name
 - C) Text
 - D) Enable
16. 下面的 4 个选项, 不是窗体属性的是_____。
- A) Caption
 - B) Icon
 - C) Text
 - D) MaxButton
17. 下列叙述中正确的是_____。
- A) 只有窗体才是 Visual Basic 中的对象
 - B) 只有控件才是 Visual Basic 中的对象
 - C) 窗体和控件都是 Visual Basic 中的对象
 - D) 窗体和控件都不是 Visual Basic 中的对象
18. 下列可以激活属性窗口的操作是_____。
- A) 用鼠标双击窗体的任何部位
 - B) 执行“工程”菜单中的“属性窗口”命令

- C) 按 Ctrl+F4 键
- D) 按 F4 键

19. 下列不能打开工具箱窗口的操作是_____。

- A) 执行“视图”菜单中的“工具箱”命令
- B) 按 Alt+F8 键
- C) 单击工具栏上的“工具箱”按钮
- D) 按 Alt+V, 然后按 X 键

20. 假定已在窗体上画了多个控件, 并且有一个控件是活动的, 为了在属性窗口中设置窗体的属性, 预先应执行的操作是_____。

- A) 单击窗体上没有控件的地方
- B) 单击任一个控件
- C) 不执行任何操作
- D) 双击任一个控件

21. 为了把窗体上的某个控件变为活动的, 应执行的操作是_____。

- A) 单击窗体的边框
- B) 单击该控件的内部
- C) 双击窗体的标题栏
- D) 双击窗体

22. 确定一个控件在窗体上的位置的属性是_____。

- A) Width 或 Height
- B) Width 和 Height
- C) Top 或 Left
- D) Top 和 Left

23. 确定一个窗体或控件的大小的属性是_____。

- A) Width 或 Height
- B) Width 和 Height
- C) Top 或 Left
- D) Top 和 Left

24. 为了同时改变一个活动控件的高度和宽度, 正确的操作是_____。

- A) 拖曳控件 4 个角上的某个小方块
- B) 只能拖曳位于控件右下角的小方块
- C) 只能拖曳位于控件左下角的小方块
- D) 不能同时改变控件的高度和宽度

二、填空题

1. 一个对象建立后, 与其有关的操作要通过该对象的属性、方法和_____来描述。
_____是创建对象实例的模板, 是同种对象的抽象。
2. 通过设置_____可以控制对象的外观和行为。
3. 默认的_____属性就是对象类(窗体或控件)的名称再加上一个序号。
4. 利用程序代码来给属性设置新值, 其格式是_____。
5. 将文本框 Text1 移动到距离窗体左上角(900,400)处, 语句为_____。
6. 在调用方法时, 若省略对象名, 则 Visual Basic 把调用方法的对象看成_____。
7. 窗体的边框影响着窗体运行后的外观样式及操作性能。可以根据需要在_____属性中选择不同的边框样式。

8. 窗体的_____属性用来确定窗体是否能够对用户产生的事件作出反应,即窗体是否可用。

9. MaxButton 属性和_____属性这两个属性决定窗体是否具有最大化和最小化按钮。

10. _____属性决定窗体是否可以移动。

11. 窗体的_____属性用来确定窗体是被显示还是被隐藏。

12. 窗体的_____方法用以显示 Form 对象; _____方法用于隐藏 Form 对象,但不能使其卸载; _____方法用以移动窗体或控件。

13. 当使用 Hide 方法隐藏窗体时,该窗体被从从屏幕上移除,并自动将其 Visible 属性设置为_____。

14. 在 Visual Basic 中,设置或修改对象的属性可以通过_____、_____两种方法。

15. 图片框 (PictureBox) 的默认属性是_____。

16. 卸载窗体时触发的窗体事件是_____。

17. 返回或设置窗体标题的属性是_____。

18. 假定一个文本框的 Name 属性为 Text1,为了在该文本框中显示“Hello!”,所使用的语句为_____。

19. 一个控件在窗体上的位置由_____和_____属性决定,其大小由_____和_____属性决定。

20. 可以通过多种方式激活属性窗口,这些方式是_____、_____、_____、_____、_____。为了选择多个控件,可以按住_____键,然后单击每个控件。

三、上机实验

1. 利用消息框验证窗体的几个常用事件。

(1) 设计用户界面。新建一个工程,使用默认窗体即可。

(2) 编写代码。打开代码编辑器窗口,编写如下代码:

```
Private Sub Form_Activate()  
MsgBox "窗体被激活", vbDefaultButton1  
End Sub
```

```
Private Sub Form_Click()  
Print "窗体被单击"  
End Sub
```

```
Private Sub Form_DblClick()  
MsgBox "窗体被双击", vbDefaultButton1  
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()  
MsgBox "窗体被装入", vbDefaultButton1  
End Sub  
  
Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)  
MsgBox "窗体即将被关闭", vbDefaultButton1  
End Sub
```

(3) 运行程序。程序运行后，在显示窗体之前，首先触发窗体的 Load 事件，弹出消息框，消息框中显示“窗体被装入”；将消息框关闭后，显示程序的窗体，随即触发窗体的 Activate 事件，消息框中显示“窗体被激活”；单击窗体时，触发窗体的 Click 事件，在窗体上显示“窗体被单击”；双击窗体时，第一次单击后在窗体上显示“窗体被单击”，第二次单击后，触发窗体的 DblClick 事件，弹出消息框，消息框中显示“窗体被双击”；单击窗体的关闭按钮，先触发窗体的 Unload 事件，弹出消息框，消息框中显示“窗体即将被关闭”，关闭消息框后，窗体关闭。

2. 新建一个工程，然后在代码编辑器中对窗体的常用事件进行编程，在事件处理程序中，利用 Print 方法在窗体上输出相关信息。

3. 新建一个工程，在窗体上添加控件，效果如图 2-1 所示。

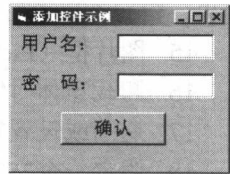


图 2-1 添加控件效果

第 3 章 Visual Basic 应用程序设计

一、选择题

1. 打开工程的快捷键是_____。
A) Ctrl+A B) Ctrl+O C) Ctrl+N D) Ctrl+E
2. 窗体文件的扩展名是_____。
A) frm B) frx C) cls D) ocx
3. 在 Visual Basic 中, 一个工程主要包括以下文件_____。
A) 工程文件 B) 窗体文件 C) 标准模块文件 D) 以上全部
4. 应用程序的解释运行非常方便。以下_____方式不能启动解释运行。
A) 在“运行”菜单下单击“启动”菜单项
B) 按 F4 键
C) 在工具栏上单击“启动”按钮
D) 按 F5 键
5. 下列说法中错误的是_____。
A) 调试程序时, 使用解释运行方式比较方便
B) 解释运行方式比编译运行方式运行应用程序的速度慢
C) 解释运行方式必须在 Visual Basic 集成环境下使用
D) 解释运行方式和编译运行方式都必须在 Visual Basic 集成环境下使用
6. 一般情况下, 用 Visual Basic 创建应用程序分为以下 4 个主要步骤。以下操作顺序正确的是_____。
① 创建应用程序的界面 ② 编写程序代码, 建立事件过程
③ 设置对象的属性 ④ 调试运行程序, 生成可执行文件
A) ①②③④ B) ①③②④ C) ②①④③ D) ②③①④
7. 新建工程的快捷键是_____。
A) Ctrl+A B) Ctrl+D C) Ctrl+N D) Ctrl+E
8. 工程文件的扩展名是_____。
A) frm B) frx C) cls D) vbp
9. 假定窗体的名称 (Name 属性) 为 Form1, 则把窗体的标题设置为 “Visual Basic Test” 的语句为_____。
A) Form1 = " Visual Basic Test" B) Caption = " Visual Basic Test"

- C) Form1.Text = " Visual Basic Test" D) Form1.Name =" Visual Basic Test"
10. 下列不能打开代码窗口的操作是_____。
- A) 双击窗体上的某个控件 B) 双击窗体
C) 按 F7 键 D) 单击窗体或控件
11. 为了保存一个 Visual Basic 应用程序, 下列说法中正确的是_____。
- A) 只保存窗体文件 (.frm)
B) 只保存工程文件 (.vbp)
C) 分别保存工程文件和标准模块文件 (.bas)
D) 分别保存工程文件、窗体文件和标准模块文件
12. 为了装入一个 Visual Basic 应用程序, 下列说法中正确的是_____。
- A) 只装入窗体模块文件 (.frm)
B) 只装入工程文件 (.vbp)
C) 分别装入工程文件和标准模块文件 (.bas)
D) 分别装入工程文件、窗体文件和标准模块文件
13. 为了使窗体的大小可以改变, 必须把它的 BorderStyle 属性设置为_____。
- A) 1 B) 2 C) 3 D) 4

二、填空题

- 标准模块文件的扩展名是_____。
- 工程文件的扩展名为_____。
- 类模块文件的扩展名为_____。
- Visual Basic 6.0 的两种程序运行方式是_____和_____。
- 添加或删除控件类, 需要在“_____”菜单下单击“部件”菜单项, 打开“部件”对话框, 然后在该对话框中进行操作。
- 要想采用编译运行方式运行应用程序, 生成可执行文件, 应单击“_____”菜单下的“生成工程名.EXE”菜单项。
- 在窗体上画两个文本框和一个命令按钮, 然后在代码窗口中编写如下事件过程:


```
Private Sub Command1_Click()
    Text1.Text = "Visual Basic"
    Text2.Text = Text1.Text
    Text1.Text = "ABCD"
End Sub
```

 程序运行后, 单击命令按钮, 两个文本框中显示的内容分别为_____和_____。
- 在用 Visual Basic 开发应用程序时, 一般需要_____, _____、_____和_____这4步。

9. 控件和窗体的 Name 属性只能通过_____设置, 不能在_____期间设置。
10. 为了在输入程序时能自动进行语法检查, 必须执行“_____”菜单中的“_____”命令打开“_____”对话框, 然后选择“编辑器”选项卡中的“_____”选项。
11. 在保存 Visual Basic 应用程序时, 窗体模块和工程文件的扩展名分别为_____和_____。
12. 为了把一个 Visual Basic 应用程序装入内存, 只要装入_____文件即可。
13. Visual Basic 应用程序通常由 3 类模块组成, 即_____、_____和_____。

三、上机实验

1. 新建一个工程, 在窗体上添加一个标签控件, 标题内容为“控件移动示例”, 添加两个命令按钮, 标题内容分别为“向左移动”和“向右移动”。当单击命令按钮时, 标签每次向左或向右移动 100 个单位的距离。

(1) 设计用户界面。新建一个工程, 在窗体 Form1 中按照题目要求创建标签控件 Label1 以及命令按钮控件 Command1 和 Command2。设计好的窗体如图 3-1 所示。

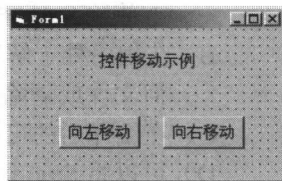


图 3-1 移动控件程序设计界面

(2) 编写代码。打开代码编辑器窗口, 编写如下代码:

```
Private Sub Command1_Click()
    Label1.Left = Label1.Left - 100 '将标签的 Left 属性值减少 100, 即可将标签向左移动 100
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    Label1.Left = Label1.Left + 100 '将标签的 Left 属性值增加 100, 即可将标签向右移动 100
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Label1.Caption = "控件移动示例" '为标签的标题属性赋值
End Sub
```

(3) 运行程序。程序运行后, 每次单击“向左移动”命令按钮, 标签将向左移动 100 个单位的距离, 每次单击“向右移动”命令按钮, 标签将向右移动 100 个单位的距离。

2. 新建一个工程, 在窗体上添加一个标签控件, 标题内容为“控件移动示例”, 添加两个命令按钮, 标题内容分别为“向上移动”和“向下移动”。编写代码实现如下功能: 当单击命令按钮时, 标签每次向上或向下移动 50 个单位的距离。

3. 新建一个工程, 为工程再增加两个窗体, 将三个窗体的标题属性分别设置为“第一个窗体”、“第二个窗体”、“第三个窗体”。

4. 为第 2 题建立的工程生成可执行文件(保存在自己的文件夹中), 然后退出 Visual Basic 编程环境, 在“我的电脑”窗口中找到该可执行文件, 双击运行, 观察运行效果。

第 4 章 数据类型及其运算

一、选择题

- 赋值语句中的变量可以是_____。
A) 事先声明过的程序中的变量
B) 各种对象的属性
C) 自定义数据类型中的各元素
D) 以上全部
- 以下关于 Stop 语句的说法中错误的是_____。
A) Stop 语句用来在程序处于解释执行状态时暂停程序的执行, 可以在程序的任何地方放置 Stop 语句
B) 在程序处于解释执行状态时, 执行 Stop 语句, 只是暂停程序的执行, 不会关闭任何文件或清除变量
C) 在编译后的可执行文件中执行到 Stop 语句, 将退出整个应用程序
D) 可以将 Stop 语句编译到可执行文件 (.EXE 文件) 中
- 以下 4 个选项中, 对续行符使用不正确的是_____。
A) `print (x+y)*100/21 _
+35\13`
B) `print "(x+y)*100/21 _
+35\13"`
C) `print "(x+y)*100/21"+ _
"+35\13"`
D) `print "(x+y)*100/21" _
+"+35\13"`
- 双精度浮点型的类型符是_____。
A) % B) & C) ! D) #
- 定义字符串型变量应使用的关键字是_____。
A) Integer B) Single C) Double D) String
- 长整型数据在内存中占用的字节数是_____。
A) 2 B) 4 C) 8 D) 1
- 以下选项不正确的是_____。
A) 使用语句 `Dim a as String` 定义的变量 a 是一个变长字符串变量
B) 使用语句 `Dim Name As String * 50` 定义的变量 a 是一个定长字符串变量
C) 如果把数值型数据赋给逻辑型变量, 则系统自动将 0 转换成 False, 将非 0 值转换成 True
D) 如果把逻辑型数据赋给数值型变量, 则系统自动将 False 转换成 0, 将 True 转换成 1