

• 从初学到精通系列 •

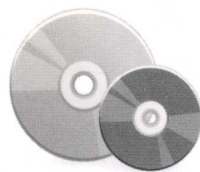
Broadview®
www.broadview.com.cn

- 1 由浅入深：全书涵盖基础、设计、应用、实战四个层面
- 2 内容全面：覆盖Visual Basic语法、控件、组件等各个方面
- 3 实例丰富：用159个实例详细展示Visual Basic开发的重点
- 4 侧重开发：包含多媒体、网络、数据库和Windows四大开发方向
- 5 注重实战：用4个完整案例展现Visual Basic的经典应用
- 6 视频讲解：配大量多媒体教学视频进行讲解，学习效率高

Visual Basic

从初学到精通

张建辉 等编著

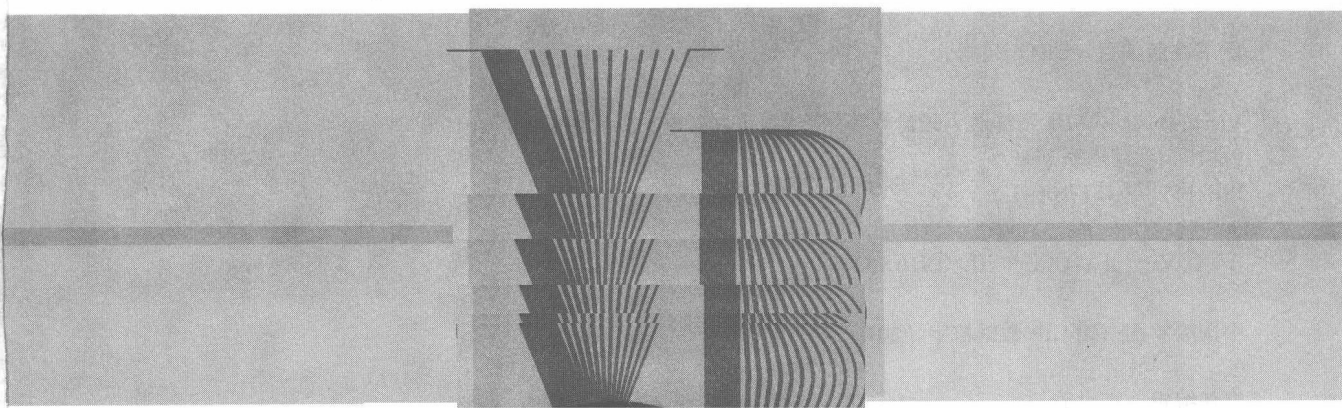


41小时
多媒体教学视频

• 从初学到精通系列 •

Visual Basic

从初学到精通



张建辉 等编著

電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书从 Visual Basic 的基础开始讲解,由浅入深,循序渐进,全书插入大量实用性强的实例,从实际应用中提高读者的编程水平。

本书共分 7 篇。第 1 篇介绍 Visual Basic 6.0 开发环境的简介和搭建、可视化编程的基本概念、开发 Visual Basic 6.0 应用程序的步骤、Visual Basic 编程基础、Visual Basic 程序结构、过程和函数等;第 2 篇介绍 Visual Basic 6.0 中的窗体,常用控件的属性、事件和方法,高级控件的使用,对话框的使用,MDI 窗体和菜单,键盘与鼠标事件的处理等技术;第 3 篇介绍 Visual Basic 6.0 的文件系统、图形系统、多媒体设计等技术;第 4 篇介绍网络编程基础知识、网络编程常用控件、Internet 编程等技术;第 5 篇介绍数据库基础、Visual Basic 6.0 的数据库编程、利用 DAO 实现数据库编程、利用 ADO 实现数据库编程、利用数据控件实现数据库编程等技术;第 6 篇介绍 Visual Basic 6.0 的动态链接库和资源文件、API 编程、应用程序的帮助等技术;第 7 篇详细介绍幸运 52 游戏模拟、俄罗斯方块游戏、断点续传——网络下载器、Visual Basic 6.0 与 SQL 编写初级进销存软件项目案例的开发,以提高读者实战水平。

本书涉及面广,从基本操作到高级技术和核心原理,再到项目开发,几乎涉及 Visual Basic 6.0 开发的所有重要知识。本书适合所有想全面学习 Visual Basic 6.0 开发技术的人员阅读,也适合各种使用 Visual Basic 6.0 进行开发的工程技术人员使用。对于经常使用 Visual Basic 6.0 做开发的人员,更是一本不可多得的案头必备参考书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 从初学到精通 / 张建辉等编著. —北京:电子工业出版社, 2010.6
(从初学到精通系列)
ISBN 978-7-121-10641-5

I. ①V… II. ①张… III. ①BASIC 语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 056642 号

责任编辑:高洪霞

印 刷:北京东光印刷厂

装 订:三河市皇庄路通装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1092 1/16 印张:32.5 字数:789 千字

印 次:2010 年 6 月第 1 次印刷

印 数:4000 册 定价:59.00 元(含 DVD 光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

从此初学，走向精通

*The book is the nourishment in the whole world.
Life the inside have no book, seem to have no sunlight;
The inside of the intelligence has no book, seem the bird have no wing.*

书籍是全世界的营养品。生活里没有书籍，
就好像没有阳光；智慧里没有书籍，就好像鸟儿没有翅膀。

——莎士比亚



为什么要写这样一本书

从微软 1998 年发布 Visual Studio 6.0 开发工具以来，已经有 11 年了。其中的 Visual Basic 6.0 提供了开发 Microsoft Windows(R) 应用程序最迅速、最简捷的方法，可用于开发 Windows 环境下的各类应用程序，是一种可视化、真正面向对象、采用事件驱动方式的结构化高级程序设计语言和工具的完美集成。Visual Basic 6.0 编程简单、方便、功能强大，具有与其他语言及环境的良好接口，不需要编程开发人员具备 C/C++ 或者 Turbo Pascal 语言知识和特别高深的专业知识，只要懂得 Windows 的界面及其基本操作，就可以迅速上手，而且 Visual Basic 6.0 在程序界面设计、多媒体开发方面更是独具优势。因此特别适合初学者和编程业余爱好者使用。

笔者结合自己多年的 Visual Basic 6.0 开发经验和心得体会，花费了一年多的时间写作本书。希望各位读者能在本书的引领下跨入 Visual Basic 6.0 开发大门，并成为一名开发高手。本书全面、系统、深入地介绍了 Visual Basic 6.0 开发技术，并在全书中插入大量实例，最后还详细介绍了网络下载器和初级进销存软件项目案例的开发。学习完本书后，读者应该可以具备独立进行项目开发的能力。

本书的特点

1. 细致体贴的讲解

本书假定读者没有任何的编程技能基础，讲解时尽可能地站在读者的角度，循序渐进，由浅入深，用准确的语言总结概念■用直观的图示演示过程■用详细的注释解释代码■用形象的比方帮助记忆。效果如下：

① **知识点介绍** 全面、准确、清晰是其显著特点，一般放在每一节开始位置，让零基础的读者了解相关概念，顺利入门。

② **范例** 本书精心选择的编程示例，可实践性强，注意让读者能从实例运用中举一反三，既有利于初学者对基本知识点的理解和掌握，又锻炼了读者的编程能力。

③ **范例代码** 与范例编号对应，层次清楚、语句简洁、注释丰富，体现了代码优美的原则，有利于读者养成良好的代码编写习惯。读者可以直接根据这些源程序快速编写程序，直接切入相关应用。

④ **运行结果** 对范例给出运行结果和对应图示，帮助读者更直观地理解范例代码、验证结果。

⑤ **代码解析** 本书对范例代码中的关键代码配以图示并进行详细解释，有助于读者掌握相关概念和知识。

⑥ 贴心的提示 为了便于读者阅读，全书还穿插着一些技巧、提示等小贴士，体例约定如下：

- 提示：通常是一些贴心的提醒，让读者加深印象或提供建议，或者解决问题的方法。
- 注意：提出学习过程中需要特别注意的一些知识点和内容，或者相关信息。
- 警告：对操作不当或理解偏差将会造成的灾难性后果做警示，以加深读者印象。

⑦ 小结 每章最后提供对本章所介绍知识的简单总结，有利于读者加深印象，巩固总结。

经作者多年的培训和授课证明，以上讲解方式是最适合读者学习的方式，读者按照这种方式，会非常轻松、顺利地掌握本书知识。

12.3.2 Folder 对象

Folder 对象提供对文件类所有属性的访问。其主要属性如下。

- Attributes 属性。设置/返回文件或文件夹的属性。其取值可参考表 12-1。
- DateCreated 属性。返回指定文件或文件夹的创建日期和时间。
- DateLastAccessed 属性。返回最后一次访问指定文件或文件夹的日期和时间。
- DateLastModified 属性。返回最后一次修改指定文件或文件夹的日期和时间。
- Drive 属性。返回指定文件或文件夹所在的驱动器符号。

【范例 12-2】如下面的实例演示了如何利用 Folder 对象的属性，在新建的标准 EXE 工程中添加一个列表框控件用于显示信息，然后在代码编辑窗口输入以下代码。

代码 12-2

```
Private Sub Form_Load()  
    '创建一个 FileSystemObject 对象  
    Dim MyFso As New FileSystemObject  
    '定义一个 Folder 变量  
    Dim MyFolder As Folder  
    '创建一个 Folder 对象  
    Set MyFolder = MyFso.GetFolder(App.Path)  
    '在列表框控件中显示当前指定的文件或文件夹的属性  
    List1.Clear  
    '在列表框控件中显示文件或文件夹名称  
    List1.AddItem "当前指定的文件或文件夹路径为: " & App.Path  
    '在列表框控件中显示文件或文件夹属性  
    Next  
    getFilesString = myString  
End If  
End Function
```

程序运行后，可以看到在列表框中列出了指定文件夹的所有属性，如图 12.10 所示。

图 12.10 程序运行结果图



【代码解析】
Folder 对象提供了一系列的方法对文件或文件夹进行操作。主要包括以下几种方法：
➤ CreateFolder 方法。该方法的目的创建一个文件夹。如果要创建的文件夹已经存在，则发生一个错误。

第 12 章 Visual Basic 6.0 的文件系统

其中 Object 为一个 File 或 Folder 对象的名字。Destination 为要复制的目的地址。Overwrite 则为一个布尔值，指示当目的项存在相同的文件或文件夹时是否覆盖。如果有省略该值，则默认值为 True。

- 与 Copy 方法类似的是 CopyFolder 方法。该方法的作用是从一个地方递归地复制一个文件夹到另一个地方。其语法格式如下：
Object.CopyFolder source,destination[,overwrite]
其中，Object 为一个 FileSystemObject 对象。Source 指明一个或多个要被复制文件夹的字符串。Destination 指明 source 中被复制文件夹和子文件夹的接收或的字符串。不允许有通配符。Overwrite 则为一个布尔值，指示当目的项存在相同的文件或文件夹时是否覆盖。如果有省略该值，则默认值为 True。

注意：在 source 参数中使用通配符，只允许在最后一个路径中使用。

如果 source 参数中包含通配符或 destination 以路径分隔符 (\) 结尾，则认为 destination 是一个已存在的文件夹。在其中复制相匹配的文件夹和子文件夹。否则认为 destination 是一个要创建的文件夹的名字。

- Delete 方法将删除一个指定的文件或文件夹。其语法格式如下：
Object.Delete force
其中，Object 为一个 File 或 Folder 对象的名字。Force 是一个布尔值，决定能否删除具有只读属性的文件或文件夹。

注意：如果指定要删除的文件或文件夹不存在，则发生一个错误。Delete 方法对未删除的文件或文件夹中是否含有内容都执行删除操作。

- DeleteFolder 方法也是用来删除一个文件夹和其包含的内容。其语法格式如下：
Object.DeleteFolder folder[,force]
此语法格式中的 object 为一个 FileSystemObject 对象的名字。Folderspec 是要删除的文件夹的名字。可以在最后的路径中包含通配符。Force 是一个布尔值，决定能否删除具有只读属性的文件或文件夹。
 - Move 方法将一个指定的文件或文件夹从一个地方移动到另一个地方。其语法格式如下：
Object.Move destination
其中，object 为一个 File 或 Folder 对象的名字。Destination 为文件或文件夹要移动到目标路径。不允许有通配符。

12.5 小结

本章详细介绍了 FSO 对象模型，以及如何利用 FSO 对象模型创建、复制、移动、删除文件和文件夹；利用 FSO 模型方法读写文件；利用传统的文件操作对象对文件进行创建、复制、移动、删除和修改文件和文件夹；对顺序文件、随机文件和二进制文件的访问等。

2. 实用超值的 DVD 光盘

为了帮助读者比较直观地学习，本书附赠 DVD 光盘，内容包括多媒体视频、电子教案（PPT）、编程参考宝典电子书、各章习题答案和实例源代码等。

● 多媒体视频

配有长达 8 小时手把手教学视频，讲解关键知识点界面操作和书中的一些综合练习题。作者亲自配音、演示，手把手教会读者使用。此外，还随书免费赠送 33 小时相关知识多媒体视频，帮助读者巩固和加深对所学内容的理解和掌握。

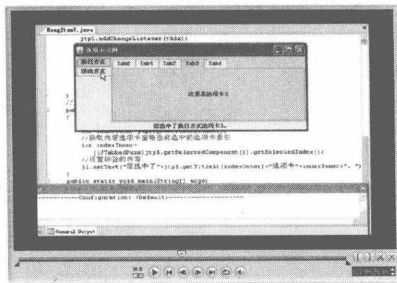
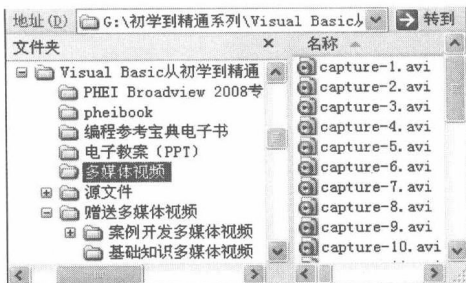
● 电子教案（PPT）

本书可以作为高校相关课程的教材或课外辅导书，所以笔者特别为本书制作了电子教案（PPT），以方便老师教学使用。

- Visual Basic 从初学到精通
- PHEI Broadview 2008 专业书目
- pheibook
- 编程参考宝典电子书
- 电子教案（PPT）
- 多媒体视频
- 源文件
- 赠送多媒体视频

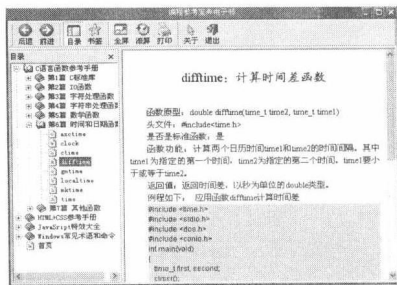
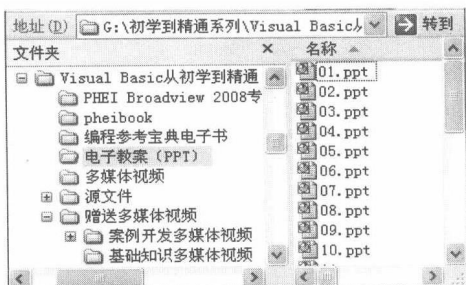
4

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com



● 编程参考宝典电子书

为方便广大读者学习，特别制作了编程开发参考电子书，供读者查阅和参考。



3. 提供完善的技术支持

本书提供了论坛：<http://www.rzchina.net>，读者可以在上面提问交流。另外，论坛上还有一些小的教程、视频动画和各种技术文章，可帮助读者提高开发水平。

4. 丰富的额外素材下载

相关的开发素材文件，在 www.broadview.com.cn 提供下载。

本书适合哪些读者阅读

- Visual Basic 6.0 初学者；
- 想全面学习 Visual Basic 6.0 开发技术的人员；
- Visual Basic 6.0 专业开发人员；
- 利用 Visual Basic 6.0 做开发的工程技术人员；
- Visual Basic 6.0 开发爱好者；
- 大中专院校的学生；
- 社会培训班学员；
- 需要一本案头必备手册的程序员。

本书作者

本书由张建辉主笔编写，其他参与编写的人员有吴燃、方振宇、陈冠佐、傅奎、陈勤、梁洋洋、毕梦飞、陈庆、柴相花、陈非凡、陈华、陈嵩、承卓、陈先在。在此表示感谢！

编者

目 录

第 1 篇 Visual Basic 6.0 编程基础篇

第 1 章 Visual Basic 6.0 概述.....26

本章从 Visual Basic 简介开始,介绍了 Visual Basic 的语言特性和常用术语,并且以详细的图文介绍了 Visual Basic 6.0 中文版的安装与卸载方法。最后详细地介绍了 Visual Basic 6.0 的集成开发环境的各组件及在平时编程中常用的工具。本章学习的重点和难点在于 Visual Basic 6.0 的集成开发环境及在编程中常用的工具。本章内容必须经过平常的多上机实践熟悉,才能更好地掌握这部分知识。

1.1 Visual Basic 6.0 简介.....	26
1.1.1 Visual Basic 的运行机制.....	26
1.1.2 Visual Basic 的常用术语.....	26
1.2 Visual Basic 6.0 的安装和卸载.....	27
1.2.1 Visual Basic 6.0 的安装.....	27
1.2.2 Visual Basic 6.0 中文版的卸载.....	31
1.3 Visual Basic 6.0 的开发环境简介.....	32
1.3.1 工程简介.....	33
1.3.2 开发环境各组件简介.....	34
1.3.3 主窗口.....	34
1.3.4 工具箱.....	35
1.3.5 工程管理器.....	35
1.3.6 属性窗口.....	36
1.3.7 窗体布局窗口.....	36
1.3.8 窗体设计窗口.....	36
1.3.9 代码编辑器窗口.....	37
1.4 Visual Basic 6.0 的常用工具.....	37
1.4.1 对象浏览器.....	37
1.4.2 可视化数据管理器.....	37
1.4.3 API 文本浏览器.....	38
1.4.4 类生成器.....	38
1.4.5 资源编辑器.....	39
1.5 小结.....	40

第 2 章 开始第一个 Visual Basic 6.0 应用程序.....41

本章从介绍可视化编程开始,了解了对象的基本概念,以及对象的属性、事件和方法,并利用一个

简单的程序详细介绍了 Visual Basic 开发应用程序的具体步骤。学完本章，读者可以自行开发一个简单的 Visual Basic 应用程序。

2.1 可视化编程的基本概念	41
2.1.1 什么是对象	41
2.1.2 对象的属性、事件和方法	42
2.2 开发 Visual Basic 6.0 应用程序的步骤	43
2.2.1 创建一个工程	43
2.2.2 设计应用程序界面	44
2.2.3 设置对象属性	44
2.2.4 编写对应代码	44
2.2.5 调试、修改和保存程序	44
2.2.6 编译应用程序	45
2.3 小结	45

第 3 章 Visual Basic 6.0 编程基础

46

本章主要讲解了 Visual Basic 6.0 的编程基础，了解了基本数据类型及用户自定义的数据类型，并详细讲解了变量和常量的基本知识，以及在运算过程中使用的运算符及各种运算符之间的优先级。并且对于数组的定义和动态数组的使用做了详细的讲解。

3.1 Visual Basic 6.0 数据类型	46
3.1.1 基本数据类型	46
3.1.2 用户自定义数据类型	47
3.2 变量和常量	47
3.2.1 变量的命名规则	48
3.2.2 变量的定义和分类	48
3.2.3 变量的作用范围	49
3.2.4 常量	50
3.3 运算符与表达式	51
3.3.1 算术运算符	51
3.3.2 关系运算符	52
3.3.3 逻辑运算符	52
3.3.4 表达式的执行顺序	53
3.4 数组	53
3.4.1 数组的定义	53
3.4.2 动态数组	54
3.5 实例：利用数组计算用户输入的整数之和	54
3.6 小结	55

第 4 章 Visual Basic 6.0 程序结构

56

本章主要讲解了 Visual Basic 中的程序基本结构，详细介绍了顺序结构中的一些基本函数，选择结构

的几种形式,循环结构的几种形式,以及嵌套结构和 GOTO 语句,最后利用一个实例找出一组数中的最大数综合演练了整章的内容。

4.1 顺序结构	56
4.2 选择结构	58
4.2.1 If...Then 结构	58
4.2.2 If...Then...Else 结构	59
4.2.3 If...Then...ElseIf 结构	59
4.2.4 Select Case 结构	60
4.3 循环结构	62
4.3.1 While...Wend 结构	62
4.3.2 For...Next 结构	63
4.3.3 Do...Loop 结构	64
4.4 嵌套结构	66
4.5 GOTO 结构	67
4.6 实例:找出一组数中的最大数	67
4.7 小结	69

第 5 章 Visual Basic 6.0 程序过程与函数 70

本章主要学习了 Sub 过程和 Function 过程的定义和调用方法,并详细讲解了在这两种过程中参数的传递方式,以及在过程中的参数分类。详细介绍了 Visual Basic 中常用的一些内部函数。最后利用两个实例向读者演示了如何自定义函数和使用内部函数。在下一章中,将讲解 Visual Basic 6.0 程序开发中的界面设计。

5.1 Sub 过程	70
5.1.1 Sub 过程的定义	70
5.1.2 Sub 过程的调用	71
5.2 Function 过程	72
5.2.1 Function 过程的定义	73
5.2.2 Function 过程的调用	73
5.3 参数传递	74
5.3.1 参数的分类	74
5.3.2 参数的传递	74
5.3.3 过程的可选参数和可变参数	75
5.4 常用内部函数	77
5.4.1 数制转换函数	77
5.4.2 数学函数	78
5.4.3 字符串函数	78
5.4.4 日期和时间函数	79
5.4.5 随机数函数	80
5.5 实例:编写自己的小函数	80
5.6 实例:利用内部函数编写倒计时程序	81

5.7 小结	84
--------------	----

第2篇 用户界面设计篇

第6章 Visual Basic 6.0 程序界面设计	86
-----------------------------------	----

本章主要就界面设计方面的基本知识进行了简单的介绍,详细介绍了用户界面设计的一些基本原则,同时详细介绍了在 Visual Basic 编程中最常用到的窗体的属性、事件和方法,并利用一个实例设计一个带背景图的窗体向读者演示了如何在程序中更改窗体的属性。

6.1 用户界面简介	86
6.2 界面设计的基本原则	87
6.2.1 Windows 界面设计准则	87
6.2.2 用户界面设计的基础	87
6.2.3 用户界面可用性的检测	88
6.2.4 设计用户辅助模式	88
6.2.5 当用户或系统出错时与用户交互	88
6.3 窗体概述	88
6.3.1 窗体的概念	88
6.3.2 窗体的结构	89
6.4 窗体的属性	89
6.4.1 设置窗体外观的属性	89
6.4.2 设置窗体形状大小的属性	92
6.4.3 窗体的其他属性	94
6.5 窗体的常用事件和方法	97
6.5.1 窗体的常用事件	97
6.5.2 窗体的常用方法	98
6.6 实例:设计一个带背景图的窗体	98
6.7 小结	99

第7章 Visual Basic 6.0 常用控件的属性、事件和方法	100
--	-----

本章主要介绍了 Visual Basic 工具箱中常用控件的主要属性、事件及方法,并对每个常用控件举例说明其应用。经过本章的学习,读者可以利用常用的控件构建基础的 Visual Basic 应用程序。

7.1 命令按钮 (CommandButton)	100
7.1.1 命令按钮控件的常用属性	100
7.1.2 命令按钮控件的常用事件	101
7.1.3 实例:利用命令按钮控制窗体的背景颜色	101
7.2 文本框控件 (TextBox)	102
7.2.1 文本框控件的常用属性	102
7.2.2 文本框控件的常用事件	103

7.2.3	实例：查找文本框中指定的字符串	103
7.3	标签控件 (Label)	104
7.3.1	标签控件的常用属性	104
7.3.2	实例：设置标签的访问键	105
7.4	列表框控件 (ListBox) 和组合框控件 (ComboBox)	105
7.4.1	列表框控件和组合框控件的常用属性	105
7.4.2	列表框控件和组合框控件的常用事件	106
7.4.3	列表框控件和组合框控件的常用方法	106
7.4.4	实例：设计自己的列表框和组合框	107
7.5	框架 (Frame)、单选按钮 (optionButton) 和复选框 (CheckBox)	108
7.5.1	框架控件的简介	108
7.5.2	单选按钮控件简介	109
7.5.3	复选框控件简介	109
7.5.4	实例：利用单选框和复选框设置文本框中的字体	109
7.6	滚动条 (ScrollBar) 控件	111
7.6.1	滚动条控件的常用属性	111
7.6.2	滚动条控件的常用事件	111
7.6.3	实例：利用滚动条控件设置文本框的背景颜色	112
7.7	时钟 (Timer) 控件	113
7.7.1	时钟控件的常用属性	113
7.7.2	时钟控件的常用事件	113
7.7.3	实例：利用时钟控件实现图片的移动	113
7.8	驱动器列表框 (DriverListBox)、目录列表框 (DirList-Box) 和文件列表框 (FileListBox)	115
7.8.1	驱动器列表框的常用属性和事件	116
7.8.2	目录列表框的常用属性和事件	116
7.8.3	文件列表框的常用属性和事件	117
7.8.4	实例：制作自己的资源管理器	118
7.9	绘图控件	120
7.9.1	直线和几何图形控件的常用属性	120
7.9.2	使用图形方法	122
7.9.3	实例：用直线和几何图形控件画简单图形	123
7.10	图片框 (Picture) 控件和图像框控件 (Image)	125
7.10.1	图片框控件的常用属性	125
7.10.2	图片框控件的常用方法	125
7.10.3	图像框控件的常用属性	126
7.10.4	实例：图像的相关操作	126
7.11	小结	127

第 8 章 Visual Basic 6.0 的高级控件 128

本章详细介绍了 Visual Basic 提供的一些常用高级控件。主要介绍了部件 Microsoft Windows Common Controls 6.0 中的几个控件, 包括图像列表框控件、工具条控件、状态条控件、进程条控件、Slider 控件、TabStrip 控件、ListView 控件、TreeView 控件和图像组合框控件, 读者需要重点掌握各种高级控件的属性、方法和其事件。

8.1 高级控件简介	128
8.1.1 基本概念	128
8.1.2 高级控件的加载	128
8.2 图像列表框控件	129
8.2.1 图像列表框控件概述	129
8.2.2 通过属性页设置图像列表框控件	130
8.2.3 通过代码设置图像列表框控件	131
8.2.4 实现图片叠加	132
8.2.5 实例: 将两幅图像叠加后显示	132
8.3 工具条控件	134
8.3.1 通过属性页设置工具条控件	134
8.3.2 Button 对象的常用属性	135
8.3.3 Buttons 集合	135
8.3.4 工具条控件的常用属性和事件	136
8.3.5 实例: 制作一个工具栏	137
8.4 状态条控件	139
8.4.1 通过属性页设置状态条控件	139
8.4.2 设置状态条中的 Panel 对象	140
8.4.3 Panels 集合	141
8.4.4 实例: 利用状态条控件实时显示当前鼠标的坐标	141
8.5 进程条控件	142
8.5.1 进程条控件的属性页	142
8.5.2 进程条控件的常用属性	143
8.5.3 实例: 某一过程的操作进度	144
8.6 Slider 控件	145
8.6.1 Slider 控件的属性页	145
8.6.2 Slider 控件的常用属性	145
8.6.3 Slider 控件的常用方法	146
8.6.4 实例: 成比例的缩放图片	146
8.7 TabStrip 控件	147
8.7.1 TabStrip 控件的属性页	147
8.7.2 TabStrip 控件的 Tab 对象和 Tabs 集合	148

8.7.3	TabStrip 控件的常用属性	149
8.7.4	实例: TabStrip 控件的简单应用	150
8.8	ListView 控件	152
8.8.1	ListSubItem 对象和 ListSubItems 集合	152
8.8.2	ColumnHeader 对象和 ColumnHeaders 集合	153
8.8.3	ListView 控件的常用属性	153
8.8.4	实例: 程序启动时显示指定内容到 ListView 控件	154
8.9	TreeView 控件	157
8.9.1	TreeView 控件概述	157
8.9.2	Node 对象和 Nodes 集合	158
8.9.3	TreeView 控件的常用方法	159
8.9.4	TreeView 控件的常用事件	160
8.9.5	实例: TreeView 控件使用示例	161
8.10	图像组合框(ImageCombo)控件	163
8.10.1	ImageCombo 控件概述	163
8.10.2	ComboItem 对象	164
8.10.3	实例: 应用图像组合框	165
8.11	小结	166
第 9 章	Visual Basic 6.0 的对话框	167
本章主要介绍了 Visual Basic 6.0 中的预定义对话框和通用对话框两种常用的对话框。通过本章的学习,读者能够掌握如何使用 MsgBox 函数和 InputBox 函数来生成预定义的对话框,以及利用通用对话框的各种方法建立常用的几种对话框。		
9.1	Visual Basic 6.0 的对话框概述	167
9.2	Visual Basic 6.0 中的预定义对话框	167
9.2.1	MsgBox 函数建立的消息框	168
9.2.2	InputBox 函数建立的输入框	170
9.3	Visual Basic 6.0 中的通用对话框	171
9.3.1	打开和另存为对话框	171
9.3.2	字体对话框	173
9.3.3	颜色对话框	175
9.3.4	打印对话框	175
9.3.5	帮助对话框	176
9.4	小结	177
第 10 章	MDI 窗体和菜单	178
本章详细介绍了多文档 (MDI) 应用程序,主要介绍了 MDI 应用程序的创建和使用,详细了解了 MDI 应用程序中如何使用 MDI 窗体及其创建的子窗体,菜单编辑器的使用,下拉式菜单的创建方法,弹出式菜单的创建方法等。		

10.1	MDI 界面概述	178
10.2	MDI 应用程序的创建和使用	179
10.2.1	MDI 应用程序的创建	179
10.2.2	使用 MDI 窗体及其子窗体	179
10.2.3	MDI 窗体实例	180
10.3	菜单	181
10.3.1	菜单概述	181
10.3.2	菜单编辑器	182
10.3.3	用菜单编辑器创建菜单	183
10.3.4	设置分隔线	184
10.3.5	设置访问键和快捷键	184
10.3.6	为菜单项编写事件代码	185
10.3.7	运行时创建和修改菜单	185
10.3.8	在菜单中添加文件列表	186
10.3.9	弹出式菜单	187
10.3.10	菜单实例	188
10.4	小结	190
第 11 章 Visual Basic 6.0 的键盘与鼠标		191
本章主要介绍了鼠标的三种常用事件，包括MouseDown、MouseUp 和MouseMove，以及在鼠标的三种常用事件中传递的参数、鼠标的形状变化及鼠标的拖放操作。还介绍了键盘的KeyPress、KeyDown 和KeyUp 三种常用事件。本章的重点、难点在于鼠标和键盘的几种事件的处理。		
11.1	鼠标事件	191
11.1.1	鼠标的MouseDown 事件	191
11.1.2	鼠标的MouseUp 事件	192
11.1.3	鼠标的MouseMove 事件	193
11.1.4	鼠标事件的传递参数	193
11.2	鼠标形状	195
11.3	鼠标的拖放	195
11.3.1	鼠标的拖放属性	195
11.3.2	鼠标的拖放事件	196
11.3.3	鼠标的拖放方法	197
11.4	键盘事件	198
11.4.1	键盘的KeyPress 事件	198
11.4.2	键盘的KeyDown 和KeyUp 事件	199
11.5	小结	201

第3篇 文件、图形和多媒体篇

第12章 Visual Basic 6.0 的文件系统204

本章详细介绍了 FSO 对象模型, 以及如何利用 FSO 对象模型创建、复制、移动、删除文件和文件夹; 利用 FSO 模型方法读写文件; 利用传统的文件操作方法对文件进行创建、复制、移动、删除和修改文件和文件夹; 对顺序文件、随机文件和二进制文件的访问等。

12.1 FSO 模型.....	204
12.1.1 FSO 简介.....	204
12.1.2 Visual Basic 6.0 的文件系统对象.....	204
12.2 FSO 对象模型编程.....	205
12.2.1 创建 FSO 对象.....	205
12.2.2 选择 FSO 方法.....	206
12.2.3 访问驱动器、文件和文件夹.....	206
12.2.4 访问对象的属性.....	206
12.2.5 实例: 在指定路径新建文件夹.....	207
12.3 使用驱动器、文件夹和文件.....	208
12.3.1 Drive 对象.....	208
12.3.2 Folder 对象.....	210
12.3.3 File 对象.....	214
12.3.4 使用 FSO 对象模型对文件的操作.....	215
12.4 传统的处理文件的 I/O 语句和函数.....	217
12.4.1 处理驱动器和文件夹.....	217
12.4.2 文件的读写.....	218
12.4.3 顺序文件的访问.....	219
12.4.4 随机文件的访问.....	221
12.4.5 二进制文件的访问.....	222
12.5 小结.....	223

第13章 Visual Basic 6.0 的图形系统224

本章主要学习了 Visual Basic 的图形系统, 详细讲解了图形的绘制基础、坐标系统的设置和使用、绘图方法和图形控件的比较, 以及绘图的一些属性的设置等。

13.1 图形的绘制.....	224
13.1.1 坐标系统.....	224
13.1.2 使用坐标系统的方法.....	224
13.1.3 使用 ScaleLeft、ScaleTop、ScaleWidth 和 ScaleHeight 属性.....	225
13.1.4 Visual Basic 6.0 中的颜色.....	227
13.2 绘图方法和属性.....	229

13.2.1	绘图方法画图的原理	229
13.2.2	绘图方法与图形控件的比较	230
13.2.3	绘图的属性	231
13.3	小结	232
第 14 章 Visual Basic 6.0 的多媒体设计		233
本章主要学习了媒体控制接口 MCI 的主要作用，了解了 Visual Basic 对多媒体程序设计的几种支持方式；了解了 Multimedia MCI 控件和 MediaPlayer 控件在媒体播放器制作上的应用；还有使用 Animation 控件和 ShockWaveFlash 控件进行常用格式的动画播放器的设计等。		
14.1	什么是 MCI	233
14.2	Multimedia MCI 控件	234
14.2.1	关于 Multimedia MCI 控件	234
14.2.2	Multimedia MCI 控件的属性	234
14.2.3	MCI 命令	235
14.2.4	对 Multimedia MCI 控件进行编程	236
14.3	MediaPlayer 控件	237
14.3.1	关于 MediaPlayer 控件	237
14.3.2	MediaPlayer 控件的属性	237
14.3.3	MediaPlayer 控件的主要方法	238
14.3.4	实例：利用 MediaPlayer 控件制作自己的 VCD 播放器	238
14.4	Animation 控件	239
14.4.1	Animation 控件的主要属性和方法	239
14.4.2	实例：利用 Animation 控件设计动画播放器	240
14.5	ShockWaveFlash 控件	243
14.5.1	ShockWaveFlash 控件的主要属性和方法	244
14.5.2	实例：利用 ShockWaveFlash 控件制作 Flash 动画播放器	244
14.6	小结	245

第 4 篇 Visual Basic 6.0 的网络编程篇

第 15 章 网络编程基础知识	248
------------------------------	------------

本章并没有介绍具体的网络编程的详细过程，只是介绍了网络编程的一些基本概念，包括 TCP/IP 模型的构成和其分层系统，UDP 数据包的格式和传输方式，TCP 数据包的格式和特点。本章的重难点在于 TCP/IP 和 UDP 数据包的格式。

15.1	TCP/IP 模型	248
15.2	UDP (User Datagram Protocol) 用户数据报协议	250
15.2.1	UDP 数据包格式	250
15.2.2	UDP 数据包的传输	251