

江苏省计算机等级考试辅导用书

计算机等级考试 题型归纳与解析

二级 Visual Basic

徐进华 李 骊 主编



- 题型归纳全面
- 试题解析详尽
- 应试定位准确

图书在版编目(CIP)数据

计算机等级考试题型归纳与解析. 二级 Visual Basic/徐进华,李骊主编. —苏州:苏州大学出版社,2010.7

江苏省计算机等级考试辅导用书

ISBN 978-7-81137-481-0

I. ①计… II. ①徐…②李… III. ①电子计算机—水平考试—自学参考资料②BASIC 语言—程序设计—水平考试—自学参考资料 IV. ①TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 120756 号

内容简介

本书是针对江苏省计算机等级考试二级 Visual Basic 编写的复习参考书,使用对象是具备程序设计初步能力的广大学生。本书注重对知识点的分析、归纳与总结,对常考的知识点作了特别关注。本书还可作为全国计算机等级考试二级 Visual Basic 的复习参考书以及 Visual Basic 课程的学习指导书。

计算机等级考试题型归纳与解析 二级 Visual Basic

徐进华 李 骊 主编

责任编辑 马德芳

苏州大学出版社出版发行

(地址:苏州市十梓街1号 邮编:215006)

扬州市文丰印刷制品有限公司印装

(地址:扬州北郊天山镇兴华路25号 邮编:225653)

开本 787 mm×1 092 mm 1/16 印张 13.75 字数 350 千

2010 年 7 月第 1 版 2010 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-81137-481-0 定价:22.00 元

苏州大学版图书若有印装错误,本社负责调换

苏州大学出版社营销部 电话:0512-65225020

苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>

前

言

“江苏省计算机等级考试”是面向省内非计算机专业学生的计算机水平考试,经过多年的发展,已形成了较大规模,具有一定的影响力和权威性。

等级考试分三个级别:一级为计算机信息技术基础,是上机考试;二级为计算机语言,是笔试和上机考试结合;三级为计算机软硬件知识,是笔试考试。针对这些情况,我们经过精心策划,组织了一批多年从事高校计算机基础教学和考试辅导的一线教师,通过对考试大纲和历年试卷的分析与调研,对各类试题题型加以归纳和解析,编写了这套计算机等级考试辅导丛书,旨在帮助广大考生进行针对性的考前复习,强化训练,顺利过关。

本套丛书的几大特点:

题型归纳全面 较全面地归纳了历年的常考题型,并配以典型例题分析,让考生能很快熟悉、理解和掌握各类题型,做到心中有数。

试题解析详尽 精心设计了多套模拟试卷供考生考前集训,所有试题均给出了详细解答,以便考生自学自测,做到一书在手,考试无忧。

应试定位准确 在摸清考生应试心理的情况下,通过全面的归纳解析来揭示命题规律与解题技巧,提供了相当数量的实战训练和备考导航,从而突出针对性和实战性。

本套丛书包括以下分册:一级信息技术(上机考试)、二级 Visual Basic(上机考试)、二级 Visual Basic(笔试+上机)、二级 Visual FoxPro(上机考试)、二级 Visual FoxPro(笔试+上机)、二级 C 语言(上机考试)、二级 Visual C++(上机考试)。

本书是二级 Visual Basic 语言分册,包括了笔试和上机考试内容。在内容编排上大致可分为以下四个部分:

第一部分“知识梳理” 针对考试大纲中规定的章节,梳理出相关知识点,并根据历年的考试内容归纳出“特别关注点”,并在每一章后给出了例题分析和自测题,帮助考生了解对相关知识点的掌握程度。

第二部分“常用算法解析” 通过对基本的、常用的算法进行归纳,对具体的问题进行分门别类,给出算法的分析,帮助考生解决初始学习时因时间仓促而不能深入理解算法等问题。

第三部分“分析与技巧” 分析历年试卷,对笔试与上机考试的题型进行归纳与分析,同时还总结出相关的解题技巧。

第四部分“应试要点” 介绍上机考试系统的使用方法,以及在考试过程中考生要特别

注意的有关事项。

最后给出了一套笔试模拟试卷与两套上机模拟试卷,以方便考生在复习之后对自己的水平进行测试。

本书由徐进华、李骊主编,李海英、黄海英任副主编。本书在编写过程中,得到了陈建明主任的大力支持,同时,邵俊华、蒋银珍、沈玮、周红、周克兰、黄蔚等老师也对本书的编写提出了许多宝贵的意见与建议,在此一并表示感谢。

由于作者水平有限,不当或错误之处在所难免,敬请广大读者不吝赐教。

编者

目

录

第一篇 知识梳理

第1章 Visual Basic 概述

- 1.1 知识点分析 (1)
- 1.2 特别关注 (3)
- 1.3 例题分析 (3)
- 1.4 自测题 (4)

第2章 窗体与控件

- 2.1 知识点分析 (5)
- 2.2 特别关注 (11)
- 2.3 例题分析 (11)
- 2.4 自测题 (15)

第3章 语言基础

- 3.1 知识点分析 (17)
- 3.2 特别关注 (23)
- 3.3 例题分析 (24)
- 3.4 自测题 (31)

第4章 程序结构控制语句

- 4.1 知识点分析 (33)
- 4.2 特别关注 (39)
- 4.3 例题分析 (39)
- 4.4 自测题 (45)

第5章 数组

- 5.1 知识点分析 (48)
- 5.2 特别关注 (52)
- 5.3 例题分析 (53)
- 5.4 自测题 (59)

第6章 过程

- 6.1 知识点分析 (62)
- 6.2 特别关注 (67)



6.3	例题分析	(68)
6.4	自测题	(75)
第7章 文件		
7.1	知识点分析	(78)
7.2	特别关注	(82)
7.3	例题分析	(83)
7.4	自测题	(84)
第8章 程序调试		
8.1	知识点分析	(86)
8.2	特别关注	(87)

第二篇 常用算法解析

第9章 基本算法	
9.1 变量值的交换	(88)
9.2 累加与累乘	(89)
9.3 穷举、迭代与递归	(90)
9.4 最大值与最小值	(92)
第10章 数的问题	
10.1 与素数有关的问题	(96)
10.2 水仙花数与同构数	(102)
10.3 升序数与降序数	(103)
10.4 逆序数与回文数	(105)
10.5 最大公约数与最小公倍数	(107)
第11章 字符处理	
11.1 字符替换与字符加密	(110)
11.2 字符串逆序与回文	(113)
11.3 字符统计与字符串拆分	(114)
第12章 数组操作及矩阵运算	
12.1 数组操作	(117)
12.2 矩阵运算	(121)
第13章 查找与排序	
13.1 查找	(125)
13.2 排序	(128)
第14章 级数问题与进制转换	
14.1 级数问题	(133)
14.2 进制转换	(135)

第三篇 分析与技巧

第 15 章 理论题题型分析及解题技巧

15.1 基础知识题 (142)

15.2 VB 理论题 (164)

第 16 章 上机题题型分析及解题技巧

16.1 改错题 (174)

16.2 编程题 (182)

第四篇 应试要点

第 17 章 有关考试过程中的一些注意事项

17.1 关于考试时间与上机考试系统的使用 (187)

17.2 关于应试的一些建议 (189)

模拟试卷 (192)

参考答案 (208)

第一篇 知识梳理

第 1 章 Visual Basic 概述

1.1 知识点分析

1.1.1 类、对象、属性、方法、事件的概念

VB 是用于开发和创建 Windows 平台下具有图形用户界面 (GUI) 应用程序的工具。VB 是采用面向对象程序设计 (OOP) 方法的高级语言。

类: 定义了对象特征以及对象外观和行为的模板。它刻画了一组具有共同特征的对象, 是一个抽象的概念。

对象: 类的实例, 是属性、方法、事件的综合体。每一个对象都有自己的属性、方法、事件, 不同对象也可以有相同的属性、方法与事件。基于同一个类, 可以创建若干个对象。

属性: 对象的特性。不同的对象可能会有相同的属性, 而这些属性的值可能相同, 也可能不同。

方法: 对象可以执行的动作, 其实就是一段代码 (过程或函数)、一个程序。

事件: 对象能够识别的动作。

事件驱动: 用一个“事件”激活某个对象, 随着该对象的活动, 会产生新的“事件”, 这个“事件”又可能使另一个“对象”被激活。

事件过程: 用于响应事件的过程。同类型的对象在相同事件被触发后, 可以有不同的事件过程来响应事件。

1.1.2 VB 中的文件

在 VB 中最常用的文件有三种: 工程文件 (.vbp)、窗体文件 (.frm)、标准模块文件 (.bas), 此外还有类模块 (.cls)、自定义控件文件 (.ocx)、资源文件 (.res) 和用户文档 (.dob) 等。

工程文件: 包含了创建该工程时所建立的所有文件的相关信息 (如工程中有几个窗体、几个模块, 分别是什么名字等), 工程中并不包含这些文件本身的内容。

窗体文件: 包含了窗体的属性设置、控件的属性设置、对象的事件过程代码、定义在窗体中的通用过程代码等信息, 即用户代码所在的文件。一定要意识到此文件的重要性, 可以

在多个工程中使用同一个窗体文件。

标准模块文件:包含了用户自定义的通用过程、变量声明等信息。可以在多个工程中使用同一个标准模块文件。

1.1.3 VB 界面说明

VB 的集成开发环境界面如图 1-1 所示。下面简单介绍一下 VB 界面的几个主要组成部分。

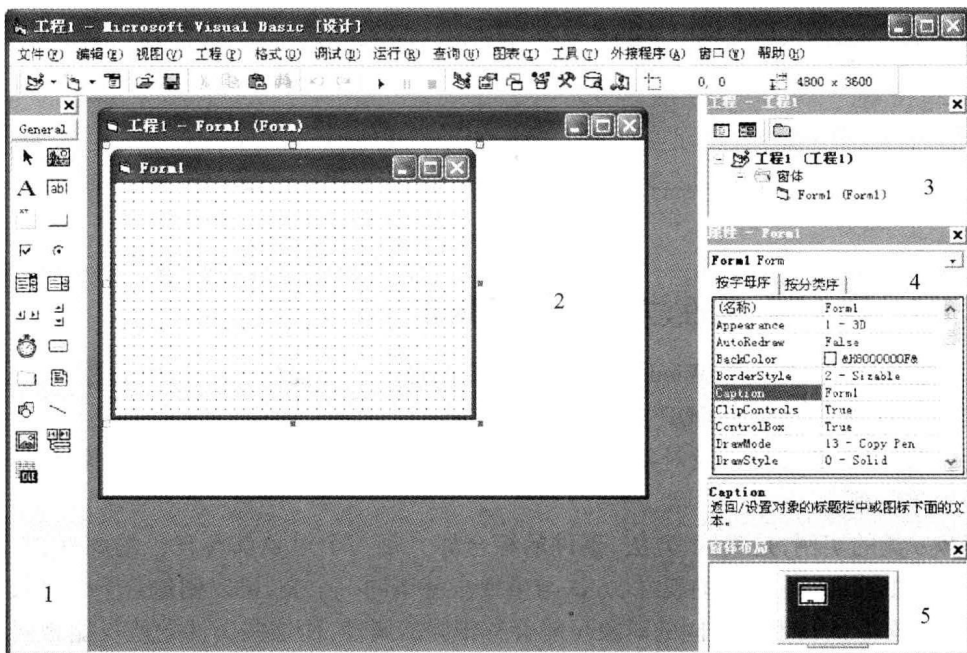


图 1-1

1. 工具箱,其中列出了 VB 常用的控件,如文本框、按钮等。若在开发过程中还需要一些扩展的控件,可以通过菜单命令“工程”→“部件”,然后在弹出的相关对话框中选择需要的控件进行添加。

工具箱中的控件其实就是类,拖动其中某个图标添加到窗体上,就是基于这个类创建对象的过程。

2. 窗体设计窗口,可以在窗体上添加程序运行界面所需要的各种控件对象。

3. 工程资源管理器,可以管理当前工程中的各种文件,最常见的还是工程文件、窗体文件与标准模块文件。

4. 属性窗口,其中列出了当前对象的部分属性、属性值及相关属性说明。有些属性值可以直接输入,有些属性值是以列表的形式来进行选择的。通过列表选择属性值的属性也可以通过双击属性值的方法进行快速选择,系统会在几个值中循环切换。

5. 窗体布局窗口,用于调整窗体运行时在屏幕中的位置。

1.2 特别关注

1. 方法是对象能够执行的动作,对象是方法的施出者(主动);事件是对象能够识别的动作,对象是事件的承受者(被动)。

2. 工程资源管理器窗口中可以列出的文件类型有:窗体文件(.frm)、标准模块文件(.bas)、类模块文件(.cls)、资源文件(.res)、用户定义控制文件(.ctl)、属性页文件(.pag)、设计器文件(.dsr)。

1.3 例题分析

1. 以下关于方法的叙述错误的是_____。

- A. 方法是构成对象实体的一个部分
- B. 方法是一种特殊的过程或函数
- C. 调用方法的一般格式是:对象名称.方法名称[参数]
- D. 在调用方法时,对象名称是不可缺少的

【分析】 D。D选项的描述不全面,对于当前窗体而言,对象名称是可以省略的,如Print 100,表示把100输出到当前窗体上,Print是窗体的一个方法。

2. 扩展名为VBP的工程文件中包含有_____。

- A. 工程中所有模块的有关信息
- B. 每个窗体模块中的所有控件的有关信息
- C. 每个模块中所有变量的有关信息
- D. 每个模块中所有过程的有关信息

【分析】 A。工程文件中列出了创建该工程时所建立的所有文件的相关信息(如工程中有几个窗体、几个模块,分别是什么名字等),工程中并不包含这些文件本身的内容。

3. 一只白色的足球被踢进球门,则白色、足球、踢、进球门是_____。

- A. 属性、对象、方法、事件
- B. 属性、对象、事件、方法
- C. 对象、属性、方法、事件
- D. 对象、属性、事件、方法

【分析】 B。本题中对象与属性是很容易确定的,对象是方法的施出者(主动),对象是事件的承受者(被动)。方法与事件在叙述上都为一个动作,许多人不能区别方法与事件。要确定哪一个方法是方法其实也非常简单,就看此动作是不是这个对象所发出的。若是对象能够做出的动作,则是方法;否则就是对象所承受的动作,即事件。此题中“踢”这个动作显然不是足球自己发出来的,足球只是被踢,是“踢”这个动作的承受者,因此“踢”是事件。

4. 下列有关对象的叙述正确的是_____。

- A. 对象由属性、事件和方法构成

- B. 对象的所有属性既可以在属性窗口设置,又可以在程序运行时用赋值语句设置
- C. 对象的事件一定就是由 VB 预先设置好的,能够被对象识别的人工干预的动作
- D. 对象的方法是对象响应某个事件后所执行的一段程序代码

【分析】 A。对象是类的实例,是属性、方法、事件的综合体。对象的事件不一定是人工干预的,也可以由程序运行时的代码触发。对象响应事件后所执行的一段程序称为事件过程,不是方法。对象的有些属性只能在设计时改变,有些属性只能在运行时改变,也有些属性在设计时与运行时均可改变。

1.4 自测题

1. 以下叙述错误的是_____。
 - A. Visual Basic 是事件驱动型可视化编程工具
 - B. Visual Basic 中控件的某些属性只能在运行时设置
 - C. Visual Basic 工具箱中的所有控件都具有宽度(Width)和高度(Height)属性
 - D. Visual Basic 应用程序不具有明显的开始和结束语句
2. 工程资源管理器窗口不能管理_____。
 - A. 窗体文件(.frm)
 - B. 类模块文件(.cls)
 - C. 标准模块文件(.bas)
 - D. 文本文件(.txt)
3. 一个对象可以执行的动作与对象的特性描述分别称为_____。
 - A. 事件、方法
 - B. 方法、事件
 - C. 方法、属性
 - D. 过程、事件

2.1.3 VB 中常用控件的公共事件

表 2-3

名 称	说 明
Click	单击对象时发生
DblClick	双击对象时发生
GotFocus	对象获得焦点时发生
LostFocus	对象失去焦点时发生
KeyPress	对象具有焦点时,按下键盘上 ANSI 键时发生
MouseDown	在某对象上按下鼠标按键时发生
MouseUp	在某对象上松开鼠标按键时发生
MouseMove	在某对象上移动鼠标时发生
KeyDown	在当前对象上按下键盘上的键时发生
KeyUp	在当前对象上松开键盘上的键时发生

2.1.4 窗体及常用控件属性、方法、事件

表 2-4

对 象	名 称		说 明	
窗体 (Form)	属性	Picture	在窗体上显示图片	
		AutoRedraw	自动重画,可以保持窗体上的信息不被擦除	
	方法	Show	显示窗体	
		Hide	隐藏窗体	
		Print	在窗体上输出信息	
		Cls	清除窗体上的信息	
	事件	Initialize	初始化窗体时发生。在 Load 事件之前发生	
		Load	向内存中装载窗体时发生	
		Activate	窗体成为当前窗体时发生	
		UnLoad	从内存中卸载窗体时发生	
	文本框 (TextBox)	属性	Text	文本框中的内容
			MultiLine	用于设置多行文本框的属性
PasswordChar			设置密码字符	
方法		SetFocus	为文本框设置焦点	
事件		Change	Text 属性被改变时发生	

续表

对 象	名 称		说 明
标签 (Label)	属性	AutoSize	是否可以自动调整对象的大小
		WordWrap	以多行方式显示文字,AutoSize 必须为 True
命令按钮 (CommandButton)	属性	Default	设置按钮是否为“默认”按钮
		Cancel	设置按钮是否为“取消”按钮
		Style	设置按钮是标准风格还是图形风格
		Picture	在图形风格下为按钮指定要显示的图片
选项按钮 (OptionButton)	属性	Value	如果按钮被选中则返回 True,否则返回 False
		Style	设置选项按钮是标准风格还是图形风格
		Picture	在图形风格下为选项按钮指定要显示的图片
复选框 (CheckBox)	属性	Value	设置复选框是否被选中,选中返回 1,没选中返回 0
框架 (Frame)	属性	Caption	标题。此属性为空时是一个封闭的框
列表框 (ListBox)	属性	List	列表框中所包含的项目,是一个集合属性
		ListIndex	列表框中各列表项的序号,从 0 开始
		ListCount	列表框中的列表项总数
		Text	在列表框中最后选定的列表的内容
	方法	AddItem	向列表框中添加列表项
		RemoveItem	从列表框中移除某列表项
		Clear	清除列表框中所有列表项
组合框 (ComboBox)	属性	Style	设置组合框的风格,0 为下拉式组合框,1 为简单组合框,2 为下拉式列表框
		其他属性与 ListBox 同	
	方法	同 ListBox	
	事件	Change	Style 为 0 或 1 时,改变 Text 属性时发生
		Click	选取组合框中的某一项时发生
图片框 (PictureBox)	属性	AutoSize	决定图片框的大小是否随图片大小而改变,为 True 时随图片改变
		Picture	在图片框中要显示的图片
	方法	Print	在图片框上输出信息
		Cls	清除图片框上的信息
	事件	Change	更改图片框的 Picture 属性时发生
图像 (Image)	属性	Picture	在图像上显示的图片
		Stretch	用来指定一个图形是否要调整大小,以适应图像控件的大小

续表

对 象	名 称		说 明
计时器(Timer)	属性	Interval	返回或设置对 Timer 控件的计时事件调用间隔的毫秒数
	事件	Timer	每间隔 Interval 的时间触发一次
滚动条 (HScrollBar/ VScrollBar)	属性	Value	滚动条当前的值
		Min	滑块位于最左侧或顶端时滚动条的值
		Max	滑块位于最右侧或底端时滚动条的值
		LargeChange	单击滚动条空白处时的变化值
		SmallChange	单击滚动条两端按钮时的变化值
	事件	Change	滚动条的 Value 值变化时发生
		Scroll	滚动条滑块移动时发生

2.1.5 几个常用的属性、方法和事件的介绍

一、Text 属性

文本框、列表框、组合框均有此属性。

文本框中的 Text 属性既可以用于输入内容,也可以用于输出内容。只要文本框中的此属性的值发生改变,就会触发文本框的 Change 事件。

列表框中的 `Text` 属性用于返回当前选中的列表项的内容,是一个只读属性。

组合框中的 Text 属性在组合框的 Style 属性值取 0 或 1 时,可以用于输入内容,同时也可以用于返回当前选中的列表项内容。在 Style 属性值为 2 时,只能用于返回列表项的内容,变成只读属性。

二、List 属性

列表框与组合框共有的属性,用于存放所有的列表项,是一个集合属性。集合属性在使用时与使用数组一样,需要由属性名与序号共同指定某一项内容,格式为:

列表框名|组合框名.List(序号)

其中的序号从 0 开始,最大到列表框或组合框的 ListCount 属性值-1。

有时,还可以通过如下方法在列表框或组合框中添加一项内容:

以列表框为例,假如列表框中共有 10 项,则列表项的序号为 0~9,可以使用“List1.List (10) = "ABC"”向列表框中添加第 11 项,内容为“ABC”。

三、Picture 属性

此属性可为相关对象设置显示的图片。在程序代码中,不能直接给此属性用简单的赋值语句进行赋值,而是用 LoadPicture 函数来操作。格式为:

对象名. Picture = LoadPicture("图片文件路径")

四、Print 方法

Print 方法可用于窗体、图片框对象,格式为:

[对象名.]Print [[Spc(n)|Tab(n)][表达式表][;|,]]

分隔符“;”表示以紧凑格式输出、分隔符“,”表示以标准格式输出,每项占 14 个字符

位。若 Print 方法以这两个分隔中的一个结束,则表示输出后不换行,下一次的输出仍然在同一行的下一位置。

SpC(n) 函数表示在输出内容前输出 n 个空格,此函数只能用于 Print 中;Tab(n) 函数表示从第 n 列开始输出内容。

五、AddItem 方法

格式为:

列表框名|组合框名.AddItem 字符串[,序号]

若缺省序号,则表示将字符串添加列表框或组合框中,作为最后一项;若有序号,则表示将字符串添加到由序号指定的位置上,原来的内容向后移动(相当于插队)。

若要向列表框的一行(一项)中添加多个内容,则必须将这些内容通过字符连接的方法连接成一个字符串,不能使用像 Print 方法中的分隔符。

六、RemoveItem 方法

格式为:

列表框名|组合框名.RemoveItem 序号

参数只能是列表项的序号。第一个列表项的序号为 0,第二个列表项的序号为 1……最后一项的序号可以通过“对象名.ListCount - 1”计算得到。

七、Change 事件

文本框、滚动条、组合框、图片框、驱动器列表框、目录列表框均可以响应此事件。

文本框的 Text 属性发生改变时,触发此事件。滚动条的 Value 属性值发生改变时,触发此事件。组合框在其 Style 属性值为 0 或 1 时,改变其 Text 属性值时触发此事件。图片框的 Picture 属性值发生改变时触发此事件。驱动器列表框与目录列表框的此事件在后续章节中介绍。

八、KeyPress 事件

在一个具有焦点的对象(当前对象)上按下键盘上的 ANSI 键时触发该事件,事件过程的语法格式如下:

对于窗体: Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)

对于其他对象: Private Sub object_KeyPress([Index As Integer,] KeyAscii As Integer)

其中,参数 KeyAscii 为一个 ANSI 键对应的 ASCII 码值,是一个整数。Index 为控件数组中的控件序号。

键盘上的【Ctrl】键、【Alt】键、【Shift】键、编辑键、方向键、功能键等均不属于 ANSI 键。ANSI 键可以理解为常用的可显示的字符所对应的键。

KeyPress 事件过程在截取文本框或组合框所输入的击键时是非常有用的,它可立即测试击键的有效性或在字符输入时对其进行格式处理。

九、KeyDown 事件与KeyUp 事件

这两个事件是当一个对象具有焦点时按下(KeyDown)或松开(KeyUp)一个键时发生的,相当于一个 KeyPress 的分解动作。若在当前对象上完成一个 ANSI 键的击键动作,则至少会发生如下三个事件,按发生的顺序分别为 KeyDown、KeyPress 和 KeyUp。

KeyDown 与 KeyUp 事件过程的语法格式为(以普通对象为例):

Private Sub object_KeyDown([Index As Integer,] KeyCode As Integer, Shift As

Integer)

Private Sub object_KeyUp([Index As Integer,] KeyCode As Integer, Shift As Integer)

其中,参数 KeyCode 是指键盘上某一个键的键值,注意是指物理的键,而不是指字符。如【A】键与【a】键是在同一个键上,它们的键值是相同的。Shift 用于指示组合键【Ctrl】、【Alt】、【Shift】有没有被按下,其中【Shift】键对应值为 1,【Ctrl】键对应值为 2,【Alt】键对应值为 4。若同时按下了【Ctrl】键与【Alt】键,则 Shift 参数的值为 6。

十、MouseDown 事件与 MouseUp 事件

这两个事件是当按下(MouseDown)或者释放(MouseUp)鼠标按钮时发生,相当于一个Click的分解动作。单击一个对象时,至少会发生如下三个事件:

这两个事件过程的语法格式为：

```
Private Sub object_MouseDown([ Index As Integer,]Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
```

```
Private Sub object_MouseUp( [ Index As Integer, ] Button As Integer, Shift As Integer,
X As Single, Y As Single )
```

其中,参数 Button 返回一个整数,表示按下了鼠标的哪个键,值为 0 时表示按下左键,值为 1 时表示按下右键,值为 2 时表示按下中间键。X 与 Y 表示当前鼠标指针的位置。Shift 的含义与前面介绍的相同。

2.1.6 菜单

VB 中菜单有两种:下拉式菜单和弹出式菜单,均可由菜单编辑器设计完成。

为菜单项(或其他控件)设置热键的方法是:在标题中输入以“&”与一个字母的组合即可,如菜单标题为“文件(&F)”,显示效果为“文件(F)”,此时可以使用【Alt】键与【F】字母的组合来访问此菜单项(或控件)。

在菜单项之间加分隔线的方法是：首先在两个菜单项之间插入一个新菜单项，然后在此新菜单项的标题中输入短划线“-”。

弹出式菜单的设计与下拉式菜单的设计方法基本相同,区别是不选中菜单项的“可见”(即 Visible 属性为 False),在某对象的事件过程中使用如下格式代码调用:

PopupMenu 菜单名

其实,不管菜单可见与否,均可以使用 PopupMenu 语句调用,使之成为弹出式菜单。

2.1.7 多窗体程序设计

执行“工程”菜单中的“添加窗体”命令,可以向工程中添加多个窗体,每个窗体都有自己的界面与代码。在多窗体程序设计中,程序默认的启动窗体是第一个添加进工程的窗体,可以通过“工程”菜单中的“工程属性”命令来设置其他启动窗体或 Sub Main 过程。