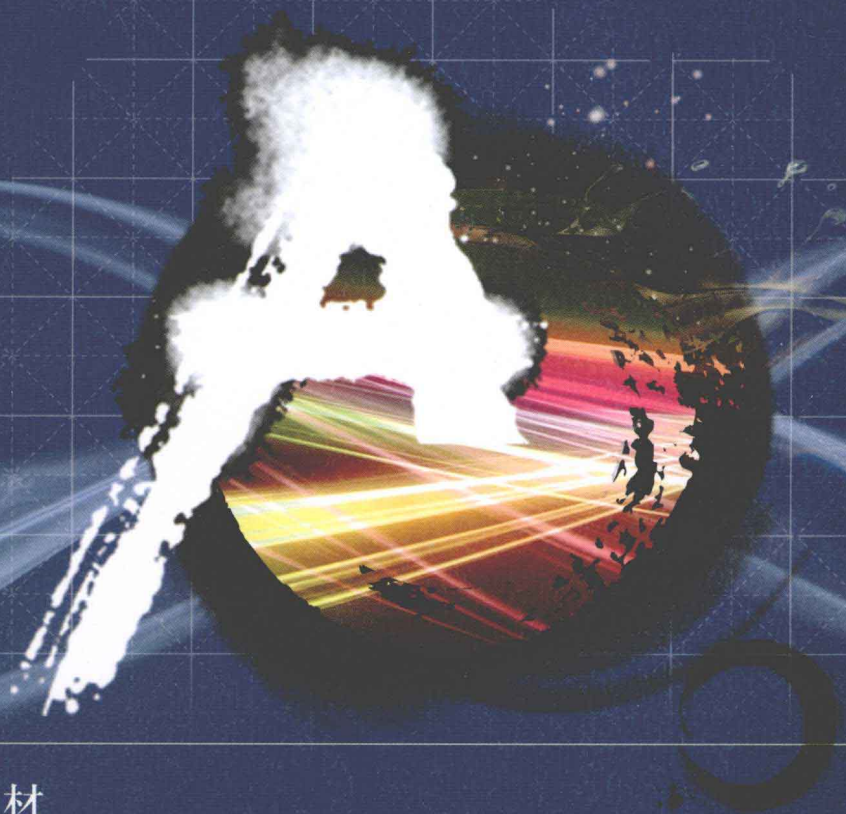


书中包含编程及上机调试题和习题参考答案，
免费提供电子课件、实例源代码。



高等学校规划教材

VB语言程序设计

(第3版)

© 林卓然 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

高等学校规划教材

VB 语言程序设计

(第3版)

林卓然 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书是中山大学优秀教学成果。全书以 Visual Basic 6.0 为语言背景,以程序结构为主线,介绍可视化程序设计的基本知识和编程方法。内容包括:认识 Visual Basic,程序设计基础,顺序结构程序设计,选择结构程序设计,循环结构程序设计,数组,过程,程序调试与错误处理,数据文件与文件管理,菜单及对话框,绘图及其他常用控件等。

本书概念清晰,层次分明,叙述简明易懂,注重实用性和可操作性。各章配有精心设计的习题和编程及上机调试题。本书为任课教师免费提供电子教案、例题源程序文件及习题参考答案。

本书适合作为高等学校计算机程序设计教材,也可作为各类 VB 培训班及全国计算机等级考试读者的学习参考书。

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

VB 语言程序设计/林卓然编著. —3 版. —北京:电子工业出版社, 2012. 6

高等学校规划教材

ISBN 978-7-121-17275-5

I. ①V… II. ①林… III. ①BASIC 语言—程序设计—高等学校—教材 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 119636 号

策划编辑:童占梅

责任编辑:童占梅 文字编辑:沈艳波

印 刷: 北京京师印务有限公司

装 订:

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:15.75 字数:394 千字

印 次:2012 年 6 月第 1 次印刷

定 价:29.50 元

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 zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

前 言

Visual Basic 是 Microsoft 公司推出的比较成功的编程语言,同时也是目前使用最广泛、最易学的面向对象开发工具之一。它以早期的 Basic 语言版本为基础,以可视化为主要特点,采用面向对象、事件驱动的编程机制,把 Windows 编程的复杂性进行了封装,使用户可以既快又简单地开发出 Windows 环境下的应用程序。

目前,我国高等院校不少专业把 Visual Basic 作为大学生程序设计课程的入门语言,为了适应教学的需要,编者在总结长期教学经验的基础上,结合多年从事 Visual Basic 程序设计开发的实践经验,编写了这本教材。

本书适合作为第一门程序设计语言学习的教材,它从最基本的计算机程序设计基础知识讲起,讲授 Visual Basic 程序设计的基本概念和基本方法。与目前一般同类教材相比,本教材具有以下几个特点:

(1) 以程序结构为主线,把使用 Visual Basic 控件分散到有关章节来介绍,将 Visual Basic 的可视化界面设计内容与代码设计部分进行了很好的融合,使学生更好地了解面向对象程序设计的许多概念,掌握可视化编程工具的使用方法以及应用程序的开发步骤和方法。

(2) 易教、易用、易学。作为教材方便教师教学,每一个实例都可以在课堂演示,并配有相应的习题作为学生课后巩固练习。各章后都配有“上机实验”,供学生上机实习使用。每个知识点和示例都做了深入细致的介绍,便于自学。提供的大量例题都是经过上机验证过的,读者可以边看书,边在计算机上操作。

(3) 各章都设计了一些有错的程序示例,供学生改正,从另一侧面培养学生的程序分析和调试能力。

(4) 在组织形式上也做了改进,打破传统教材将理论与实验分开成书的形式,将理论与应用、习题、上机编程与调试几部分融合在一本书中,使学与练紧密地结合起来,以期提高学习效率。

本书紧扣全国计算机等级考试“Visual Basic 程序设计”考试大纲及近年来的命题重点,有利于提高学生应试和获证能力。

为了帮助教师使用本教材,编者准备了这本书的教学辅助材料,包括各章节的电子教案、习题参考答案、例题程序代码等,并发布在华信教育资源网上,供任课老师免费注册下载,网址是 <http://www.hxedu.com.cn>。

在本书编写过程中,得到了何丁海、彭金泉、阮文江、梁广德、李伟林、罗淑贤等老师的支持和帮助,在此表示衷心的感谢。

由于本人水平所限,加之计算机技术发展日新月异,书中错误在所难免,失误之处,敬请读者指正。编者电子邮件地址:puslzh@mail.sysu.edu.cn。

编著者

于广州·中山大学

目 录

第 1 章 认识 Visual Basic	(1)	2.4.1 数学函数	(33)
1.1 VB 概述	(2)	2.4.2 字符串函数	(35)
1.1.1 VB 的发展过程	(2)	2.4.3 日期/时间函数	(36)
1.1.2 VB 的特点	(2)	2.4.4 类型转换函数	(36)
1.1.3 VB 的启动和退出	(3)	2.4.5 格式输出函数	(37)
1.2 对 VB 应用程序设计的初步认识	(4)	2.4.6 随机函数	(38)
1.2.1 设计 VB 应用程序的步骤	(4)	2.5 编码规则及结构化程序设计	(39)
1.2.2 第一个简单程序	(5)	2.5.1 编码规则	(39)
1.2.3 第二个简单程序	(7)	2.5.2 格式约定	(40)
1.3 对象和事件的基本概念	(10)	2.5.3 结构化程序设计	(40)
1.3.1 对象和类	(10)	习题 2	(41)
1.3.2 对象的属性和方法	(10)	编程及上机调试	(43)
1.3.3 事件、事件过程及事件驱动	(11)	第 3 章 顺序结构程序设计	(45)
1.4 VB 集成开发环境	(13)	3.1 赋值语句	(46)
1.4.1 主窗口	(13)	3.2 注释、结束与暂停语句	(48)
1.4.2 工具箱和控件	(13)	3.3 使用 Print 方法输出数据	(49)
1.4.3 其他窗口	(16)	3.3.1 Print 方法	(49)
1.4.4 使用帮助系统	(17)	3.3.2 特殊打印格式	(50)
1.5 工程管理	(18)	3.4 窗体	(50)
1.5.1 工程中的文件	(18)	3.4.1 窗体的基本属性	(51)
1.5.2 创建、打开和保存工程	(19)	3.4.2 窗体的事件	(52)
1.5.3 添加、删除和保存文件	(19)	3.4.3 窗体的方法	(54)
1.5.4 程序的运行	(20)	3.4.4 焦点与 Tab 键序	(54)
习题 1	(20)	3.5 基本控件	(56)
编程及上机调试	(22)	3.5.1 控件的公共属性	(56)
第 2 章 程序设计基础	(25)	3.5.2 命令按钮	(57)
2.1 数据类型	(26)	3.5.3 标签	(58)
2.2 常量与变量	(28)	3.5.4 文本框	(58)
2.2.1 常量	(28)	3.6 使用对话框	(59)
2.2.2 变量	(29)	3.6.1 输入对话框	(59)
2.3 表达式	(31)	3.6.2 消息对话框	(61)
2.3.1 算术表达式	(31)	3.7 程序举例	(64)
2.3.2 字符串表达式	(32)	习题 3	(67)
2.3.3 日期表达式	(33)	编程及上机调试	(70)
2.4 常用内部函数	(33)	第 4 章 选择结构程序设计	(72)
		4.1 条件表达式	(73)

4.1.1 关系表达式	(73)	6.7 程序举例	(131)
4.1.2 逻辑表达式	(74)	习题6	(138)
4.2 If 语句	(74)	编程及上机调试	(142)
4.2.1 单分支 If 语句	(75)	第7章 过程	(144)
4.2.2 双分支 If 语句	(75)	7.1 通用过程	(145)
4.2.3 If 函数	(77)	7.1.1 Sub 过程	(146)
4.2.4 If 语句的嵌套	(77)	7.1.2 Function 过程	(149)
4.3 多分支语句	(79)	7.2 参数传递	(151)
4.4 选择性控件	(81)	7.2.1 形参与实参	(151)
4.4.1 单选按钮	(81)	7.2.2 按地址传递和按值传递	(151)
4.4.2 复选框	(83)	7.3 嵌套调用	(153)
4.5 计时器控件	(84)	7.4 过程、变量的作用域	(154)
4.6 程序举例	(86)	7.4.1 代码模块的概念	(154)
习题4	(89)	7.4.2 过程的作用域	(155)
编程及上机调试	(92)	7.4.3 变量的作用域	(155)
第5章 循环结构程序设计	(94)	7.4.4 变量的生存期	(156)
5.1 循环语句	(95)	7.5 多窗体与 Sub Main 过程	(157)
5.1.1 For 循环语句	(95)	7.5.1 多窗体处理	(157)
5.1.2 Do 循环语句	(98)	7.5.2 Sub Main 过程	(161)
5.1.3 While 循环语句	(101)	7.6 程序举例	(162)
5.1.4 循环出口语句	(101)	习题7	(166)
5.2 多重循环	(102)	编程及上机调试	(170)
5.3 列表框与组合框	(105)	第8章 程序调试与错误处理	(172)
5.3.1 列表框	(105)	8.1 错误类型	(173)
5.3.2 组合框	(108)	8.2 程序调试	(174)
5.4 常用算法	(110)	8.2.1 程序工作模式	(174)
5.5 程序举例	(112)	8.2.2 VB 调试工具	(175)
习题5	(115)	8.3 错误处理	(179)
编程及上机调试	(118)	8.3.1 错误处理的步骤	(179)
第6章 数组	(120)	8.3.2 Err 对象	(180)
6.1 数组的概念	(121)	8.3.3 捕获错误语句	(180)
6.2 数组的声明	(122)	8.3.4 退出错误处理语句	(180)
6.3 数组的输入和输出	(123)	习题8	(181)
6.4 动态数组	(126)	编程及上机调试	(182)
6.4.1 建立动态数组	(126)	第9章 数据文件与文件管理	(185)
6.4.2 数组刷新语句	(127)	9.1 数据文件	(186)
6.5 For Each...Next 循环语句	(127)	9.1.1 数据文件的基本概念	(186)
6.6 控件数组	(128)	9.1.2 顺序文件	(187)
6.6.1 控件数组的概念	(128)	9.1.3 随机文件	(190)
6.6.2 控件数组的建立	(129)	9.1.4 二进制文件	(194)
6.6.3 控件数组的使用	(129)	9.2 文件基本操作	(195)

9.3 文件系统控件	(197)	编程及上机调试	(222)
习题 9	(199)	第 11 章 绘图及其他常用控件	(223)
编程及上机调试	(201)	11.1 框架	(224)
第 10 章 菜单及对话框	(203)	11.2 滚动条	(225)
10.1 键盘与鼠标事件	(204)	11.3 图形方法和图形控件	(227)
10.1.1 键盘事件	(204)	11.3.1 坐标系	(227)
10.1.2 鼠标事件	(204)	11.3.2 图形方法	(227)
10.1.3 拖放操作	(206)	11.3.3 图片框	(229)
10.2 菜单设计	(207)	11.3.4 图像框	(230)
10.2.1 下拉式菜单	(208)	11.3.5 Shape 形状控件	(230)
10.2.2 菜单编辑器	(208)	11.3.6 Line 直线控件	(231)
10.2.3 菜单的 Click 事件	(209)	11.4 GoTo 语句和几个定义语句	(231)
10.2.4 运行时改变菜单属性	(212)	习题 11	(233)
10.2.5 弹出式菜单	(212)	编程及上机调试	(235)
10.3 对话框	(213)	附录 A 字符 ASCII 码表	(236)
10.3.1 通用对话框	(214)	附录 B 颜色代码	(237)
10.3.2 自定义对话框	(218)	附录 C 习题参考答案	(239)
习题 10	(219)		

第¹章

认识 Visual Basic

本章导读

- VB 概述
- 对 VB 应用程序设计的初步认识
- 对象和事件的基本概念
- VB 集成开发环境
- 工程管理

Visual Basic(以下简称 VB)是一种可视化程序设计语言,是目前在 Windows 操作平台上广泛使用的 Windows 应用程序开发工具。在深入学习 VB 编程之前,本章先介绍 VB 的特点、集成开发环境及面向对象的基本概念。

1.1 VB 概述

1.1.1 VB 的发展过程

Basic 语言于 1964 年诞生,其含义为“初学者通用的符号指令代码”,由于它简单易学而一直被大多数初学者作为首选入门的程序设计语言。随着计算机技术的发展,各种 Basic 语言新版本应运而生。1976 年前后开发出 DOS 环境下的 GW-Basic,20 世纪 80 年代中期又出现了多种结构化 Basic 语言,如 True Basic,Quick Basic,Turbo Basic,QBasic 等。

1988 年,美国微软(Microsoft)公司推出的 Windows 操作系统,以其友好的图形用户界面(GUI)、简单易学的操作方式和卓越的性能,赢得了广大计算机用户的喜爱,因此开发在 Windows 环境下的应用程序成为 20 世纪 90 年代软件开发的主导潮流。起初人们在开发 Windows 应用程序时遇到了很大困难,因为要编写 Windows 环境下运行的程序,必须建立相应的窗口、菜单、对话框等各种“控件”,程序的编制变得越来越复杂。

1991 年,微软公司推出的 VB 1.0,使这种情况有了根本的改观。微软公司总裁比尔·盖茨说,VB 是“用 Basic 语言开发 Windows 应用程序最强有力的工具”、“令人震惊的新奇迹”。VB 中的“Visual”的含义是“可视化”,指的是一种开发图形用户界面的方法。VB 采用的“可视化编程”是“面向对象编程”技术的简化版,它引入了面向对象和事件驱动的程序设计新机制,把过程化和结构化编程结合在一起,其解决问题的方式更符合人们的思维习惯,为开发 Windows 应用程序提供了强有力的开发环境和工具。

随着 Windows 操作平台的不断成熟,VB 版本也不断升级。自 VB 1.0 之后,微软公司又相继推出 VB 2.0,VB 3.0,VB 4.0,这些版本主要应用于 Windows 3.X 环境中 16 位应用程序的开发。1997 年,微软公司发布了 VB 5.0,它是一个 32 位应用程序开发工具,可以运行在 Windows 9.X 或 Windows NT 环境中。1998 年,微软公司推出 VB 6.0,2002 年又开发出 VB.NET 7.0。

为满足不同层次的用户需要,VB 6.0 提供了学习版、专业版和企业版三个版本。这些版本是在相同的基础上建立起来的,因此大多数应用程序可在这三种版本中通用。本书主要介绍中文版 VB 6.0 的基本功能,对这三个版本都适用。

1.1.2 VB 的特点

VB 是在原有的 Basic 语言的基础上发展而来的。它具有 Basic 语言简单易用的优势,同时增加了面向对象和可视化程序设计语言的特点。

(1) 面向对象的可视化编程。VB 采用面向对象的程序设计方法(OOP),把程序和数据“封装”起来作为一个对象。所谓“对象”就是一个可操作的实体,如窗体、窗体中的命令按钮、文本框、标签等都是对象。程序设计时编程人员不必为用户界面编写程序代码,只需要利用系

统提供的工具,直接在窗体上“画”出(设置)各种对象,并为每个对象赋予应有的属性。VB 系统将自动产生界面设计代码,编程人员只需编写实现程序功能的那部分程序代码,从而大大提高了程序设计的效率。

(2) 事件驱动的编程机制。VB 通过事件来执行对象的操作,通常由用户操作引发某个事件来驱动完成某种功能。例如,命令按钮是一个对象,当用户单击该按钮时,将产生(或称“触发”)一个“单击”(Click)事件,而在发生该事件时,系统将自动执行一段相应的程序(称为“事件过程”),用以实现指定的操作和达到运算、处理的目的。

在 VB 中,编程人员只需针对这些事件编写相应的处理代码(即事件过程),这样的代码一般较短,所以程序既易于编写又易于维护。

(3) 结构化的设计语言。VB 是在结构化的 Basic 语言基础上发展起来的,加上面向对象的设计方法,因此是更出色的结构化程序设计语言。

(4) 友好的 VB 集成开发环境。VB 提供了易学易用的应用程序集成开发环境。在该集成开发环境中,编程人员可以设计用户界面、编写代码和调试程序,直至把应用程序编译成可执行文件,直接在 Windows 环境下运行。

(5) 具有强大的功能。VB 可以对多种数据库系统进行数据访问,支持对象的链接与嵌入(OLE)、动态数据交换(DDE)、动态链接库(DLL)及 Active 等技术,它能够充分利用 Windows 资源,开发出集文字、声音、图像、动画、Web 等对象于一体的应用程序。

1.1.3 VB 的启动和退出

1. 启动 VB

VB 是 Windows 下的一个应用程序,因此可按运行一般应用程序的方法来运行它。启动 VB 的常用方法是:单击“开始”按钮,从“开始”菜单中选择“程序”项,再选择“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”级联菜单中的“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”程序。

当然,也可将 VB 系统程序的快捷方式放在桌面上,直接在桌面上双击该快捷方式图标来启动它。

启动 VB 后,作为默认方式,系统会首先弹出“新建工程”对话框,如图 1.1 所示。在对话框中,有三个选项卡:

(1) 新建:列出了可以创建的应用程序类型,其中“标准 EXE”用来建立一个 VB 应用程序,最终可生成一个标准的可执行文件(.exe 文件)。

(2) 现存:供选择和打开的现有工程。

说明:VB 应用程序是以工程的形式组织的。一般情况下,一个工程就是一个应用程序。

(3) 最新:列出最近使用过的工程。

直接单击对话框右下方的“打开”按钮,则可创建一个默认的“标准 EXE”类型的应用程序,进入 VB 集成开发环境,如图 1.2 所示。

2. 退出 VB

如果要退出 VB,可单击 VB 主窗口中的“关闭”按钮或选择“文件”菜单中的“退出”命令,

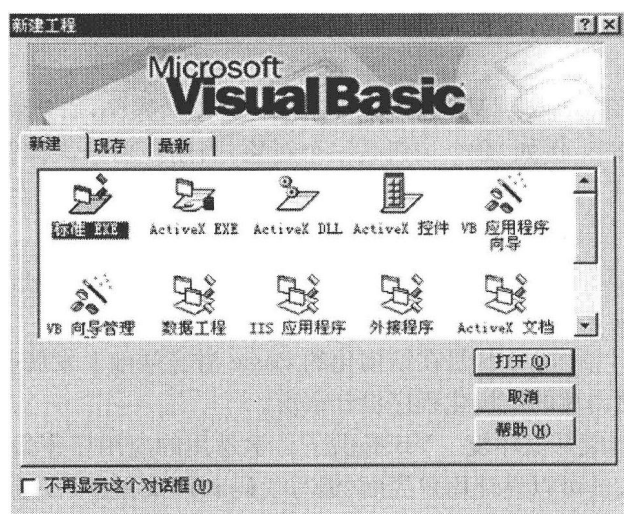


图 1.1 “新建工程”对话框

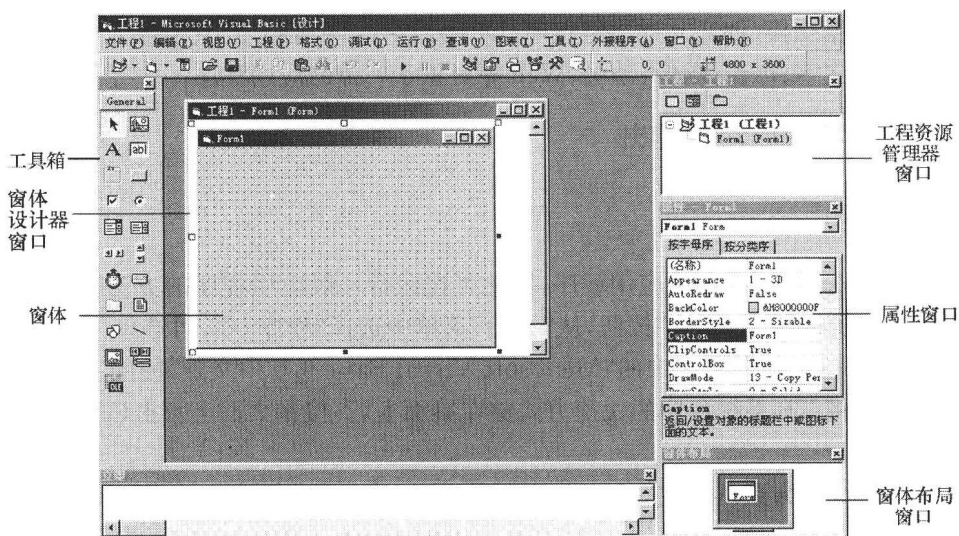


图 1.2 VB 集成开发环境

VB 会自动判断用户是否修改了工程的内容,询问用户是否保存文件或直接退出。

1.2 对 VB 应用程序设计的初步认识

1.2.1 设计 VB 应用程序的步骤

采用 VB 开发应用程序,一般可分为两大部分工作:设计用户界面和编写程序代码。所谓用户界面,是指人与计算机之间传递、交换信息的媒介,是用户使用计算机的综合操作环境。通过用户界面,用户向计算机系统提供命令、数据等输入信息,这些信息经过计算机处理后,又

经过用户界面,把计算机产生的输出信息送回给用户。

VB 应用面向对象的程序设计方法,因此先要确定对象,然后才能针对这些对象进行代码编程。VB 编程中最常用的对象是窗体(即平时所说的窗口),各种控件对象必须建立在窗体上。用户界面设计又包括建立对象和对象属性设置两部分。

设计 VB 应用程序的大致步骤如下:

- (1) 建立用户界面的对象。
- (2) 设置对象的属性值。
- (3) 编写程序代码,建立事件过程。
- (4) 保存和运行应用程序。

为了使读者对 VB 程序设计有一个初步认识,以下举两个简单例子。

1.2.2 第一个简单程序

【例 1.1】 设计一个程序,在运行中当用鼠标单击窗体时,窗体上显示出“欢迎您来到 VB 世界!”字样。

该应用程序设计步骤如下。

1. 创建窗体

启动 VB 后,选择“标准 EXE”选项,进入 VB 集成开发环境。此时系统已经自动创建了一个窗体 Form1,如图 1.2 所示。

对于本例,用户界面无特殊要求,只要在系统默认提供的窗体上输出若干文字,因此不必专门设计用户界面。

2. 编写程序代码,建立事件过程

编写程序代码需要在“代码窗口”中进行。

在 VB 主窗口中选择“视图”菜单中的“代码窗口”命令,或双击 Form1 窗体,系统弹出与该窗体相对应的代码窗口,如图 1.3 所示。

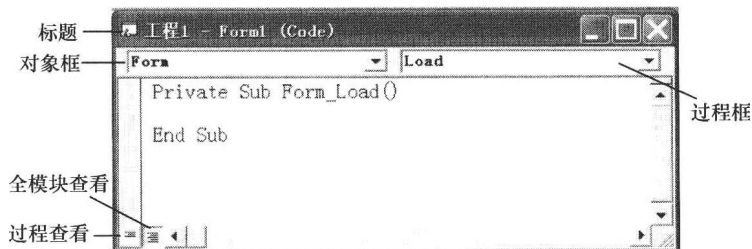


图 1.3 代码窗口

这个代码窗口有一个标题“工程1-Form1(Code)”,表示当前工程名默认为“工程1”,这与 Word 中默认第一个文档为“文档1”一样。Form1 表示窗体名,圆括号内的 Code 表示代码窗口。

第二行左侧是一个对象框,其下拉列表框中列出了与当前窗体相联系的对象;第二行右侧

是一个过程框,其下拉列表框中列出了与当前选中的对象相关的所有事件。

在对象框中选择对象 Form,在过程框中选择事件 Click(即单击)。当选择了对象和事件后,在代码窗口的编辑区中立即自动出现 Form_Click 事件过程的框架,如图 1.4 所示。

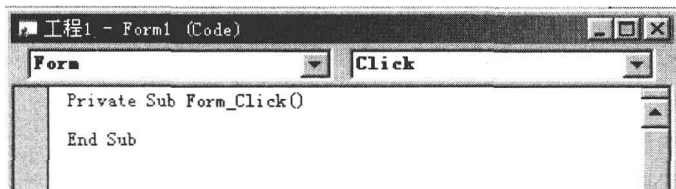


图 1.4 Form_Click 事件过程框架

说明: ① Private 意为“私有”,用来定义事件过程的类型,它表明该过程只能在本窗体中使用,应用程序中的其他窗体或模块不能调用它;② 关键字 Sub 和 End Sub 用于定义一个过程;③ Form_Click 表示事件过程名,它由两部分组成:对象名和事件名;④ Form_Click 后面是一对圆括号,对于复杂的过程,圆括号内还可以有参数。

在已有两行代码之间插入一行代码,即

```
Print "欢迎您来到 VB 世界!"
```

该行代码的作用是在窗体上输出(即显示)后面的文字。代码窗口显示如图 1.5 所示。

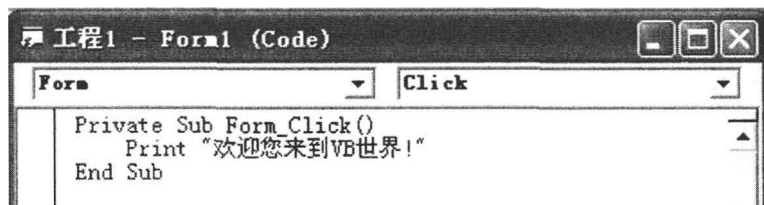


图 1.5 程序代码窗口

3. 保存工程

本例中只涉及一个窗体 Form1,因此,只需保存一个窗体文件和一个工程文件。保存文件的步骤如下:

(1) 选择“文件”菜单中的“Form1 另存为”命令,系统弹出“文件另存为”对话框,选择好保存位置(如“我的文档”文件夹)后输入文件名(如 vb0101.frm),然后单击“保存”按钮,即可保存窗体文件。

注意:窗体名与窗体文件名不是同一概念。如本例,窗体名采用默认名 Form1,而窗体文件名却是 vb0101.frm。

(2) 选择“文件”菜单中的“工程另存为”命令,系统弹出“工程另存为”对话框,选择好保存位置(如“我的文档”文件夹)后输入文件名(如 vb0101.vbp),然后单击“保存”按钮。

4. 运行程序

单击工具栏上的“启动”按钮,或选择“运行”菜单中的“启动”命令,即可用解释方式运行程

序。程序运行时会显示一个空白窗体,当用户用鼠标单击该窗体时,就会发生单击窗体事件,系统会自动执行 Form_Click 事件过程,从而在窗体上输出“欢迎您来到 VB 世界!”字样,如图 1.6 所示。

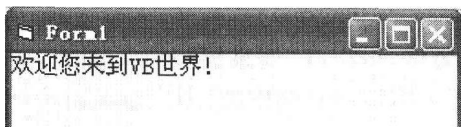


图 1.6 单击窗体时的显示信息

单击窗体右上角的“关闭”按钮,或单击工具栏上的“结束”按钮,即可结束程序的运行。

1.2.3 第二个简单程序

【例 1.2】 设计一个程序,由用户输入一个数,计算并输出该数的平方数。

分析:要创建的应用程序用户界面如图 1.7 所示。

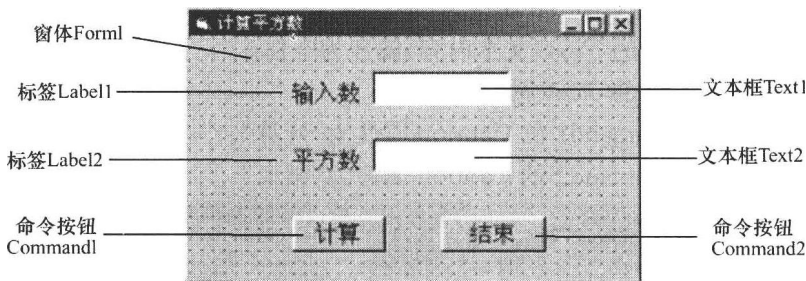


图 1.7 例 1.2 的设计界面

窗体上含有 6 个控件:2 个标签、2 个文本框和 2 个命令按钮。标签用于显示文字;文本框用于输入数据,也可显示数据;命令按钮用来执行有关操作。运行程序时,用户在“输入数”文本框中输入数据,当单击“计算”命令按钮时,则计算该数的平方数并显示在“平方数”文本框中。单击“结束”按钮,则结束程序的运行。

具体设计步骤如下。

1. 创建窗体

启动 VB 或选择“文件”菜单中的“新建工程”命令,从“新建工程”对话框中选择“标准 EXE”,系统会默认提供一个窗体(Form1)。用户可在此窗体上添加控件,以构建用户界面。

2. 在窗体上添加控件

设置控件的方法:在 VB 工具箱(如图 1.2 所示)中选择(单击)要添加的控件的按钮,此时鼠标指针变成“+”字形。将“+”字形指针移到窗体的适当位置,然后按下左键并拖动鼠标,可按所需大小放置一个控件。按照上述方法,可在窗体上添加以下控件:

(1) 通过工具“Label”(图标“A”)放置两个标签框(简称标签)。

(2) 通过工具“TextBox”(图标 ) 放置两个文本框。

(3) 通过工具“CommandButton”(图标 ) 放置两个命令按钮。

3. 设置对象属性

设置窗体上控件对象的属性,可以在“属性窗口”(见图 1.2)中进行。通常,属性窗口(标题栏上显示有“属性—”)处于主窗口的右侧中部,用户也可以选择“视图”菜单中的“属性窗口”命令来显示属性窗口。

设置对象属性的方法:在窗体上选定要设置属性的对象,此时属性窗口中会自动显示该对象的属性列表框,列表框左半边显示所选对象的所有属性名,右半边显示属性值。找到需设置的属性,然后对该属性值进行设置或修改,如图 1.8 所示。按照上述方法,可以设置以下对象的属性:

- (1) 设置窗体 Form1 的 Caption(标题名)属性为“计算平方数”。
- (2) 设置标签 Label1 的 Caption 属性为“输入数”。
- (3) 设置标签 Label2 的 Caption 属性为“平方数”。
- (4) 设置文本框 Text1 的 Text(文本内容)属性为空白。
- (5) 设置文本框 Text2 的 Text 属性为空白。
- (6) 设置命令按钮 Command1 的 Caption 属性为“计算”。
- (7) 设置命令按钮 Command2 的 Caption 属性为“结束”。

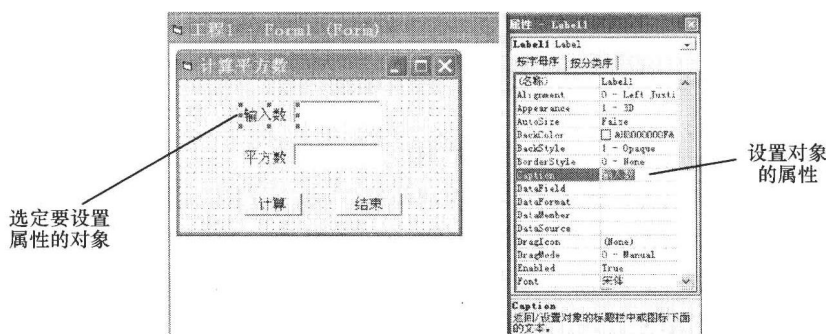


图 1.8 在属性窗口中设置对象的属性

4. 编写程序代码,建立事件过程

(1) 双击当前窗体,或选择“视图”菜单中的“代码窗口”命令,系统弹出如图 1.3 所示的代码窗口。

(2) 按照例 1.1 中介绍的方法,输入命令按钮 Command1 的单击事件过程(Command1_Click)代码:

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
    Dim x As Single
```

```
    x = Val(Text1.Text)
```

```
    Text2.Text = x * x
```

End Sub

说明：① Dim 语句的作用是定义(也称声明)一个数据类型为 Single(即单精度)的变量 x；② Val(Text1.Text) 的作用是将文本框 Text1 中的数字字符(用户输入的)转换为数值；③ 语句“Text2.Text=x * x”(x 的平方也可写成 x^2)的作用是计算右端的平方数，然后显示在文本框 Text2 中。

(3) 用相同的方法，可以输入命令按钮 Command2 的单击事件过程(Command2_Click)的代码：

Private Sub Command2_Click()

End

End Sub

其中 End 语句的作用是结束程序的运行。此时代码窗口显示情况如图 1.9 所示。

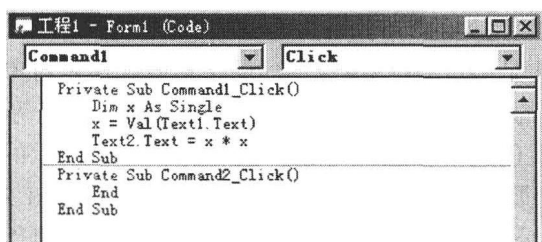


图 1.9 例 1.2 的程序代码窗口

5. 保存工程

与例 1.1 一样，本例中也只涉及到一个窗体，因此只需保存一个窗体文件和一个工程文件。用例 1.1 的保存工程的方法，可把本例用到的窗体及工程分别以 vb0102.frm 及 vb0102.vbp 保存起来，保存位置假设为“我的文档”文件夹。

6. 运行程序

(1) 单击工具栏上的“启动”按钮，即可采用解释方式来运行程序。

(2) 用户在“输入数”文本框 Text1 中输入某一个数，如 87。

(3) 单击“计算”按钮，系统会启动事件过程 Command1_Click，即读取“输入数”文本框(Text1)中的输入数(87)，经运算，把计算结果显示在“平方数”文本框(Text2)中，如图 1.10 所示。

(4) 单击“结束”按钮，启动事件过程 Command2_Click，则执行 End 语句结束程序的运行。

至此，例 1.2 程序设计工作全部结束。

上述两个例子的程序比较简单，但已经展示了 VB 应用程序设计的全过程。

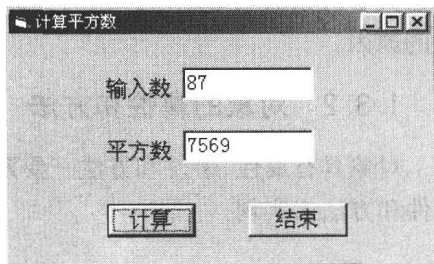


图 1.10 例 1.2 的运行界面

1.3 对象和事件的基本概念

VB 采用面向对象程序设计方法,程序的核心是对象。本节将从使用的角度简述对象的有关概念。

1.3.1 对象和类

在 VB 中,对象是一组程序代码和数据的集合,可以作为一个基本运行实体来处理。例如,窗体、标签、文本框、命令按钮等都是对象,整个应用程序也可以是一个对象。实际上“对象”是一个很广泛的概念,要理解程序设计中“对象”的概念,还必须有一些“类”的知识。

在现实世界中,具有相同属性和行为的事物往往不止一个,面向程序设计技术为了提高软件的可重用性,就用“类”来抽象定义同类对象。类和对象的关系好像是模型和成品的关系,类是创建对象的模型,对象则是类的实例,是按模型生产出来的成品。例如在 Word 中,为创建文档提供的文档模板好比是类,用这些模板创建的文档就好比是对象。

在 VB 中,工具箱中的每一个控件,如文本框、标签、命令按钮等,都代表一个类。当将这些控件添加到窗体上时就创建了相应的对象。例如,图 1.11 所示的工具箱中的 TextBox 控件是类,它确定了该类的属性、方法和事件,由它生成的两个 Text 对象,是 TextBox 类的实例,它们具有由类定义的公共特征和功能(即对象的属性、方法和事件)。编程人员也可以根据需要修改对象的属性。

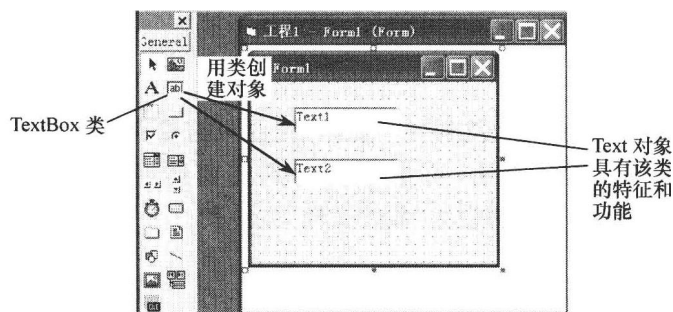


图 1.11 对象与类

在 VB 编程中,大多数工作是在跟对象打交道。用户可以轻松地创建对象和使用对象,而不必关心对象的底层运作。VB 将用户从烦琐的底层程序设计中解放出来,这正是 VB 易学易用的原因。

1.3.2 对象的属性和方法

对象具有属性、事件和方法三要素。建立一个对象后,其操作通过与该对象有关的属性、事件和方法来实现。

1. 属性

每个对象都有其特征,称之为对象的属性(Property)。不同的对象有不同的属性。例如,