



普通高等教育“十二五”重点规划教材 计算机系列
中国科学院教材建设专家委员会“十二五”规划教材

Visual Basic程序设计 实训教程

王学军 主 编



科学出版社

普通高等教育“十二五”重点规划教材 计算机系列
中国科学院教材建设专家委员会“十二五”规划教材

Visual Basic 程序设计实训教程

王学军 主编

科

北 京

内 容 简 介

本书是《Visual Basic 程序设计》(科学出版社出版, 范通让、王学军主编)的配套实训教材, 由两部分组成。第一部分是实训指导, 共 15 个实训项目, 每个实训项目均指出了本部分需掌握的重点内容, 并给出了理论知识要点、实训步骤及程序代码, 使学生能逐步了解 Visual Basic 的语言特点, 掌握程序设计的基本技巧和方法。第二部分由各章习题及答案组成。

本书内容丰富, 例题详尽。在编排上由浅入深、循序渐进, 逐步扩展和提高学生分析问题与解决问题的能力, 是学习 Visual Basic 程序设计的得力助手。

本书不仅可以作为高等院校教材使用, 还可以作为 Visual Basic 课程设计和 Visual Basic 自学者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计实训教程/王学军主编. —北京: 科学出版社, 2012
(普通高等教育“十二五”重点规划教材·计算机系列 中国科学院教材建设专家委员会“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-03-033448-0

I. ①V… II. ①王… 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 015358 号

责任编辑: 赵丽欣 / 责任校对: 耿耘

责任印制: 吕春珉 / 封面设计: 东方人华平面设计部

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

锦浩彩色印务有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2012 年 2 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2012 年 2 月第一次印刷 印张: 14

字数: 340 000

定价: 26.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换〈锦浩〉)

销售部电话 010-62142126 编辑部电话 010-62134021

版权所有, 侵权必究

举报电话: 010-64030229; 010-64034315; 13501151303

普通高等教育“十二五”重点规划教材
中国科学院教材建设专家委员会“十二五”规划教材
“计算机系列”学术编审委员会

主 任：单启成 蔡正林

副主任：牛又奇 陆益钧 孙建国 王必友 庄玉良

编委成员：

范通让 高 尚 海 滨 韩忠愿 施 琚

施永香 王杰华 王维民 王学军 王玥敏

魏建香 吴 敏 吴克力 严云洋 杨 剑

杨正翔 张晓如 周 莉

前 言

Visual Basic 是 Microsoft 公司的编程语言产品, 在世界上拥有众多的用户。它功能强大、易于掌握, 在国内外各个领域的应用十分广泛。目前, 许多高校已将它作为非计算机专业学生的计算机应用能力培养的入门语言和主干课程。然而, 对于初学程序设计的学生, 常出现老师讲课时能够听得懂, 自己上机操作时却又无从下手的现象。为此, 我们编写了《Visual Basic 程序设计实训教程》, 旨在更好地配合理论教学, 提高学生的实际编程能力。

本书是《Visual Basic 程序设计》(科学出版社出版, 范通让、王学军主编)的配套教材。全书以培养学生程序设计的基本方法及分析问题、解决问题的能力为切入点, 在内容编排上遵循由简到繁、由浅入深和循序渐进的原则, 并给出了大量的典型应用实例, 既符合学生的认知规律, 又兼顾了不同层次读者的需要。

全书分为两部分。第一部分为实训指导, 包括 15 个项目, 分为验证性项目、综合性项目、设计性项目, 以适应不同层次的学生或课程设计使用。内容主要包括 Visual Basic 开发环境、基本控件的使用方法、程序设计的基本结构(选择、循环、数组、过程等)、数据文件、数据库、绘图和多媒体与网络编程等。每个项目包括实训目的、相关的预备知识、知识点与难点、实训内容以及思考题。第二部分由涵盖 Visual Basic 程序设计课程知识点的各章习题及答案组成。

本书对实训内容做了详细的分析和提示, 同时给出了程序代码, 便于读者能够快速地学习和掌握 Visual Basic 程序设计语言。但需要说明的是, 书中编程题给出的答案仅供参考, 学习者不要被现有的代码和思路所束缚。编程的方法很多, 关键是要抓住重点, 开拓思路, 提高分析问题、解决问题的能力。

本书由郭芳、李建华、石玉晶、胡畅霞、王学军编写。沈蒙波、张玉梅、李静、刘辉、韩艳峰、杨子光、刘丹对实训内容进行了测试。本书的统稿和校对工作由王学军、郭芳完成。

限于编者水平, 加之时间仓促, 不当之处敬请广大读者批评指正, 以期不断完善本书。

编 者

2012 年 2 月

目 录

前言

第一部分 实训指导	1
实训一 Visual Basic 集成开发环境	1
实训二 创建简单的应用程序	6
实训三 窗体和常用控件	9
实训四 Visual Basic 语言基础	16
实训五 选择结构程序设计	21
实训六 循环结构程序设计	29
实训七 数组	36
实训八 过程	48
实训九 常用控件	59
实训十 对话框程序设计	67
实训十一 图形设计	74
实训十二 数据文件	87
实训十三 数据库应用	100
实训十四 多媒体编程	119
实训十五 网络编程	124
第二部分 习题及答案	128
习题一	128
习题二	130
习题三	132
习题四	138
习题五	143
习题六	156
习题七	167
习题八	182
习题九	186
习题十	188
习题十一	191
习题十二	194
习题参考答案	195
参考文献	216

第一部分 实训指导

实训一 Visual Basic 集成开发环境

一、实训目的

1. 掌握 Visual Basic 的启动和退出。
2. 熟悉 Visual Basic 的集成开发环境。
3. 了解 Visual Basic 联机帮助系统的使用方法。

二、预备知识

1. Visual Basic 6.0 的启动和退出

(1) 启动 Visual Basic 的三种方法

方法一：单击任务栏上的“开始”按钮，在弹出的“开始”菜单中依次选择“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令。

方法二：创建 Visual Basic 6.0 的快捷方式，双击快捷方式图标即可。

方法三：单击“开始”按钮，在弹出的“开始”菜单中选择“运行”命令，弹出“运行”对话框，输入 Visual Basic 6.0 启动文件的名字（包括路径），如“c:\vb98\vb6.exe”，单击“确定”按钮即可。

用上面的任何一种方法启动 Visual Basic 6.0 后，将显示“新建工程”对话框，选择使用的工程类型，单击“打开”按钮，即可进入 Visual Basic 的集成开发环境。

(2) Visual Basic 的退出

方法一：在 Visual Basic 6.0 的集成开发环境中，选择“文件”菜单中的“退出”命令。

方法二：在 Visual Basic 6.0 的集成开发环境中，单击主窗口的“关闭”按钮。

执行“退出”命令后，如果当前程序已修改过并且没有存盘，系统将弹出一个对话框，询问用户是否将其保存。

2. Visual Basic 6.0 的集成开发环境

Visual Basic 6.0 的集成开发环境提供了设计、编辑、编译和调试等许多的功能。它同 Windows 环境类似，有标题栏、菜单栏、工具栏，另外还有完成各种特定功能的窗口，如工具箱窗口、属性窗口、窗体窗口等。

3. Visual Basic 6.0 的联机帮助功能

Visual Basic 6.0 是 Visual Studio 6.0 套装软件中的一员，它本身并不带有帮助功能。Microsoft 公司为 Visual Studio 6.0 提供了一套 MSDN (Microsoft Developer Network) Library 帮助系统。用户可利用菜单命令或 F1 功能键随时方便地得到所需的帮助信息。

三、实训内容

【实训 1-1】练习 Visual Basic 的启动与退出。

(1) Visual Basic 的启动

① 单击 Windows 桌面左下角的“开始”按钮，弹出“开始”菜单，依次选择“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令，屏幕出现 Visual Basic 6.0 的启动界面，如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 Visual Basic 6.0 启动界面

② 选择“新建”选项卡内的“标准 EXE”选项，然后单击“打开”命令按钮，进入如图 1-1-2 所示的 Visual Basic 6.0 应用程序集成开发环境。

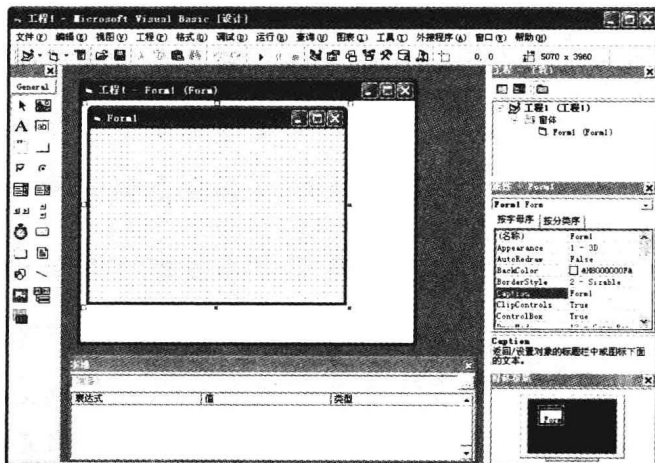


图 1-1-2 Visual Basic 6.0 应用程序集成开发环境

(2) Visual Basic 的退出

方法一：单击图 1-1-2 所示窗口右上角的“关闭”按钮。

方法二：双击窗口左上角的控制菜单图标或选择“文件”菜单中的“退出”命令。

如果是新建工程，或修改了工程的内容，系统会询问用户是否保存文件或直接退出。有关保存文件的操作详见实训 2-1。

【实训 1-2】熟悉 Visual Basic 集成开发环境中的窗口。**(1) 主窗口**

主窗口如图 1-1-2 所示, 由标题栏、菜单栏和工具栏组成。

(2) 窗体设计器窗口

窗体设计器窗口位于图 1-1-2 的中间部分。在创建窗体时默认名为 Form1。对窗体设计器窗口可执行对标准窗口的一切操作, 如移动、改变大小、最小化窗口等, 如图 1-1-3 所示。

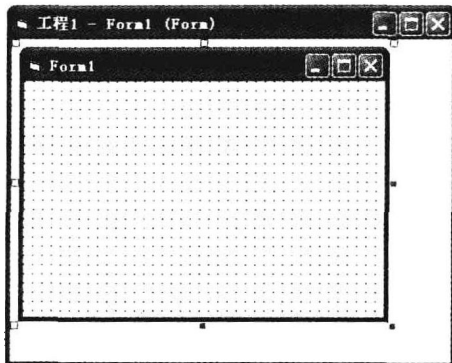


图 1-1-3 窗体设计器窗口

操作练习:

① 拖动窗体设计器窗口, 改变其位置。

② 拖动窗体设计器窗口边框, 改变其大小。

③ 单击窗体设计器窗口的“最小化”按钮, 将其缩成图标; 双击窗体设计器窗口控制菜单图标, 恢复其原来大小。

(3) “属性”窗口

“属性”窗口位于主窗口的右侧, 可在其中设置所有对象的属性, 如颜色、字体、大小和位置等。

操作练习:

① 单击窗口设计器窗口, 注意此时“属性”窗口中显示了当前窗体 Form1 的各种属性。

② 选中 Caption 属性, 将 Form1 改为“窗体练习”, 如图 1-1-4 所示。此时窗体的标题栏变为“窗体练习”。



图 1-1-4 “属性”窗口



图 1-1-5 工程资源管理器窗口

(4) 工程资源管理器窗口

工程资源管理器窗口用于管理一个应用程序所有属性以及组成这个应用程序的所有文件。窗口下面有三个按钮, 如图 1-1-5 所示。

● “查看代码”按钮: 显示和编辑代码。

● “查看对象”按钮: 查看窗口上的模块对象。

● “切换文件夹”按钮: 可以使工程中的文件按类型分层次或不分层次显示。

(5) 代码窗口

代码窗口是专门进行程序设计的窗口, 可在其中显示和编辑程序代码, 如图 1-1-6 所示。

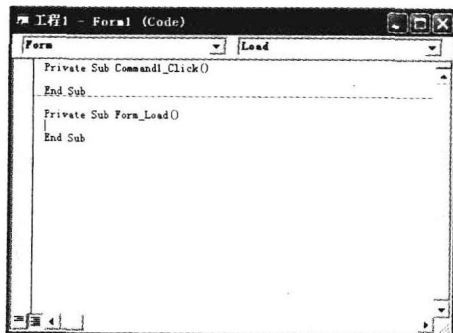


图 1-1-6 代码窗口

操作练习: 练习打开代码窗口的方法。

① 在工程资源管理器窗口中单击“查看代码”按钮。

② 选择“视图”菜单中的“代码窗口”命令。

③ 在窗口窗体中双击一个控件或窗体本身。

(6) 工具箱窗口

一般情况下,工具箱位于窗体的左侧,如图 1-1-7 所示。其中的工具分为两类:一类称为内部控件或标准控件,另一类称为 ActiveX 控件。启动 VB 后,工具箱中只有内部控件,用户可以将系统提供的其他标准控件装入工具箱。

操作练习:在工具箱内添加一个新的控件。

① 选择“工程”菜单中的“部件”命令。

② 在弹出的“部件”对话框中选择“控件”选项卡,如图 1-1-8 所示。

③ 在列表框中选择任意一个选项卡,单击“确定”按钮,这时工具箱中出现了新的图标,如图 1-1-9 所示。

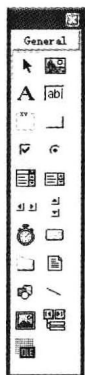


图 1-1-7 工具箱

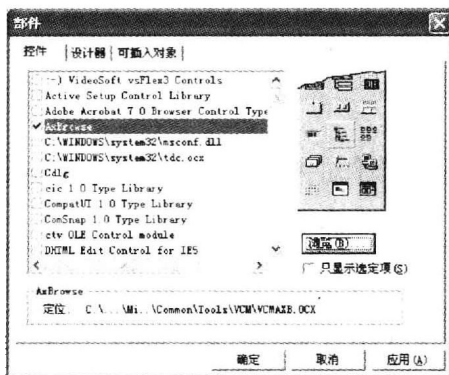


图 1-1-8 “部件”对话框

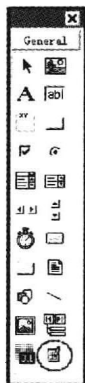
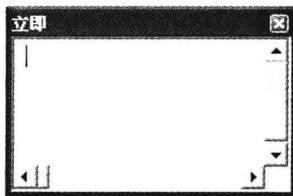


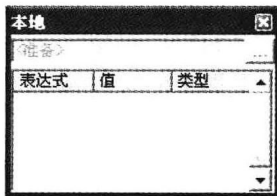
图 1-1-9 工具箱

(7) “立即”窗口、“本地”窗口与“监视”窗口

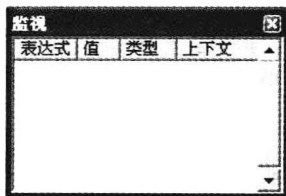
这三个窗口用于程序的调试,可通过“视图”菜单显示,如图 1-1-10 所示。



(a) “立即”窗口



(b) “本地”窗口



(c) “监视”窗口

图 1-1-10 “立即”窗口、“本地”窗口和“监视”窗口

(8) 工具栏

除了“标准”工具栏外,用户还可以通过“视图”菜单,选择相应的工具栏来使用 Visual Basic 提供的编辑、窗体编辑器、调试等工具。

【实训 1-3】使用 Visual Basic 的帮助系统。

(1) 打开帮助

选择“帮助”菜单中的“内容”命令,打开类似于 IE 浏览器的“MSDN Library Visual Studio 6.0”在线帮助窗口。

(2) 利用“目录”选项卡浏览主题

选择“目录”选项卡,在左侧主题窗口中依次单击“使用 Visual Basic”→“程序员指

南” → “Visual Basic 基础” → “窗体、控件和菜单” → “用于显示和输入文本的控件” 选项，最后选择 “用 Label 显示文本” 主题，此时右侧窗口中显示出相应内容，如图 1-1-11 所示。

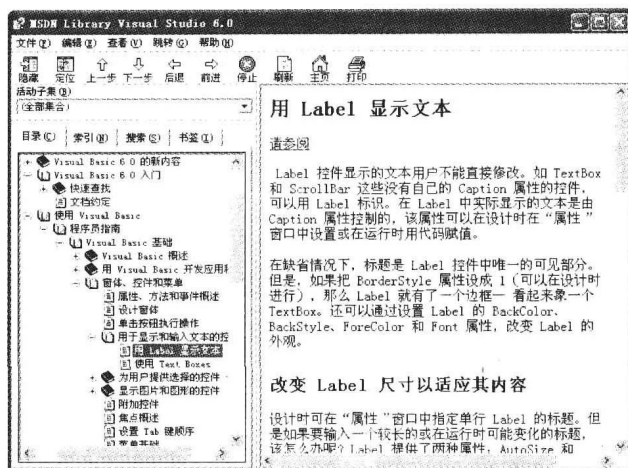


图 1-1-11 利用目录浏览主题

(3) 利用 “索引” 选项卡查找信息

选择 “索引” 选项卡，在 “键入要查找的关键字” 文本框中输入 “循环”。此时光标定位在索引项列表的 “循环” 项目上，单击 “显示” 按钮，在打开的相关主体窗口中选择 “For ... Next” 语句，右侧窗口中即显示出相应内容，如图 1-1-12 所示。

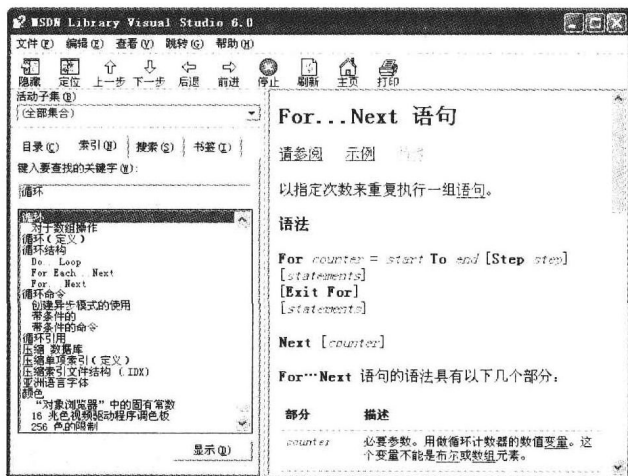


图 1-1-12 利用索引查找信息

四、思考题

1. 从发展过程的角度，程序设计语言可以分成哪几类？它们各自的特点是什么？
2. 简述 Visual Basic 6.0 集成开发环境中各窗口的主要作用。
3. 在 Visual Basic 的集成开发环境中，如何使用帮助系统？

实训二 创建简单的应用程序

一、实训目的

1. 理解 Visual Basic 中对象的概念。
2. 了解 Visual Basic 的集成开发环境。
3. 掌握用 Visual Basic 开发应用程序的一般步骤。
4. 学会编写简单的应用程序。

二、预备知识

1. 对象的概念

对象是具有特殊属性（数据）和行为方式（方法）的实体。一个对象建立以后，其操作通过与该对象有关的属性、事件和方法来描述。

2. 对象的属性

属性是一个对象的特征，不同的对象有不同的属性。常见的属性有控件名称（Name）、标题（Caption）、颜色（Color）及是否可见（Visible）等。属性的设置方法有以下两种。

- ① 在属性窗口中直接设置。
- ② 在程序代码中通过赋值语句来实现，其格式如下：

对象名.属性名=属性值

3. 对象的事件

能够被对象识别的动作称为事件。每个对象都有一系列预先定义好的事件。事件过程的一般编写格式如下：

```
Sub 对象名_事件过程名[(参数列表)]  
    程序代码  
End Sub
```

4. 对象的方法

在 VB 中将一些通用的过程和函数编写好并封装起来，作为方法供用户使用。对象方法的调用格式如下：

[对象名.]方法 [参数名表]

如果省略了对象名，则表示当前对象，一般指窗体。

三、实训内容

在 D 盘上建立一个名为 Exercise 的文件夹，用来保存生成的文件。

【实训 2-1】建立一个简单的应用程序,运行时窗体上显示“欢迎进入 Visual Basic 世界”。

(1) 新建一个工程

启动 Visual Basic 6.0, 选择新建一个工程, 进入 Visual Basic 的集成开发环境, 屏幕上出现一个名为 Form1 的窗体。

(2) 设置窗体属性

在“属性”窗口中选“名称”属性, 将其属性值改为 myform; 再选中 Caption 属性, 设置其属性值为“窗体”, 此时窗体的标题变为“窗体”, 主窗口的标题栏为“工程 1—myform (Form)”。

(3) 添加标签控件

单击工具栏中的“标签”按钮 , 这时鼠标指针会变为十字形, 将十字形鼠标指针移动到窗体的合适位置, 按下鼠标左键, 然后拖动鼠标。

随着鼠标的移动, 会在窗体上绘出一个矩形区域, 当大小合适时, 松开鼠标左键。此时, 窗体上出现了一个标签控件, 控件对象上显示有文字“Label1”。

选中标签控件, 然后在“属性”窗口中将其 Caption 属性设为“欢迎进入 Visual Basic 世界”, 如图 1-2-1 所示。

(4) 运行程序

单击工具栏中的“启动”按钮 , 出现如图 1-2-2 所示的界面。

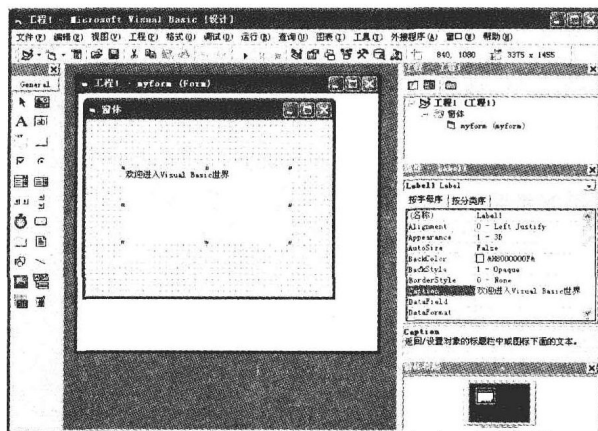


图 1-2-1 设置控件属性

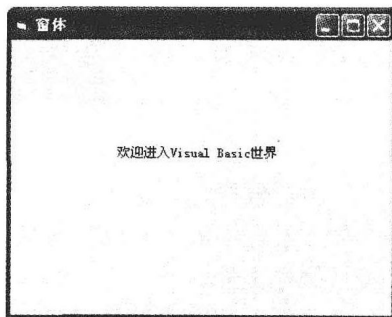


图 1-2-2 实训 2-1 运行结果

(5) 保存文件

单击工具栏上的“结束”按钮, 结束程序的运行。

选择“文件”菜单中的“保存工程”命令, 由于是第一次保存文件, 会弹出“文件另存为”对话框, 要求保存窗体文件。将窗体文件保存在 D 盘的 Exercise 文件夹下, 文件名为 task1.frm。之后, 会弹出“工程另存为”对话框, 要求保存工程文件。将工程文件保存在 D 盘的 Exercise 文件夹下, 文件名为 task1.vbp。

(6) 生成可执行文件

选择“文件”菜单中的“生成 task1.exe”命令, 弹出“生成工程”对话框, 此时可执行文件名已默认为 task1.exe, 单击“确定”按钮保存 task1.exe。

(7) 退出 Visual Basic 6.0

单击 Visual Basic 6.0 主窗口的“关闭”按钮, 退出 Visual Basic 6.0。

(8) 运行可执行文件

双击 D 盘的 Exercise 文件夹中的 task1.exe 文件, 运行程序。

【实训 2-2】修改已有的 VB 程序，在窗体文件 task1.frm 中，将窗体 Form1 中所显示的文字设为红色、隶书、三号字。

(1) 打开工程

启动 Visual Basic 6.0，在“新建工程”对话框中单击“取消”按钮，关闭此对话框。选择“文件”菜单中的“打开工程”命令，弹出“打开工程”对话框，选择 D 盘的 Exercise 文件夹中的 task1.vbp 文件，单击“打开”按钮，打开工程。

在工程资源管理器中，双击“Form (task1.frm)”，在窗体编辑器中显示出窗体 Form1。

(2) 修改控件属性

选中 Label1 控件，在“属性”窗口中，单击 Font（字体）属性右边的“...”按钮，弹出“字体”对话框。将字体设为隶书，字号设为三号，如图 1-2-3 所示；单击 ForeColor（前景颜色）属性右边的按钮，在调色板中选择红色。

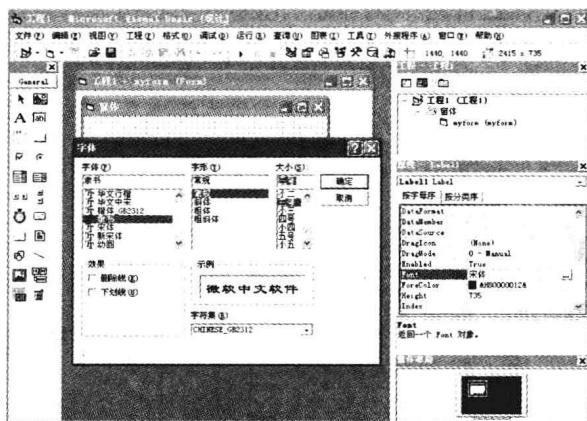


图 1-2-3 修改控件属性

(3) 运行程序

单击工具栏中的“启动”按钮。比较运行结果，查看与实训 2-1 有何不同。

(4) 保存文件

在“文件”菜单中选择“保存工程”命令，或单击工具栏中的“保存工程”按钮。

四、思考题

1. 简述创建 Visual Basic 应用程序的一般步骤。
2. 说出对象、事件、方法的区别和联系，并举例说明。
3. 试举例说明设置对象属性的几种方法。

实训三 窗体和常用控件

一、实训目的

1. 掌握 VB 窗体的常用属性、事件和方法。
2. 掌握 VB 命令按钮的常用属性、事件和方法。
3. 掌握 VB 文本框的常用属性、事件和方法。
4. 掌握 VB 标签的常用属性、事件和方法。

二、预备知识

1. 窗体

窗体 (Form) 是 VB 中的对象, 是程序员的“工作台”, 在其上可以直观地创建应用程序界面。

(1) 窗体的属性

窗体属性既可以通过“属性”窗口设置, 也可以利用程序代码设置。只能在设计阶段设置的属性称为只读属性。在程序代码中设置窗体属性, 一般格式如下:

[对象.] 属性 = 设置值

常用的窗体属性如下。

- ① Name (名称) 属性: Name 属性用于设置窗体的名称。Name 属性为只读属性。
- ② Caption (标题) 属性: Caption 属性用于设置窗体显示的标题。
- ③ Font (字体) 属性: Font 是属性组, 用来设置窗体上正文的字体。可以在“属性”窗口中选择“字体”对话框设置字体、字形、字号和效果等。
- ④ ForeColor (前景色) 和 BackColor (背景色) 属性: ForeColor 属性用于设置窗体显示文本的前景色, BackColor 属性用于设置窗体的背景色。
- ⑤ Visible (可视性) 属性: Visible 属性用来设置窗体是否可见。如果该属性值设置为 True, 运行时窗体可见; 如果设置为 False, 则运行时窗体隐藏。

(2) 窗体的事件

常用的窗体事件有 Click (单击)、DbClick (双击)、Load (装入)、Unload (卸载)、Activate (活动) 等。

(3) 窗体的方法

窗体的方法多用于调用文本和图形, 直接在窗体上输出。还有一些方法对窗体的行为产生影响。常见的窗体方法有 Print (输出)、Cls (清除)、Show (显示)、Hide (隐藏) 等。

2. 标签对象

标签 (Label) 用于显示不需要用户修改的文本。

(1) 标签的常用属性

标签的部分属性与窗体和其他控件相同, 除此之外还有几个特有的属性。

- ① Alignment 属性: 该属性用来设定标签中文本的对齐方式。

② Autosize 属性：该属性设定标签是否根据标签内容自动调整大小。

③ Caption 属性：Caption 属性用来设定在标签上显示的文本内容，是标签的重要属性。它的值是任意的字符串。

(2) 标签的常用事件

标签的事件很少使用，其主要事件有 Click 事件和 DblClick 事件。

(3) 标签的常用方法

标签的常用方法有 Move 方法和 Refresh 方法。

3. 文本框对象

文本框 (Text) 用于接收用户输入的信息，或显示系统提供的文本信息。

(1) 文本框的常用属性

① Text 属性：Text 属性设置或取得文本框中显示的文本。这是文本框的重要属性。

② MaxLength 属性：MaxLength 属性设定文本框中能输入的正文的最大长度。

③ MultiLine 属性：MultiLine 属性设定文本框是否允许显示和输入多行文本。

④ PasswordChar 属性：PasswordChar 属性用来设置如何在文本框中显示输入的字符。

(2) 文本框的常用事件

① Change 事件：当用户向文本框中输入新信息，或程序改变了文本框的 Text 属性时会触发 Change 事件。

② KeyPress 事件：当用户按下并且释放键盘上的一个键时，会引发焦点所在控件的 KeyPress 事件。

③ GotFocus 事件：GotFocus 事件是当文本框得到焦点时触发的。

④ LostFocus 事件：当对象失去焦点时发生 LostFocus 事件。

(3) 文本框的常用方法

SetFocus 是文本框最有用的方法。该方法可以把光标移动到指定的文本框中。

4. 命令按钮对象

(1) 命令按钮的常用属性

① Caption 属性：Caption 属性用来设定命令按钮的标题。

② Value 属性：Value 属性用于检查该按钮是否被按下。

③ Picture 属性：Picture 属性设定命令按钮上显示的图形。Picture 属性必须与 Style 属性联合使用才有效果，把 Style 属性设置为 1 (图形格式)，命令按钮上才会显示图形。

④ Style 属性：Style 属性用于设定命令按钮显示的风格。属性值有两种选择：0 表示按钮为标准按钮；1 表示按钮为图形按钮。

(2) 命令按钮的常用事件

命令按钮最重要的事件是 Click 事件。

(3) 命令按钮的常用方法

命令按钮的常用方法有 Move 方法、SetFocus 方法，功能与其他控件类似。

三、实训内容

【实训 3-1】设计一个程序，窗体上有两个命令按钮和 4 个标签。单击“显示”按钮则该按钮不可见，并在两个标签中分别显示出当前日期和时间；单击“清除”按钮则取消显示

并恢复“显示”按钮。

(1) 界面设计

在窗体上添加两个命令按钮 (Command1、Command2) 和 4 个标签 (Label1~Label4)，调整它们的位置及大小。界面设计如图 1-3-1 所示。

(2) 设置对象属性

在窗体中选择各个控件，在“属性”窗口中设置它们的属性。属性设置见表 1-3-1。

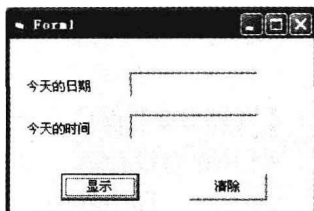


图 1-3-1 实训 3-1 界面设计

表 1-3-1 实训 3-1 程序中对象属性设置

对 象	名称 (Name)	属 性	属 性 值
标签	Label1	Caption	今天的日期
标签	Label2	Caption	今天的时间
标签	Label3	Caption	空
		BorderStyle	1-Fixed Single
标签	Label4	Caption	空
		BorderStyle	1-Fixed Single
命令按钮	Command1	Caption	显示
命令按钮	Command2	Caption	清除

(3) 编写程序代码

Command1 按钮的事件代码如下：

```
Private Sub Command1_Click()
    Command1.Visible = False
    Label3.Caption = Date$
    Label4.Caption = Time$
End Sub
```

Command2 按钮的事件代码如下：

```
Private Sub Command2_Click()
    Label3.Caption = ""
    Label4.Caption = ""
    Command1.Visible = True
End Sub
```

(4) 运行结果

分别单击窗体中的“显示”和“清除”按钮，运行结果如图 1-3-2 所示。



图 1-3-2 实训 3-1 运行结果