

GOTOP

程序設計系列

Visual Basic 6.x

程序设计

林建仁 林文广 编著

OwnerPerson

教学指南篇



204536877

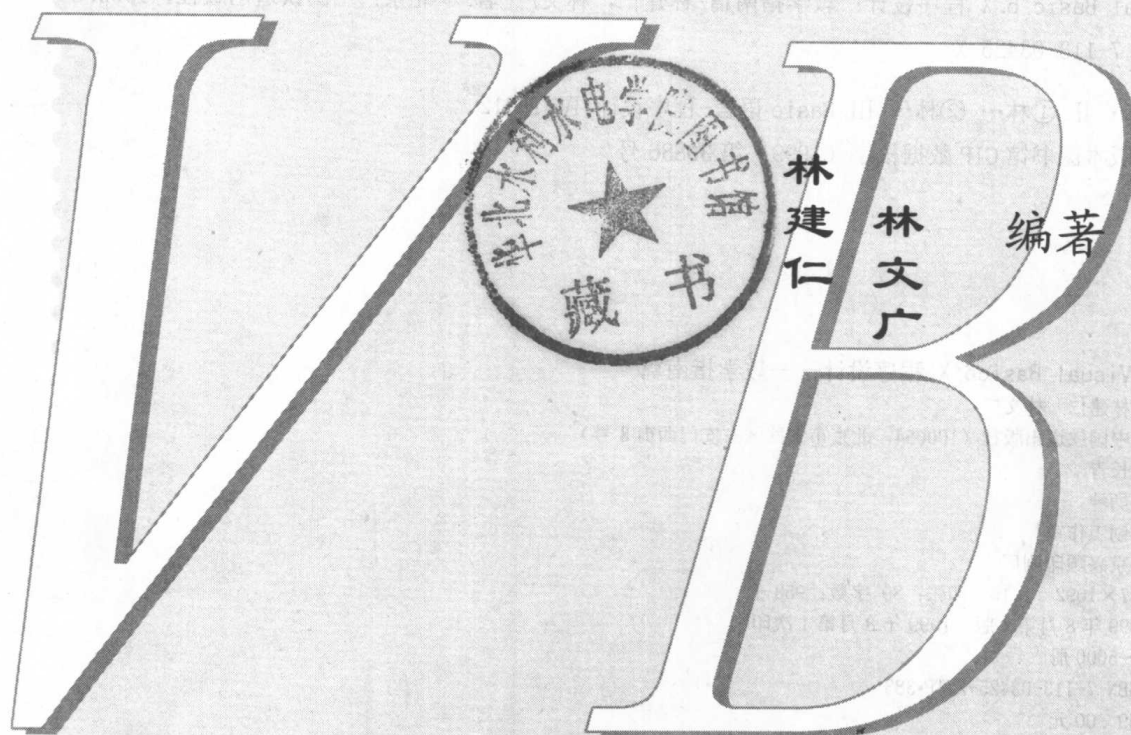
TP312

137

Visual Basic6.X程序设计

——教学指南篇

——教学指南篇



中国铁道出版社

1999年·北京

453687

TP312
137

(京)新登字 063 号

北京市版权局著作权合同登记号: 01—1999—1296

版权声明

本书为台湾碁峯资讯股份有限公司独家授权的中文简体字版本, 专有出版权属中国铁道出版社所有。在未经本书原出版者和现出版者书面许可时, 任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部, 以任何方式进行传播。

本书原版版权属碁峯资讯股份有限公司。版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP)

Visual Basic 6.X 程序设计: 教学指南篇/林建仁, 林文广 著. —北京: 中国铁道出版社, 1999. 8
ISBN 7-113-03425-X

I. V… II. ①林… ②林… III. Basic 语言-程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 30886 号

书 名: Visual Basic6.X 程序设计——教学指南篇
著作责任者: 林建仁 林文广
出版·发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)
责任编辑: 周长青
特邀编辑: 石炳坤
封面设计: 新创工作室
印 刷: 北京兴顺印刷厂
开 本: 787×1092 1/16 印张: 39 字数: 953 千
版 本: 1999 年 8 月第 1 版 1999 年 8 月第 1 次印刷
印 数: 1~5000 册
书 号: ISBN 7-113-03425-X/TP·383
定 价: 59.00 元

版权所有 盗版必究

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社发行部调换

出版说明



Visual Basic 程序设计发展至今，其包含的概念、内容越来越多，功能越来越强。为了让初学者迅速成为视窗程序设计的高手，我们即时引进由台湾基峯资讯股份有限公司出版的《Visual Basic 6 新世代高手》。

本书摆脱传统教科书死板的条列式学习方法，采用轻松幽默的文笔，亲切脱俗，浅显易懂的章节安排，配以大量得体的插图，详细说明每个概念，兼具操作与整体观念的培养，让读者透过美妙文字与作者对话，并在不知不觉中程序设计功力大增。书中在引导读者一步步操作的同时，还引导读者一步步思考。同时本书还配以丰富的习题与解答。

读者可以在本书中循序渐进的学会什么是对象、属性、事件，以及 Visual Basic 如何利用这三样法宝变出神奇的花样。同时还可以学会在程序中加入按钮，文本框，复选框，怎样使用各式各样的积木来堆积程序，怎样制作菜单，怎样控制鼠标，怎样让印字机听话等等。最后将讨论一些对初学者而言比较进阶的主题，例如：“变量与过程的有效范围、Activex 控件的使用、多文件界面的制作、文件的处理、与数据库的连接、如何制作安装程序”等。

本书由中国铁道出版社计算机图书项目中心审选，聂清林，廖康良、孟丽花、王岚、郑晓妹等同志完成了本书的整稿、排版工作。

QJ556/02

中国铁道出版社

1999年8月

目 录

第一篇 入门篇..... 1

1	为什么选择 Visual Basic	3
1-1	为什么要学习 Windows 程序设计?	3
1-2	传统的 SDK 程序设计.....	6
1-3	Visual Basic 程序设计	7
2	第一个 Visual Basic 程序.....	10
2-1	Visual Basic 外貌.....	10
2-2	“说哈喽”程序.....	15
3	Visual Basic 的运作原理	26
3-1	窗口程序的运作模式.....	26
3-2	对象的世界.....	30
3-3	再看“说哈喽”程序.....	33
3-4	帮助	36
3-5	学习方法.....	38
4	Basic 基本语法	40
4-1	由一个简单的程序说起.....	40
4-2	变量	43
4-3	常数	45
4-4	数据类型.....	46
4-5	运算符面面观.....	55
4-6	数组大法.....	58
4-7	过程	61
4-8	控制结构洗礼.....	67
5	Visual Basic 常用的内部函数	73
5-1	字符串处理函数初步.....	73
5-2	时间处理函数欢喜相迎.....	89
5-3	数值处理函数.....	95
5-4	财务处理函数.....	98

第二篇 基础篇..... 101

6	基本控件 (I)	103
6-1	Option Button 及 Check Box.....	103



6-2	如何制作分组选项 (Group Option)	110
6-3	滚动条 (Scroll Bar) 与标签 (Label)	118
6-4	“调色板增强版”	127
6-5	定时器 (Timer) 控件	129
7	基本控件 (II)	139
7-1	图像 (Image) 控件、控件数组	139
7-2	控件数组的事件处理	149
7-3	列表框控件	151
7-4	组合框 (Combo Box) 控件的使用	164
7-5	再谈文本框	171
7-6	再谈 Visual Basic 集成开发环境	173
8	菜单 (Menu)	179
8-1	认识菜单	180
8-2	使用菜单编辑器 (Menu Editor)	181
8-3	让菜单动起来	184
8-4	其他菜单属性及动态增加菜单项目	188
8-5	使用 Registry 记录用户最近“增加”的文件	195
8-6	弹出式 (Pop-up) 菜单	201
9	鼠标	205
9-1	MouseDown, MouseUp, MouseMove 事件	205
9-2	鼠标的“Drag and Drop”	212
9-3	使用拖放 (DragDrop) 功能	212
9-4	移动控件	221
9-5	OLE Drag & Drop!	224
10	键盘	228
10-1	处理键盘	228
10-2	键盘、系统与窗口程序之间的关系	228
10-3	KeyPress、KeyDown 与 KeyUp 事件	232
10-4	KeyPreview 属性	236
10-5	键盘事件的应用	237
10-6	KeyPreview 属性	241
11	对话框 (Dialog Box)	249
11-1	Modal 与 Modeless 对话框	250
11-2	消息框的使用	251
11-3	使用输入框 (InputBox) 当作输入工具	255
11-4	InputBox 函数	255
11-5	使用 Windows 中的公共对话框	258
11-6	文件、颜色与字体公共对话框	259
11-7	公共对话框补充	272

11-8	使用 Form 来制作对话框.....	276
11-9	多个窗体的互动.....	276
11-10	利用控件输入焦点检查用户输入信息.....	291
12	调试环境.....	298
12-1	编译时期的错误 (Compile Errors)	298
12-2	执行时期的错误 (Run-Time Errors)	300
12-3	逻辑错误.....	301
12-4	调试基本过程.....	313
13	变量与过程的有效范围.....	315
13-1	揭开“工程”的神秘面纱.....	315
13-2	过程、变量的有效范围.....	318
14	绘图.....	325
14-1	绘图基本概念.....	326
14-2	PictureBox 控件、PSet、Point 方法.....	331
14-3	Line 和 Circle 方法.....	339
14-4	绘图属性.....	342
14-5	Line、Shape 控件.....	344
15	窗体文字的显示与打印.....	353
15-1	使用 Print 函数.....	353
15-2	格式化字符串.....	356
15-3	如何在窗体上显示.....	361
15-4	打印机打印.....	368
16	ActiveX 控件.....	377
16-1	引用 ActiveX 控件.....	377
16-2	ProgressBar 控件.....	381
16-3	Slider 控件.....	382
16-4	ToolBar、StatusBar 和 ImageList 控件.....	384
16-5	TabStrip 控件.....	390
16-6	TreeView 控件.....	395
16-7	ListView 控件.....	401
16-8	ImageCombo 控件.....	405
第三篇 提高篇.....		409
17	对象.....	411
17-1	对象与 Visual Basic.....	411
17-2	窗体类.....	417
17-3	建立自己的类.....	418
17-4	Collection 对象与对象集合.....	426
17-5	一些常用的对象.....	428

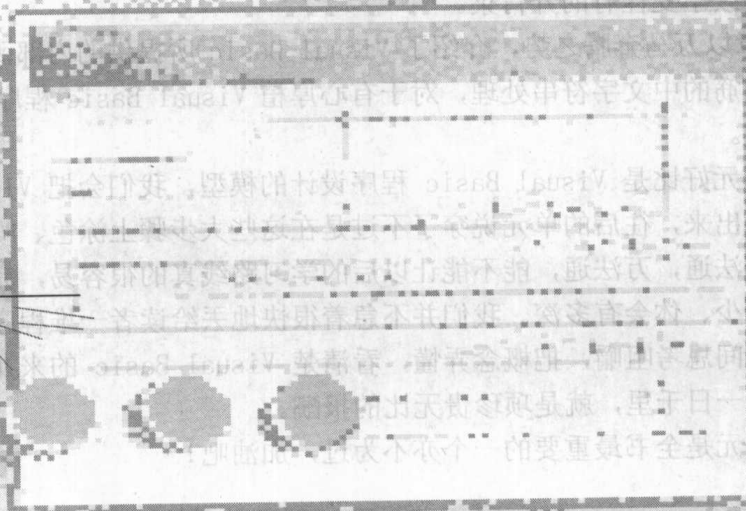
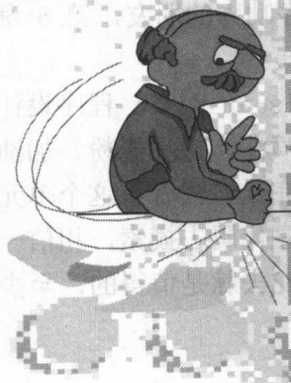


18	调用 Windows API	437
18-1	什么是 Windows API	437
18-2	Windows API 的引用	439
18-3	揭开 API 声明的秘密	442
18-4	制作不规则窗体	446
18-5	制作图形界面菜单	452
19	多文档界面 (MDI) 程序	460
19-1	第一个 MDI 程序	461
19-2	MDI 图形浏览程序	467
20	文件	484
20-1	文件处理基本教练	485
20-2	打开文件	487
20-3	关闭文件	489
20-4	文件的访问	489
20-5	文件系统的管理	495
20-6	文件系统控件	497
20-7	DriveListBox、DirListBox 与 FileListBox 控件	498
20-8	文件系统对象	506
21	数据库程序设计	512
21-1	为什么需要数据库?	512
21-2	使用数据库的必要操作	513
21-3	数据库与 Visual Basic 的链接	522
21-4	添加、删除、查询数据	528
21-5	SQL 结构化查询语言	539
21-6	Data Environment 简介	540
21-7	Data Environment 实例	541
21-8	再论 ADO 数据控件	548
21-9	迎接 Active Data Object 的新世纪	549
22	ActiveX DLL/EXE	552
22-1	ActiveX 部件	552
22-2	进入 ActiveX DLL/EXE 世界	553
22-3	ActiveX DLL 的制作与测试	556
22-4	ActiveX EXE 的制作与测试	562
22-5	Instancing 属性	564
22-6	其他	565
23	制作 ActiveX 控件	568
23-1	历史回顾	568
23-2	设计一个希望的程序	569
23-3	制做控件界面	576

23-4	设计一个希望的属性页.....	590
23-5	编译、使用.OCX 文件.....	596
24	打包和展开向导.....	598
24-1	应用程序的安装.....	598
24-2	DLL 与 OCX 文件.....	599
24-3	使用打包和展开向导.....	599
附录 Visual Basic 的安装与删除		610
附录-1	安装 Visual Basic	610
附录-2	删除/添加部件、删除 Visual Basic	611

第一篇

入门篇





欢迎来到 Visual Basic 窗口程序设计世界!

话说少林弟子想学功夫前得先挑水砍柴,挑挑砍砍等师傅们看这毛头小子体力练得差不多了,才肯开始授艺。理由无它,火候不足而太快学功夫,往往不是走火入魔,就是经书秘诀看了一堆却不知讲什么,最后一事无成。

学 Visual Basic 也一样!与其丢给你一堆程序代码去摸索,不如一开始把 Visual Basic 这套语言的设计精神说明白。等到有了一点火候,知道“Visual Basic 程序设计原来就是这么一回事”之后,再补上一些“花拳绣腿”。呵呵,如果内功根基打得好,任何“花拳绣腿”可都是很厉害的呢!

把基础打好,学习 Visual Basic 就很容易,怎么把基础打好,而能够很容易地以 Visual Basic 来学习窗口程序设计也就是本单元的宗旨。

第 1 章就且让我们细说从头,简述为什么选择 Visual Basic 作为窗口程序设计的语言。所谓无风不起浪,我们会从 Windows 谈起,发发思古之幽情,告诉大家 Visual Basic 诞生的背景以及其与生俱来的使命。知道 Visual Basic 的来龙去脉自然比较容易抓到它的设计精神,这对程序语言的学习是很有帮助的。

第 2 章我们为读者安排了一场浪漫的约会,且让你在作者们细心地带领下,实际与 Visual Basic 做第一次接触。“说哈喽”程序将是彼此第一次约会的结晶,相信你会被她深深所吸引的。

第 3 章我们将假设读者完全没有窗口程序设计基础,详细地说明“说哈喽”程序运作的原理。我们还会把 Visual Basic 程序设计的结构引出来,告诉你更多更多如何掌握她的事。相信读完这三章,对“Visual Basic 程序设计原来就是这么一回事”这句话应该了然于胸了。

第 4 章是专门用来锻炼大家“Basic”功力的。我们将在第 4 章对 Basic 语言做个浏览,如果说“Visual”是 Visual Basic 的精神,那么“Basic”便是这套程序语言的基础。在前三章我们让读者接触了“Visual”所带来的浪漫美妙,心神荡漾之余,该是自己好好修行“Basic”的时候了。对于已有其他语言程序设计经验,但过去没碰过 Basic 的朋友,本章是让你继续享受佳肴的开胃菜。

第 5 章以万马奔腾之势,介绍了 Visual Basic 所提供的内部函数。在这里也探讨了初学者最伤脑筋的中文字符串处理,对于有心厚植 Visual Basic 程序功力的朋友,第 5 章更是不容错过。

这个单元好比是 Visual Basic 程序设计的模型,我们会把 Visual Basic 程序设计的大步骤勾画出来,往后的单元说穿了不过是在这些大步骤上涂色、喷漆、擦亮光粉、加油添醋而已。一法通,万法通,能不能让以后的学习路线真的很容易,完全看读者在这个单元下的功夫有多少、体会有多深。我们并不急着很快地丢给读者一堆程序代码去摸索,相信一开始多花点时间思考咀嚼,把概念弄懂,看清楚 Visual Basic 的来龙去脉是值得的,至少让以后的学习一日千里,就是项珍贵无比的报酬。

说本单元是全书最重要的一个亦不为过,加油吧!



为什么选择 Visual Basic

这年头学习信息的朋友有个共同的乐趣，盖时代潮流不断地更新，每隔一段时间就有新东西可学习，生活充满新鲜刺激与挑战，不必担心因为无聊而产生老人痴呆症。也有个共同的痛苦，由于时代的潮流变化太快，今朝努力地以几根白头发精通了一套软件开发工具，洋洋得意了几个月，也就那么几个月之后，又得再准备几根白头发学习新的东西了。没办法，“新的不去、更新的不来”乃是信息世界的定律。所以，靠这一行吃饭的朋友，久了都有相当的职业敏感——面对众多可学习的题材中，每个人都希望押对宝。什么是明日之星？学什么可以少白几根头发？

而你，深具独到眼光买了我们书的朋友，是不是想过“为什么选择 Visual Basic”呢？是老板的命令，教授的题目，或是女朋友逼你帮他写作业？无论如何，你一定有一些问题要解决，虽然我们不明阁下的动机，却十分希望您的选择是对的。

这一章就且让我们细说从头，缅怀一点先人的足迹，看看 Windows 是怎么在这几年得宠做大，使得窗口程序设计跟着“一人得道，鸡犬升天”，成为十分抢手的一项行业。我们同时也要揭发窗口程序设计的阴暗面，让大家明白最当初这是一件多么累人、多么难缠的差事，一直到了本书主角 Visual Basic 挺身而出，才一举改写了整个窗口程序设计的世界。

这一章好比是说书人说书前的契子，我们希望你开始学习之前能先明白 Visual Basic 的来龙去脉，所谓时势造英雄，究竟是什么样的“时势”，让你不得不请出这位“英雄”来帮忙？明白了这些，会让学习目标更为明确，有舵的船航行起来一定比较有收获。



1-1 为什么要学习 Windows 程序设计？

这个问题源自于某次的聚餐，主角是本书作者某甲与一群大学四年级的学生，噢，对了，他们全都是信息工程系的“本科”生喔！无意间作者某甲问了这么一个问题：“你们有谁不会窗口程序设计的？”。原来的预期的答案是大家摇头如螺旋桨，接着大肆炫耀自己的技术与心得，每个人努力自我膨胀一番，开开胃口、帮助消化的。

结果呢，不但大家面有难色，还反将我一军：“学那个作啥？”，或是理直气壮地说：“上课写作业没用到，自然就不学了。”。讲这话时，神色自若、态度超然，顿时，会窗口程序设计的我成了异类，想到吾友哥白尼先生当年提出地球不是宇宙中心，而被教会排挤之惨状，真是心有戚戚焉！

问着问着好不容易问到一位学弟，眼中精光大盛，说他使用过 Visual C++，哇哈，想必这位是眼光跟我一样的同行者了，说不定还是位 MFC 的高人。“喔，我都使用 Visual C++ 写一种叫作 Console 的程序（所谓 Console，就是窗口系统下的 DOS 窗口，等于是在写 DOS 程序）”，此言闻毕，再度一阵晕眩。



令人感到讽刺的是，在座的每位同学自己电脑上的操作系统不是 Windows 95 就是 Windows NT，还满脸忠贞相地嚷着要升级到 Windows 98，一说到把 DOS 当操作系统会笑破他们的肚皮，可是大家并不觉得只会写 DOS 程序是件大不了的事。

撇开操作系统内部因素不谈，DOS 与 Windows 之间可以视为命令行用户界面与图形用户界面的战争。五六年前，全世界装机量最多的操作系统仍是大名鼎鼎的 DOS，而五六年后，今天，窗口系统已经获得全面的胜利。我们发现许多学信息的朋友早已把使用环境挪到窗口环境下面，可是写起程序作业却常常使用 DOS 窗口或 Console 界面，这种程序交交学校作业，唬唬教授也就算了，万万是登不上台面的。

如今，随便翻翻求职征才广告，外界对窗口程序设计师的需求程度，已经不是简简单单“饥渴”两个字可以带过的。理由很明显，大家一窝蜂地使用 Windows 当操作系统，还有谁会买 DOS 下面的程序？

的确，窗口系统对电脑世界带来无限商机，由于图形用户界面的亲和力太过迷人，促使电脑的使用量大大增加。现在，让我们发发思古幽情，稍稍回顾一下从 DOS 蜕变到 Windows 的陈年往事。



1-1-1 传统的命令行界面 ——DOS

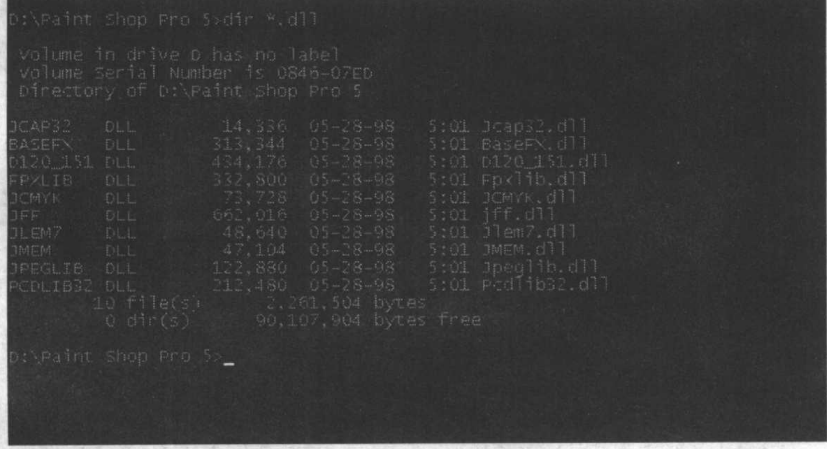
作者刚接触电脑时正是 MS-DOS 5.0 席卷全球的时代，当时每家电脑厂商销售时必定附上这套操作系统，有头有脸的商家会在广告上附上“原版”这种看起来十分显现购买者身份高贵的字眼。而跳蚤市场里也会附上这软件，只不过少了“原版”两个字，取而代之的是店家的口头保证，“功能绝对跟原版一样”。愿者上钩，每个人依不同的阶层各取所需，作者们属于甲级贫民，时常有各方债主及打手在旁伺候，自然是投身跳蚤市场。（那时候是信息界的蛮荒时代，伟大的著作权法尚不成气候，我们仍算是奉公守法的穷孩子）。

原版也好，盗版也好，做事的方法都一样。我们得由键盘一个一个字地敲入命令，好比如果要看硬盘中的文件目录得打“DIR”，要执行程序得把可执行文件（.EXE）找出来，在提示符号下乖乖地敲入，万一打错一个字母，恭喜——全部重新再来。

这种命令行界面的操作系统学习模式十分坎坷，完全陌生的用户得先经过一段懵懵懂懂的摸索，记下每个命令的名字、内容与功能。通常呢，把命令看懂就得花一段时间，更令人不敢领教的是，往往每个命令都跟了一堆阴魂不散的参数！

对初学者而言，电脑是门“学问”。他们必须花很多时间去摸索，更甚者，摸索了半天还搞不懂这个东西对我有什么帮助？举个有趣的例子：几年前某家财万贯的朋友在 386 电脑风行的时代买了一部天价的 486 电脑。某日，作者某乙协同几位好友登门造访，该友人免不了炫耀一番。为了向我们展现他“会”电脑，特别隆重开机并以“一指神功”输入了“DIR”、“COPY”、“Delete”等指令。就在众人瞧得目眩神怡，神魂颠倒兼五体投地之余，作者某乙突发惊人之语：“会这些指令有什么用呢？”。该友人曰：“表示我会电脑啊！”，“我花了大把银子学过，而且我学会了很多指令。”作者某乙很不知好歹地继续追问：“它可以帮你作什么呢？打报告，写作业吗？会陪你聊天吗？如果没有任何帮助，那学这些指令有什么用？”。友人闻毕乃大怒，纠集众人之力骂不知长进，齐力轰出。

在那个时代，电脑是奢侈品。我们都知道推土机对社会有着不可磨灭的贡献，但是不是家家户户都需要推土机呢？一样的道理，只有某些特定的人才会计去买电脑，电脑不是普及品，因为太难使用而且帮助似乎不是那么明显。传统的命令行界面参见图 1-1 所示。



```
D:\Paint Shop Pro 5>dir *.dll

volume in drive D has no label
volume Serial Number is 0846-07ED
Directory of D:\Paint Shop Pro 5

JCAP32.DLL           14,336   05-28-98   5:01 Jcap32.dll
BASEFX.DLL          313,344   05-28-98   5:01 BaseFX.dll
D120_131.DLL        434,176   05-28-98   5:01 D120_131.dll
FPXL1B.DLL          332,800   05-28-98   5:01 Fp<lib.dll
JCMYK.DLL           73,728   05-28-98   5:01 JCMYK.dll
JFF.DLL             662,016   05-28-98   5:01 jff.dll
JLEM7.DLL           48,640   05-28-98   5:01 jlem7.dll
JMEM.DLL            47,104   05-28-98   5:01 jmem.dll
JPEGL1B.DLL        122,880   05-28-98   5:01 jpegl1b.dll
PCDLIB32.DLL       212,480   05-28-98   5:01 Pcdlib32.dll

10 file(s)             2,261,504 bytes
0 dir(s)              90,107,904 bytes free

D:\Paint Shop Pro 5>
```

图 1-1 DOS 用户界面

作者如是说

如果阁下从摸电脑到现在都没听过 DOS 的大名，真不知是幸与不幸！DOS 是微软公司打下软件江山的大功臣，虽然在 Windows 出现后，DOS 已被遗忘，但正如西蜀感念诸葛亮的恩德，建寺供奉般，微软也为 DOS 立寺供奉。它，就委身在 Windows 95/98/NT 下的“开始/程序/MS-DOS 方式”，没瞻仰过的朋友赶快去瞧瞧热闹吧！



1-1-2 图形界面——Windows 的诞生

Windows 的诞生造成电脑界的重大转变与冲击，电脑从此穿上一层美丽的外衣。你说，谁不喜欢美丽的东西？更重要的是，使用起来更加直观，跟真实的情况越来越像。举个例子，当 PE2 主宰编辑器市场的时候，有多少朋友的报告是使用 PE2 写的？反之，你知道现在有多少人使用 Word 写报告吗？从前使用 PE2 的朋友大部分都是信息系的学生或是在老板的胁迫下不得不乖乖就范。现在呢？我们发现一堆非信息系的朋友主动地买电脑，主动去买书来学（君不见 Word 书之作者天上来，奔流至出版社捞钱被钱淹死不复还？），为的是要使用 Word 写作业，一来作业漂亮，二来 Word 使用起来也着实令人赏心悦目。优美的 Windows 用户界面参见图 1-2 所示。

在这场操作系统争夺战中，身为旁观者的我们发现窗口系统获得全面性的胜利，他挟持着独特的亲合力与强大的威力彻底改变了人们对电脑的看法，让人们更乐意、更愿意主动去接近它、使用它。电脑从过去的“学问”真正变成大家都能使用的“工具”。想想看，这样的转变有什么样的影响？

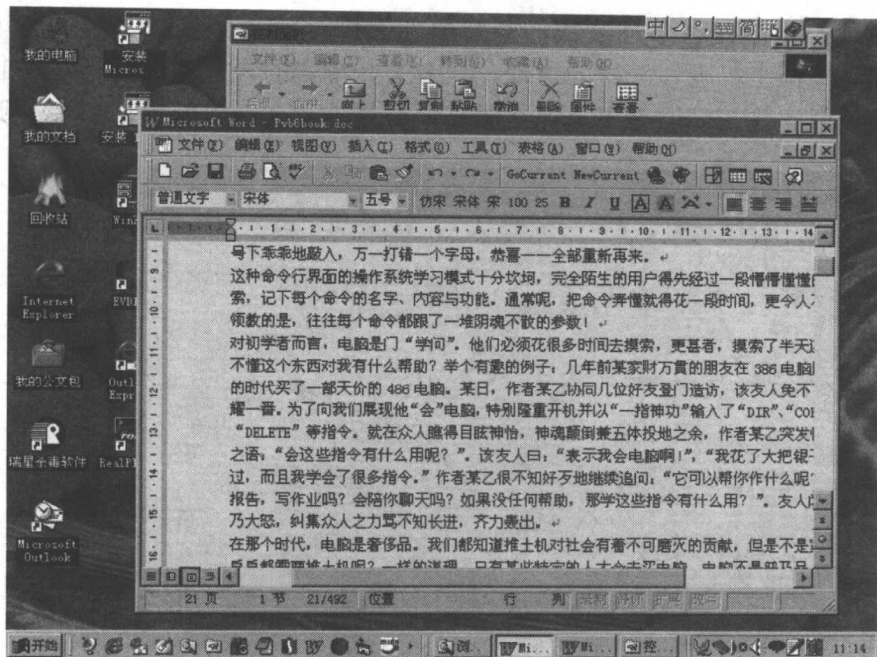


图 1-2 Windows 用户界面

第一，用户大大增加同时意味着这个市场增大了！对学信息的朋友而言这是多么兴奋的一件事！越多人使用电脑表示程序员写出来的程序会卖到更多更多的地方，当然啦，写窗口程序的可怜虫荷包也会饱一点，或者是饱很多，呵。第二，程序员的荷包增加了，表示工作也加重了。窗口程序固然很吸引人，但写起来可不轻松。主要的理由是 Windows 本身是个大怪物，比起 DOS，程序设计的复杂度大大提升，程序员所面临的复杂度迫使他们不得不接受另一次的学习，而且是不算短的一段学习。

第一点造成窗口程序设计师的需求量大增，而第二点却让许多程序员裹足不前，不愿意跨入窗口程序的领域，导致在需求大增的情况下，出现人才短缺的情形。

现在，我们把焦点集中在第二项因素：窗口程序设计究竟是怎么一回事，为什么这么难？



1-2 传统的 SDK 程序设计

阁下用猜的也知道，程序的用户界面变得更漂亮，写程序的家伙当然就更惨了。特别是当窗口程序设计还在蛮荒的时代，也就是 SDK (Software Development Kit) 的时代。

为什么说 SDK 是传统的窗口程序设计方法？因为这是第一套出现的窗口程序设计方法。SDK 是一些 C 语言——也就是 Windows 的母语——为界面的 API (Application Programming Interface，就是一些函数)，程序设计师可以通过对 API 的调用，在窗口平台上作出他们想要的软件。

SDK 是什么？不懂没关系，先来看个例子。如果您想盖一栋房子，假设资金，器材，技术全有了，但是呢，只有阁下一个人。

请闭上眼睛三分钟，想想这是多么悲惨的一件事。首先，盖房子总得有土地吧！于是

您得先处理土地问题。先到该市市政府请求许可，许可后登记注册，您的申请书上得盖好几个长官的章。还有，别忘了，这些工作全得由您一个人来完成。

好不容易把土地搞定，接着，您开始兴高采烈地设计房子，虽然一开始已经因为那些注册登记的步骤去了半条命，但由于房子盖不成恐怕明天就得卷铺盖回家吃自己，于是只好咬着牙根，忍辱负重地继续朝着伟大的目标迈进。

经过几番折腾思索，终于完成了堪称呕心沥血的设计，正想喘口气为自己的创世杰作得意一番，突然发现，您还有好长的一段路呢！别忘了我们最初的假设，只有您一个人独称大局，所以对整个建设过程的流程，连带许多细部操作，您都责无旁贷。

很不可信，是吗？都什么时代了，哪有一个人独立盖房子的？有！传统的 SDK 程序设计就是这么一回事。想开个新的窗口得先做一些注册的工作，官方文件看了一堆，偏偏程序就是不动。而好不容易成功地开出一个窗口，接下来还得把 Windows 中基本的运作流程细节弄清楚，做许多截获消息等等工作，就在你大嚷莫名其妙的同时，Windows 会以它的成名绝技——死机——加以回报。你会发现许多时间都是花在“把 Windows 搞定”这件事上，而不是“设计出自己想要的东西”。更恐怖的是，当时只有 SDK 这套工具可以写窗口程序，这也是为什么许多人视 Windows 程序设计为洪水猛兽的原因。



1-3 Visual Basic 程序设计

在谈 Visual Basic 程序设计之前，先继续我们刚刚盖房子的例子。想想看，怎么样会让一切变得不一样？人！对！如果今天不是您孤零零的一个人，整个故事将会重来。让我们看看加进许多人后会发生什么事。首先，有专业人员帮您处理所有的登记注册等前置工作，也有经验老到的家伙协助您监控整个流程，几乎所有的琐事都被完美地处理掉了，那么，剩下什么？设计！对，有人会问你，屋檐要什么颜色？磁砖用哪一种？房子要盖什么形状？甚至也不用问了，有人帮你把屋檐的颜色，磁砖材料，通通决定好了，如果阁下看了不满意，再简单地下个命令来更改。你可以全心全力地投入设计工作，充分发挥独有的创意及点子来完成心目中理想的屋子。我相信，这才是你最希望，也最愿意投入大笔心力的地方吧！

把这个例子跟窗口程序设计做个对应，每个程序员都希望在程序设计的旅途上充分发挥本身的点子与创意，而不是老作些繁琐的苦工。但，苦工终究得有人做，是不？在 SDK 的世界中，苦工全得由程序员亲自操刀，然而在 Visual Basic 的怀抱里，只要你发号施令，它自动地把这些人人望之却步的琐事在背后偷偷处理掉了。它让程序员能更专注于设计理念，翱翔于创意的天空，更重要的是——大大提高程序员的效率。

Visual Basic 就是一套可以让你专注于设计、而脱离处理窗口系统琐事的窗口软件开发工具。请注意，我说“工具”而不说“程序语言”是因为 Visual Basic 所带来的震撼中，“工具”比“程序语言”本身来得大多了。它提供了一套威力强大的集成开发环境，让程序员以很直观的方式来设计程序，可以不必理会所谓的“苦工”而专心致力于软件设计，人家说学 SDK 要六个月，学 Visual Basic 只要一星期，虽然是夸张了些，但对两种程序设计方式的精髓与效率的差别却是一语道出。

于是，你可以把 Visual Basic 当作程序设计的高级助手，有这套威力强大的工具陪在



身边,将使窗口程序设计不再是件苦差事,伴随着窗口系统精致的视觉享受,甚至会让您一路赏心悦目呢!(图 1-3)

我们以天马行空的方式飞得够远了,你的心中是不是升起一幅乌托邦的理想图呢?虽然还很模糊。没关系,从下一章开始,大家就得用电脑工作喽!作者们为你安排的“与她的初次邂逅”即将展开,我们将通过实际的例子,带你一步步操作,让你领略一下“以 Visual Basic 设计窗口程序,原来可以这么赏心悦目!”。如图 1-3 所示。

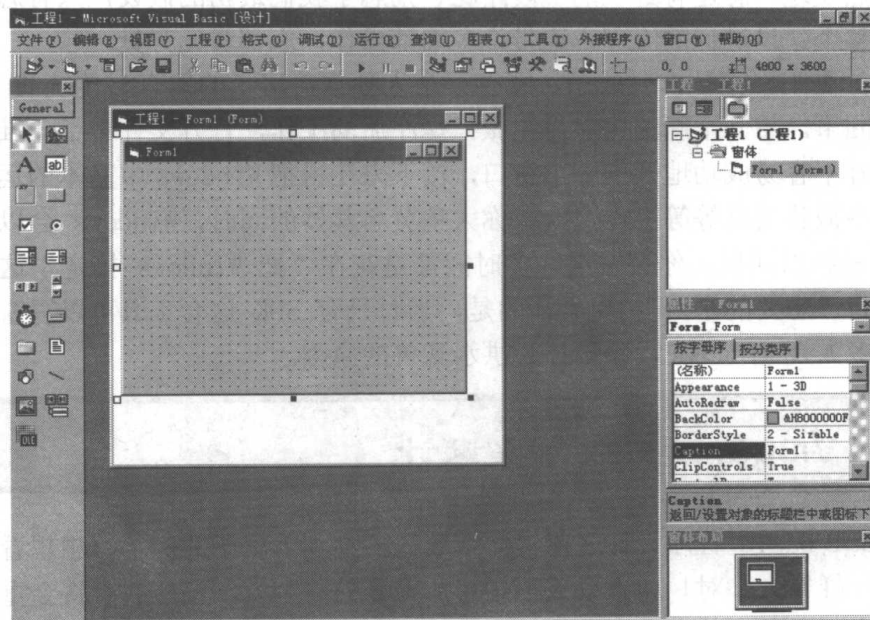


图 1-3 十分动人的 Visual Basic

本章回顾

本章说明了 Windows 风行的必然性,很自然地,窗口程序设计师变成了抢手货,饭碗到处都是。不过,可不是张口饭来喔!Windows 为用户带来好处,同时也为设计师带来了负担,于是,身为设计师的您,如何把负担降到最低,提高自己的效率,成了关键因素。

写个窗口程序,如果要把所有跟窗口操作系统本身有关的事情都揽在身上作,真会累死人。是不是有其他的工具可以把琐事做掉,让我们真正把心思花在“怎么设计出好的程序”呢?

Visual Basic 就是这么一套工具,它可以帮程序员免除了许多琐碎的操作,让程序员可以翱翔于创意与点子的世界,同时效率也大大提高了。

最后,请把标题再看一次,如果你是初学窗口程序设计的朋友,现在对为什么要选择 Visual Basic 有大概的认知吗?

牛刀小试

1. 用自己的话,就现在所知,说明为什么选择 Visual Basic。