



全国计算机等级考试教材系列



全国计算机 等级考试 二级模拟题 精选与详解

—— *Visual Basic*
程序设计

李文龙 主 编



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



全国计算机等级考试教材系列



全国计算机 等级考试

二级模拟题 精选与详解

Visual Basic 程序设计

李永刚 王 琳 编



清华大学出版社
Tsinghua University Press

万水全国计算机等级考试教材系列

全国计算机等级考试二级模拟题精选与详解 ——Visual Basic 程序设计

李文龙 主 编

谷希谦 周子谨 副主编

中国水利水电出版社

内容提要

本书根据教育部考试中心 2002 年制定的《全国计算机等级考试二级考试大纲》(Visual Basic 语言程序设计)的要求编写,内容包括: Visual Basic 程序开发环境、对象及其操作、简单程序设计、Visual Basic 程序设计基础、数据的输入输出、常用标准控件、Visual Basic 控制结构、数组、过程、键盘与鼠标事件、菜单设计、过程对话框设计、多重窗体程序设计、数据文件以及上机考试等。本书内容覆盖了考试大纲所要求的范围,由长期从事计算机软件开发和等级考试培训辅导工作的教师编写,通过大量的试题解答来提高读者的解题分析能力。

本书既可以作为参加全国计算机等级考试(二级 Visual Basic)人员的辅导书,也可以作为高等院校 Visual Basic 程序设计课程的教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

全国计算机等级考试二级模拟题精选与详解. Visual Basic 程序设计/李文龙主编. —北京:中国水利水电出版社, 2003

(万水全国计算机等级考试教材系列)

ISBN 7-5084-1670-8

I. 全… II. 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. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 074152 号

书 名	全国计算机等级考试二级模拟题精选与详解——Visual Basic 程序设计
主 编	李文龙
副 主 编	谷希谦 周子谨
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 22.25 印张 498 千字
版 次	2003 年 8 月第一版 2003 年 8 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

Visual Basic 是 Microsoft 公司面向对象编程语言系列产品之一,它在原 BASIC 语言的基础上发展而来,因而简单易学,深受广大初学计算机语言的用户青睐。随着 Visual Basic 产品的不断更新完善,代码效率日益提高,越来越多的计算机软件开发者也倾向使用 Visual Basic 作为编程工具,许多高等院校将 Visual Basic 作为非计算机专业甚至计算机专业的必修课或选修课。自 2002 年起,教育部将 Visual Basic 作为全国计算机等级考试新增考试项目之一。

本书严格按照最新考试大纲编写而成,涵盖了 Visual Basic 考试大纲所要求的各个方面的内容,包括: Visual Basic 程序开发环境、对象及其操作、简单程序设计、Visual Basic 程序设计基础、数据的输入输出、常用标准控件、Visual Basic 控制结构、数组、过程、键盘与鼠标事件、菜单设计、过程对话框设计、多重窗体程序设计、数据文件以及上机考试。

参加本书编写的作者都是长期从事计算机程序设计语言教学和全国计算机等级考试指导工作的一线教师和专家,对 Visual Basic 学习中的重点和难点有着充分的认识,对 Visual Basic 考试的特点进行了较为全面的分析。大家一致认为,除了系统地学习 Visual Basic 程序设计的有关知识外,还应结合 Visual Basic 考试的特点,进行系统的训练,才能顺利地通过等级考试。而在系统的训练过程中,进行大量地、有针对性地解题是一种有效的强化训练手段。本书在紧扣考试大纲的基础上,对一些重点内容的试题进行了详细解答,并给出了大量习题,为方便读者学习,所有习题都给出了答案。部分编程题难度较高,主要目的是为了启发读者学习 Visual Basic 的兴趣,展现 Visual Basic 的强大功能,适合综合素质较好的考生。书中附录部分给出了两套笔试模拟试题和近年的等级考试试卷,供读者体会 Visual Basic 考试的难易程度,检验自己的学习效果。

读者在使用本书过程中,一定要注意加强上机操作。本书的代码都经过实际运行通过,如有需要,可以从出版社网站上下载,或者向作者索取。作者电子邮件地址为: shuidianshe@163.com。有关本书的问题可以与作者联系,作者将耐心解答。

本书由李文龙主编,谷希谦、周子谨任副主编,参与本书编写工作的还有肖华、王彦、李莉、杨莉、戴锦春、陈中伟、陈道义、范治平等。

由于时间仓促及作者水平有限,书中错误及疏漏之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编者

2003 年 8 月

目 录

前言

第 1 章 Visual Basic 程序开发环境	1
1.1 选择题.....	1
1.2 填空题.....	7
1.3 习题与参考答案.....	8
1.3.1 选择题.....	8
1.3.2 填空题.....	9
1.3.3 习题参考答案.....	10
第 2 章 对象及其操作	11
2.1 选择题.....	11
2.2 填空题.....	18
2.3 习题与参考答案.....	20
2.3.1 选择题.....	20
2.3.2 填空题.....	22
2.3.3 习题参考答案.....	23
第 3 章 简单程序设计	25
3.1 选择题.....	25
3.2 填空题.....	31
3.3 习题与参考答案.....	33
3.3.1 选择题.....	33
3.3.2 填空题.....	35
3.3.3 习题参考答案.....	36
第 4 章 Visual Basic 程序设计语言基础	37
4.1 选择题.....	37
4.2 填空题.....	48
4.3 习题与参考答案.....	50
4.3.1 选择题.....	50
4.3.2 填空题.....	52
4.3.3 编程题.....	53
4.3.4 习题参考答案.....	53
第 5 章 数据输入输出	55

5.1	选择题	55
5.2	填空题	62
5.3	习题与参考答案	65
5.3.1	选择题	65
5.3.2	填空题	68
5.3.3	编程题	68
5.3.4	习题参考答案	69
第 6 章	常用控件	71
6.1	选择题	71
6.2	填空题	83
6.3	习题与参考答案	87
6.3.1	选择题	87
6.3.2	填空题	90
6.3.3	编程题	92
6.3.4	习题参考答案	92
第 7 章	控制结构	96
7.1	选择题	96
7.2	填空题	109
7.3	习题与参考答案	112
7.3.1	选择题	112
7.3.2	填空题	117
7.3.3	编程题	119
7.3.4	习题参考答案	120
第 8 章	数组	124
8.1	选择题	124
8.2	填空题	137
8.3	习题与参考答案	144
8.3.1	选择题	144
8.3.2	填空题	149
8.3.3	编程题	153
8.3.4	习题参考答案	154
第 9 章	过程	160
9.1	选择题	160
9.2	填空题	169
9.3	习题与参考答案	175
9.3.1	选择题	175
9.3.2	填空题	183

9.3.3	编程题.....	189
9.3.4	习题参考答案.....	190
第 10 章	键盘与鼠标事件过程	203
10.1	选择题.....	203
10.2	填空题.....	211
10.3	习题与参考答案.....	215
10.3.1	选择题.....	215
10.3.2	填空题.....	217
10.3.3	编程题.....	218
10.3.4	习题参考答案.....	219
第 11 章	菜单程序设计	221
11.1	选择题.....	221
11.2	填空题.....	227
11.3	习题与参考答案.....	229
11.3.1	选择题.....	229
11.3.2	填空题.....	230
11.3.3	编程题.....	230
11.3.4	习题参考答案.....	231
第 12 章	对话框程序设计.....	236
12.1	选择题.....	236
12.2	填空题.....	242
12.3	习题与参考答案.....	246
12.3.1	选择题.....	246
12.3.2	填空题.....	248
12.3.3	编程题.....	249
12.3.4	习题参考答案.....	250
第 13 章	多重窗体程序设计与环境	253
13.1	选择题.....	253
13.2	填空题.....	260
13.3	习题与参考答案.....	264
13.3.1	选择题.....	264
13.3.2	填空题.....	265
13.3.3	编程题.....	265
13.3.4	习题参考答案.....	265
第 14 章	文件	268
14.1	选择题.....	268
14.2	填空题.....	278

14.3 习题与参考答案.....	284
14.3.1 选择题.....	284
14.3.2 填空题.....	285
14.3.3 编程题.....	287
14.3.4 习题参考答案.....	287
第 15 章 上机考试	291
15.1 基本常识.....	291
15.1.1 考试方式.....	291
15.1.2 考试时间.....	291
15.1.3 考题类型及分值.....	291
15.1.4 上机操作注意事项.....	291
15.2 上机考试系统.....	292
15.2.1 登录考试系统.....	292
15.2.2 考试界面.....	294
15.2.3 查看试题要求.....	294
15.2.4 寻求系统帮助.....	295
15.2.5 答题.....	295
15.2.6 交卷.....	295
15.3 上机考试模拟试卷.....	296
15.3.1 基本操作题.....	296
15.3.2 简单应用题.....	298
15.3.3 综合应用题.....	300
附录 笔试模拟试卷与考试笔试题选	303
附录 1 笔试模拟试卷一及参考答案.....	303
附录 2 笔试模拟试卷二及参考答案.....	313
附录 3 2002 年 9 月全国计算机等级考试二级 Visual Basic 笔试试卷	324
附录 4 2003 年 4 月全国计算机等级考试二级 Visual Basic 笔试试卷	336

第 1 章 Visual Basic 程序开发环境

1.1 选择题

1. Visual Basic 6.0 是一种 () 程序设计语言。

- A) 机器
- B) 非过程式
- C) 过程式
- D) 低级

解答：Visual Basic 5.0 以后的版本支持面向对象的程序设计，它与传统的过程式编程语言是有一定区别的。

本题正确答案为：B。

2. 下列语言中支持面向对象的程序设计语言是 ()。

- A) C
- B) Pascal
- C) Visual Basic
- D) FORTRAN

解答：面向对象的程序设计方法是将程序和数据封装起来作为一个对象，并为每个对象赋予应有的属性，在设计对象时，不必为每个对象编写代码，可以利用工具画在所需要的界面上，Visual Basic 自动生成对象的程序代码并封装起来。每个对象以图形方式显示在界面上，都是可视的。C、Pascal、FORTRAN 都是结构化程序语言，他们不支持面向对象。在上述选项中，只有 Visual Basic 是全面支持面向对象的程序设计语言。

本题正确答案为：C。

3. 以下操作不能启动 Visual Basic 6.0 的是 ()。

- A) 双击 Visual Basic 6.0 的快捷方式
- B) 通过“开始”菜单中的“运行”命令
- C) 通过“开始”菜单中的“程序”命令
- D) 在 DOS 的实模式下，进入 Visual Basic 的安装目录，运行 vb6.exe

解答：由于 Visual Basic 是运行于 Windows 操作系统的开发程序，不能在 DOS 的实模式下运行，而选项 A、B、C 都是用户启动 Visual Basic 的常规方式，所以选项 D 提供的方式不能启动 Visual Basic。

本题正确答案为：D。

4. 以下关于保存工程的说法正确的是 ()。

- A) 保存工程时只保存窗体文件即可
- B) 保存工程时只保存工程文件即可
- C) 保存工程时，先保存工程文件后保存窗体文件
- D) 保存工程时，先保存窗体文件后保存工程文件

解答：在运行程序前，必须先保存程序。在 Visual Basic 中，一个应用程序是以工程文件的形式保存在磁盘上的。一个工程中涉及到窗体文件、标准模块文件等多种文件类型。保存工程时，应先保存窗体文件后保存工程文件。

本题正确答案为：D。

5. 在利用 Visual Basic 环境编程时，下列方式不能退出 Visual Basic 的是 ()。

- A) 使用“文件”菜单中的“退出”命令
- B) 在标题栏单击鼠标右键，然后选择“关闭”命令
- C) 按 F5 键
- D) 按 Alt+Q 键

解答：A、B、D 都是退出 Visual Basic 的常用方法，而按 F5 键的功能是运行程序。

本题正确答案为：C。

6. Visual Basic 可分为 ()。

- A) 试用版、正式版和测试版
- B) 生版、专家版和企业版
- C) 学习版、专业版和企业版
- D) 英文版、中文版和法文版

解答：Visual Basic 的最终产品分为学习版、专业版和企业版。中文版、英文版和法文版只是开发环境界面的不同，而不是划分版本的标准。

本题正确答案为：C。

7. Visual Basic 的编程机制是 ()。

- A) 可视化
- B) 面向图形
- C) 事件驱动
- D) 面向对象

解答：因为 Visual Basic 在编程过程中都是通过事件来执行对象操作的，一个对象可能会产生多个事件，每个事件都可以通过一段程序来响应，事件掌握着程序的运行流向，每个事件都能驱动一段程序的运行，所以说 Visual Basic 的编程机制是以事件来驱动的。

本题正确答案为：C。

8. 在 Visual Basic 中，() 被称为对象。

- A) 窗体
- B) 控件
- C) 窗体和控件
- D) 窗体、控件、属性

解答：在 Visual Basic 中，窗体和控件被称作对象，而属性是针对对象来说的。

本题正确答案为：C。

9. 以下可以产生工程组文件 (.vbg) 的为 ()。

- A) 当一个程序包含两个以上工程时
- B) 当一个程序包含两个以上窗体时
- C) 当一个程序包含两个以上类模块时
- D) 当一个程序包含两个以上程序模块时

解答：只有当一个程序包含两个以上的工程时，这些工程构成一个工程组，工程组文件的扩展名为.vbg。而选项 B、C、D 都可能发生在同一个工程中。

本题正确答案为：A。

10. Visual Basic 窗体设计器的主要功能是 ()。

- A) 建立用户界面
- B) 编写源程序代码
- C) 画图
- D) 显示文字

解答：在程序设计时，窗体就像一块画布，把各个控件按程序设计的要求在窗体上摆放，最终生成用户可见的运行界面。

本题正确答案为：A。

11. Visual Basic 的窗体设计器主要用来 ()。

- A) 建立用户界面
- B) 添加图形、图像、数据等控件
- C) 编写程序源代码
- D) 设计窗体的布局

解答：Visual Basic 窗体设计器主要用来建立用户界面，是应用程序最终面向用户的窗口，故 A 为正确答案。图形、图像、数据等控件是通过窗体设计器显示的，添加这些控件由工具箱来完成，所以选项 B 错误。编写程序源代码在应用程序代码窗口中完成，故 C 错。D 项的说法不全面，设计窗体的布局只是窗体设计器的功能之一。

本题正确答案为：A。

12. 工程资源管理器窗口中包含的文件类型有 ()。

- A) 2 种
- B) 3 种
- C) 4 种
- D) 5 种

解答：5 种文件类型是：工程文件 (.vbp) 和工程组文件 (.vbproj)、窗体文件 (.frm)、标准模块文件 (.bas)、类模块文件 (.cls)、资源文件 (.res)。

本题正确答案为：D。

13. 标准工具箱中的控件 ()。

- A) 其数目是固定不变的
- B) 是设置对象属性的工具
- C) 是编写程序的编辑器
- D) 是建立图形界面的编辑窗口

解答：在默认状态下，标准工具箱中列出了 20 种标准控件，根据需要，用户可以随时向标准工具箱中添加其他可供的控件。标准工具箱的作用仅仅在于添加控件而已。

本题正确答案为：B。

14. 用 Visual Basic 设计应用程序的过程，实际上是与一组 () 进行交互的过程。

- A) 控件工具
- B) 自定义对象
- C) 标准对象
- D) 窗体

解答：用 Visual Basic 设计应用程序的过程，实际上是与一组标准对象进行交互的过程。自定义对象、窗体等都是 Visual Basic 中的对象。

本题正确答案为：C。

15. 以下为窗体文件扩展名的是 ()。

- A) .bas B) .cls
C) .frm D) .res

解答: .bas 为程序模块文件的扩展名, .cls 为类模块文件的扩展名, .frm 为窗体文件的扩展名, .res 为相关资源文件的扩展名。

本题正确答案为：C。

16. 下列说法中正确的是 ()。
- A) 窗体文件的扩展名为.vbp
- B) 一个窗体对应一个窗体文件
- C) Visual Basic 中的一个工程只包含一个窗体
- D) Visual Basic 中一个工程最多可以包含 256 个窗体文件

解答：在 Visual Basic 中，一个窗体对应一个窗体文件，窗体文件的扩展名为 .frm，本题选项 A 中的 .vbp 是工程文件的扩展名，一个工程中可包含 255 个窗体，故选项 C、D 的说法不正确。

本题正确答案为：B。

17. 关于标准模块，以下说法中错误的是（ ）。
- A) 标准模块也称程序模块文件，扩展名为.bas
 - B) 标准模块由程序代码组成
 - C) 标准模块用来声明全局变量和定义一些通用的过程
 - D) 标准模块附属于窗体

解答：标准模块不属于任何一个窗体，主要在大型应用程序中使用，是一个纯代码性质的文件，故选项 D 的说法是错误的。

本题正确答案为：D。

18. 下列说法中正确的是 ()。
- A) 对象的可见性可设为 1 或 0
- B) 标题的属性值可设为任何文本
- C) 某些属性的值可以跳过不设置, 自动设为空值
- D) 属性窗口中属性只能按字母顺序排列

解答：在 Visual Basic 中，可以把对象的可见性设为 True 或 False，而不是 0 或 1，故 A 为错误选项。属性的值可以不设置，但是系统设为默认值，而非空值，故选项 C 不正确。属性窗口中的属性排列除按字母外，还有按类型的排列方式，故 D 也为错误选项。

本题正确答案为：B。

19. 以下为纯代码文件的是（ ）。
- A) 工程文件 B) 窗体文件
- C) 标准模块文件 D) 资源文件

解答：标准模块文件、类模块文件都是纯代码文件；资源文件是纯文本文件；窗体文件包括对象的数据信息，也不是纯代码文件；而工程文件包括窗体文件、资源文件等，故正确答案为 C。

本题正确答案为：C。

20. 下列关于“面向对象”编程的说法中，不正确的是（ ）。

- A) 属性就是描述对象特性的数据
- B) 事件是能被对象识别的操作
- C) 方法是指示对象的行为
- D) Visual Basic 程序采用的运行机制是“面向对象”

解答：面向对象把对象的属性、事件和方法集成在一起。A、B、C 分别是关于对象的属性、事件和方法的正确叙述。

“面向对象”是一种程序设计思想，它不是程序的运行机制。Visual Basic 程序采用的运行机制是“事件驱动”。

本题正确答案为：D。

21. 下列命令不包括在“工程”菜单中的是（ ）。

- A) 添加窗体
- B) 添加工程
- C) 添加模块
- D) 添加类模块

解答：“工程”菜单主要用来为工程添加或删除各种组件，包括窗体、模块、类模块、用户控件等。因此，A、C、D 都是工程菜单中的命令。

在 Visual Basic 中，“添加工程”属于文件操作的一部分，该命令位于“文件”下拉菜单中。

本题正确答案为：B。

22. 下列按键能激活主菜单的是（ ）。

- A) Ctrl+N
- B) F8
- C) F4
- D) F10

解答：在 Visual Basic 的集成环境中，有很多菜单命令都有相应热键。这几个功能键在 Visual Basic 中都可以使用，但是功能各不相同。Ctrl+N 是用来“新建工程”的命令；F8 用来逐语句调试程序；F4 为激活属性窗口的快捷键；F10 用来激活主菜单。另外，Alt 键也可以用来激活主菜单。

本题正确答案为：D。

23. 在 Visual Basic 的代码窗口编写程序代码时，当用户输入“对象名.”后，系统会提供一个下拉列表提供对象的属性和方法，这种特性叫（ ）。

- A) 自动语法检查
- B) 自动列出成员
- C) 自动缩进
- D) 自动显示快速信息

解答：自动语法检查会检查代码的语法，如果代码出现错误，系统会显示警告信息，同时该代码显示为红色，这有利于开发人员提高效率。

自动列出成员用来列出对象的属性和方法，当用户输入“对象名.”后，系统就会列出属性和方法，用户可以利用键盘和鼠标进行选择。这不仅提高了开发效率，而且也避免了用户不熟悉对象的属性和方法带来的麻烦。

自动缩进用来控制程序代码的格式。

自动显示快速信息用来显示函数和语句语法格式信息。

用户可以利用对话框指定上述几种特性是否有效。

本题正确答案为：B。

24. 下列关于 Visual Basic 应用程序的说法中，正确的是（ ）。

- A) Visual Basic 程序是以顺序方式执行的
- B) Visual Basic 运行时，总是等待事件的发生
- C) Visual Basic 的事件是由用户定义的
- D) Visual Basic 程序是以 main 函数开始执行的

解答：Visual Basic 应用程序属于事件驱动型，因此，它总是等待用户或者来自操作系统和其他应用程序的消息来激发事件来作出进一步的动作。各种事件的顺序决定了代码执行的顺序，因此，每次运行程序时所经过的代码的路径可能并不相同。事件过程是系统定义好的，用户可以编写自己的过程或者函数。不像 C 语言那样，Visual Basic 程序并不一定要求一个所谓的 Main 函数来开始执行。

本题正确答案为：B。

25. 要启动一个刚设计完成的 Visual Basic 6.0 程序，使用的快捷键是（ ）。

- A) F5
- B) Ctrl+F5
- C) Shift+F5
- D) F4

解答：在 Visual Basic 中设置了一些快捷键方便用户操作。下面分别说明上述选项中几个快捷键的作用：

F5：用来启动程序。

Ctrl+F5：全编译执行程序。

Shift+F5：重新启动程序，只有程序已经被启动后，该快捷键才有效。

F4：用来打开属性窗口。

本题正确答案为：A。

26. 通常所说的 Visual Basic 集成开发环境的三种模式是（ ）。

- A) 设计模式、中断模式和运行模式
- B) 窗体设计模式、属性设置模式和代码编写模式
- C) 窗体模式、模块模式和类模块模式
- D) 属性模式、方法模式和事件模式

解答：选项 B 说的是程序开发的不同阶段，选项 C、D 根本就不能称为模式。Visual Basic 的集成开发环境的三种模式是：设计模式、中断模式和运行模式。

本题正确答案为：A。

27. 用 Visual Basic 编写的应用程序的特点是（ ）。

- A) 无须有明显的开头程序和结尾部分
- B) 必须有明确的开头程序才能启动运行
- C) 必须有结尾的程序段才能正常运行
- D) 无须编写任何程序代码

解答：用 Visual Basic 编写的应用程序，无须建立具有明显开始和结尾的程序，而是编写若干个微小的子程序，即过程，这些过程分别面向不同的对象，由用户操作引发某个事件来驱动执行某种特定的功能，或者由事件驱动程序调用通用过程来执行制定的操作。

本题正确答案为：A。

1.2 填空题

1. GUI 是_____的英文缩写。

解答：GUI 是 Graph User Interface 的英文缩写，意即图形用户界面。

本题正确答案为：图形用户界面或 Graph User Interface。

2. Visual Basic 6.0 是专门为 Microsoft 的_____位操作系统设计的。

解答：Visual Basic 6.0 是专门为 Microsoft 的 32 位操作系统设计的，可用来建立 32 位的应用程序。

本题正确答案为：32。

3. Visual Basic 程序设计的核心是设计_____。

解答：设计 Visual Basic 程序都是与对象打交道，因此，其设计的核心设计对象。

本题正确答案为：对象。

4. 编写可视化程序的三个基本步骤依次是：设计界面、设置属性和_____。

解答：编写可视化程序的三个基本步骤依次是：设计界面、设置属性和编写代码。

本题正确答案为：编写代码。

5. Visual Basic 6.0 的每种工具栏都具有_____和_____两种形式。

解答：Visual Basic 6.0 提供了编辑、标准、窗体编辑器和调试这 4 种工具栏，并可根据需要定义用户自己的工具栏。在一般情况下，集成环境中只显示标准工具栏，其他工具栏可通过“视图”菜单中的“工具栏”命令打开或关闭。每种工具栏都有固定和浮动两种形式。把光标移到固定形式工具栏中没有图标的地方，按住鼠标左键向下拖动，或双击工具栏左端的两条浅色竖线，即可把工具栏变成浮动的；如果双击浮动工具栏的标题条，则可变为固定工具栏。

本题正确答案为：固定、浮动。

6. 1 英寸等于_____twip。

解答：在 Visual Basic 的集成环境中，空间大小的默认单位是 twip，1 英寸等于 1440twip。Twip 是一种与屏幕分辨率无关的计量单位，无论在什么屏幕上，如果画了一条 1440twip 的直线，打印出来都是 1 英寸，这种计量单位可以确保在不同的屏幕上都能保持正确的相对位置或比例关系。

本题正确答案为：1440。

7. 用 Visual Basic 设计的图形对象的程序代码是由 Visual Basic 自动生成并_____起来的。

解答：用 Visual Basic 设计的图形对象的程序代码，是由 Visual Basic 自动生成并封装

起来的。

本题正确答案为：封装。

8. 当用户建立窗体文件时，都会产生相应的_____文件。

解答：任何应用程序都是由一个一个工程组成的，当用户建立窗体文件时，都会产生相应的工程文件。

本题正确答案为：工程。

9. 标准模块也称做程序模块，可通过“工程”菜单中的_____命令来建立。

解答：标准模块由程序代码组成，主要用来声明全局变量和定义一些通用的过程，它不属于任何一个窗体，可以被不同窗体的程序调用，可通过“工程”菜单中的“添加模块”命令来建立。

本题正确答案为：添加模块。

10. 属性窗口中属性显示方式分为_____和_____。

解答：属性显示方式分为两种，即按字母顺序和按分类顺序，分别通过单击相应的按钮来实现。

本题正确答案为：按字母顺序和按分类顺序。

1.3 习题与参考答案

1.3.1 选择题

1. 下列不能打开属性窗口的操作是（ ）。
 - A) 执行“视图”菜单中的“属性窗口”命令
 - B) 按 F4 键
 - C) 按 Ctrl+T
 - D) 单击工具栏上的“属性窗口”按钮。
2. 可以打开立即窗口的操作是（ ）。
 - A) Ctrl+D
 - B) Ctrl+E
 - C) Ctrl+F
 - D) Ctrl+G
3. 当使用上下文相关的帮助时，选择要帮助的内容，然后按（ ）键，就可出现 MSDN 窗口直接显示所需的帮助信息。
 - A) Help
 - B) F10
 - C) Esc
 - D) F1
4. 在 Visual Basic 集成开发环境中，以下最不可缺少的窗口是（ ）。
 - A) 立即窗口
 - B) 代码窗口
 - C) 窗口布局窗口
 - D) 监视窗口
5. 以下不是 Visual Basic 的特点的选项是（ ）。
 - A) 可视编程
 - B) 事件驱动