

· 高等学校计算机基础教育教材精选 ·

界面设计与Visual Basic (第3版)

崔武子 齐华山 主编

于宁 李红豫 孙力红 编著

清华大学出版社



本书第1版、第2版荣获
“北京高等教育精品教材”称号

内 容 简 介

· 高等学校计算机基础教育教材精选 ·

界面设计与Visual Basic (第3版)

崔武子 齐华山 主编

于宁 李红豫 孙力红 编著

主 编：齐华山、崔武子
参 编：于宁、李红豫、孙力红
审 定：陈国良
审 校：陈国良

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是以 Visual Basic 程序设计零起点读者作为主要对象的程序设计教材,2004 年 8 月和 2009 年 12 月分别出版了第 1 版和第 2 版(均被评为北京高等教育精品教材),本次再版进一步强化了编程能力并提高了趣味性。

全书选用趣味性、针对性强的例题组织所有内容,并将语法介绍和控件使用融为一体,克服了语法知识的枯燥性。全书共分 9 章,分别是 Visual Basic 概述(使用窗体、标签等)、顺序结构程序设计(使用图像框、多窗体等)、分支结构程序设计(使用单选按钮、形状等)、循环结构程序设计(使用 Pset 等)、过程(使用标准模块等)、数组(使用控件数组、列表框等)、文件(使用文件系统控件等)、菜单设计(使用 ActiveX 等)及访问数据库(使用 ADO 等)。全书各章内容分成基础部分和提高部分,并在各章首部提供本章例题的知识要点;每章增设“贯穿实例”和上机训练;通过具体实例分阶段介绍调试程序的方法;提供对象、基本语法的特殊索引、上机考试样题、单号习题答案;配备电子教案和源代码等素材。

本书是高等院校 Visual Basic 程序设计课程的教材,也可作为自学者的指导书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

界面设计与 Visual Basic/崔武子,齐华山主编. —3 版. —北京:清华大学出版社,2014

高等学校计算机基础教育教材精选

ISBN 978-7-302-37450-3

I. ①界… II. ①崔… ②齐… 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(2014)第 170687 号

责任编辑:谢 琛

封面设计:傅瑞学

责任校对:梁 毅

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:保定市中国画美凯印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:22.75

字 数:564 千字

版 次:2004 年 8 月第 1 版 2014 年 12 月第 3 版

印 次:2014 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~2500

定 价:39.50 元

产品编号:054625-01

出版说明

—— 高等学校计算机基础教育教材精选 ——

在教育部关于高等学校计算机基础教育三层次方案的指导下,我国高等学校的计算机基础教育事业蓬勃发展。经过多年的教学改革与实践,全国很多学校在计算机基础教育这一领域中积累了大量宝贵的经验,取得了许多可喜的成果。

随着科教兴国战略的实施以及社会信息化进程的加快,目前我国的高等教育事业正面临着新的发展机遇,但同时也必须面对新的挑战。这些都对高等学校的计算机基础教育提出了更高的要求。为了适应教学改革的需要,进一步推动我国高等学校计算机基础教育事业的发展,我们在全中国各高等学校精心挖掘和遴选了一批经过教学实践检验的优秀教学成果,编辑出版了这套教材。教材的选题范围涵盖了计算机基础教育的三个层次,包括面向各高校开设的计算机必修课、选修课以及与各类专业相结合的计算机课程。

为了保证出版质量,同时更好地适应教学需求,本套教材将采取开放的体系和滚动出版的方式(即成熟一本、出版一本,并保持不断更新),坚持宁缺毋滥的原则,力求反映我国高等学校计算机基础教育的最新成果,使本套丛书无论在技术质量上还是文字质量上均成为真正的“精选”。

清华大学出版社一直致力于计算机教育用书的出版工作,在计算机基础教育领域出版了许多优秀的教材。本套教材的出版将进一步丰富和扩大我社在这一领域的选题范围、层次和深度,以适应高校计算机基础教育课程层次化、多样化的趋势,从而更好地满足各学校由于条件、师资和生源水平、专业领域等的差异而产生的不同需求。我们热切期望全国广大教师能够积极参与到本套丛书的编写工作中来,把自己的教学成果与全国的同行们分享;同时也欢迎广大读者对本套教材提出宝贵意见,以便我们改进工作,为读者提供更好的服务。

我们的电子邮件地址是 xiech@tup.tsinghua.edu.cn。联系人:谢琛。

清华大学出版社

前言

界面设计与 Visual Basic(第3版)

学习 Visual Basic 的目的是利用其可视化的编程工具,开发应用程序。为此需要做两方面的工作:设计用户界面和编写程序代码。由于设计界面相对容易,因此开发 Visual Basic 应用程序的关键是如何编写能够实现相应功能的程序代码。

本书 2004 年 8 月和 2009 年 12 月分别出版了第 1 版和第 2 版,均被评为北京高等教育精品教材,本次再版进一步强化了编程能力并提高了趣味性。

本书采用独特、灵活的内容组织形式,深入浅出地介绍了界面设计和代码编写的思想方法,在着力增加趣味性的前提下,强化本课程的实践性,达到事半功倍的教学效果。目前,许多高等院校将《Visual Basic 程序设计》作为第一门程序设计课程,本书是作者在围绕“教师方便教,学生容易学”为主题,开展一系列的探索与实践后,以零起点读者作为主要对象编写的程序设计教材,因此可作为高等院校,尤其是应用性本科的教材,也可作为自学者的指导书。

本书特点:

(1) 每章内容分成基础部分和提高部分。将常用对象的属性、事件、方法以及语法知识等必须掌握的内容放在基础部分中;将具有扩展性和提高性的内容安排在提高部分中。通过基础部分的学习,掌握常用对象的使用方法和基本语法,初步建立可视化程序设计的思维方式,具备编写一般应用程序的能力。提高部分可根据学生能力或课时安排等因素自主选学,但其不影响后续章节的学习。

(2) 所有教学内容组织成例题。根据知识要点精心编写例题,提供大量、有趣的规范化程序。通过对例题的分析和讲解,强化语法知识、归纳对象的使用特点。

(3) 涉及算法的例题增设编程点拨。针对学生“设计界面易,编写代码难”的情况,书中凡涉及算法的例题,在给出其代码之前,都增设了编程点拨。

(4) 分阶段介绍调试方法。为了培养学生调试程序、排除错误的能力,教材分阶段通过具体例题介绍了调试程序的方法。

(5) 提供贯穿整个教学过程的实例。本书以“小型书店图书管理系统”为实例,按章节对系统提出设计要求,并随着各章的学习,由浅入深,逐步完善整个系统。通过对贯穿实例的学习,不但可以巩固本章所学内容,而且训练学生的综合设计能力,培养严谨的设计思维。

(6) 习题形式新颖,提供单号习题答案。与教材内容相对应,各章习题也分为基础和

提高两部分。为了逐步提高学生的编程能力,精心编写了形式新颖的习题,并提供单号习题答案,以方便学生自测和教师布置作业。

(7) 配备课件。提供包括电子教案、全部例题代码及习题可执行文件在内的学习资料。为了减轻教师备课负担,本教材将基础部分中的所有内容制作成生动的电子教案。通过运行习题的可执行文件,使读者在着手做题前充分了解习题的功能要求与运行效果。

(8) 在各章开头提供本章例题的知识要点列表;在各章末尾提供上机训练环节,每道训练题均包含题目、目标、步骤、提示和扩展等模块;在附录中提供对象、基本语法的特殊形式索引、上机考试样题。

使用建议:

(1) 必学基础部分。基础部分是学生必须掌握的知识,但在教学过程中教师可将部分例题留给学生自学。

(2) 选学提高部分。书中的提高部分是为了帮助读者更上一层楼,教师可以根据实际情况,选择其中部分内容进行介绍。为了提高学生的上机编程和调试能力,建议教师指导学生学其中的“贯穿实例”。

(3) 上机训练中提供的步骤和提示仅供参考,有余力的学生应继续完成扩展功能。

(4) 单、双号习题成对做。单号习题提供参考答案,双号习题则在类型上与前一单号习题相同,知识点也接近。基础部分中提供的习题都是最基本的,题量也不多,建议读者全部完成,提高部分中的习题可根据情况选做。

本书中的所有程序均在 Visual Basic 6.0 版本下运行通过。

全书由崔武子、齐华山主编和统稿,于宁、李红豫和孙力红参加了部分内容的编写。

在使用前两版教材和编写第3版的过程中,得到了多年共同参加精品课程建设的全体团队成员的大力支持和帮助,在此表示衷心的感谢。

限于作者水平,书中难免有错误和疏漏之处,恳请读者批评和指正。

作者

2014年3月

本书特点

界面设计与 Visual Basic(第 3 版)

1. 全书所有教学内容组织成例题,将语法介绍和控件使用融为一体,克服了语法知识的枯燥性,分散难点,使学生在有趣例题中学习语法、了解对象的使用方法;
2. 每章内容分成基础部分和提高部分,有利于分层教学,缓解课时紧张问题;
3. 为涉及算法的例题增设编程点拨;
4. 通过具体例题分阶段介绍调试方法;
5. 本书增设具有连续拓展性的贯穿实例。根据各章所学内容,对同一实例逐步提高设计要求,并最终实现具有较强实用性的图书管理系统;
6. 每章增设上机训练,其中包括基本功能、目标、步骤及功能扩展等要求;
7. 每章首部提供各例题的知识要点,在附录中提供对象、基本语法的特殊形式的索引、上机考试样题和单号习题答案;
8. 配备课件,该课件包括电子教案、全书所有例题的代码以及习题的可执行文件。

目录

界面设计与 Visual Basic(第 3 版)

第 1 章 Visual Basic 概述	1
1.1 什么是 Visual Basic	1
1.2 设计 Visual Basic 程序的步骤	2
1.3 Visual Basic 的特点	13
1.4 提高部分	14
1.4.1 可视化集成开发环境	14
1.4.2 对象和类的概念	17
1.4.3 再论属性、事件和方法	17
1.4.4 贯穿实例——图书管理系统(1)	18
1.5 上机训练	19
习题 1	24
基础部分	24
提高部分	25
第 2 章 顺序结构程序设计	27
2.1 结构化程序设计的三种基本结构	28
2.2 VB 语言基础	30
2.2.1 VB 语句的书写规则	30
2.2.2 常量、变量及变量定义	31
2.2.3 算术运算符与表达式	37
2.3 数据赋值	38
2.4 数据输出	42
2.4.1 用标签输出数据	42
2.4.2 用消息框输出数据	44
2.4.3 用窗体输出数据	45
2.4.4 用图像框输出图形数据	47
2.5 数据输入	49

2.5.1	用文本框输入数据	49
2.5.2	用输入框输入数据	51
2.5.3	用滚动条输入数据	52
2.6	提高部分	55
2.6.1	窗体与常用控件的进一步介绍	55
2.6.2	消息框与输入框	60
2.6.3	常用数据类型介绍	62
2.6.4	常用内部函数汇总	64
2.6.5	文件路径的概念	66
2.6.6	贯穿实例——图书管理系统(2)	67
2.7	上机训练	70
习题 2		84
基础部分		84
提高部分		85
第 3 章	分支结构程序设计	88
3.1	关系、逻辑运算符与表达式	89
3.1.1	关系运算符与表达式	89
3.1.2	逻辑运算符与表达式	90
3.2	If 语句	92
3.2.1	使用 If 语句处理简单分支问题	92
3.2.2	使用嵌套的 If 语句处理多分支问题	100
3.3	使用 Select Case 语句处理多分支问题	103
3.4	提高部分	107
3.4.1	单选按钮、复选框、框架、直线和形状控件	107
3.4.2	贯穿实例——图书管理系统(3)	109
3.5	上机训练	112
习题 3		119
基础部分		119
提高部分		122
第 4 章	循环结构程序设计	123
4.1	用 For-Next 语句处理循环问题	124
4.2	认识 Do While-Loop 和 Do-Loop While 语句	132
4.3	循环语句的嵌套	135
4.4	提高部分	137
4.4.1	自行画图	137
4.4.2	贯穿实例——图书管理系统(4)	141

4.5 上机训练	142
习题 4	147
基础部分	147
提高部分	149
第 5 章 过程	150
5.1 过程的定义与调用	151
5.1.1 函数(Function)过程的定义与调用	151
5.1.2 子程序(Sub)过程的定义与调用	159
5.2 变量的作用域	163
5.2.1 过程级变量及其作用域	163
5.2.2 窗体级变量及其作用域	164
5.2.3 程序级变量及其作用域	166
5.3 标准模块	167
5.4 提高部分	171
5.4.1 静态变量的使用	171
5.4.2 过程的递归调用	172
5.4.3 贯穿实例——图书管理系统(5)	175
5.5 上机训练	177
习题 5	181
基础部分	181
提高部分	183
第 6 章 数组	184
6.1 一维数组	185
6.2 控件数组	198
6.3 提高部分	199
6.3.1 列表框与组合框	199
6.3.2 数组的高级应用	201
6.3.3 贯穿实例——图书管理系统(6)	207
6.4 上机训练	209
习题 6	214
基础部分	214
提高部分	217
第 7 章 文件	218
7.1 文件概述	219
7.2 文件浏览	220

7.3	顺序文件的读写操作	224
7.4	提高部分	229
7.4.1	文件系统控件与通用对话框	229
7.4.2	记录类型	233
7.4.3	文件的进一步介绍	235
7.4.4	常用文件操作语句和函数	239
7.4.5	贯穿实例——图书管理系统(7)	244
7.5	上机训练	247
习题 7		253
基础部分		253
提高部分		254
第 8 章	菜单设计	256
8.1	设计菜单	257
8.2	设计弹出式菜单	261
8.3	工具栏和状态栏	262
8.4	提高部分	265
8.4.1	多文档界面设计	265
8.4.2	ActiveX 控件	270
8.4.3	贯穿实例——图书管理系统(8)	275
8.5	上机训练	277
习题 8		280
基础部分		280
提高部分		281
第 9 章	访问数据库	283
9.1	数据库的概念与建立	284
9.1.1	数据库概念	284
9.1.2	数据库和表的建立	284
9.2	用 ADO 控件访问数据库	286
9.3	提高部分	296
9.3.1	用 Data 数据控件访问数据库	296
9.3.2	贯穿实例——图书管理系统(9)	301
9.4	上机训练	311
习题 9		315
基础部分		315
提高部分		317

附录 A 常用字符与 ASCII 代码对照表	318
附录 B 对象、基本语法索引	319
附录 C 单号题参考答案	321
附录 D 上机考试样题	344
参考文献	348

第1章 Visual Basic 概述

本章内容

基础部分：

- Visual Basic 的概念、特点及 VB 集成开发环境简介。
- 设计 Visual Basic 程序的基本步骤。
- 对象的属性、事件和方法。
- 窗体、命令按钮和标签等控件的简单使用。

提高部分：

- Visual Basic 集成开发环境的进一步介绍。
- 对象和类的概念，对象的属性、事件和方法的进一步讨论。
- 贯穿实例。

各例题知识要点

例 1.1 Visual Basic 集成开发环境，窗体和命令按钮，Print 方法。

例 1.2 标签，Cls 方法，设计 Visual Basic 程序的基本步骤。

例 1.3 Enabled、Visible 属性，Load、MouseMove 事件，End 语句，添加注释。

贯穿实例：书店图书管理系统(1)。

1.1 什么是 Visual Basic

要使计算机能够按照人的意志去实现某些功能，人就必须要与计算机进行信息交换，这就需要语言工具，将这种语言称为计算机语言。用计算机语言编写的代码称为程序。

最初，计算机中使用的是用二进制代码表达的语言——机器语言，后来又采用了与机器语言相对应、借助于助记符表达的语言——汇编语言(上述两种语言都称为低级语言)。

由于用低级语言编写的程序代码很长,又依赖于具体的计算机,因此编码、调试和阅读程序都很困难,通用性也差,所以人们又开始使用更接近于人类自然语言的表达语言——高级语言,BASIC语言就是其中的一种。用高级语言编写的程序,功能强大、可读性强。但早期的高级语言采用面向过程的程序设计方法,这种编程方法要求编程者必须详细指出每一时刻计算机所要执行的任务以及完成该任务的具体操作步骤。也就是说,编程者必须编写出符合语法规则且逻辑结构严谨的程序代码,这无疑给编程人员提出了很高的专业要求。另一方面,由于在这种编程方法中代码和数据是分离的,因而增加了程序的调试难度,降低了程序的可维护性。这就推动了面向对象语言的发展,Visual Basic便是其中之一。

Visual Basic即可视化BASIC语言,简称VB,它既保留了BASIC语言简单和易用的特点,又扩充了可视化设计的工具,因此使用Visual Basic可以轻松地设计出界面美观、使用方便和功能强大的应用程序。

1.2 设计 Visual Basic 程序的步骤

下面从简单的例子出发,学习开发VB程序。

【例 1.1】 在窗体上添加 1 个命令按钮。程序运行时,单击窗体,在窗体上显示“漫游 Visual Basic 世界”;单击“确定”按钮时,则显示“祝你 VB 旅途愉快!”。运行结果如图 1-1 所示。

【解】 第 1 步:启动 Visual Basic。

启动 Visual Basic 系统的方法是:在 Windows 的【开始】菜单下,依次选择【程序】|【Microsoft Visual Basic 6.0 中文版】|【Microsoft Visual Basic 6.0 中文版】,在弹出的【新建工程】对话框中,选择【新建】选项卡中的【标准 EXE】图标,并单击【打开】按钮,便进入了 VB 集成开发环境,如图 1-2 所示。

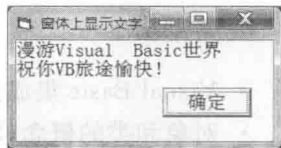


图 1-1 例 1.1 的运行结果

在 VB 集成开发环境中,新建一个工程就是新建一个完整的应用程序,它包含了程序运行时所需的全部信息。

在 Visual Basic 6.0 的集成开发环境中,除了具有与 Windows 窗体风格相一致的标题栏、菜单栏等标准组成部分外,还有窗体设计器、工程资源管理器、工具箱、对象属性窗口、立即窗口和窗体布局窗口等开发工具。此外,在实际开发过程中还可以根据不同需要,通过【视图】菜单打开或关闭其他工具或窗口,如调色板、监视窗口等。下面仅就常用工具进行简单介绍,更详细的内容将在 1.4.1 节中介绍。

(1) 窗体设计器。所谓窗体,就是程序运行时显示在屏幕上的图形界面,即 Windows 系统中所说的“窗口”。而窗体设计器就是程序开发人员设计、构造这些程序窗口的场所。开发人员按照设计需要,将工具箱中以图标形式存在的工具(VB 中称为控件)一一摆放到窗体设计器中,并对这些控件的位置、大小及外观等特征属性进行必要的设置和修改,直至达到满意的显示效果为止。一个工程中可包含多个窗体,每个窗体都拥有自己的窗



图 1-2 VB 集成开发环境

体设计器。窗体就是一个容器,其上可以放置其他控件。

(2) 工具箱。工具箱中包含了设计窗体所需的常用工具,即控件,这些控件属于标准控件。用户还可以根据需要在工具箱内添加其他扩展的工具(参见 1.4.1 节)。

(3) 工程资源管理器。简称工程管理器,其作用类似于 Windows 中的资源管理器,以树型结构列出程序中所包含的所有工程、窗体及模块等。

(4) 对象属性窗口。窗体和窗体上的控件统称为对象,每一对象都具有多种属性,通过设置其属性值来描述对象的特性和外观。对象属性窗口就是以列表的形式显示一个对象的相关属性及属性值,设计人员可以在设计阶段通过此窗口设置或修改各对象的属性值。

(5) 【查看代码】按钮和【查看对象】按钮。设计一个 VB 应用程序,通常需要同时完成两方面的任务,即在对象窗口中设计用户界面和在代码窗口中编写程序代码。通过【查看代码】按钮和【查看对象】按钮可以快速地在代码窗口和对象窗口之间进行切换。

第 2 步:设计用户界面。

从图 1-1 中可以看到,程序运行时窗体上有一个命令按钮。在窗体上添加命令按钮的方法是:单击工具箱中的命令按钮图标,然后在窗体设计器中按下鼠标并进行拖动,当拖曳出的命令按钮大小满足要求后释放鼠标即可。此外,通过双击工具箱中的命令按钮图标也可以快捷地在窗体中央添加一个命令按钮。

单击窗体设计器中的命令按钮,其四周出现控制柄(如图 1-3 所示),表明该按钮已处于“选中”状态,此时用鼠标拖动某控制柄可以改变其大小和形状,用鼠标直接拖动该按钮则可调整其位置。注意,在设置或修改对象前必须先选中该对象,也称“激活对象”。

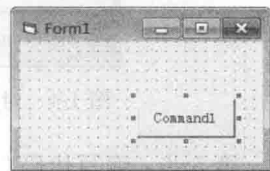


图 1-3 选中命令按钮

工具箱中其他控件的添加方法与本例类似,此后不再一一介绍。

设计的用户界面应做到简洁、美观,同时还应兼顾用户的操作习惯,通常将命令按钮放在窗体的右下方。

第3步:设置对象属性。

在窗体设计器中选中某一对象后,对象属性窗口中就会列出该对象的相关属性和属性值。其中位于第一列的是该对象所具有的属性,第二列则是相应的属性值。不同的对象可能具有相同或不同的属性及属性值。

根据图 1-1 所示,应将图 1-3 中的窗体标题 Form1 更改为“窗体上显示文字”,同时将命令按钮上的文字 Command1 更改为“确定”。操作步骤如下:

(1) 单击窗体,选中该窗体。此时的对象属性窗口如图 1-4 所示,其标题栏下方显示 Form1 Form,表明当前选中的是名为 Form1 的对象,其类型为 Form,即窗体。目前属性窗口中列出的是 Form1 对象的相关属性。在窗口的第一列中找到 Caption 属性,将其右侧的当前属性值 Form1 修改为“窗体上显示文字”。

(2) 单击窗体设计器中的命令按钮,此时对象属性窗口标题栏下方显示 Command1 CommandButton,表明当前选中的是名为 Command1 的对象,其类型为 CommandButton,即命令按钮。在对象属性窗口中找到 Caption 属性,将其属性值修改为“确定”。

在创建一个对象时,系统将为其大多数属性提供默认值。一般情况下,设计者只需对其中的部分属性进行必要的设置或修改即可。

第4步:运行程序。

虽然当前仅完成窗体界面的搭建,但该工程已经可以运行了。

单击工具栏中的【启动】按钮,运行该程序,显示如图 1-5 所示的窗口,但单击窗体或命令按钮时,程序没有任何反应,这是因为还没有编写相应的程序代码。单击工具栏中的【结束】按钮,停止工程运行。



图 1-4 对象属性窗口

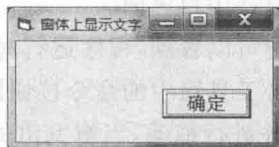


图 1-5 程序运行状态

第5步:编写代码。

(1) 编写程序代码,实现单击窗体时的功能。

编写程序代码,需要在代码窗口中完成。双击窗体或单击【查看代码】按钮可以进入当前窗体所对应的代码窗口,其标题栏下有两个列表框。当鼠标停置于左侧的对象框时,出现提示信息“对象”,如图 1-6 所示,单击对象框右侧的下拉箭头,其中列出了窗体及窗

体中所包含的所有对象名称,如图 1-7 所示,其中 Command1 是命令按钮,Form 是窗体。当鼠标停置于右侧的事件框时,出现提示信息“过程”,单击其右侧的下拉箭头,其中列出了对象框当前所选对象所能识别的所有事件,如图 1-8 所示。

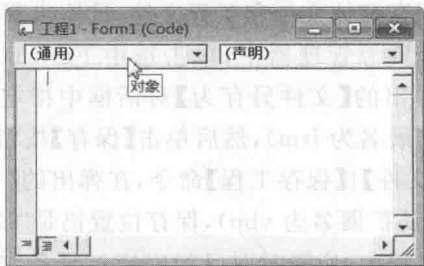


图 1-6 代码窗口

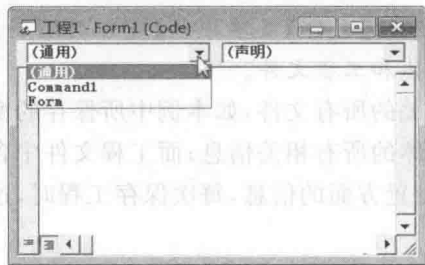


图 1-7 对象框

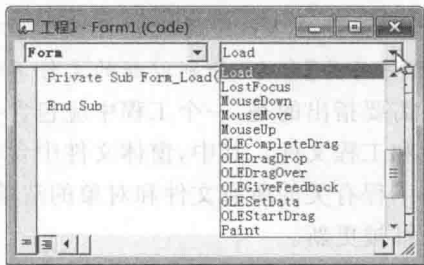


图 1-8 事件框

在对象框和事件框的下面是编写代码的代码区。
为了实现单击窗体时的程序功能,在对象框中选择“Form”,在事件框中选择“Click”,此时代码区中出现如下过程框架:

```
Private Sub Form_Click()  
  
End Sub
```

在框架内添加代码如下:

```
Private Sub Form_Click()  
    Print "漫游 Visual Basic 世界"  
End Sub
```

其中新加语句的作用是在窗体上输出“漫游 Visual Basic 世界”。再次运行程序并单击窗体,可以验证代码的正确性。
(2) 编写程序代码,实现单击命令按钮时的功能。

在代码窗口的对象框中选择“Command1”,在事件框中选择“Click”,此时代码区中又出现新的过程框架:

```
Private Sub Command1_Click()
```