

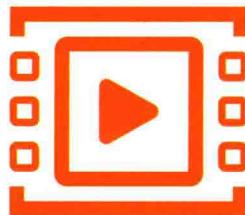
21天学编程系列

SINCE  
2009

# 21天学通

# Visual Basic

第5版



12 小时多媒体  
语音视频教学



## 配套资源

- 12小时多媒体语音视频教学
- 本书源代码 + 本书电子教案 (PPT)
- 50个智力测试题 (免费赠送)
- 50个职场故事 (免费赠送)

## 本书特色

- 基础知识→核心技术→典型实例→综合练习→项目案例
- 161个典型实例、1个项目案例、63个练习题、84个面试题
- 一线开发人员全程贴心讲解，轻松上手与提高

马军 编著

中国工信出版集团

电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

21天学编程系列

# 21天学通

# Visual Basic

## (第5版)

马军 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

## 内 容 简 介

本书主要针对没有程序设计基础的读者，详细介绍了 Visual Basic 的基本概念和编程技术，是 Visual Basic 的入门教程。书中通过大量的范例及综合练习来介绍 Visual Basic 的基本概念、语言特点、基本程序设计方法，以及应用程序的设计步骤。本书在内容讲解上力求形象生动、深入浅出，使读者能够较轻松地理解基本概念。通过对基本概念的理解和自己动手编程，读者可以快速掌握 Visual Basic 基本的和最新的程序设计方法。

本书共分 21 章，主要内容包括 Visual Basic 集成开发环境、Visual Basic 语言基础、程序控制结构、数组、过程和函数、应用程序用户界面、控件、菜单、文件系统、图形与图像、多媒体技术、网络通信技术、API 函数应用、ActiveX 控件、程序的调试与除错、数据库系统与 SQL 语言、ADO 数据库编程、VB 数据库控件编程、数据报表技术，以及综合案例开发等内容。

本书既适合没有编程基础的 Visual Basic 初学者作为入门教程，也可作为各类 Visual Basic 开发者的参考书籍。

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

21 天学通 Visual Basic / 马军编著. —5 版. —北京：电子工业出版社，2018.3  
(21 天学编程系列)

ISBN 978-7-121-33629-4

I. ①2… II. ①马… III. ①BASIC 语言—程序设计 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 021883 号

策划编辑：牛 勇

责任编辑：徐津平

印 刷：三河市良远印务有限公司

装 订：三河市良远印务有限公司

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：26 字数：708.6 千字

版 次：2009 年 1 月第 1 版

2018 年 3 月第 5 版

印 次：2018 年 3 月第 1 次印刷

定 价：59.80 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, 88258888。

质量投诉请发邮件至 [zlts@phei.com.cn](mailto:zlts@phei.com.cn)，盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

本书咨询联系方式：010-51260888-819 [faq@phei.com.cn](mailto:faq@phei.com.cn)。

# 前言

千里之行，始于足下！

——老子

“21 天学编程系列”自 2009 年 1 月上市以来一直受到了广大读者的青睐。该系列中的大部分图书从一上市就登上了编程类图书销售排行榜的前列，很多大中专院校也将该系列中的部分图书作为教材使用，目前这些图书已经多次印刷、改版。可以说，“21 天学编程系列”是自 2009 年以来国内原创计算机编程图书中非常有影响力的品牌之一。

为了使该系列图书能紧跟技术和教学的发展，更加适合读者学习和学校教学，我们结合最新技术和读者的建议，对该系列图书进行了改版（即第 5 版）。本书便是该系列中的 Visual Basic 分册。

## 本书有何特色

### 1. 细致体贴的讲解

为了让读者更快地上手，本书特别设计了适合初学者的学习方式，用准确的语言总结概念、用直观的图示演示过程、用详细的注释解释代码、用形象的比喻帮助记忆。效果如下图所示。

1. 通过图示【图 6.29】展示了 MDI 基本菜单栏，MDI 子窗体的显示方式。

2. 通过图示【图 6.30】展示了 MDI 子窗体 1 的菜单。

3. 通过图示【图 6.31】展示了 MDI 子窗体的显示方式。

4. 通过图示【图 6.29】展示了 MDI 基本菜单栏，MDI 子窗体的显示方式。

5. 通过图示【图 6.30】展示了 MDI 子窗体 1 的菜单。

6. 通过图示【图 6.31】展示了 MDI 子窗体的显示方式。

7. 通过图示【图 6.29】展示了 MDI 基本菜单栏，MDI 子窗体的显示方式。

8. 通过图示【图 6.30】展示了 MDI 子窗体 1 的菜单。

9. 通过图示【图 6.31】展示了 MDI 子窗体的显示方式。

21 天学通 Visual Basic (第 5 版)

### 6.4 多文档界面设计

前几节的内容介绍了窗体的组成、属性、方法、事件，并在其中简要介绍了一些简单的单文档应用程序。对于一些比较简单的应用程序来说，单文档界面已经能够满足需要，但是对于另外一些复杂的应用程序，通常需要多文档界面来达到更好的效果。多文档应用程序中的各个窗体都可以自己界面和代码，完成各自的功。本节将介绍如何进行多文档应用的界面设计。

**范例 6-15** 为一个多文档应用程序，为 MDI 窗体添加菜单栏，给其中的一个子窗体也添加菜单栏。注意观察 MDI 窗体菜单栏和子窗体菜单的重合方式。

(1) 新建一个标准 EXE 工程，选择默认窗体。

(2) 选择菜单“工程”→“添加 MDI 子窗体”命令，将 MDI 窗体添加到工程中，为 MDI 窗体添加一个子窗体，再设置子窗体的 MDIChild 属性设置为 True，使用默认窗体和新添加的子窗体为 MDI 窗体的子窗体。MDI 窗体和两个子窗体的具体属性设置见表 6.5 所示。

对象	属性	值
工程	Name	MDI 基本窗体
窗体 1	Name	fmMain
窗体 1	Caption	MDI 子窗体 1
窗体 1	MDIChild	True
窗体 2	Name	fmChild2
窗体 2	Caption	MDI 子窗体 2
窗体 2	MDIChild	True
MDI 窗体	Name	MDI 基本
MDI 窗体	Caption	MDI 基本

(3) 代码示例代码 6-15 所示，由于这段代码都很重要，因此不做加粗处理，读者需要着重学习。

示例代码 6-15

```
01 Option Explicit
02 Private Sub fmMain_Click()
03     fmChild2.Show
04 End Sub
05
06 Private Sub fmChild2_Click()
07     fmChild2.Show
08 End Sub
09
10 Private Sub fmMain_Click()
11     MDIForm1.Arrange Windows, 0
12 End Sub
13
14 Private Sub fmMain_Click()
15     MDIForm1.Arrange Windows, 1
16 End Sub
17
18 Private Sub fmChild2_Click()
19     End

```

6.5 小结

本章先介绍了窗体的属性、方法及事件，窗体是我们进行程序设计和开发时主要面对的一个平台，所以必须对窗体的各种属性、方法及事件都有一个详细的了解，在此基础上又介绍了如何设计和开发窗体应用程的策略。在这一部分内容中要求读者掌握多文档界面创建的步骤和多文档界面单步设计的方法。希望通过对本章的学习，读者对应用程序界面中的窗体有一定认识和理解，为后续的章节学习打下坚实的基础。

### 6.6 习题

1. 常见面试题

1.1. 关于窗体的属性

【考察】窗体的属性众多，但只有一个属性是窗体的唯一标识，这个属性是什么？

【分析】在 Visual Basic 中，窗体也被认为是控件的一种，其包含一些独特的属性，其中，Name 属性是窗体的唯一标识。

1.2. 关于鼠标事件

【考察】MouseMove 事件是指在窗体上鼠标移动时触发的事件，该事件的代码框架如下所示：

```
Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single,
Y As Single)
    '添加代码
End Sub
```

106

6.6 习题

1. 常见面试题

1.1. 关于窗体的属性

【考察】窗体的属性众多，但只有一个属性是窗体的唯一标识，这个属性是什么？

【分析】在 Visual Basic 中，窗体也被认为是控件的一种，其包含一些独特的属性，其中，Name 属性是窗体的唯一标识。

1.2. 关于鼠标事件

【考察】MouseMove 事件是指在窗体上鼠标移动时触发的事件，该事件的代码框架如下所示：

```
Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single,
Y As Single)
    '添加代码
End Sub
```

107

**① 知识点介绍** 准确、清晰是其显著特点，一般放在每一节开始的位置，借此，零基础的读者可以了解相关概念，顺利入门。

**② 范例** 书中出现的完整实例置于每节知识点介绍之后并以章节顺序编号，便于检索和循序渐进地学习、实践。

**③ 示例代码** 与范例编号对应，层次清楚、语句简洁、注释丰富，体现了代码优美的原则，有利于读者养成良好的代码编写习惯。对于大段程序，均在每行代码前设定编号便于学习。

**④ 运行结果** 给出范例运行结果和对应图示，帮助读者更直观地理解示例代码。

**⑤ 代码解析** 对示例代码中的关键代码行进行解释，帮助读者掌握相关概念和知识。

**⑥ 贴心的提示** 为了便于读者阅读，全书还穿插着一些技巧、提示等小贴士，体例约定如下。

- 提示：通常是一些贴心的提醒，或提供建议，或组织解决问题的方法，让读者加深印象。

- 注意：提出学习过程中需要特别注意的一些知识点或相关信息。

- 警告：对操作不当或理解偏差将会造成的灾难性后果提出警示，以加深读者印象。

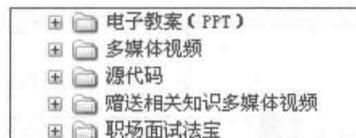
**⑦ 习题** 每章最后提供专门的测试习题，供读者检验是否牢固掌握了所学知识。

**⑧ 微课** 使用手机App（例如微信）扫描二维码，可在线观看配套教学微课。

作者多年的培训和授课经验证明，以上讲解方式是非常适合初学者学习的方式，读者按照这种方式将会非常轻松、顺利地掌握本书的知识。

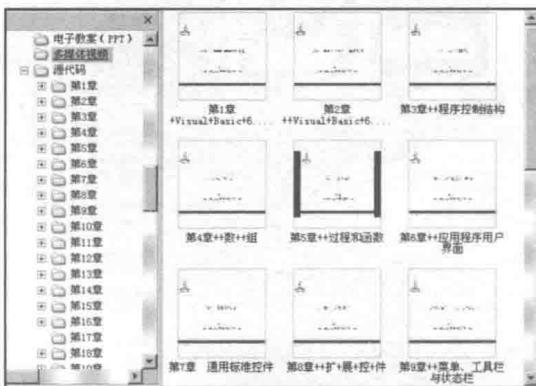
## 2. 实用超值的配套资源

为了帮助读者比较直观地学习，本书提供超值配套资源，内容包括多媒体视频、电子教案（PPT）和实例源代码、职场面试法宝等。



### ● 多媒体视频

本书配有长达12小时的教学视频，讲解关键知识点界面操作和书中的一些综合练习题。作者亲自配音、演示，手把手教读者使用。



### ● 电子教案（PPT）

本书可以作为高校相关课程的教材或课外辅导书，所以作者特别为本书制作了电子教案



(PPT), 以方便老师们教学使用。

### ● 职场面试法宝

本书附赠的“职场面试法宝”，含常见的经典职场面试题及解答。



### 3. 提供完善的技术支持

本书的技术支持论坛为 <http://www.rzchina.net>, 读者可以在上面提问、交流。另外, 论坛上还有一些教程、视频动画和各种技术文章, 可帮助读者提高开发水平。

## 推荐的学习计划

本书作者在长期从事相关培训和教学实践的过程中, 归纳了适合初学者的学习模式, 并参考多位专家的意见, 为读者总结了合理的学习时间分配方式, 列表如下。

推荐时间安排	自学目标 (框内打钩表示已掌握)	难度指数
第1周	了解 Visual Basic 6.0 的发展和特点, 学会安装、卸载 Visual Basic 6.0 并熟悉其集成开发环境; 掌握 “Hello World” 应用程序的创建步骤	<input type="checkbox"/> ★ <input type="checkbox"/>
	学习如何规范地进行代码编写, 养成良好的编程习惯; 掌握基本数据类型并能够根据实际需要选择合适的数据类型; 掌握变量与常量的定义及作用范围, 并能适当应用变量和常量; 掌握表达式和运算符的应用	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ★★
	学习顺序结构, 并能够熟练地应用顺序结构; 掌握选择结构中各个语句结构的特点, 掌握循环结构的特点; 能够在程序设计中灵活地应用顺序结构、选择结构及循环结构	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ★★★
	理解数组的概念, 掌握静态数组、动态数组的声明及使用方法; 理解并熟练使用一维和多维数组; 掌握数组的输入、输出、插入、删除、排序及查找	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ★★★
	掌握 Sub 过程的创建、调用方法; 掌握 Function 过程的创建、调用方法, 并注意 Sub 过程和 Function 过程的区别; 掌握传址与传值方式的区别, 在实际中能根据需要熟练应用; 掌握参数传递的一般方式, 了解常用的内部函数	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ★★★

续表

推荐时间安排		自学目标 (框内打钩表示已掌握)	难度指数
第 1 周	第 6 天	了解应用程序界面的基本样式; 能够熟练地应用窗体常用的属性、方法及事件; 熟练掌握多文档 (MDI) 窗体的设计方法，并能够根据实际需要设计多文档窗体界面	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	第 7 天	理解控件的概念; 掌握控件的基本操作方法，以及如何为工程添加 ActiveX 控件; 掌握一些常用控件的属性、方法、事件及具体的使用方法，根据实际需求能够合理地在应用程序中使用标准控件	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
第 2 周	第 8 天	掌握通用对话框控件的属性、方法并且能够熟练应用; 掌握列表视图控件的属性、方法，能够在应用程序中灵活应用; 能够熟练地在应用程序设计中使用树视图控件; 能够触类旁通地掌握其他扩展控件的使用方法	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	第 9 天	了解菜单的概念和分类; 能够熟练地应用菜单编辑器创建菜单项; 掌握下拉式菜单和弹出式菜单的创建步骤和方法; 掌握工具栏和状态栏的创建步骤和方法; 能够根据需要为应用程序添加菜单、工具栏与状态栏	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
第 2 周	第 10 天	了解文件的结构和类型; 掌握不同类型文件的读写操作方法和步骤; 了解常用文件操作的函数; 掌握文件系统控件的使用方法; 掌握文件系统对象并能够在应用程序中灵活应用	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	第 11 天	理解 Visual Basic 6.0 中的对象坐标系统; 掌握图形的基本属性，能够根据需要合理地应用图形控件; 能够合理地在应用程序中使用图像控件; 熟练掌握图形方法，能在实际程序设计中灵活使用图形方法	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
第 3 周	第 12 天	了解多媒体的概念; 学习 Visual Basic 6.0 提供的多媒体控件，并掌握其应用; 掌握利用 API 函数完成多媒体技术的方法，能够在应用程序中灵活地使用 API 函数完成具体的多媒体处理任务	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	第 13 天	了解网络协议的概念，理解 TCP/IP 协议及 UDP 协议; 掌握 Winsock 控件的属性、方法及事件; 掌握在 TCP 和 UDP 协议下利用 Winsock 控件进行网络通信	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
第 3 周	第 14 天	了解 API 函数及动态链接库 (DLL) 的概念; 掌握利用 API 文本浏览器声明 API 函数的方法; 掌握在 Visual Basic 6.0 中使用 API 函数的一般步骤及方法	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	第 15 天	了解 ActiveX 控件的概念并掌握创建 ActiveX 控件的一般步骤; 根据实际需要能够灵活地使用 ActiveX 控件解决遇到的问题	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



续表

推荐时间安排		自学目标（框内打钩表示已掌握）	难度指数	
第3周	第 16 天	了解 Visual Basic 6.0 程序中的错误类型； 掌握程序调试技术，对于程序中出现的错误能够通过集成开发环境提供的调试工具和方法找出错误并改正； 掌握错误处理的对象和方法，能对应用程序中的错误进行处理	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	★★
	第 17 天	了解数据库系统的基本概念，包括数据库的三级模式结构及关系数据库的概念； 掌握 Access、SQL Server 数据库创建的步骤和方法； 掌握 SQL 数据查询、数据操作及数据定义语句，能够熟练完成数据的查询、添加、删除操作及数据表的创建、修改等操作	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	★★★
	第 18 天	了解 ADO 技术的概念； 理解 ADO 对象模型，掌握 ADO 对象模型中各个对象的基本属性和作用； 掌握用 ADO 对象在 VB 中访问数据库的一般步骤和方法； 能够利用 ADO 熟练地开发简单的数据库应用程序	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	★★★★
	第 19 天	熟悉数据库控件的属性、方法及事件； 掌握 Recordset 对象常用的属性、方法及事件，能够在应用程序中通过 Recordset 对数据对象进行操作； 掌握数据库绑定控件的使用方法，能够在数据库应用程序设计中合理地选择数据库绑定控件来实现数据库操作的功能； 掌握一般的数据库应用程序编程方法及开发流程	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	★★★
	第 20 天	掌握数据环境设计器、数据报表设计器的使用方法，能通过数据环境和数据报表设计器为应用程序添加报表功能	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	★★
	第 21 天	综合案例	<input type="checkbox"/>	★★★★

## 本书适合哪些读者阅读

本书非常适合以下人员阅读：

- 从未接触过 Visual Basic 编程的自学人员。
- 有一定 Visual Basic 编程基础，但还需要进一步学习的人员。
- 其他编程爱好者。

## 本书作者

本书主要由马军编写，参与编写工作的还有：张昆、张友、赵桂芹、张金霞、张增强、刘桂珍、陈冠军、魏春、张燕、孟春燕、项宇峰、李杨坡、张增胜。由于水平有限，书中难免存在疏漏和不足之处，恳请广大读者和专家批评、指正。

# 目 录

## 第 1 篇 Visual Basic 6.0 基础篇

第 1 章 Visual Basic 6.0 概述 .....	1
1.1 初识 Visual Basic 6.0 .....	1
1.1.1 Visual Basic 的发展历程 .....	1
1.1.2 Visual Basic 6.0 的特点 .....	1
1.1.3 Visual Basic 6.0 的安装和卸载 .....	2
1.2 Visual Basic 6.0 集成开发环境 (IDE) .....	3
1.2.1 启动 Visual Basic 6.0 .....	3
1.2.2 退出 Visual Basic 6.0 .....	4
1.2.3 集成开发环境的组成部分 .....	5
1.3 第一个 Visual Basic 应用程序——Hello World .....	8
1.3.1 从“Hello World”开始 .....	8
1.3.2 创建工程 .....	8
1.3.3 创建窗体 .....	9
1.3.4 设计程序界面 .....	9
1.3.5 编写代码 .....	9
1.3.6 保存工程 .....	10
1.3.7 运行程序 .....	10
1.3.8 生成可执行文件 .....	11
1.4 Visual Basic 6.0 的帮助系统 .....	11
1.4.1 MSDN 帮助系统 .....	12
1.4.2 网络资源 .....	13
1.5 小结 .....	13
1.6 习题 .....	13
第 2 章 Visual Basic 6.0 语言基础 .....	15
2.1 代码编写规范 .....	15
2.1.1 标识符命名规则 .....	15
2.1.2 语句书写规范 .....	16
2.1.3 程序注释 .....	16
2.1.4 格式化及缩排 .....	17
2.2 数据类型 .....	17



2.2.1 基本数据类型.....	18
2.2.2 自定义数据类型.....	20
2.3 常量.....	22
2.3.1 局部常量 .....	22
2.3.2 模块级常量 .....	23
2.3.3 公用常量 .....	23
2.4 变量.....	23
2.4.1 普通局部变量.....	23
2.4.2 静态局部变量.....	24
2.4.3 模块级变量 .....	25
2.4.4 公用变量 .....	25
2.5 运算符 .....	26
2.5.1 算术运算符 .....	26
2.5.2 字符串运算符.....	26
2.5.3 关系运算符 .....	27
2.5.4 逻辑运算符 .....	28
2.6 表达式.....	29
2.6.1 表达式的分类.....	29
2.6.2 表达式的书写规则.....	29
2.6.3 复合表达式的运算顺序.....	29
2.7 小结.....	29
2.8 习题.....	30
 第3章 程序控制结构.....	33
3.1 顺序结构 .....	33
3.1.1 赋值语句 .....	33
3.1.2 顺序结构实例.....	34
3.2 选择结构 .....	34
3.2.1 If...Then 语句.....	35
3.2.2 If...Then...Else 语句 .....	36
3.2.3 If...Then...ElseIf...Else 语句 .....	37
3.2.4 IIf 函数 .....	38
3.2.5 If 语句的嵌套.....	39
3.2.6 Select Case 语句 .....	41
3.2.7 Is、To 关键字的使用.....	42
3.3 循环结构 .....	44
3.3.1 While...Wend 语句.....	44
3.3.2 For...Next 语句 .....	45
3.3.3 For Each...Next 语句 .....	46
3.3.4 While型 Do...Loop 语句.....	47

3.3.5 Until 型 Do...Loop 语句 .....	49
3.3.6 循环的嵌套 .....	50
3.4 其他结构控制语句 .....	51
3.4.1 GoTo 语句 .....	51
3.4.2 Exit 语句 .....	52
3.4.3 End 语句 .....	53
3.4.4 With 语句 .....	53
3.4.5 DoEvents 语句 .....	54
3.5 小结 .....	54
3.6 习题 .....	54
<b>第 4 章 数组 .....</b>	<b>58</b>
4.1 数组的概念 .....	58
4.2 静态数组与动态数组 .....	58
4.2.1 静态数组 .....	59
4.2.2 动态数组 .....	59
4.3 一维数组与多维数组 .....	60
4.3.1 一维数组 .....	60
4.3.2 多维数组 .....	62
4.4 数组的基本操作 .....	63
4.4.1 输入数组元素 .....	63
4.4.2 输出数组元素 .....	63
4.4.3 插入数组元素 .....	64
4.4.4 删除数组元素 .....	65
4.4.5 查找数组元素 .....	66
4.4.6 数组的排序 .....	68
4.5 小结 .....	70
4.6 习题 .....	70
<b>第 5 章 过程和函数 .....</b>	<b>75</b>
5.1 Sub 过程 .....	75
5.1.1 Sub 过程的分类 .....	75
5.1.2 创建 Sub 过程 .....	76
5.1.3 调用 Sub 过程 .....	77
5.2 Function 过程 .....	77
5.2.1 创建 Function 过程 .....	78
5.2.2 调用 Function 过程 .....	79
5.3 参数传递 .....	79
5.3.1 形参与实参 .....	79
5.3.2 传值调用 .....	80
5.3.3 传址调用 .....	81



5.3.4 可选参数 .....	82
5.3.5 数组参数 .....	83
5.3.6 对象参数 .....	84
<b>5.4 过程的嵌套与递归调用 .....</b>	<b>85</b>
5.4.1 嵌套调用 .....	85
5.4.2 递归调用 .....	86
<b>5.5 小结 .....</b>	<b>87</b>
<b>5.6 习题 .....</b>	<b>87</b>

## 第 2 篇 Visual Basic 应用程序篇

<b>第 6 章 应用程序用户界面 .....</b>	<b>91</b>
<b>6.1 界面样式 .....</b>	<b>91</b>
6.1.1 单文档界面 .....	91
6.1.2 多文档界面 .....	91
6.1.3 资源管理器样式界面 .....	92
<b>6.2 窗体的基本概念 .....</b>	<b>92</b>
6.2.1 窗体的组成 .....	93
6.2.2 添加和删除窗体 .....	93
<b>6.3 窗体的属性、方法和事件 .....</b>	<b>94</b>
6.3.1 窗体的常用属性 .....	94
6.3.2 窗体的常用方法 .....	97
6.3.3 窗体的常用事件 .....	101
<b>6.4 多文档界面设计 .....</b>	<b>105</b>
6.4.1 多文档界面概述 .....	106
6.4.2 多文档窗体菜单的设计 .....	107
<b>6.5 小结 .....</b>	<b>109</b>
<b>6.6 习题 .....</b>	<b>109</b>
<b>第 7 章 通用标准控件 .....</b>	<b>113</b>
<b>7.1 控件概述 .....</b>	<b>113</b>
<b>7.2 文本框控件 .....</b>	<b>114</b>
7.2.1 文本框控件的属性 .....	114
7.2.2 文本框控件的事件 .....	116
7.2.3 应用示例 .....	116
<b>7.3 命令按钮控件 .....</b>	<b>118</b>
7.3.1 命令按钮控件的属性 .....	118
7.3.2 命令按钮控件的事件 .....	120
7.3.3 用户登录窗体设计范例 .....	120
<b>7.4 单选按钮控件 .....</b>	<b>122</b>
7.4.1 单选按钮控件的属性 .....	122

7.4.2 单选按钮控件的事件	122
7.5 复选按钮控件	123
7.5.1 复选按钮控件的属性	124
7.5.2 设置字体格式范例	124
7.6 定时器控件	126
7.6.1 定时器控件的属性	126
7.6.2 定时器控件应用范例	127
7.7 列表框控件	128
7.7.1 列表框控件的属性	129
7.7.2 列表框控件的方法	131
7.7.3 列表框控件的事件	131
7.7.4 列表框控件应用范例	132
7.8 小结	134
7.9 习题	135
<b>第8章 扩展控件</b>	<b>140</b>
8.1 通用对话框控件	140
8.1.1 “打开”对话框	141
8.1.2 “工程另存为”对话框	143
8.1.3 “颜色”对话框	144
8.1.4 “字体”对话框	146
8.1.5 “打印”对话框	148
8.2 列表视图控件	151
8.2.1 常用属性	151
8.2.2 常用方法	152
8.2.3 常用事件	154
8.3 树视图控件	154
8.3.1 常用属性	155
8.3.2 常用方法	155
8.4 小结	158
8.5 习题	158
<b>第9章 菜单、工具栏与状态栏</b>	<b>163</b>
9.1 菜单	163
9.1.1 菜单编辑器	164
9.1.2 下拉式菜单	164
9.1.3 应用示例	165
9.2 弹出式菜单	167
9.3 工具栏	168
9.3.1 一般步骤	168
9.3.2 应用示例	169



9.4 状态栏 .....	172
9.5 小结 .....	174
9.6 习题 .....	174
<b>第 10 章 文件系统 .....</b>	<b>179</b>
10.1 文件系统概述 .....	179
10.1.1 文件的结构 .....	179
10.1.2 文件的类型 .....	180
10.2 文件的基本操作 .....	181
10.2.1 顺序文件的打开和关闭 .....	181
10.2.2 顺序文件的写操作 .....	182
10.2.3 顺序文件的读操作 .....	184
10.2.4 随机文件的打开和关闭 .....	185
10.2.5 随机文件的写操作 .....	186
10.2.6 随机文件的读操作 .....	188
10.3 文件系统控件 .....	190
10.3.1 DriveListBox 控件 .....	190
10.3.2 DirListBox 控件 .....	193
10.3.3 FileListBox 控件 .....	194
10.3.4 应用示例 .....	199
10.4 文件系统对象 .....	200
10.4.1 文件系统对象概述 .....	200
10.4.2 Drive 对象 .....	202
10.4.3 Folder 对象 .....	204
10.4.4 File 对象 .....	207
10.4.5 TextStream 对象 .....	210
10.5 小结 .....	213
10.6 习题 .....	213
<b>第 11 章 图形与图像 .....</b>	<b>218</b>
11.1 坐标系统 .....	218
11.2 图形的基本属性 .....	219
11.2.1 获取当前坐标 .....	219
11.2.2 设置颜色属性 .....	220
11.2.3 设置线条属性 .....	220
11.2.4 填充图形 .....	223
11.3 图形控件 .....	225
11.3.1 Shape 控件 .....	225
11.3.2 Line 控件 .....	225
11.4 图形的基本方法 .....	226
11.4.1 PSet 方法 .....	226

11.4.2 Line 方法 .....	227
11.4.3 Circle 方法 .....	229
11.4.4 Cls 方法 .....	230
11.4.5 用图形方法绘制统计图例 .....	230
11.5 小结 .....	234
11.6 习题 .....	234

## 第 12 章 多媒体编程 ..... 238

12.1 多媒体概述 .....	238
12.2 多媒体控件 .....	238
12.2.1 MMControl 控件 .....	238
12.2.2 WindowsMediaPlayer 控件 .....	243
12.3 API 函数实现多媒体编程 .....	245
12.3.1 PlaySound 函数 .....	245
12.3.2 mciSendString 函数 .....	247
12.4 小结 .....	248
12.5 习题 .....	248

## 第 3 篇 Visual Basic 高级应用篇

### 第 13 章 网络通信编程技术 ..... 254

13.1 网络协议 .....	254
13.1.1 TCP/IP 协议 .....	254
13.1.2 UDP 协议 .....	255
13.2 Winsock 控件 .....	255
13.2.1 常用属性 .....	256
13.2.2 常用方法 .....	259
13.2.3 主要事件 .....	262
13.3 Winsock 控件的应用 .....	262
13.3.1 创建网络通信程序服务器端 .....	262
13.3.2 创建网络通信程序客户端 .....	265
13.3.3 用 UDP 创建网络通信程序 .....	268
13.4 小结 .....	268
13.5 习题 .....	268

### 第 14 章 WIN32 API 函数 ..... 272

14.1 API 概述 .....	272
14.1.1 API 简介 .....	272
14.1.2 动态链接库 (DLL) .....	272
14.2 使用 API .....	273
14.2.1 API 函数的声明 .....	273



14.2.2 启动 API 文本浏览器 .....	273
14.2.3 用 API 文本浏览器声明 API 函数 .....	274
14.3 API 函数的应用 .....	275
14.3.1 常用 API 函数 .....	275
14.3.2 获取驱动器的类型 .....	277
14.3.3 锁定鼠标移动边界 .....	278
14.4 小结 .....	280
14.5 习题 .....	280
<b>第 15 章 ActiveX 控件 .....</b>	<b>284</b>
15.1 ActiveX 控件概述 .....	284
15.2 创建 ActiveX 控件 .....	284
15.2.1 创建步骤 .....	284
15.2.2 创建 ActiveX 控件工程 .....	285
15.2.3 设计外观 .....	285
15.2.4 添加代码 .....	287
15.2.5 添加属性、方法和事件 .....	289
15.2.6 生成 ActiveX 控件 .....	292
15.2.7 使用 ActiveX 控件 .....	292
15.3 小结 .....	293
15.4 习题 .....	293
<b>第 16 章 程序的调试与除错 .....</b>	<b>298</b>
16.1 常见错误类型 .....	298
16.1.1 编译错误 .....	298
16.1.2 运行错误 .....	299
16.1.3 逻辑错误 .....	300
16.2 程序工作模式 .....	300
16.3 程序调试技术 .....	301
16.3.1 调试工具栏 .....	301
16.3.2 本地窗口 .....	301
16.3.3 立即窗口 .....	302
16.3.4 监视窗口 .....	302
16.3.5 Debug 对象 .....	303
16.3.6 Stop 语句 .....	304
16.4 错误处理 .....	305
16.4.1 Err 对象 .....	305
16.4.2 捕获错误 .....	305
16.4.3 恢复程序运行 .....	306
16.5 小结 .....	306
16.6 习题 .....	306



## 第4篇 Visual Basic 与数据库系统篇

第 17 章 数据库系统与 SQL 语言 .....	309
17.1 数据库系统概述 .....	309
17.1.1 三级模式 .....	309
17.1.2 关系数据库 .....	310
17.2 Access 数据库 .....	311
17.2.1 创建 Access 数据库 .....	311
17.2.2 添加数据表 .....	312
17.3 SQL Server 数据库 .....	313
17.3.1 创建 SQL Server 数据库 .....	313
17.3.2 新建数据表 .....	314
17.4 SQL 语言 .....	316
17.4.1 数据查询语句 .....	316
17.4.2 数据操作语句 .....	316
17.4.3 数据定义语句 .....	318
17.5 小结 .....	319
17.6 习题 .....	319
第 18 章 ADO 数据库编程 .....	323
18.1 ADO 概述 .....	323
18.2 ADO 对象模型 .....	324
18.2.1 Connection 对象 .....	324
18.2.2 连接数据库 .....	325
18.2.3 Recordset 对象 .....	326
18.2.4 数据显示实例 .....	328
18.2.5 Command 对象 .....	330
18.2.6 Field 对象 .....	333
18.2.7 Stream 对象 .....	335
18.2.8 Error 对象 .....	335
18.3 小结 .....	336
18.4 习题 .....	336
第 19 章 VB 与数据库编程 .....	345
19.1 Data 控件 .....	345
19.1.1 Data 控件的常用属性 .....	345
19.1.2 Data 控件的常用方法 .....	346
19.1.3 Data 控件的常用事件 .....	347
19.2 ADO 控件 .....	347
19.2.1 ADO 控件的常用属性 .....	348
19.2.2 ADO 控件的常用方法 .....	349