



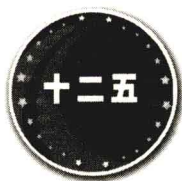
21世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材

Visual Basic 程序设计

李志强 主编

于 春 王继州 副主编

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



21 世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材

Visual Basic 程序设计

李志强 主 编

于 春 王继州 副主编

内 容 简 介

本书是根据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会最新编制出版的《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》中有关“计算机程序设计基础课程教学基本要求”组织编写的。

本书在结构上考虑了初学者的特点,尽量将学习 Visual Basic 语言成分、界面元素和学习算法的难度分散。本书主要内容包括: Visual Basic 6.0 集成开发环境、程序设计的基本概念和基础知识、结构化程序的三种基本结构、数组、过程、Visual Basic 常用控件、界面设计、文件和数据库应用基础等。

本书可作为高等学校非计算机专业学习高级程序设计语言课程的教材,也可供其他对程序设计有兴趣的读者学习、参考,还可为准备参加全国计算机等级考试(二级 Visual Basic)的读者提供指导。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计 / 李志强主编. — 北京:
中国铁道出版社, 2011.2
21 世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材
ISBN 978-7-113-12221-8

I. ①V... II. ①李... III. ①
BASIC 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(2011)第 007653 号

书 名: Visual Basic 程序设计

作 者: 李志强 主编

策划编辑: 吴宏伟

责任编辑: 吴宏伟

读者热线电话: 400-668-0820

编辑助理: 王 婷 苏 博

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

版式设计: 于 洋

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 河北新华第二印刷有限责任公司

版 次: 2011 年 2 月第 1 版

2011 年 2 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 18.5 字数: 440 千

印 数: 3 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-12221-8

定 价: 28.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换。

Visual Basic 是 Microsoft 公司推出的 Windows 环境下的软件开发工具，它以功能强大、易于掌握的特点受到广大用户的青睐。Visual Basic 的集成开发环境与 Windows 风格完全一致，因而对广大熟悉 Windows 平台的用户来说，使用非常方便。Visual Basic 6.0 引入面向对象的编程机制，巧妙地将 Windows 编程的复杂性封装起来，提高了应用程序的开发效率，因而越来越多的高等院校已经将 Visual Basic 作为非计算机专业甚至计算机专业的程序设计类课程之一，许多学生已经将 Visual Basic 作为学习面向对象程序设计语言的首选。

本书根据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会最新编制出版的《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》中有关“计算机程序设计基础课程教学基本要求”组织编写，由多年从事程序设计课程教学，具有丰富教学与应用项目开发经验的高校教师执笔。本书介绍了利用 Visual Basic 6.0 进行 Windows 程序设计的基本方法和技巧，包含了大量常见算法的分析及示例。本书在编写方式上，先给出设计目标，再介绍为实现本目标而采取的设计方法，使学生能够明确程序设计的基本思想和方法，着重培养学生分析问题、解决问题的能力，把重点放在解决实际应用问题上。

本书主要包括：Visual Basic 基础知识、Visual Basic 程序设计基础、结构化程序的三种基本控制结构、常用控件、数组、过程、文件、菜单和对话框、多重窗体程序设计、数据库应用等。

全书在编排上从简到繁、由浅入深，围绕各章主题，通过大量示例循序渐进地讲解，做到内容新颖、结构完整、概念清晰、通俗易懂、层次分明、实用性强。每章都配有练习题，并配有大量的上机操作题。另外，本书在编写过程中，参考了全国计算机等级考试的考试大纲，内容基本涵盖了全国计算机等级考试二级考试 Visual Basic 的知识点。

本书共分 13 章，由李志强、于春、王继州、山笑珂、李晓玲和夏辉丽共同编写，附录由于春编写。全书由李志强统稿并定稿。在本书的编写和出版过程中得到了中原工学院信息商务学院教务处和中国铁道出版社的大力支持和帮助，在此表示衷心的感谢。

限于编者水平和时间有限，书中难免存在疏漏与不足之处，望读者批评指正。

编者

2011.1

第 1 章 Visual Basic 程序设计概述	1
1.1 程序设计语言与程序设计	1
1.1.1 程序设计语言	1
1.1.2 程序设计	2
1.2 Visual Basic 简介	3
1.2.1 Visual Basic 的版本	3
1.2.2 Visual Basic 的特点	4
1.2.3 Visual Basic 的启动和退出	5
1.3 Visual Basic 集成开发环境	6
1.3.1 VB 主窗口	6
1.3.2 VB 其他窗口	9
1.4 Visual Basic 帮助系统	13
1.4.1 使用 MSDN Library 查阅器	13
1.4.2 使用上下文相关帮助	14
1.4.3 运行所提供的实例	14
1.4.4 利用编辑器的语法检查和自动显示信息功能	14
1.5 设计 VB 应用程序的步骤	15
1.5.1 简单的入门程序	15
1.5.2 设计 VB 应用程序的步骤	18
习题与上机实践 1	19
第 2 章 Visual Basic 应用程序的创建与基本控件的使用	21
2.1 创建 Visual Basic 应用程序的方法	21
2.1.1 Visual Basic 应用程序的结构和工作方式	21
2.1.2 在程序中使用控件的属性和方法	22
2.1.3 事件过程的命名	22
2.2 窗体	23
2.2.1 属性	23
2.2.2 窗体的常用事件和方法	26
2.3 命令按钮	30
2.4 标签	32
2.5 文本框	33
2.6 控件的编辑	35
2.6.1 窗体的组成	35
2.6.2 控件的画法	36
2.6.3 控件的基本操作	36
2.6.4 控件属性的设置	37

2.7 在程序中使用控件的属性和方法	38
2.7.1 在程序中访问对象属性	38
2.7.2 在程序中调用对象方法	39
2.7.3 事件过程的命名	39
习题与上机实践 2	40
第 3 章 Visual Basic 数据类型与表达式	41
3.1 VB 的基本字符集和词汇集	41
3.1.1 字符集	41
3.1.2 词汇集	41
3.2 VB 的基本数据类型	42
3.2.1 数值型	42
3.2.2 字符串型	43
3.2.3 逻辑型	44
3.2.4 日期型	44
3.2.5 对象型与变体型	44
3.2.6 自定义类型	44
3.3 常量与变量	45
3.3.1 常量	45
3.3.2 变量	47
3.4 运算符与表达式	48
3.4.1 算术运算符	48
3.4.2 字符串运算符	48
3.4.3 日期运算符	49
3.4.4 关系运算符	49
3.4.5 逻辑运算符	50
3.4.6 表达式	50
3.5 常用的内部函数	51
3.5.1 数学函数	52
3.5.2 转换函数	53
3.5.3 字符串函数	53
3.5.4 日期与时间函数	57
3.5.5 窗体输入/输出函数	58
3.5.6 颜色函数	58
习题与上机实践 3	59
第 4 章 Visual Basic 程序设计基础	62
4.1 算法基础	62
4.1.1 算法的定义	62
4.1.2 算法的特征	62
4.1.3 算法的示例	62

4.2	传统流程图	63
4.3	算法的基本控制结构和改进的流程图	63
4.3.1	算法的基本控制结构	64
4.3.2	N-S 流程图	64
4.4	顺序结构	64
4.4.1	赋值语句	65
4.4.2	Print 方法	67
4.4.3	输入框与消息框	71
4.4.4	注释语句、结束语句	76
4.5	程序的调试	77
4.5.1	应用程序中的错误类型	77
4.5.2	三种模式	79
4.5.3	程序调试方法	80
4.5.4	出错处理	83
	习题与上机实践 4	83
第 5 章	选择结构	85
5.1	单选条件语句	85
5.1.1	块式单选 If 语句	85
5.1.2	行式单选 If 语句	87
5.2	双选条件语句	88
5.2.1	块式双选 If 语句	88
5.2.2	行式双选 If 语句	90
5.3	Elseif 语句	90
5.4	Select Case 语句	93
5.5	选择结构的嵌套	95
5.6	IIf 函数	97
	习题与上机实践 5	98
第 6 章	循环结构	101
6.1	循环结构概述	101
6.2	For 循环	103
6.3	While 循环	106
6.4	Do 循环	108
6.4.1	先判断后执行形式的 Do...Loop 语句	108
6.4.2	先执行后判断形式的 Do...Loop 语句	109
6.5	循环的嵌套	111
6.6	循环的退出	114
6.6.1	Exit For	114
6.6.2	Exit Do	114
6.7	各种循环语句的比较	115
	习题与上机实践 6	116

第 7 章 高级控件	120
7.1 图片框与图像框	120
7.1.1 图片框控件 (PictureBox)	120
7.1.2 图像框控件 (Image)	121
7.1.3 图片框与图像框的区别	121
7.2 定时器	122
7.3 单选按钮与复选框	125
7.3.1 单选按钮	125
7.3.2 复选框	127
7.4 容器与框架	129
7.5 列表框与组合框	131
7.5.1 列表框	131
7.5.2 组合框	135
7.6 滚动条	138
习题与上机实践 7	140
第 8 章 数组	143
8.1 数组的概念	143
8.1.1 数组与数组元素	143
8.1.2 数组的类型	143
8.1.3 数组的维数	144
8.1.4 静态数组和动态数组	144
8.2 一维数组	145
8.2.1 一维数组的定义	145
8.2.2 一维数组的引用	145
8.2.3 一维数组的应用举例	147
8.3 二维数组	154
8.3.1 二维数组的定义	154
8.3.2 二维数组的引用	155
8.3.3 二维数组的应用举例	155
8.4 动态数组	157
8.4.1 动态数组的定义	158
8.4.2 动态数组的使用	158
8.5 For Each...Next 循环语句	159
8.6 控件数组	160
8.6.1 控件数组的概念	160
8.6.2 控件数组的建立	160
8.6.3 控件数组的使用	161
习题与上机实践 8	165

第 9 章 过程与键盘、鼠标事件	170
9.1 Sub 过程	171
9.1.1 Sub 过程的定义	171
9.1.2 Sub 过程的调用	172
9.2 Function 过程	174
9.2.1 Function 过程的定义	174
9.2.2 Function 过程的调用	174
9.3 参数传递	175
9.3.1 按值传递	176
9.3.2 按地址传递	177
9.3.3 数组作为参数	179
9.3.4 可选参数	179
9.3.5 可变参数	181
9.3.6 对象参数	181
9.4 作用域与生存期	184
9.4.1 过程的作用域	184
9.4.2 变量的作用域	185
9.4.3 变量的生存期	186
9.5 键盘事件和鼠标事件	187
9.5.1 键盘事件	187
9.5.2 鼠标事件	190
9.5.3 鼠标光标	192
9.5.4 鼠标拖放	193
习题与上机实践 9	194
第 10 章 文件	198
10.1 文件的基本操作流程	198
10.1.1 打开文件	198
10.1.2 访问文件	199
10.1.3 关闭文件	199
10.2 文件的基本操作语句和函数	199
10.2.1 文件操作语句	199
10.2.2 文件操作函数	200
10.3 顺序文件	201
10.3.1 打开顺序文件	202
10.3.2 顺序文件的写操作	202
10.3.3 顺序文件的读操作	203
10.3.4 关闭顺序文件	204
10.4 随机文件	204
10.4.1 打开与关闭随机文件	204

10.4.2	随机文件的写操作	204
10.4.3	随机文件的读操作	205
10.5	二进制文件	206
10.5.1	二进制文件的打开与关闭	206
10.5.2	二进制文件的读、写操作	206
10.6	文件系统控件	207
10.6.1	驱动器列表框	207
10.6.2	目录列表框	207
10.6.3	文件列表框	208
10.6.4	文件系统控件综合使用	209
习题与上机实践 10		210
第 11 章	菜单和对话框	214
11.1	菜单简介	214
11.2	菜单编辑器和建立菜单	215
11.2.1	菜单编辑器	215
11.2.2	菜单的设计与编程	217
11.3	菜单项的控制	218
11.3.1	菜单项的有效性控制	218
11.3.2	菜单项的复选标记	219
11.4	菜单项的增删	220
11.5	弹出式菜单	221
11.6	通用对话框	223
11.7	“打开”对话框	225
11.8	其他对话框	227
11.8.1	“另存为”对话框	227
11.8.2	“颜色”对话框	228
11.8.3	“字体”对话框	230
11.8.4	“打印”对话框	231
习题与上机实践 11		233
第 12 章	多重窗体程序设计与环境应用	237
12.1	与多重窗体程序设计有关的语句和方法	237
12.2	多重窗体程序的执行与保存	239
12.2.1	指定启动窗体	239
12.2.2	多窗体程序的存取	240
12.3	Visual Basic 工程结构	242
12.3.1	标准模块	242
12.3.2	窗体模块	242
12.3.3	Sub Main 过程	243
12.4	闲置循环与 DoEvents 语句	244

习题与上机实践 12	246
第 13 章 数据库应用基础	248
13.1 数据库基础	248
13.1.1 关系数据库概述	248
13.1.2 SQL 查询语句	250
13.2 可视化数据管理器	252
13.2.1 启动可视化数据管理器	252
13.2.2 建立数据库	252
13.2.3 在数据库中建立数据表	253
13.2.4 数据的编辑	255
13.2.5 数据的查询	257
13.2.6 数据窗体设计器	259
13.3 数据库访问	260
13.3.1 Data 控件	260
13.3.2 ADO Data 控件和 DataGrid 控件	263
13.3.3 记录集 Recordset 对象	266
习题与上机实践 13	269
附录 1 VB 的伪指令和关键字	273
附录 2 全国计算机等级考试二级 VB 考试大纲	277
参考文献	282

第 1 章

Visual Basic 程序设计概述

程序是为实现特定目标或解决特定问题而用计算机语言编写的命令序列的集合。计算机程序设计就是为计算机编写程序的过程,包括设计、编写和调试程序的方法和过程。程序设计涉及程序设计方法、程序设计语言等各方面的知识。

在众多的程序设计语言中, Visual Basic (以下简称 VB) 是一种功能强大的高级程序设计语言。本章主要介绍程序设计语言与程序设计、VB 的版本和特点、VB 程序的启动和退出、VB 的集成开发环境、VB 的帮助系统, 以及设计 VB 应用程序的步骤等内容。

1.1 程序设计语言与程序设计

程序设计语言是人与计算机交流的媒介, 程序要用程序设计语言来编写。程序设计就是设计、编写、调试程序的过程, 为了保证程序的质量, 程序设计应遵循一定的科学方法。

1.1.1 程序设计语言

要用计算机解决一个问题, 必须事先设计好计算机处理信息的步骤, 把这些步骤用计算机能够识别的指令编写出来并送入计算机执行, 计算机才能按照人的意图完成指定的工作。

人与计算机交流使用的是程序设计语言。同人类语言一样, 程序设计语言也是由字、词和语法规则构成的一个系统。从计算机执行的角度来看, 程序设计语言通常分为机器语言、汇编语言和高级语言三种。

1. 机器语言

计算机只能识别由“0”和“1”组成的二进制编码表示的命令, 这种命令称为机器指令。一条机器指令规定了 CPU 的一种基本操作。所有机器指令的集合构成了 CPU 的指令系统, 规定了 CPU 所能进行的所有基本操作。机器语言是计算机能够直接识别的语言。

机器语言的特点是, 计算机可以直接执行用机器语言编写的程序, 程序运行的速度最快, 占用系统资源最少。但程序的编写难度最大, 程序不易阅读, 修改、调试也很不方便, 不能在具有不同 CPU 的计算机上运行。

2. 汇编语言

为了便于阅读和记忆, 人们采用被称为“助记符”的英文缩写符号和地址符号来代替机器指令的二进制编码, 这种由助记符构成的指令称为“汇编指令”, 汇编指令的集合及其规则就构成了“汇编语言”。用汇编语言编写的程序叫汇编语言源程序。但计算机不能直接识别汇编语言, 所以必须把汇编语言源程序中的汇编指令翻译成机器指令, 完成这一工作的程序称为“汇编程序”。

机器语言与汇编语言通称为“低级语言”，它们都与硬件密切相关，所以也称为“面向机器的语言”。

3. 高级语言

高级语言是更接近于人的自然语言和数学语言的计算机语言。通常所说的程序设计语言往往是指高级语言。与低级语言相比，用高级语言编写程序的难度大大降低，编写程序的效率大幅度提高，阅读、修改和调试程序也更加容易。但程序的执行效率降低了，占用的系统资源也更多了。

目前，使用较多的高级语言有 Basic、Visual FoxPro、C、C++、Java 等。Visual Basic 也是一种高级语言。

高级语言源程序不能在计算机上直接运行，必须把它翻译成机器指令序列才能在计算机上运行。翻译的方式有两种：编译方式和解释方式，完成翻译工作的程序分别被称为“编译程序”和“解释程序”。

编译是指把高级语言源程序翻译为在功能上等价的本计算机的机器语言程序，称为目标代码程序。在此之后，在计算机上执行的是目标代码程序，并且可以多次执行。执行目标代码程序期间不需要源程序和编译程序的参与。但是，一旦对源程序做了修改，则需要重新编译一次，产生新的目标代码程序，然后才能执行。所以，编译方式的特点是：一次编译，多次执行；一旦修改，重新编译。

解释方式不产生目标代码程序。与人类语言的同声翻译类似，在执行源程序时，解释程序对源程序的语句逐条翻译，翻译一句，执行一句，重复的语句也要重复翻译。源程序全部翻译完毕，程序的执行也就结束了。下次执行时，还需要解释程序重新逐语句翻译。源程序修改后，仍用同样的方式逐句翻译执行。因此，每次执行程序时，都需要源程序和解释程序。解释方式的特点是：每次执行，重新翻译；翻译一句，执行一句。一般来说，编译执行比解释执行的效率更高。

Basic 语言采用的是解释方式，Fortran、Pascal、C 等语言则采用编译方式。VB 程序既可以在集成开发环境中解释运行，又可以编译成目标代码程序后在操作系统下直接运行。

1.1.2 程序设计

程序设计分为面向过程的程序设计和面向对象的程序设计两种。前者要求设计者按照一定的原则和方法来设计程序，强调程序结构的规范化，程序结构清晰易读、易理解、易修改且易维护。但是在实际问题中，人们更直接看到的是组成问题的一个个对象，而不是一个个功能，所以，面向过程的程序设计对问题的描述与人们实际观察到的问题有一定的差异。

VB 是一种面向对象的程序设计语言。面向对象的思想是把问题分解为对象。对象既具有自己的特征，又具有一定的行为能力，这与人们习惯的思维方式比较吻合，能更直接地描述客观世界。因此，软件的可维护性、可扩充性和可重用性也就更好，并可以提高软件开发效率。

面向对象的主要内容有：

1. 对象和类

面向对象从问题所涉及的对象入手，以对象为中心构成程序。对象既包含描述对象的数据

(称为对象的属性),也包含了针对这些数据所进行的操作(称为对象的方法)。类则是对具有相同性质的对象特征(属性与方法)的描述,即一个类刻画一组具有相同特性的对象,是对象的集合,而对象则是类的实例。

2. 消息

通过传递消息来实现对象之间的联系,对象可以向其他对象发送消息,请求服务,也可以响应其他对象发来的消息。

3. 封装

封装是指把对象的属性和方法包装在一起,隐蔽对象内部的实现细节,外部只有通过对象的方法才能处理对象内部的数据。封装隐藏了对象内部的复杂性,简化了对象的使用方式,使得可以像使用部件一样在程序中使用对象。

4. 继承

在现实世界中,有些对象是另一类对象的子集。例如,小学生、中学生都是学生的子集,小轿车、货车都是汽车的子集。子集一般具有其父集的全部或部分特征,当然一般还具有不同于父集的特征。面向对象中的继承是指定义一个类时,可以从另一个类或多个类继承特征。继承是实现代码复用的一种重要机制。

5. 多态

在面向对象的程序设计中,多态性是指在同一个类或不同类中,可以定义名称相同但操作不同的多个方法。多态性的主要好处是易于实现程序高层代码的复用,使程序容易扩充。

1.2 Visual Basic 简介

VB 是微软公司为简化 Windows 应用程序的开发,在原有的 BASIC 语言(Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code,初学者符号指令代码)基础上开发出的新一代面向对象的程序设计语言。VB 提供了编辑、测试和程序调试等各种程序开发工具的集成开发环境,因此无论是 Microsoft Windows 应用程序的专业开发人员还是初学者,都可以轻而易举地完成应用程序的界面设计、程序编码、测试和调试、编译,从而建立可执行程序以及发行最终应用程序。

1.2.1 Visual Basic 的版本

VB 1.0 版于 1991 年推出,到 1998 年升级到 6.0 版,之后的版本均属于 .NET 系列。从 5.0 版开始有了中文版。

VB 6.0 包括三种版本:学习版、专业版和企业版。三种版本建立在同样的基础之上,多数应用程序可在这三种版本中通用,不同版本适用于不同的用户层次。

1. 学习版

学习版是 VB 6.0 的基本版本。

2. 专业版

专业版为专业编程人员提供了一整套功能完备的开发工具,包括学习版的全部功能以及 ActiveX 控件、Internet 控件等。

3. 企业版

企业版使得专业编程人员能够开发功能强大的组内分布式应用程序。该版本包括专业版的全部功能以及 Back Office 工具,例如 SQL Server、Microsoft Transaction Server、Internet Information Server、Visual SourceSafe、SNA Server 等。

本教材以 VB 6.0 企业版为背景介绍。

1.2.2 Visual Basic 的特点

VB 简单易学,执行效率高,功能强大,很受编程爱好者和专业程序员喜爱,有以下特点:

1. 可视化的程序设计

VB 采用了一种可视化 (Visual) 的程序设计方法。可视化程序设计是指一种开发图形用户界面 (GUI) 的方法,使用这种方法,程序员不需要编写大量的代码去描述界面元素的外观和位置,只须把要预先建立的界面元素,例如按钮、文本框等,用鼠标拖放到屏幕上的合适位置即可。

在 VB 提供的可视化编程环境中,界面设计如同搭积木一样,利用系统提供的大量可视化控件,根据需要将控件放置到界面的适当位置上,就可直接绘制出用户图形界面,并可以直观、动态地调整界面的风格和样式。

2. 面向对象的程序设计思想

VB 采用了面向对象的程序设计思想,它的基本思路是把复杂的设计问题分解为由多个功能独立且相对简单的对象集合来完成。

对象就是可操作的实体,如窗体、窗体中的命令按钮、标签、文本框等,面向对象编程就是指程序员根据界面设计要求,直接在界面上设计出窗口、菜单、按钮等类型对象,并为每个对象设置属性。

3. 事件驱动的编程机制

在 VB 中,没有明显的主程序概念,代码不是按照预定的路径执行,而是在响应不同的事件时执行不同的代码片段 (事件过程)。例如,命令按钮是编程过程中常用的一个对象,单击命令按钮,就会在该对象上产生一个单击事件 (Click),同时系统会自动调用执行 Click 事件过程,从而实现事件驱动的功能。

整个 VB 应用程序是由许多彼此相互独立的事件过程构成的,这些事件过程的执行与否以及执行顺序都取决于用户的操作过程。

4. 软件集成式开发

VB 为编程提供了集成开发环境。在这个环境中,编程者可设计界面、编写代码、调试程序,直至把程序编译成可在 Windows 中运行的可执行文件。

5. 强大的数据库访问功能

VB 利用数据 Control 控件可以访问多种数据库。VB 6.0 提供 ADOControl 控件,不但可以用最少的代码实现数据库操作和控制,也可以取代 DataControl 控件和 RDOControl 控件。

1.2.3 Visual Basic 的启动和退出

下面介绍 Visual Basic 的启动和退出的方法。

1. 启动

安装好 VB 后，有两种方法可以启动 VB 程序。

- 选择“开始”|“程序”|“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”|“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令即可启动 VB。
- 通过快捷方式启动。双击桌面上的快捷方式图标即可，快捷方式图标如图 1-1 所示。



图 1-1 VB 6.0 快捷方式图标

程序启动后，出现“新建工程”对话框，如图 1-2 所示。



图 1-2 “新建工程”对话框

该对话框中有 3 个选项卡。

- “新建”选项卡：列出可创建的应用程序类型。
- “现存”选项卡：列出可以选择和打开的现有工程。
- “最新”选项卡：列出最近使用过的工程。

默认状态下“新建工程”对话框中选中“标准 EXE”选项，标准 EXE 程序是典型的应用程序。本教材绝大多数的应用程序都属于标准 EXE 程序。

选择对话框中的“标准 EXE”选项，单击“打开”按钮，即可创建一个标准可执行文件。

图 1-3 所示为新建工程的界面，在这个软件界面中，可以进行窗体的绘制、代码的编写、调试、可执行文件的生成等操作。

2. 退出

和其他常用应用软件一样，VB 的退出也有两种方法：

- 单击 VB 窗口标题栏右侧的关闭按钮。
- 选择“文件”|“退出”命令。

如果当前工程尚未保存，则弹出图 1-4 所示的对话框。

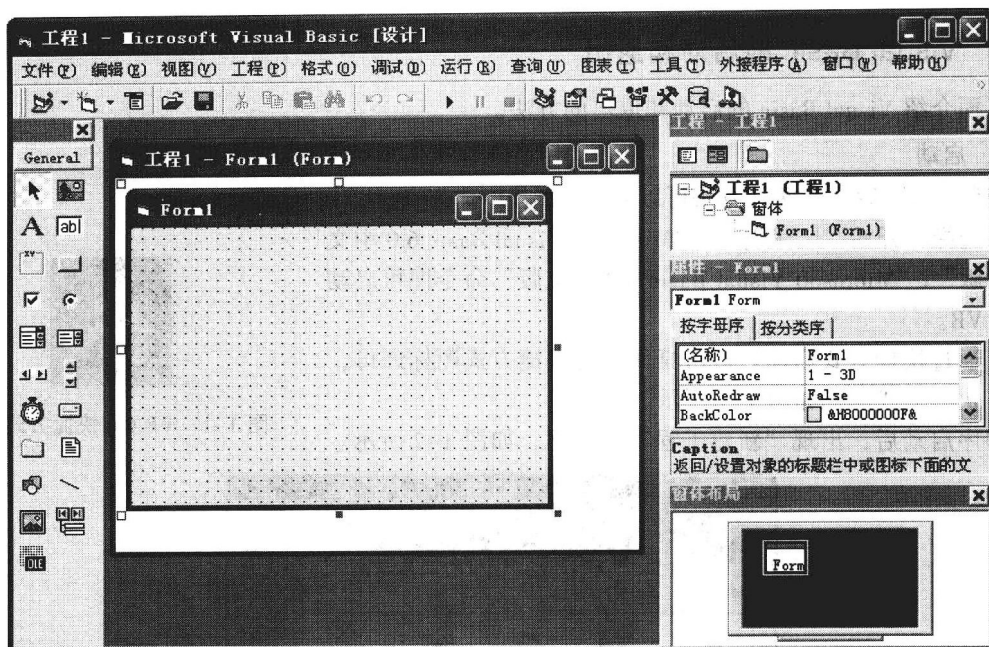


图 1-3 VB 6.0 工程 1 界面

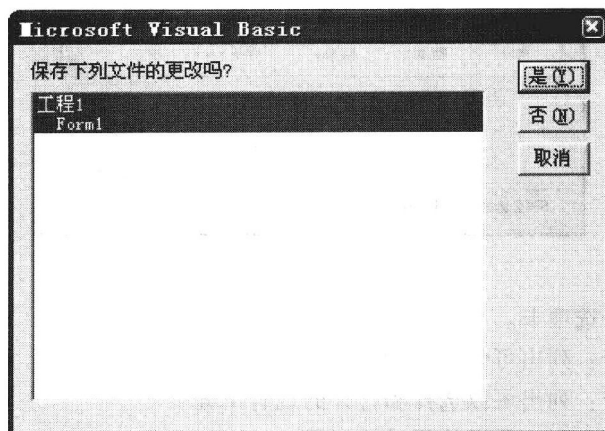


图 1-4 VB 6.0 保存对话框

1.3 Visual Basic 集成开发环境

VB 为用户提供了一个功能强大而又易于操作的开发环境。

1.3.1 VB 主窗口

打开 VB 6.0, 进入集成开发环境主界面, 如图 1-5 所示。VB 6.0 的主窗口包括标题栏、菜单栏和工具栏, 子窗口有工具箱窗口、属性窗口、工程资源管理等。根据需要, 这些子窗口可以被关闭或打开。