

21世纪高等学校计算机基础教育系列教材

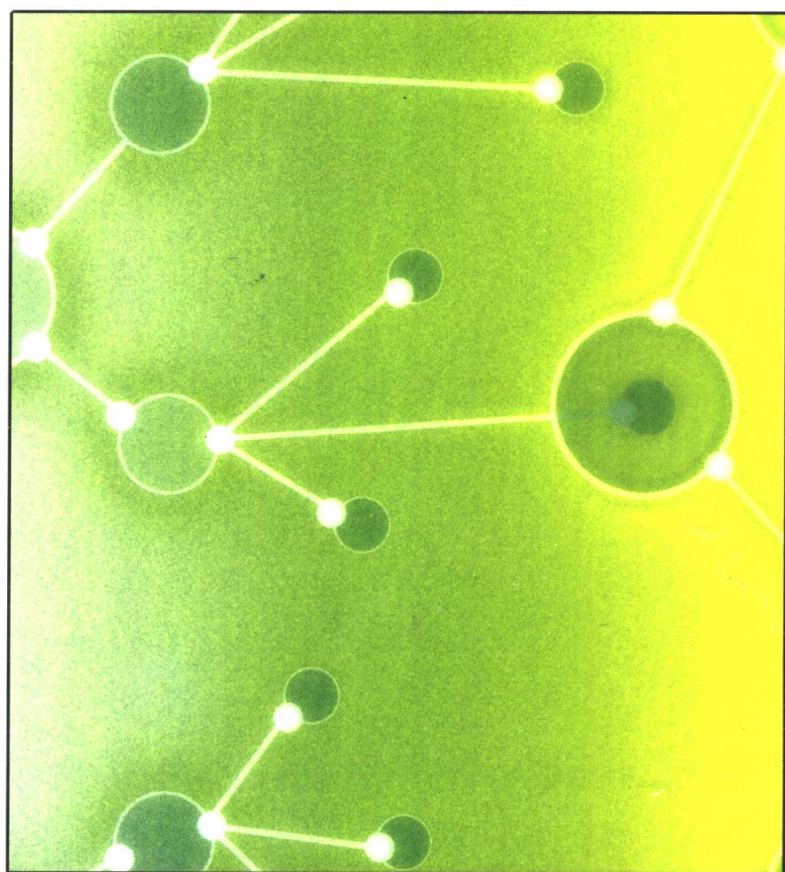
21 SHIJI GAODENG XUEXIAO JISUANJI JICHU JIAOYU XILIE JIAOCAI

Visual Basic 6.0 程序设计与应用

上机指导 及测试

■ 李勇帆 主编

■ Wladyslaw Skarbek 主审



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材

Visual Basic 6.0 程序设计与应用

上机指导及测试

李勇帆 主编

Wladyslaw Skarbek 主审

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual Basic 6.0 程序设计与应用上机指导及测试/李勇帆主编. —北京: 人民邮电出版社, 2006.2
(21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材)

ISBN 7-115-14270-X

I. V... II. 李... III. BASIC 语言—程序设计—高等学校—教学参考资料 IV. TP312
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 005686 号

内 容 提 要

本书由上下两篇组成。上篇为知识理解与测试, 内容按《Visual Basic 6.0 程序设计与应用》的章节顺序编排, 每章包括典型考题分析与解答、填空练习与自我测试、选择练习与自我测试 3 部分内容, 并附有练习与自我测试参考答案。下篇为编程实践, 精心地设计 Visual Basic 6.0 环境和程序设计初步, 顺序结构程序设计, 选择结构程序设计, 循环结构程序设计, 数组应用程序设计, 过程应用程序设计, 常用控件程序设计, 对话框和菜单程序设计, 文件操作和输出打印程序设计, 多重窗体程序设计, 键盘与鼠标事件过程程序设计, 多文档界面与工具栏程序设计, 数据库程序设计, 程序的管理、编辑、调试、出错处理及中文 Visual Basic 6.0 的其他应用程序设计等 15 个编程实践。

本书可作为高校“Visual Basic 6.0 程序设计”课程的“上机指导”用书, 也可作为各类程序开发人员进行自学及自我评测的参考书。

21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材

Visual Basic 6.0 程序设计与应用上机指导及测试

- ◆ 主 编 李勇帆
主 审 Wladyslaw Skarbek
责任编辑 赵桂珍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 384 千字
印数: 1—6 000 册

2006 年 2 月第 1 版

2006 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14270-X/TP · 5138

定价: 25.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

编者的话

教育部高教司颁发的“加强非计算机专业计算机基础教学工作的几点意见”(白皮书,即 155 号文件)中指出“计算机程序设计”是计算机基础教学的基础和重点。通过本课程的学习,应使学生了解计算机程序设计语言的基本知识,掌握计算机程序设计的基本方法和常用算法,掌握计算机程序调试的基本技能,具有使用计算机解决实际问题的初步能力,也为学习后继课程打下良好的基础。

教育理论和教学实践也已表明:计算机程序设计是一门具有知识性、技能性与应用性相结合为特征的课程。它立足于实践,凡事都需要经过动手与体验,在学习知识中动手,在实践过程中学习知识。因此,“Visual Basic 6.0 程序设计与应用”是实践性很强的课程,程序设计知识的掌握与能力的培养在很大程度上有助于学生上机的实践。为了加强“Visual Basic 6.0 程序设计与应用”的实践教学环节,以进一步培养学生的实际程序设计能力、实际解决问题的能力以及知识综合运用能力,我们在《Visual Basic 6.0 程序设计与应用》主教材的基础上,编写了这本《Visual Basic 6.0 程序设计与应用上机指导及测试》辅导教材。

本辅导教材由上下两篇组成:上篇为知识理解与测试,内容按主教材的章节顺序编排,每章包括典型考题分析与解答、填空练习与自我测试及选择练习与自我测试 3 部分内容,符合全国计算机等级考试对程序设计知识测试的要求,并附有练习与自我测试参考答案;下篇为编程实践,精心地设计了 Visual Basic 6.0 环境和程序设计初步,顺序结构程序设计,选择结构程序设计,循环结构程序设计,数组应用程序设计,过程应用程序设计,常用控件程序设计,对话框和菜单程序设计,文件操作和输出打印程序设计,多重窗体程序设计,键盘与鼠标事件过程程序设计,多文档界面与工具栏程序设计,数据库程序设计,程序的管理、编辑、调试、出错处理及中文 Visual Basic 6.0 的其他应用程序设计等 15 个编程实践。

本套教材由湖南省第一师范学院信息技术系李勇帆教授主编,河北工业大学计算机软件学院李琳副教授和湖南省第一师范学院信息技术系赵晋琴高级工程师和胡英任副主编。具体参与辅助教材编写的有(以编写内容为序)李勇帆、李琳、李科峰、胡英、何昭青、赵晋琴。另外,还有张如健、朱隆威、杨建良、李卫民、张剑、彭剑、胡伟、朱珏钰、李俊英、周端锋、唐卓、陈茜、王玉辉、兰丽、纪怀猛、许亮、刘亚玲、肖升、祝鸿胜、骆凌斌、易颂、马重明、肖杰等同志,对本教材写作纲要的修改,文字录入,校对,资料的收集,插图的绘制,程序实例的运行、调试,习题的演算等做了大量的工作,在此,一并表示谢意。

全教材由李勇帆教授和赵晋琴高级工程师统稿并定稿,波兰华沙理工大学 Wladyslaw Skarbek 教授主审。

本教材除可作为高校“Visual Basic 程序设计”课程的“上机指导”用书外,还是学习计算机程序设计知识和实践上机的必备参考书,也可作为各类程序开发人员进行自学及自我评测。

感谢读者选择使用本教材。由于时间仓促,编者水平有限,书中难免存在疏漏之处,敬请广大师生及读者批评指正。

李勇帆

2006 年 1 月于波兰·华沙理工大学

目 录

上篇 知识理解与测试

第 1 章 Visual Basic 程序设计概论	2
1.1 典型考题分析与解答	2
1.2 填空练习与自我测试	6
1.3 选择练习与自我测试	7
第 2 章 Visual Basic 语言基础	11
2.1 典型考题分析与解答	11
2.2 填空练习与自我测试	25
2.3 选择练习与自我测试	27
第 3 章 程序设计的基本结构	31
3.1 典型考题分析与解答	31
3.2 填空练习与自我测试	45
3.3 选择练习与自我测试	49
第 4 章 数组	58
4.1 典型考题分析与解答	58
4.2 填空练习与自我测试	62
4.3 选择练习与自我测试	64
第 5 章 过程	67
5.1 典型考题分析与解答	67
5.2 填空练习与自我测试	74
5.3 选择练习与自我测试	77
第 6 章 常用控件和系统对象	81
6.1 典型考题分析与解答	81
6.2 填空练习与自我测试	89
6.3 选择练习与自我测试	91
第 7 章 对话框和菜单程序设计	96
7.1 典型考题分析与解答	96
7.2 填空练习与自我测试	100

7.3 选择练习与自我测试	101
第 8 章 文件操作和输出打印	104
8.1 典型考题分析与解答	104
8.2 填空练习与自我测试	110
8.3 选择练习与自我测试	113
第 9 章 多重窗体程序设计	116
9.1 典型考题分析与解答	116
9.2 填空练习与自我测试	118
9.3 选择练习与自我测试	119
第 10 章 键盘与鼠标事件过程	122
10.1 典型考题分析与解答	122
10.2 填空练习与自我测试	123
10.3 选择练习与自我测试	125
第 11 章 多文档界面与工具栏设计	128
11.1 典型考题分析与解答	128
11.2 填空练习与自我测试	129
11.3 选择练习与自我测试	131
第 12 章 数据库编程与应用	132
12.1 典型考题分析与解答	132
12.2 填空练习与自我测试	134
12.3 选择练习与自我测试	135
第 13 章 程序的管理、编辑、调试及出错处理	137
13.1 典型考题分析与解答	137
13.2 填空练习与自我测试	139
13.3 选择练习与自我测试	140
第 14 章 Visual Basic 6.0 的其他功能	142
14.1 典型考题分析与解答	142
14.2 填空练习与自我测试	143
14.3 选择练习与自我测试	144

下篇 编程实践

编程实践 1 Visual Basic 环境和程序设计初步	150
编程实践 2 顺序结构程序设计	155

编程实践 3	选择结构程序设计	157
编程实践 4	循环结构程序设计	161
编程实践 5	数组应用程序设计	164
编程实践 6	过程应用程序设计	168
编程实践 7	常用控件程序设计	173
编程实践 8	对话框和菜单程序设计	184
编程实践 9	文件操作和输出打印程序设计	190
编程实践 10	多重窗体程序设计	195
编程实践 11	键盘与鼠标事件过程程序设计	202
编程实践 12	多文档界面与工具栏程序设计	210
编程实践 13	数据库程序设计	215
编程实践 14	程序的管理、编辑、调试及出错处理	225
编程实践 15	中文 Visual Basic 6.0 的其他应用程序设计	230
附录	练习与自我测试答案	240
参考文献		246

上 篇

知识理解与测试

第 1 章

Visual Basic 程序设计概论

1.1 典型考题分析与解答

1. Visual Basic 可视化程序设计强调的是_____。

- A. 过程的模块化 B. 控件的模块化
- C. 对象的模块化 D. 程序的模块化

【分析】本题主要是考核学习者掌握关于传统的结构化编程思想与面向对象编程思想的区别。

传统的程序设计语言是面向过程的（称之为过程式语言）。这种程序设计语言强调的是“过程的模块化”。而 Visual Basic “可视化程序设计”是面向对象的。控件也是对象，在 B 和 C 选项中，显然“对象的模块化”要比“控件的模块化”更准确。至于“程序的模块化”是软件工程的一个理论，是一个指导软件设计的原则，作为本题解答似乎也对，但有些勉强。

结构化编程思想强调的是“过程的模块化”，面向对象强调的是“对象的模块化”。

【解答】C

2. Visual Basic 6.0 包括 3 个版本，功能依次增强，分别是：_____、_____、_____。

【分析】这是一填空题，主要是考核学习者对 Visual Basic 6.0 的版本特性的了解。Visual Basic 6.0 的大多数应用程序可在这 3 个版本中通用。不同版本的功能不同，面向的用户也不同。

【解答】学习版、专业版、企业版。

3. Visual Basic 应用程序的运行是_____。

- A. 从第一个建立的窗体模块开始执行
- B. 以最后建立的窗体模块结束
- C. 程序执行顺序不是预先完全确定
- D. 执行顺序是预先确定好的

【分析】本题主要是考核学习者对“事件驱动的编程机制”这一特点的理解。

许多程序是从第一个建立的窗体模块开始执行的, Visual Basic 还允许设置某一个窗体为启动窗体。在任何一个窗体模块中, 如果执行到 END 命令都会结束程序的运行。可见, A、B 不是本题正确答案。

回顾一下《Visual Basic 6.0 程序设计与应用》一书中的内容介绍, 在一个用户界面中有许多选项、按钮, 并没有规定要先选择哪一个选项, 或先单击哪一个按钮, 可以看出程序执行的顺序不是预先确定好的, 选项 D 的说法不正确。

事件驱动编程与传统的线性编程是不同的, 传统程序以线性方式进行, 是顺序执行的, 程序有明显的起点和终点。事件驱动程序运行时等待事件被触发, 执行的顺序在很大程度上是由用户的操作决定的, 不可能事先完全确定, 程序没有明显的起点和终点。

【解答】C

4. 在编写程序代码时, 引用未定义的变量时要求弹出警告信息对话框。这要选定复选框[要求变量声明], 它在[选项]对话框的_____内。

- A. 通用 B. 环境 C. 编辑器 D. 编辑器格式

【分析】本题主要是考核学习者掌握 Visual Basic 6.0 中对话框的特性及操作方法, 凡是熟悉微软公司的产品的人都知道: 微软公司的大部分软件都能定制适合自己的“选项”对话框, Visual Basic 也类似, 可以在对话框内定制程序设计时环境的支持类别。

【解答】C

5. 用 Visual Basic 6.0 设计出来的图形对象的程序代码是由 Visual Basic 自动_____并_____。

【分析】这是一填空题, 主要是考核学习者对 Visual Basic 6.0 功能的了解。Visual Basic 6.0 的这一特点也正是导致 Visual Basic 6.0 可以成为一流行编程语言的原因。

【解答】生成; 进行封装。

6. 实现 Windows 应用程序之间信息共享的技术是_____。

- A. 开放式数据链接功能 B. 对象链接与嵌入
C. 动态链接库 D. 以上 3 项都是

【分析】本题主要是考核学习者对 Visual Basic 特点的理解与掌握, 考核对 Windows 环境下程序设计若干新技术的理解。教材中介绍了 Visual Basic 的 8 个特点, 其中的开放式数据链接功能是指用访问或建立链接的方式使用数据库的数据, 并不能使数据库访问 Visual Basic 中的数据, 是单向的。动态链接是使用 Visual Basic 应用程序调用其他语言编写的函数, 也是单向的; 只有对象链接与嵌入技术是将每个应用程序看作一个对象, 将不同的对象链接起来, 实现不同应用程序之间的信息共享。

【解答】B

7. “动态数据交换”的英文缩写是_____。

- A. ODBC B. DDE C. OLE D. DLL

【分析】本题主要是考核学习者掌握 Visual Basic 中专有名词的英文缩写的含义, 实际上也在考核学习者对常用专有名词英文单词掌握的程度。题中给出的 4 个选项的缩写含义分别是

ODBC: Open DataBase Connectivity	开放式数据链接
DDE: Dynamic Data Exchange	动态数据交换
OLE: Object Linking And Embeding	对象链接与嵌入

DLL: Dynamic Linking Library

动态链接库

【解答】B

8. 用户在屏幕上画出应用程序界面, 并设置好对象的属性, 系统便可以自动生成程序代码, 这称为_____。

A. 面向对象的程序设计

B. 结构化程序设计

C. 事件驱动的编程机制

D. 可视化程序设计

【分析】本题主要是考核学习者对 Visual Basic 6.0 中窗体设计器功能的理解。Visual Basic 6.0 集成开发工具利用窗体设计器设计应用程序界面。用户可将工具箱的控件添加到窗体, 创建应用程序的外观; 利用属性窗口为控件设置各种属性。系统便可以自动生成这些程序代码。因此, 称为可视化程序设计。

【解答】D

9. 在 MSDN 浏览窗口中, 选中“目录”标签时, 在内容显示区显示所有文档的名称。有些文档名称左边有一个“+”号, 这个“+”号表示_____。

【分析】正确地解答本题, 首先要知道 MSDN 的含义。MSDN 表示 Visual Basic 的类似浏览器的在线帮助浏览窗口。在每一个文档名的左边都有一个“+”号或“-”号, 若为“+”号, 表示该文档是以折叠的形式显示, 若为“-”号, 则表示该文档是以展开的形式显示。

【解答】“该文档是折叠显示”或“该文档还有下一层目录”。

10. 默认时, Visual Basic 6.0 的集成开发环境为传统的_____界面。执行_____菜单下的_____命令, 弹出_____对话框, 选择_____选项卡, 选中_____, 可以定制界面, 但必须_____才能生效。

【分析】本题主要是考核学习者掌握开发环境的定制。传统的 Windows 环境大都可以在“选项”对话框内定制自己需要的环境。

【解答】多文档(或填写 MDI); 工具; 选项; 选项; 高级; 单文档(或填写 SDI); 重启

11. Visual Basic 程序设计采用的是_____编程机制。

A. 可视化

B. 面向对象

C. 事件驱动

D. 过程结构化

【分析】本题主要是考核学习者对 Visual Basic 基本特点的理解与掌握。可视化是一种程序设计技术, 它把烦琐、复杂的工作由系统完成, 从而减轻程序设计人员编写代码的工作量; 面向对象是一种程序设计方法, 这种方法将数据和代码封装起来而成为对象; 事件驱动是一种编程机制, 它由事件的触发驱动程序运行; 过程结构化则是传统的“面向过程”程序设计语言的编程思想。

【解答】C

12. 编写程序的一般步骤为: 先建立_____, 再编写_____, 再_____, 最后运行。第 1 个过程可以完全通过_____上的_____来完成, 必要时可以利用_____菜单的子菜单。第 2 个过程主要是通过代码编辑器窗口完成, 可以利用_____菜单的子菜单。第 3 个过程可以通过_____窗口、_____窗口、_____窗口和_____窗口菜单中的子菜单完成。

【分析】本题主要是考核学习者掌握程序的编写步骤。首先是考查对编程步骤的了解。还考查界面设计、代码书写、调试的环境支持, 也考查了对主要菜单功能的了解, 及工具箱和控件的用途。总结已学习过的知识不难得出正确答案。

【解答】用户界面；代码；调试；工具箱；控件；格式；编辑；立即；本地；监视；调试
13. 退出 Visual Basic 6.0 的快捷键是_____。

- A. Ctrl+Q 键 B. Shift+Q 键 C. Alt+Q 键 D. Ctrl+Alt+Q 键

【分析】本题主要是考核学习者掌握如何退出 Visual Basic 6.0 的操作。退出 Visual Basic 6.0 可以用菜单命令、关闭按钮和快捷键 3 种方法。菜单命令是“文件”下拉菜单的“退出”命令；关闭按钮是窗口右边标有“x”的按钮；快捷键通常是一个组合键，其中一个键是 Q (Quit 的第一个字母)，现在要分辨清楚是 Ctrl+Q 键、Alt+Q 键还是 Shift+Q 键。

退出 Visual Basic 6.0 是每一次上机都会涉及的操作，平时注意练习用不同的方法来关闭 Visual Basic 6.0，就一定能知道本题的正确答案。

【解答】C

14. 在[视图]菜单的子菜单中不能进入下列哪一个编辑器的窗口_____。

- A. [代码编辑器]窗口 B. [菜单编辑器]
C. [工程资源管理器]窗口 D. [窗体设计器]窗口

【分析】本题主要是考核学习者掌握代码编辑器的正确使用。代码编辑器窗口编辑程序代码，菜单编辑器窗口设计程序的菜单，工程资源管理器管理程序的窗体和模块，窗体设计器窗口设计程序的界面。其中菜单编辑器窗口必须激活窗体，在[工具]菜单下才能进行设计。

【解答】B

15. 使两种不同的应用程序之间进行数据通信的技术称为_____。

【分析】本题主要是考核学习者对对象链接和嵌入、动态链接库、动态数据交换和数据库管理功能这 4 个专用名词的理解与掌握。

对象链接和嵌入是指将一个应用程序都看作一个对象，将不同的对象链接起来，再嵌入到某一个应用程序中，得到具有声、像、文等信息的集合式文件。

动态链接库是指在 Visual Basic 应用程序中调用其他语言编写的函数，或将其他语言 (C++、汇编语言等) 编写的程序加入到 Visual Basic 应用程序中。

动态数据交换是指把一种应用程序中的数据动态地链接到另一种应用程序中，使两种不同应用程序之间交换数据。

数据库管理功能是指在 Visual Basic 应用程序中，直接建立数据库（如 Access 数据库），访问数据库中的数据（如 Access 或外部数据库 FoxPro 等）。

从以上概念的叙述中可得知，使两种不同的应用程序之间进行数据交换的通信技术应称之为动态数据交换。

【解答】动态数据交换

16. 使用“上下文相关帮助”获取帮助信息的操作方法是_____。

【分析】本题主要是考核学习者掌握 Visual Basic 帮助系统的使用。

有的学习者会给出答案是：从“帮助”下拉菜单中选择“上下文相关帮助命令”。这个解答是错误的，因为“帮助”下拉菜单中没有“上下文相关帮助”命令。

也有的学习者都会想到按 F1 键会得到上下文相关帮助，那么是先选择一个对象（或关键字），再按 F1 键；还是先按 F1 键，再选择一个对象（或关键字）呢？Windows 应用程序的操作通常都是先选择对象，再选择命令。

【解答】先选择一个对象（或关键字），再按 F1 键

17. Visual Basic 应用程序执行的特点是_____。

【分析】由于 Visual Basic 是面向对象的可视化程序设计语言，采用事件驱动的编程机制。Visual Basic 应用程序的执行不是顺序执行方式。

【解答】由用户触发某个事件来执行相应的过程，从而完成某种特定的功能

18. 改变代码文字的字体和大小，应选择_____菜单中的_____命令，弹出_____对话框，选_____标签页，设置字体和大小。

【分析】本题主要是考核学习者掌握代码编辑器的用途和设置开发环境的方法。代码编辑器用于书写代码，是一个小型的字处理软件，自然可以改变字体和大小。“选项”对话框能设置开发环境。

【解答】工具；选项；选项；编辑器格式

19. Visual Basic 应用程序的运行模式是_____。

【分析】本题主要是考核学习者掌握 Visual Basic 中应用程序的运行模式。

我们知道，用高级语言编写的程序的执行方式有 2 种，解释执行方式和编译执行方式。Visual Basic 应用程序的运行模式则是二者兼有。如果在 Visual Basic 的开发环境中单击工具栏中的“启动”按钮，或按 F5 功能键来运行程序，这时是解释方式执行程序；如果将应用程序“打包”生成可执行文件，再执行这个可执行文件，这时是编译方式执行程序。

【解答】既有解释运行模式，又有编译运行模式

20. 在下列自动完成代码功能中，_____功能可以在用户输入对象名后自动列出属性和方法。

A. [插入关键字]

B. [快速信息]

C. [常数列表]

D. [属性/方法列表]

【分析】本题主要是考核学习者掌握“属性/方法列表框”的使用。

在 Visual Basic 中：[插入关键字]是根据已输入的不完整字符串自动列表显示数据类型或已定义的变量；[快速信息]是输入合法的语句或函数名后，语法立即显示在当前行的下面，并用黑体字显示第一个参数信息；[常数列表]是在设置对象属性或参数的常数时，自动显示可用的参数。[属性/方法列表]是在写出对象名后自动列出此对象的属性和过程。

【解答】D

1.2 填空练习与自我测试

1. 当用户建立窗体文件时，都会产生_____。
2. 打开“工程窗口”的方法之一是按_____组合键。
3. 窗体布局窗口的主要用途是_____。
4. 可视化编程是_____的编程方法。
5. Visual Basic 采用的是_____编程机制。
6. 建立窗体存盘后，除了生成窗体文件外，还会生成_____文件。
7. 同时按下_____和“方向箭头”键可以移动控件的位置。
8. 工程文件的扩展名是_____。

9. Visual Basic 中的一个完整的工程就是一个 Windows_____。
10. 单位 twip 是与分辨率_____的一种单位,在不同的屏幕上图形的相对位置和比例关系_____。
11. [属性]窗口中属性的显示方式分为两种,即按_____顺序和_____顺序,分别通过单击相应的按钮来实现。
12. [窗体布局]窗口显示了所有_____在_____时的初始位置,使用[分辨率向导]功能可以在此窗口中勾画出_____显示器的显示范围,从而显示各个窗体相对于它的位置和比例。
13. 窗体文件的扩展名为_____,每个窗体对应一个窗体文件,窗体及其控件的属性和其他信息(包括代码)都存放在该窗体文件中,一个应用程序可以有多个窗体(最多可达255个)。
14. [窗体设计器]窗口简称_____,是应用程序最终面向用户的窗口,它对应于应用程序的运行结果。各种图形、图像、数据等都是通过窗体或窗体中的控件显示出来的。
15. 在工程资源管理器窗口中单击[查看代码]按钮,可切换到_____,单击[查看对象]按钮可切换到_____,单击[查看文件]按钮可显示各种文件在工程中所在的_____。
16. 对于一个窗体对象,当[代码窗口]的[对象框]是_____,[过程列表框]是_____时,可以定义模块级变量;当[对象框]是_____,[过程列表框]是_____时,可以编写 Command1_Click()过程。当_____按钮有效时只能查看一个过程,当_____按钮有效时可以查看选定对象的所有过程。
17. 每个 Visual Basic 对象都有其特定的属性,可以通过_____来设置,对象的外观和对应的操作由所设置的值来确定。

1.3 选择练习与自我测试

- 面向对象的程序设计方法的缩写是_____。
A. DBE B. OLE C. OOP D. SQL
- 下列选项中,不属于 Visual Basic 特点的是选项_____。
A. 可视化程序设计
B. 面向对象
C. Visual Basic 窗口中包含有菜单栏和工具栏
D. 事件驱动编程机制
- 英文缩写 DDE 的含义是_____。
A. 动态数据交换 B. 对象链接与嵌入
C. 动态链接库 D. 数据库管理功能
- 用 Visual 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
- 下列是 Visual Basic 编程机制的是_____。
A. 可视化 B. 面向对象 C. 面向图形 D. 事件驱动

6. 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. 无须编写任何程序代码
 - C. 必须有明确开头程序才能启动运行
 - D. 必须有结尾程序才能正常结束运行
7. Visual Basic 在线帮助窗口是一个与_____非常相似的窗口
- A. Word 编辑窗口
 - B. 浏览器窗口
 - C. Foxpro 主界面
 - D. Windows 资源管理器窗口
8. 用一个程序段对某一对象被单击（或双击）作出响应，从而实现指定的操作，称为_____。
- A. 可视化程序设计方法
 - B. 事件驱动编程机制
 - C. 过程化程序设计方法
 - D. 非过程化程序设计方法
9. 启动 Visual Basic 后，标题栏中显示的信息是_____。
- A. 程序 1-Microsoft Visual Basic[设计]
 - B. Form1-Microsoft Visual Basic[设计]
 - C. 工程 1-Visual Basic[设计]
 - D. 工程 1-Microsoft Visual Basic[设计]
10. Visual Basic 的用户界面上有一个标准工具栏，工具栏上有一些用于打开各种常用窗口的按钮，该工具栏上没有打开_____的工具按钮。
- A. 工程资源管理器窗口
 - B. 属性窗口
 - C. 代码窗口
 - D. 窗体布局窗口
11. Visual Basic 可视化编程有 3 个基本过程，这 3 步依次是_____。
- A. 创建工程、建立窗体、建立对象
 - B. 创建工程、设计界面、保存工程
 - C. 建立工程、设计对象、编写代码
 - D. 设计界面、设置属性、编写代码
12. 打开 Visual Basic 集成环境后，显示的工具栏是_____。
- A. 编辑工具栏
 - B. 标准工具栏
 - C. 调试工具栏
 - D. 窗体工具栏
13. 将工具栏显示在窗口或从窗口中隐藏起来，是通过_____菜单中的“工具栏”命令实现的。
- A. 文件
 - B. 编辑
 - C. 视图
 - D. 格式
14. Visual Basic 的编程机制是_____。
- A. 可视化
 - B. 面向对象
 - C. 面向图形
 - D. 事件驱动
15. 用 Visual Basic 6.0 设计应用程序的过程，实际上是与_____进行交互的过程。
- A. 控件对象
 - B. 自定义对象
 - C. 标准对象
 - D. 窗体
16. 面向对象的程序设计指满足_____。
- A. 可视化、结构化、动态化
 - B. 封装性、继承性、多态性
 - C. 对象的链接、动态链接、动态数据交换
 - D. ODBC、DDE、OLE

17. 工程文件的扩展名是_____。
- A. .frm B. .vbp C. .bas D. .frx
18. Visual Basic 6.0 关于面向对象程序设计的支持与其他面向对象程序设计语言的主要区别是_____。
- A. Visual Basic 6.0 支持继承和多态性
B. Visual Basic 6.0 支持代码重用
C. Visual Basic 6.0 支持对象更具体
D. Visual Basic 6.0 支持代码和过程的封装
19. 下列操作不能打开[属性]窗口的操作是_____。
- A. 执行[视图]菜单中的[属性窗口]命令
B. 右击窗体或控件, 弹出菜单中选择[属性窗口]
C. 按[F1]键
D. 单击工具栏上的[属性窗口]按钮
20. 下述的说法中是 Windows 的程序设计方法的是_____。
- A. 面向对象、顺序驱动 B. 面向过程、事件驱动
C. 面向过程、顺序驱动 D. 面向对象、事件驱动
21. 下列不能打开菜单编辑器的操作是_____。
- A. 按 Ctrl+E 键
B. 单击工具栏中的[菜单编辑器]按钮
C. 执行[工具]菜单中的[菜单编辑器]命令
D. 按 Shift+Alt+M 键
22. 对于 Visual Basic 集成开发环境下的所有窗口都可以执行一些共同的操作, 如最大化、最小化、关闭、打开, 下列窗口中既能执行以上操作也能执行[拆分]操作的是_____。
- A. [代码]窗口 B. [对象]窗口
C. [资源管理器]窗口 D. [窗体布局]窗口
23. 下列可以打开立即窗口的操作是_____。
- A. 按 Ctrl+D 键 B. 按 Ctrl+E 键
C. 按 Ctrl+F 键 D. 按 Ctrl+G 键
24. Visual Basic 6.0 集成开发环境有 3 种工作状态, 不属于 3 种工作状态之一的是_____。
- A. 设计状态 B. 编写代码状态
C. 运行状态 D. 中断状态
25. 双击窗体的任何地方, 可以打开的窗口是_____。
- A. 代码窗口 B. 属性窗口
C. 工程管理窗口 D. 以上 3 个选项都不对
26. 每建立一个窗体, 工程管理器窗口中就会增加一个_____。
- A. 工程文件 B. 窗体文件
C. 程序模块文件 D. 类模块文件
27. 可视化编程的最大优点是_____。

- A. 具有标准工具箱
 - B. 一个工程文件由若干个窗体文件组成
 - C. 不需要编写大量代码来描述图形对象
 - D. 所见即所得
28. 一个工程中必须包括的文件类型是_____。
- A. vbp、frm、bas
 - B. cls、bas、ocx
 - C. vbp、frm、fix
 - D. frm、ocx、res
29. 复制当前控件到窗体左上角，应该使用的组合键是_____。
- A. 按 Ctrl+C 键
 - B. 按 Ctrl+V 键
 - C. 按 Ctrl+V 键后，再按 Ctrl+C 键
 - D. 按 Ctrl+C 键后，再按 Ctrl+V 键