



内蒙古自治区中等职业教育规划教材

Visual Basic 程序设计(第3版)

学习指导与练习

陈广生 主 编

郝冬梅 李宇民 副主编



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

内蒙古自治区中等职业教育规划教材

Visual Basic 程序设计(第3版) 学习指导与练习

陈广生 主编

郝冬梅 李宇民 副主编

莎仁格日乐 刘春根 李小兵 参编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是内蒙古自治区《Visual Basic 程序设计(第3版)》(修订本)的配套习题册,全书共分10章,每章内容包含知识要点和习题两部分,并附有5套模拟试题。第1章 初识 Visual Basic,第2章 Visual Basic 程序设计概述,第3章 Visual Basic 语言基础,第4章 顺序程序设计,第5章 选择结构程序设计,第6章 循环结构程序设计,第7章 数组,第8章 过程,第9章 图形与图像设计,第10章 程序调试。

本习题册在编写上紧扣教材,题型多样,难度由浅到深。本书除可作为中等职业学校“Visual Basic 程序设计”课程的配套习题集外,还可作为各类培训班 Visual Basic 课程的习题集。

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

Visual Basic 程序设计(第3版)学习指导与练习 / 陈广生主编. —北京:电子工业出版社, 2009.8
ISBN 978-7-121-09243-5

I. V… II. 陈… 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(2009)第 116598 号

策划编辑:关雅莉

责任编辑:王凌燕

印 刷:北京市顺义兴华印刷厂

装 订:三河市双峰印刷装订有限公司

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:8.75 字数:224 千字

印 次:2009 年 8 月第 1 次印刷

定 价:15.00 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。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言



随着程序设计技术的发展,目前中等职业学校的程序设计课程教学也从文本界面、面向过程的程序设计全面转型为可视化、面向对象的程序设计。Visual Basic 以其易用、易学的特点被越来越多的学校采用,作为程序设计类课程的必修课。

本书是内蒙古自治区《Visual Basic 程序设计(第3版)》(修订本)的配套习题册,全书共分10章,每章内容包含知识要点和习题两部分,并附有5套模拟试题。第1章,初识 Visual Basic;第2章,Visual Basic 程序设计概述;第3章,Visual Basic 语言基础;第4章,顺序程序设计;第5章,选择结构程序设计;第6章,循环结构程序设计;第7章,数组;第8章,过程;第9章,图形与图像设计;第10章,程序调试。

本习题册在编写上紧扣教材,题型多样,难度由浅到深。为了方便教师的教学以及学生的自学,全书附有习题答案。

本书的编写是集体智慧的结晶,李宇民、郗冬梅、陈广生、刘春根、李小兵、莎仁格日乐参加了本书的编写工作。在编写的过程中呼和浩特市第二职业中专的刘景光老师提出了大量宝贵的建议,在此向他们表示衷心的感谢。本书的编写工作还得到了内蒙古自治区教育厅职成处的支持与指导。

由于编者水平有限,书中不妥之处恳请各位专家、老师、同学提出宝贵意见。

编 者

2009年5月



目 录



第 1 章 初识 Visual Basic	1
1.1 知识要点	1
1.2 习题	1
第 2 章 Visual Basic 程序设计概述	3
2.1 知识要点	3
2.2 习题	3
第 3 章 Visual Basic 语言基础	8
3.1 知识要点	8
3.2 习题	9
第 4 章 顺序结构程序设计	17
4.1 知识要点	17
4.2 习题	17
第 5 章 选择结构程序设计	26
5.1 知识要点	26
5.2 习题	27
第 6 章 循环结构程序设计	35
6.1 知识要点	35
6.2 习题	35
第 7 章 数组	45
7.1 知识要点	45
7.2 习题	46
第 8 章 过程	57
8.1 知识要点	57
8.2 习题	58
第 9 章 图形与图像设计	70
9.1 知识要点	70
9.2 习题	70
第 10 章 程序调试	73
10.1 知识要点	73
10.2 习题	73

模拟试题一	75
模拟试题二	84
模拟试题三	94
模拟试题四	105
模拟试题五	115
附录 A 参考答案	124
附录 B 模拟试题答案	130

第1章 初识 Visual Basic



1.1 知识要点

1. 了解 Visual Basic 版本的发展情况。
2. 了解 Visual Basic 的特点。
3. 掌握 Visual Basic 的启动与退出方法。
4. 掌握 Visual Basic 集成开发环境的常用功能。
5. 了解 Visual Basic 帮助的用法。



1.2 习题

一、选择题

1. 下列关于 Visual Basic 特点的描述, 哪个是正确的_____。
A. 面向对象 B. 可视化 C. 事件驱动 D. 以上全部都是
2. 只有在执行某种动作后, 才会执行某段程序, 这种机制称为_____。
A. 事件驱动 B. 面向对象 C. 面向过程 D. 可视化
3. Visual Basic 6.0 集成开发环境的主窗口中不包括_____。
A. 标题栏 B. 菜单栏 C. 状态栏 D. 工具栏
4. 在 Visual Basic 中建立应用程序所需要的控件, 应使用_____。
A. 属性窗口 B. 工具箱窗口 C. 立即窗口 D. 菜单设计窗口
5. 为了能用键盘打开菜单和执行菜单命令, 第一步应按的键是_____。
A. 功能键 F10 或 Alt B. Shift+ F4
C. Ctrl 或功能键 F4 D. Ctrl+Alt
6. 通过_____可以在设计时, 直观地调整窗体在屏幕上的位置。
A. 代码窗口 B. 窗体布局窗口 C. 窗体设计窗口 D. 属性窗口
7. Visual Basic 窗体设计器是用来设计_____。
A. 应用程序的代码段 B. 应用程序的界面
C. 对象的属性 D. 对象的事件
8. 在 Visual Basic 6.0 集成开发环境中, 按下列组合键可以打开工程管理器窗口的是_____。



- A. Shift+F7 B. Ctrl+G C. Ctrl+R D. Shift+F4

9. 在 Visual Basic 6.0 集成开发环境中, 激活属性窗口使用的功能键是_____。

- A. F2 B. F3 C. F4 D. F5

10. 在 Visual Basic 6.0 集成开发环境中, 如果没有显示出某个窗口, 可以通过_____菜单之下的命令使其显示。

- A. 文件 B. 编辑 C. 视图 D. 工程

11. 下列不是 Visual Basic 6.0 中打开工程方法的是_____。

- A. 按 Alt+O 组合键 B. 执行文件菜单中的打开工程命令
C. 按 Ctrl+O 组合键 D. 单击标准工具栏上的打开工程按钮

12. 下面关于 Visual Basic 6.0 工具栏的说法不正确的是_____。

- A. 工具栏的位置可以任意改变 B. 工具栏一定在菜单栏的下方
C. 工具栏可以显示或隐藏 D. Visual Basic 有多个工具栏

13. 退出 Visual Basic 的快捷键是_____。

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

二、填空题

1. Visual Basic 中的 Visual 是_____的意思。

2. Visual Basic 是一种面向_____的程序设计语言, 采用了_____编程机制。

3. Visual Basic 中能够将计算结果立即显示出来的窗口称为_____窗口。

4. Visual Basic 6.0 包括 3 种版本, 这 3 种版本分别是_____、_____和_____。

5. 可以通过_____菜单中的_____命令退出 Visual Basic。

6. 退出 Visual Basic 的快捷键是_____。

7. 在 Visual Basic 6.0 集成开发环境窗口的标题栏中, 可以显示出工程的 3 种状态, 分别是_____、_____和_____。

8. 新建一个工程可以通过_____菜单中_____菜单命令, 也可以通过组合键_____实现。

9. Visual Basic 窗体设计器的用途是设计应用程序窗体的_____。

三、简述题

1. 简述 Visual Basic 版本的发展情况。

2. Visual Basic 6.0 集成开发环境主要包括哪几个部分?

3. 简述 Visual Basic 6.0 集成开发环境包含的窗口以及他们的作用。

第2章 Visual Basic

程序设计概述



2.1 知识要点

1. 理解可视化编程的基本概念。
 - 对象。
 - 类。
 - 控件。
 - 对象的三要素：属性、方法、事件。
2. 掌握控件对象的基本操作。
 - 控件的建立、移动、删除、调整大小和位置。
 - 通过“属性窗口”设置对象的属性值。
3. 了解可视化程序设计语言及编写程序的过程。
 - 新建工程。
 - 创建程序界面。
 - 设置控件和窗体对象的属性。
 - 编写代码。
 - 运行和调试程序。



2.2 习题

一、选择题

1. 下列叙述中正确的是_____。
 - A. 只有窗体才是 Visual Basic 中的对象
 - B. 只有控件才是 Visual Basic 中的对象
 - C. 窗体和控件都是 Visual Basic 中的对象
 - D. 窗体和控件都不是 Visual Basic 中的对象



2. 用于 Visual Basic 程序设计的控件在_____。
- A. 工程窗口中 B. 工具箱中 C. 工具菜单中 D. 工具栏上
3. 下列不能打开代码窗口的操作是_____。
- A. 双击窗体上的某个控件 B. 双击窗体
C. 单击视图菜单中的“代码窗口” D. 单击窗体或控件
4. 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. 按功能键 F4 键
C. 按 Ctrl+T 组合键 D. 单击工具栏上的属性窗口按钮
5. 确定一个控件在窗体上的位置的属性是_____。
- A. Width 和 Height B. Width 或 Height
C. Top 或 Left D. Top 和 Left
6. 确定一个窗体或控件大小的属性是_____。
- A. Width 和 Height B. Width 或 Height
C. Top 或 Left D. Top 和 Left
7. 为了同时改变一个活动控件的高度和宽度, 正确的操作是_____。
- A. 拖拉控件 4 个角上的某个小方块
B. 只能拖拉位于控件右下角的小方块
C. 只能拖拉位于控件左下角的小方块
D. 不能同时改变控件的高度和宽度
8. 关于 Visual Basic 应用程序, 正确的叙述是_____。
- A. Visual Basic 程序运行时, 总是等待事件被触发
B. Visual Basic 程序设计的核心是编写事件过程的程序代码
C. Visual Basic 程序是以线性方式顺序执行的
D. Visual Basic 的事件可以由用户随意定义, 而事件过程是系统预先设置好的
9. 以下叙述中正确的是_____。
- A. 窗体的 Name 属性指定窗体的名称, 用来标记一个窗体
B. 窗体的 Name 属性的值是显示在窗体标题栏中的文本
C. 可以在运行期间改变对象的 Name 属性的值
D. 对象的 Name 属性可以为空
10. 窗体的 Caption 属性的作用是_____。
- A. 确定窗体的名称 B. 确定窗体标题栏的内容
C. 确定窗体边界的类型 D. 确定在窗体输出字符的字体
11. 要使 Form1 窗体的标题栏显示“欢迎使用 Visual Basic”, 以下语句正确的是_____。
- A. Form1.Caption= “欢迎使用 Visual Basic” (注: 引号为中文标点)
B. Form1.Caption= ‘ 欢迎使用 Visual Basic ’
C. Form1.Caption=欢迎使用 Visual Basic
D. Form1.Caption=“ 欢迎使用 Visual Basic ”
12. 当窗体被加载时运行, 发生的事件是_____。
- A. Load B. Unload C. Resize D. DragDrop



13. 决定标签内显示内容的属性是_____。
A. Text B. Name C. Alignment D. Caption
14. 为了使标签中的内容居中显示, 应将 Alignment 属性设置为_____。
A. 0 B. 1 C. 2 D. 3
15. 要使标签中的文本靠右显示, 应将 Alignment 属性设置为_____。
A. 0 B. 1 C. 2 D. 3
16. 不论何控件, 共同具有的属性是_____。
A. Text B. Name C. ForeColor D. Caption
17. 在设计阶段, 当双击窗体上的某个控件时, 所打开的窗口是_____。
A. 工程资源管理器窗口 B. 工具箱窗口
C. 代码窗口 D. 属性窗口
18. 刚建立一个新的标准 EXE 工程后, 不在工具箱中出现的控件是_____。
A. 按钮 B. 标签 C. 通用对话框 D. 文本框
19. 以下不属于同类的是_____。
A. Click B. Name C. Caption D. Top
20. 在 Visual Basic 环境下, 当要编写一个新程序时, 所做的第一件事是_____。
A. 编写代码 B. 新建一个工程
C. 打开属性窗口 D. 打开立即窗口
21. 为了保存一个 Visual Basic 应用程序, 下列说法中正确的是_____。
A. 只保存窗体模块文件 (.frm)
B. 只保存工程文件 (.vbp)
C. 分别保存工程文件和标准模块文件 (.bas)
D. 分别保存工程文件、窗体文件和标准模块文件
22. Visual Basic 的工程文件的扩展名是_____。
A. .for B. .frm C. .vbp D. .bas
23. Visual Basic 的窗体文件的扩展名是_____。
A. .for B. .frm C. .vbp D. .bas
24. 下列关于面向对象编程的叙述错误的是_____。
A. 属性是描述对象特征的数据
B. 方法指示对象的行为
C. 事件是能够被对象识别的动作
D. Visual Basic 程序的运行机制是面向对象
25. 下列叙述中正确的是_____。
A. 任何一个对象的所有属性既可在属性窗口中设置, 也可以以程序代码的方式设置
B. 在属性窗口中设置的属性是在设计阶段完成的, 因而这些属性值不能改变
C. 在程序中通过编程设置属性值是在运行阶段给属性赋值
D. 用程序方式给属性赋值的格式是“属性名: 属性值”

二、填空题

1. 在面向对象的程序设计中, 我们可以将同类事物抽象为_____, 其中所包含的



个体称为_____。

2. 在 Visual Basic 中, 工具箱中的控件是 Visual Basic 预先设计的标准_____, 除此之外程序员也可根据需要定义自己的类。

3. 在面向对象的程序设计中, 对象的三要素指的是_____, _____和_____。

4. 在面向对象的程序设计中, 对象的特征称为_____, 对象的某种行为称为_____, 对象对外界刺激的反映称为_____。

5. 在面向对象的程序设计中, 对象属性的名称称为_____, 其取值称为_____。

6. 在 Visual Basic 中, 控件或窗体的属性值可以在程序的_____阶段和程序的_____阶段设置。

7. 与控件或窗体位置及大小有关的 4 个属性分别是_____, _____、_____和_____。

8. 如果要在程序的运行阶段通过语句设置属性的取值, 其一般格式为_____。

9. 在面向对象的程序设计中, 由_____定义其外观特征, 由_____定义其行为, 由_____定义其与用户的交互。

10. Visual Basic 中工程文件的扩展名为_____, 窗体文件的扩展名为_____。

11. 若用户单击了窗体 Form1, 则此时发生的事件应为_____。

12. 假定一个名称为 Label1 的标签, 运行程序时, 为了能够在其中显示“Hello!”, 所使用的语句为_____。

三、编程题

1. 在窗体上建立一个按钮控件, 如图 2.1 所示, 并通过属性窗口设置下列属性。

Caption: 按钮; Top: 1300; Left: 1800; Width: 1100; Height: 400。

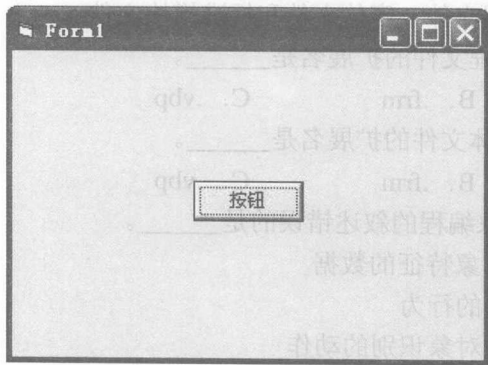


图 2.1

2. 在窗体上建立一个标签, 并在其中居中显示“欢迎使用 Visual Basic 6.0!”, 另外建立一个按钮, 按钮上显示文字“转换”, 运行程序后, 单击按钮后使标签上的文字变为“Visual Basic 程序设计”, 如图 2.2 所示。



图 2.2

3. 建立窗体, 初始时窗体标题栏显示“欢迎使用统计系统”, 在窗体上建立一个按钮, 名称为“改变标题栏”, 运行程序后, 单击命令按钮, 使得窗体标题栏内容变为“求和统计”, 如图 2.3 所示。

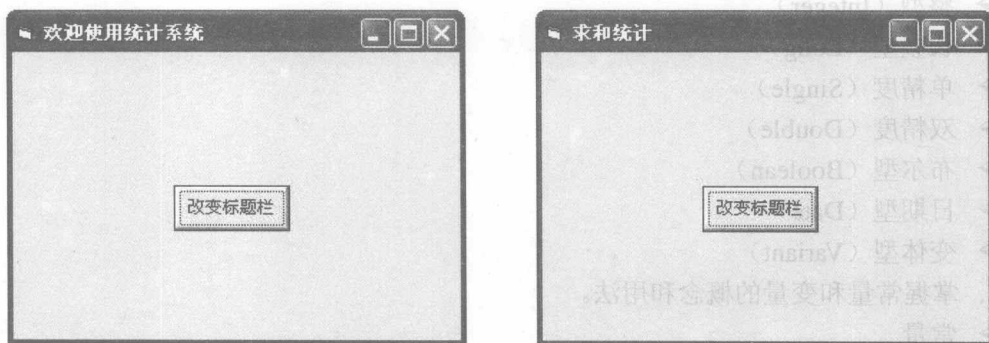


图 2.3

第3章 Visual Basic 语言基础



3.1 知识要点

1. 掌握 Visual Basic 中的常用数据类型。
 - 字符型 (String)
 - 整型 (Integer)
 - 长整型 (Long)
 - 单精度 (Single)
 - 双精度 (Double)
 - 布尔型 (Boolean)
 - 日期型 (Date)
 - 变体型 (Variant)
2. 掌握常量和变量的概念和用法。
 - 常量
 - ✓ 直接常量
 - ✓ 符号常量
 - 变量
 - ✓ 变量的命名
 - ✓ 变量的声明
3. 掌握 Visual Basic 表达式的用法。
 - 算术表达式
 - 字符串表达式
 - 日期表达式
4. 掌握 Visual Basic 常用内部函数的用法。
 - 数学运算函数
 - ✓ Int(x): 返回不大于 x 的最大整数。
 - ✓ Sqr(x): 返回 x 的平方根。
 - ✓ Abs(x): 返回 x 的绝对值。
 - ✓ Exp(x): 返回常数 e 的指定次幂 (e^x)。
 - ✓ Log(x): 返回 x 的自然对数的值。



- ✓ Sgn(x): 符号函数, 当 x 为负数时, 返回-1; 当 x 为 0 时, 返回 0; 当 x 为正数时, 返回 1。
 - ✓ Rnd(x) 函数: 产生一个在(0, 1)区间内的随机小数。
 - ✓ 三角函数: Sin(x)、Cos(x)、Atn(x)等。
 - 字符串函数
 - ✓ Len(字符串): 返回字符串中字符的个数。
 - ✓ Str(x): 将数值型数据 x 转换为字符串。
 - ✓ Val(字符串): 将字符串转换为数值型数据。
 - ✓ Left(字符串, n): 从字符串左侧开始取 n 个字符, 作为子字符串。
 - ✓ Right(字符串, n): 从字符串右侧开始取 n 个字符, 作为子字符串。
 - ✓ Mid(字符串, n[, m]): 从字符串中第 n 个字符开始, 取 m 个字符, 作为子字符串。
 - ✓ String(n, 字符串): 产生 n 个由字符串首字符组成的字符串。
 - ✓ Lcase(字符串): 将字符串中的所有字母转化为小写。
 - ✓ Ucase(字符串): 将字符串中的所有字母转化为大写。
 - 日期和时间函数
 - ✓ Now: 返回当前的日期与时间。
 - ✓ Date: 返回当前日期。
 - ✓ Time: 返回当前时间。
 - ✓ Year(日期): 返回日期中的年份。
 - ✓ Month(日期): 返回日期中的月份。
 - ✓ Day(日期): 返回日期中的日。
 - ✓ WeekDay(日期): 返回星期。
 - ✓ Hour(日期): 返回小时。
 - ✓ Minute(日期): 返回分钟。
 - ✓ Second(日期): 返回秒。
 - ✓ Timer: 返回从午夜算起已过的秒数。
5. 掌握 Visual Basic 语句的书写规则。



3.2 习题

一、选择题

1. 下列关于字符型数据的说法中, 不恰当的是_____。
 - A. 字符型数据是用来存储文字信息的
 - B. 字符型数据包含定长字符串和变长字符串
 - C. 字符串使用双引号或单引号作为界定符号
 - D. 长度为 0 (即不含任何字符) 的字符串为空字符串 (简称空串)



2. 数据"12345"是_____数据。
A. 整型 B. 长整型 C. 字符型 D. 日期型
3. 下列关于数值型数据的说法中, 正确的是_____。
A. 如果数值型数据不包含小数, 则应使用整型数或长整型数
B. 在 Visual Basic 中, 数值型数据没有有效范围
C. 单精度数比双精度数所占存储空间更大
D. 单精度数在存储时占据 2 字节的存储空间
4. 下列关于数据类型的说法中不正确的是_____。
A. 布尔型数据只有 True (真) 和 False (假) 两个值
B. 日期型数据只用来表示日期
C. 变体型数据可以存放任何类型的数据
D. 字符型数据有两种形式: 变长字符串和定长字符串
5. 以下数据类型中, 不是 Visual Basic 的数据类型的是_____。
A. 字符型数据 B. 布尔型数据 C. 时间型数据 D. 日期型数据
6. 数据 12345 是_____数据。
A. 整型 B. 长整型 C. 字符型 D. 日期型
7. 数据#10/11/2008#是_____数据。
A. 整型 B. 长整型 C. 字符型 D. 日期型
8. 下列_____是正确的日期型数据。
A. @10/12/2008@ B. #10/12/2008#
C. \10/12/2008\ D. &10/12/2008&
9. 下列可作为 Visual Basic 常数的是_____。
A. ± 25.74 B. $3.457\text{E}+88$ C. 368 D. $1.87\text{E}+5.4$
10. 在下列表达式中, 正确的日期型常量是_____。
A. "12/04/01" B. 12-04-2001 C. {12/04/01} D. #12/04/08#
11. Visual Basic 的逻辑类型数据占_____字节内存。
A. 2 B. 4 C. 8 D. 16
12. 下列名称中表示变体类型数据的是_____。
A. Double B. Currency C. Boolean D. Variant
13. 在表示长整数时, 可作为长整数尾部符号的是_____。
A. # B. ! C. & D. \$
14. 以下关于常量的说法中正确的是_____。
A. 在 Visual Basic 中, 常量是指在程序运行中其值可以变化的量
B. 在 Visual Basic 中, 常量的数据类型都是数值型的
C. 在 Visual Basic 中, 有两种形式的常量: 直接常量和符号常量
D. 在 Visual Basic 中, 用户不可以自行定义常量
15. 下列符号常量的声明中, 不合法的是_____。
A. Const Max As Integer = 100
B. Const Pi = 3.14
C. Const Xh = "20080808"



D. Const Min = Sqr(9)

16. 下列符号常量的声明中, 不合法的是_____。

A. Const a As String = "Hello"

B. Const b As Integer = 3*5

C. Const c As Long = Abs(-2)

D. Const Pi=3.14, Max = 100

17. 关于变量的命名规则, 下列说法不正确的是_____。

A. 变量只能由字母、数字或下画线组成

B. 变量必须以字母开头

C. 组成变量的字符数不得超过 255 个

D. 可以用 Visual Basic 关键字做变量名

18. 关于变体变量, 下列说法正确的是_____。

A. 变量未加定义而直接使用, 该变量即为变体变量, 因而变体变量是无类型变量

B. 变体变量占 4 字节的固定存储单元

C. 变体变量定义后, 系统将变体变量初始化为数值 0 或空字符串

D. 变体型数据是一种可变的数据类型, 因此变体变量可以存放任何类型的数据

19. 以下各项中可以作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. 85

B. int.sum

C. A52B

D. 2ab

20. 以下各项中可以作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. strName

B. Const

C. Integer

D. String

21. 以下各项中不能作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. a

B. B—A

C. B_A

D. B_2

22. 下列可作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. 3*Delta

B. PrintChar

C. Abs

D. ABπ

23. 下列可作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. Filename

B. A (A+B)

C. A+

D. Print

24. 以下各项中不能作为 Visual Basic 变量名的是_____。

A. intMax

B. IF

C. int_Max

D. I_F

25. 在 Visual Basic 中, 下列 4 组中两个变量名相同的是_____。

A. tota 和 TOTA

B. total 和 tota2

C. tota 和 to_ta

D. tota 和 tata

26. 在 Visual Basic 中, 下列 4 组中两个变量名不同的是_____。

A. intmin 和 intMin

B. intmin 和 int_min

C. intmin 和 Intmin

D. intmin 和 INTMIN

27. 使用声明语句建立一个变量后, Visual Basic 自动将数值类型的变量赋初值_____, 将布尔型的变量赋_____。

A. 0

B. 1

C. True

D. False

28. 表达式 $3^2 \text{ Mod } 14 \setminus 2^3$ 的值是_____。

A. 1

B. 0

C. 2

D. 3

29. 表达式 $5/2*6$ 的值是_____。

A. 15

B. 24

C. 12

D. 0