

教育部考试中心指定教材配套辅导

National Computer Rank Examination

全国计算机等级考试

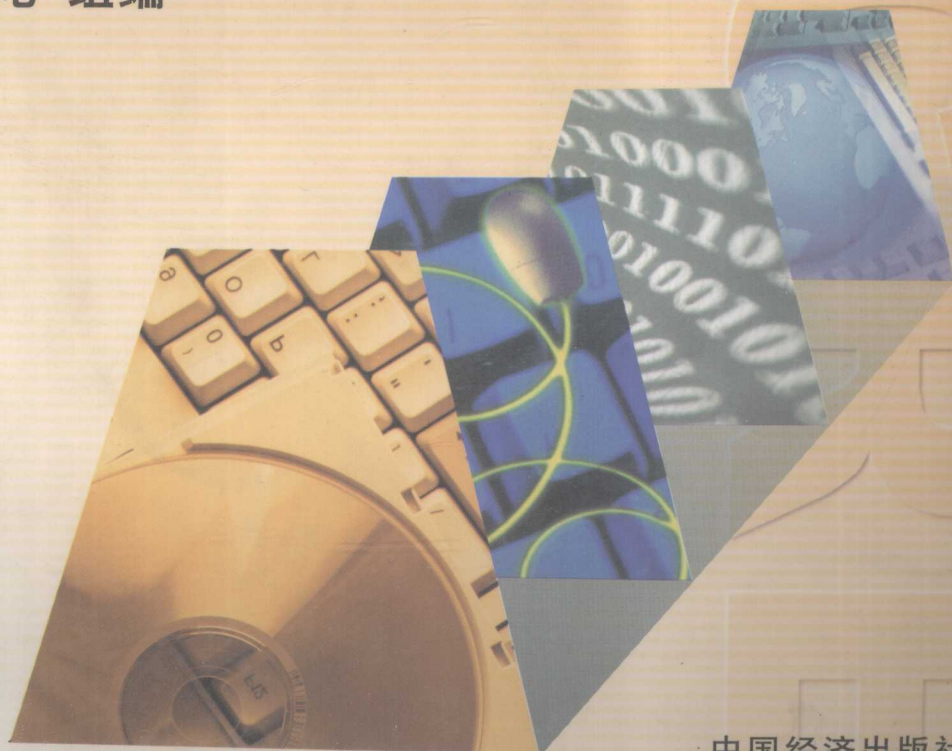


二级教程

——Visual Basic语言程序设计 (修订版)

上机过关教练 习题集

考试研究中心 组编



中国经济出版社

TP3
1591

教育部考试中心指定教材配套辅导

全国计算机等级考试

二级教程 Visual Basic 语言程序设计 上机过关教练习题集

考试研究中心 组编

程永宁

中国经济出版社

图书在版编目(CIP)数据

全国计算机等级考试上机过关教练习题集/李怀强主编
北京:中国经济出版社,2002.4
ISBN 7-5017-5395-4

I.全...
II.李...
III.电子计算机-水平考试-自学参考资料
IV.TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 076540 号

版权所有·翻印必究

全国计算机等级考试上机过关教练习题集
——Visual Basic 语言程序设计
考试研究中心组编

出版·发行/中国经济出版社
经销/全国新华书店
印刷/郑州文华印刷厂
开本/850×1168 毫米 1/16 印张/117 字数/2703 千字

版本/2002 年 7 月第 1 版 2002 年 7 月第 1 次印刷
印数/1—10000 册

社址/北京市百万庄北街 3 号 邮编/100037
(本书如有缺页或倒装,请与本书销售部门联系退换)

定价:195.00 元
图书在版编目(CIP)数据

致读者



随着计算机在各个领域愈来愈广泛地应用,信息科学正急剧地改变着人们的生产方式和生活方式。信息化社会必然对人们的素质及其知识结构提出新的要求,各行各业的人员不论年龄、专业和知识背景如何,都应掌握和应用计算机。国家教育部考试中心顺应社会发展的需要,于是1994年推出“全国计算机等级考试”,其目的是以考促学,向社会推广普及计算机知识,为选拔人才提供统一、公正、客观和科学的标准。开考以来,截止2002年上半年,已顺利考过十五次,千余个考点遍布全国30个省市。考生累计人数500多万。累计获得证书人数200多万。根据我国计算机应用水平的实际情况。教育部考试中心于2002年对计算机等级考试大纲重新进行了修订,并正式颁布了新的考试大纲。

全国计算机等级考试的考核内容是根据应用计算机的不同要求,以应用能力为主,划分一、二、三、四个等级进行考核。正是基于这一情形,我们严格依据教育部考试中心2002年颁布的全国计算机等级考试大纲和指定教材,编写出这套指导应考者备考和参加考试的辅导资料——全国计算机等级考试上机过关习题集系列。包括一级、二级、三级、四级共十三种。每本书由上机过关必读、上机考试全真试题组成,并附参考答案供读者对照。书中为广大考生提供了大量的题解分析和练习题目,选题内容、题型与考试一致,所选练习题带有典型性和启发性,对某些难点作了详尽的分析。

在编写过程中,充分考虑了等级考试的性质和考生学习及应试的特点,尽可能使考生在学习过程中把握重点,突破难点,掌握典型题例,以利在考试中发挥出水平,顺利通过考试关。

衷心祝愿本书的出版对您的学习和应试有所帮助并顺利过关,也期望您对编写出版工作提出宝贵意见。

1
考试研究中心

目 录

第一部分 二级 Visual Basic 语言程序设计上机过关必读	(1)
考试大纲	(2)
考场纪律	(6)
第二部分 二级 Visual Basic 语言程序设计上机考试指导	(7)
一、Visual Basic 程序开发环境	(7)
二、对象及其操作	(8)
三、简单程序设计	(10)
四、Visual Basic 程序设计基础	(12)
五、数据的输入输出	(16)
六、常用标准控件	(18)
七、Visual Basic 控制结构	(21)
八、数组	(23)
九、过程	(25)
十、键盘与鼠标事件过程	(28)
十一、菜单程序设计	(29)
十二、对话框程序设计	(30)
十三、多重窗体程序设计	(32)
十四、数据文件	(33)
十五、标准控件常用属性详解	(36)
十六、Visual Basic 系统函数	(43)
第三部分 二级 Visual Basic 语言程序设计上机考试全真试题	(68)

第一部分 二级 Visual Basic 语言程序设计上机过关必读

全国计算机等级考试是由教育部考试中心主办,用于测试应试人员计算机应用知识与能力的等级水平考试。全国计算机等级考试实行考试中心、各省承办机构两级管理的体制。教育部考试中心聘请全国著名计算机专家组成“全国计算机等级考试委员会”,负责设计考试,审定考试大纲、试题及评分标准。教育部考试中心组织实施该项考试、组织编写考试大纲及相应的辅导材料、命制试卷、研制上机考试和考务管理软件,开展考试研究等。教育部考试中心在各省(自治区、直辖市)设立省级承办机构,各省(自治区、直辖市)承办机构根据教育部考试中心的规定设立考点,组织考试。

考试分笔试和上机两部分。考生的年龄、职业、学历不限,报考级别任选。笔试在全国规定的时间内进行统一考试;上机考试一般在笔试的第2天开始,由各考点组织考生分批参加考试。考生在通过了笔试及上机考试两部分考试后方能获得相应的等级证书。当前上机考试使用全国计算机等级考试上机考试系统专用软件,能为用户提供开放式的考试环境,具有自动计时、断点保护、自动阅卷及回收成绩等功能。

全国计算机等级考试二级 Visual Basic 考试上机部分,是由上机考试系统进行分时分批考试。考试成绩划分为优秀、良好、合格及不合格四个等级,笔试或上机考试成绩只有一门合格的,下次考试合格的一门可以免考,两部分均合格者,由教育部考试中心颁发统一印制的二级合格证书。笔试和上机成绩均在90分以上者为优秀,成绩优秀者在合格证书上加“优秀”字样。证书采用国际流行样式并有防伪标记。证书上印有考生本人的身份证号码,该证书全国通用。

全国计算机等级考试每年举行两次:第一次是每年4月的第一个星期日,考一、二(含FORTRAN)、三级;第二次是每年9月的倒数第二个星期日,考一、二(不含FORTRAN)、三、四级。

各考试级别和基本要求如下:

一级考试:要求应试者具有计算机的初步知识和使用微机系统的初级能力,主要是为从事文字、表格处理和常规信息检索的应用人员而设立的。一级考试笔试为90分钟,上机考试为60分钟。

此外,教育部考试中心在北京、福建、河北面向当地省市系统干部、管理人员开考一级B类考试。一级B类考试水平与一级相当,考试内容更符合机关干部、企事业单位管理人员的需要,采用无纸化考试形式。考试合格者获得一级合格证书,证书上注明“B类”字样。

二级考试:要求应试者具有比一级考试更深入的计算机软硬件、网络、多媒体、WINDOWS系统等基本知识和使用一种高级语言编制程序并能上机调试的能力。内容包括较深层的计算机基础知识、一种操作系统的功能和使用、运用结构化程序设计方法编写程序、掌握基本数据结构和常用算法知识,能熟练使用一种高级语言(QBASIC、FORTRAN、Visual BASIC、C)或一种数据库语言(FoxBASE⁺、Visual FoxPro)编制程序和调试程序。二级考试 QBASIC、FORTRAN、C、FoxBASE⁺ 笔试为120分钟,上机考试为60分钟;Visual BASIC 和 Visual FOXPRO 笔试90分钟,上机90分钟。

三级分为三级 PC 技术、三级信息管理技术、三级数据库技术和三级网络技术。三级考试笔试为 120 分钟,上机考试为 60 分钟。

四级考试计算机应用项目或应用系统的分析和设计的必备能力。四级考试是国家教育部考试中心与美国教育考试服务处(ETS)联合举办的,由双方联合命题。笔试分选择题和论述题两种类型,其中的选择题有中文和英文命题,英文占 1/3,论述题用中文命题。考试合格者可获得中、美两国共同认可的“四级”证书。

为了更好地让考生在应考前了解和掌握上机考试系统环境及模式,熟练操作上机考试系统,提高应试能力,下面介绍二级 Visual Basic 上机考试的内容。

考试大纲

基本要求

1. 熟悉 Visual Basic 集成开发环境。
2. 了解 Visual Basic 中对象的概念和事件驱动程序的基本特性。
3. 了解简单的数据结构和算法。
4. 能够编写调试简单的 Visual Basic 程序。

考试内容

(一) Visual Basic 程序开发环境

1. Visual Basic 的特点和版本。
2. Visual Basic 的启动与退出。
3. 主窗口:
 - (1) 标题和菜单。
 - (2) 工具栏。
4. 其他窗口:
 - (1) 窗体设计器和工程资源管理器。
 - (2) 属性窗口和工具箱窗口。

(二) 对象及其操作

1. 对象:
 - (1) Visual Basic 的对象。
 - (2) 对象属性设置。
2. 窗体:
 - (1) 窗体的结构与属性。
 - (2) 窗体事件。
3. 控件:
 - (1) 标准控件。
 - (2) 控件的命名和控件值。

4. 控件的画法和基本操作。

5. 事件驱动。

(三)数据类型及其运算

1. 数据类型:

(1)基本数据类型。

(2)用户定义的数据类型。

(3)枚举类型。

2. 常量和变量:

(1)局部变量与全局变量。

(2)变体类型变量。

(3)缺省声明。

3. 常用内部函数。

4. 运算符与表达式:

(1)算术运算符。

(2)关系运算符与逻辑运算符。

(3)表达式的执行顺序。

(四)数据输入输出

1. 数据输出:

(1)Print 方法。

(2)Print 方法有关的函数(Tab、Spc、Space\$)。

(3)格式输出(Format\$)。

2. InputBox 函数。

3. MsgBox 函数与 MsgBox 语句。

4. 字形。

5. 打印机输出:

(1)直接输出。

(2)窗体输出。

(五)常用标准控件

1. 文本控件:

(1)标签。

(2)文本框。

2. 图形控件:

(1)图片框、图像框的属性、事件和方法。

(2)图形文件的装入。

(3)直线和形状。

3. 按钮控件。

4. 选择控件—复选框和单选按钮。

5. 选择控件—列表框和组合框。

6. 滚动条。

7. 计时器。

8. 框架。

9. 焦点与 Tab 顺序。

(六) 控制结构

1. 选择结构：

(1) 单行结构条件语句。

(2) 块结构条件语句。

(3) If 函数。

2. 多分支结构。

3. For 循环控制结构。

4. 当循环控制结构。

5. Do 循环控制结构。

6. 多重循环。

7. GoTo 型控制：

(1) GoTo 语句。

(2) On - GoTo 语句。

(七) 数组

1. 数组的概念：

(1) 数组的定义。

(2) 静态数组与动态数组。

2. 数组的基本操作：

(1) 数组元素的输入、输出和复制。

(2) For Each...Next 语句。

(3) 数组的初始化。

3. 控件数组。

(八) 过程

1. Sub 过程：

(1) Sub 过程的建立。

(2) 调用 Sub 过程。

(3) 通用过程与事件过程。

2. Function 过程：

(1) Function 过程的定义。

(2) 调用 Function 过程。

3. 参数传送：

(1) 形参与实参。

(2) 引用。

(3) 传值。

(4)数组参数的传送。

4. 可选参数与可变参数。

5. 对象参数：

(1)窗体参数。

(2)控件参数。

(九)菜单与对话框

1. 用菜单编辑器建立菜单。

2. 菜单项的控制：

(1)有效性控制。

(2)菜单项标记。

(3)键盘选择。

3. 菜单项的增减。

4. 弹出式菜单。

5. 通用对话框。

6. 文件对话框。

7. 其他对话框(颜色、字体、打印对话框)。

(十)多重窗体与环境应用

1. 建立多重窗体应用程序。

2. 多重窗体程序的执行与保存。

3. Visual Basic 工程结构：

(1)标准模块。

(2)窗体模块。

(3)Sub Main 过程。

4. 闲置循环与 DoEvents 语句。

(十一)键盘与鼠标事件过程

1. Keypress 事件。

2. KeyDown 与 KeyUp 事件。

3. 鼠标事件。

4. 鼠标光标。

5. 拖放。

(十二)数据文件

1. 文件的结构和分类。

2. 文件操作语句和函数。

3. 顺序文件：

(1)顺序文件的写操作。

(2)顺序文件的读操作。

4. 随机文件：

(1)随机文件的打开与读写操作。

(2)随机文件中记录的增加与删除。

(3)用控件显示和修改随机文件。

5. 文件系统控件:

(1)驱动器列表框和目录列表框。

(2)文件列表框。

6. 文件基本操作。

考试方式

1. 笔试:90 分钟

2. 上机操作:90 分钟。

上机操作包括:

(1)基本操作。

(2)简单应用。

(3)综合应用。

考场纪律

1. 考生在上机考试时,应在规定的考试时间提前 30 分钟报到,交验准考证和身份证(军人身份证或户口本),同时抽签决定上机考试的工作站号(或微机号);

2. 考生提前 5 分钟进入机房,坐在由抽签决定上机考试的工作站号(或微机号)上,不允许乱坐位置;

3. 在考试过程中若发生“死机”等异常现象,应举手示意,与监考人员联系,不得擅自关机;

4. 不得擅自登录与己无关的考号;

5. 不得擅自拷贝或删除与己无关的目录和文件;

6. 考生不得在考场中交头接耳、大声喊叫等;

7. 未到 10 分钟不得离开考场;

8. 迟到 10 分钟者取消考试资格。

上机考试要求考生独立完成,考试过程中不得讲话,如果在考试中计算机出现故障、死机、死循环、电源故障等异常情况时,应举手示意与监考人员联系,不得擅自关机。考生不得登录与己无关的考号,不得擅自查阅、拷贝、删除与考试无关的目录和文件。

考生答题完毕后应立即离开考场,不得干扰其他考生答题。

注意:考生必须在自己的考生目录下进行考试,否则在评分时查询不到考试内容而影响考试成绩。

第二部分 二级 Visual Basic 语言程序设计上机考试指导

一、Visual Basic 程序开发环境

知识点(一) Visual Basic 的特点和版本

(一) Visual Basic 的特点

Visual Basic 是一种可视化的、面向对象和采用事件驱动方式的结构化高级程序设计语言,可用于开发 Windows 环境下的各类应用程序。

总的来看, Visual Basic 有以下主要特点:

1. 可视化编程
2. 面向对象的程序设计
3. 结构化程序设计语言
4. 事件驱动编程机制
5. 访问数据库
6. 动态数据交换(DDE)
7. 对象的链接与嵌入(OLE)
8. 动态链接库(DLL)
9. 建立用户自己的 ActiveX 控件
10. 建立 ActiveX 文档
11. Internet 组件下载
12. 枚举类型

(二) Visual Basic 的版本

Visual Basic 6.0 包括 3 种版本,分别为学习版、专业版和企业版。

(1)学习版: Visual Basic 的基础版本,可用来开发 Windows 应用程序。该版本包括所有的内部控件(标准控件)、网络(Grid)控件、Tab 对象以及数据绑定控件。

(2)专业版:该版本为专业编程人员提供了一整套用于软件开发、功能完备的工具。它包括学习版的全部功能,同时包括 ActiveX 控件、Internet 控件、Crystal Report Writer 和报表控件。

(3)企业版:可供专业编程人员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,同时具有自动化管理器、部件管理器、数据库管理工具、Microsoft Visual SourceSafe 面向工程版的控制系统等。

知识点(二) Visual Basic 的启动与退出

开机并进入中文 Windows 后,可以用多种方法启动 Visual Basic。

第一种方法:使用“开始”菜单中的“程序”命令。操作如下:

- (1)单击 Windows 环境下的“开始”按钮,弹出一个菜单,把光标移到“程序”命令上,将弹出

下一个级联菜单。

(2)把光标移到“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”,弹出下一个级联菜单,即 Visual Basic 6.0 程序组。

(3)单击“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”,即可进入 Visual Basic 6.0 编程环境。

第二种方法:使用“我的电脑”。操作如下:

(1)双击“我的电脑”,弹出一个窗口,然后单击 Visual Basic 6.0 所在的硬盘驱动器盘符,将打开相应的驱动器窗口。

(2)单击驱动窗口的 vb60 文件夹,打开“vb60”窗口。

(3)双击“vb6.exe”图标,即可进入 Visual Basic 6.0 编程环境。

第三种方法:使用“开始”菜单中的“运行”命令。操作如下:

(1)单击“开始”按钮,弹出一个菜单,然后单击“运行”命令,将弹出一个对话框。

(2)在“打开”栏内输入 Visual Basic 6.0 启动文件的名字(包括路径)。例如“c:\vb98\vb6.exe”。

(3)单击“确定”按钮,即可启动 Visual Basic 6.0。

第四种方法:建立启动 Visual Basic 6.0 的快捷方式。

知识点(三) 主窗口

(一)标题栏和菜单栏

1. 标题栏

标题栏是屏幕顶部的水平条,它显示的是应用程序的名字。

2. 菜单栏

在标题栏的下面是集成环境的主菜单。

(二)工具栏

Visual Basic 6.0 提供了 4 种工具栏,包括编辑、标准、窗体编辑器和调试,并可根据需要定义用户自己的工具栏。

知识点(四) 其他窗口

标题栏、菜单栏和工具栏所在的窗口称为主窗口。除主窗口外,Visual Basic 6.0 的编程环境中还有其他一些窗口,包括窗体设计器窗口、属性窗口、工程资源管理器窗口、工具箱窗口、调色板窗口、代码窗口和立即窗口。

二、对象及其操作

知识点(一) 对 象

(一)Visual Basic 的对象

1. 什么是对象

在 Visual Basic 6.0 中,对象分为两类,一类是由系统设计好的,称为预定义对象,可以直接使用或对其进行操作;另一类由用户定义,可以象 C++ 一样建立用户自己的对象。

2. 对象属性

属性是一个对象的特性,不同的对象有不同的属性。对象常见的属性有标题(Caption)、名

称(Name)、颜色(Color)、字体大小(Fontsize)、是否可见(Visible)等。

3. 对象事件

所谓事件(Event),是由 Visual Basic 预先设置好的、能够被对象识别的动作。

4. 对象方法

在传统的程序设计中,过程和函数是编程语言的主要部件。而在面向对象程序设计(OOP)中,引入了称为方法(Method)的特殊过程和函数。方法的操作与过程、函数的操作相同,但方法是特定对象的一部分,正如属性和事件是对象的一部分一样。其调用格式为:

对象名称,方法名称

(二)对象属性设置

为了在属性窗口中设置对象的属性,必须先选择要设置属性的对象,然后激活属性窗口。属性不同,设置新属性的方式也不一样。通常有以下 3 种方式。

1. 直接键入新属性值

2. 选择输入,即通过下拉列表选择所需要的属性值

3. 利用对话框设置属性值

知识点(二) 窗 体

(一)窗体的结构与属性

窗体结构与 Windows 下的窗口十分类似。在程序运行前,即设计阶段,称为窗体;程序运行后也可以称为窗口。窗体与 Windows 下的窗口不但结构类似,而且特性也差不多。

下面按字母顺序列出窗体的常用属性。这些属性适用于窗体,同时也适用于其他对象。

1. AutoRedraw(自动重画)
2. BackColor(背景颜色)
3. BorderStyle(边框类型)
4. Caption(标题)
5. ControlBox(控制框)
6. Enabled(允许)
7. 字形属性设置
8. ForeColor(前景颜色)
9. Height、Width(高、宽)
10. Icon(图标)
11. MaxButton、MinButton(最大、最小化按钮)
12. Name(名称)
13. Picture(图形)
14. Top、Left(顶边、左边位置)
15. Visible(可见性)
16. WindowState(窗口状态)

(二)窗体事件

与窗体有关的事件较多,其中常用的有以下几个:

1. Click(单击)事件

2. DblClick(双击)事件
3. Load(装入)事件
4. Unload(卸载)事件
5. Activate(活动)、Deactivate(非活动)事件
6. Paint(绘画)事件

知识点(三) 控件

窗体和控件都是 Visual Basic 中的对象,控件以图标形式放在“工具箱”中,每种控件都有与之对应的图标。启动 Visual Basic 后,工具箱位于窗体的左侧。

(一)标准控件(内部控件)

Visual Basic 6.0 的控件分为以下 3 类:

1. 标准控件(也称内部控件)
2. ActiveX 控件
3. 可插入对象

(二)控件的命名和控件值

1. 控件的命名

在一般情况下,窗体和控件都有默认值,如 Form1、Command1、Text1 等。

在应用程序中使用约定的前缀,可以提高程序的可读性。

2. 控件值

为了方便使用,Visual Basic 为每个控件规定了一个默认属性,在设置这样的属性时,不必给出属性名,通常把该属性称为控件的值。

知识点(四) 控件的画法和基本操作

(一)控件的画法

可以通过两种方法在窗体上画一个控件。

(二)控件的基本操作

1. 控件的缩放和移动
2. 控件的复制和删除
3. 通过属性窗口改变对象的位置和大小
4. 选择控件

三、简单程序设计

知识点(一) 语句

(一)Visual Basic 中的语句

Visual Basic 中的语句是执行具体操作的指令,每个语句以回车键结束。

Visual Basic 中可以使用多种语句。早期 BASIC 版本中的某些语句(如 PRINT 等),在 Visual Basic 中称为方法,而有些语句(如流程控制、赋值、注释、结束、暂停等)仍称为语句。

(二)赋值语句

用赋值语句可以把指定的值赋给某个变量或某个带有属性的对象,其一般格式为:

[Let]目标操作符=源操作符

(三)注释、暂停与程序结束语句

1. 注释语句

格式:Rem 注释内容

'注释内容

2. 暂停语句(Stop)

格式:Stop

3. 结束语句(End)

格式:End

知识点(二) 编写简单的 Visual Basic 应用程序

(一)用 Visual Basic 开发应用程序的一般步骤

在用 Visual Basic 开发应用程序时,需要以下 3 步:

建立可视用户界面;

设置可视界面特性;

编写事件驱动代码。

(二)编写 Visual Basic 应用程序

1. 建立用户界面

2. 设置属性

3. 编写代码

(三)代码编辑器

Visual Basic 的“代码编辑器”是一个窗口,大多数代码都在此窗口上编写。它像一个高度专门化的字处理软件,提供了许多便于编写 Visual Basic 代码的功能,这些功能通过编辑器的选项来设置。

除底部的命令按钮外,“编辑器”选项卡分为两部分,即“代码设置”和“窗口设置”。

知识点(三) 程序的保存和装入

(一)保存程序

Visual Basic 应用程序可以用 4 种类型的文件保存。一类是单独的窗体文件,扩展名为 .frm;一类是公用的标准模块文件,扩展名为 .bas;第三类是类模块文件,扩展名为 .cls(本书不涉及类模块文件);第四类是工程文件,这种文件由若干个窗体和模块组成,扩展名为 .vbp。

(二)程序的装入

一个应用程序包括 4 类文件,即窗体文件、标准模块文件、类模块文件和工程文件,这 4 类文件都有自己的文件名。但只要装入工程文件,就可以自动把与该工程有关的其他 3 类文件装入内存。

知识点(四) 程序的运行

(一)运行模式

Visual Basic 应用程序可以在两种模式下运行,一种是解释运行模式,一种是编译运行模式。

(二)运行程序

1. 解释运行
2. 生成可执行文件

知识点(五) Visual Basic 应用程序的结构与工作方式

(一) Visual Basic 应用程序的构成

Visual Basic 应用程序通常由 3 类模块组成,即窗体模块、标准模块和类模块。

(二) 事件驱动

事件是可以由窗体或控件识别的操作。

事件驱动应用程序的典型操作序列为:

- (1) 启动应用程序,加载和显示窗体。
- (2) 窗体或窗体上的控件接收事件。事件可以由用户引发(例如键盘操作),可以由系统引发(例如定时器事件),也可以由代码间接引发(例如,当代码加载窗体时的 Load 事件)。
- (3) 如果相应的事件过程中存在代码,则执行该代码。
- (4) 应用程序等待下一次事件。

四、Visual Basic 程序设计基础

知识点(一) 数据类型

(一) 基本数据类型

数据类型 Visual Basic 6.0 提供的基本数据类型主要有字符串型数据和数值型数据,此外还提供了字节、货币、对象、日期、布尔和变体数据类型。

(二) 用户定义的数据类型

用户可以利用 Type 语句定义自己的数据类型,其格式如下:

Type 数据类型名

数据类型元素名 As 类型名

数据类型元素名 As 类型名

.....

End Type

(三) 枚举类型

所谓“枚举”是指将变量的值一一列举出来,变量的值只限于列举出来的值的范围内。

枚举类型放在窗体模块、标准模块或公用类模块中的声明部分,通过 Enum 语句来定义,格式如下:

[Public|Private] Enum 类型名称

成员名 [= 常数表达式]

成员名 [= 常数表达式]

.....

End Enum

知识点(二) 常量和变量

(一) 常量