

第 2 章

Visual Basic 简单的程序设计

2.1 知识要点

1. 理解可视化编程和基本概念。
 - 对象
 - 类
 - 对象的三要素：属性、方法、事件
 - 工程的组成
2. 掌握编写程序的一般步骤。
 - 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
3. 掌握窗体和基本控件的常用属性、事件、方法。
 - 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

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. 以下不属于同类的是_____。
- A. Click B. Name C. Caption D. Top
3. 在 Visual Basic 6.0 中的每一个对象都具有自己的属性、_____和方法。
- A. 控件 B. 函数 C. 事件 D. 公用过程
4. 对象的性质和状态特性称为：_____。
- A. 事件 B. 方法 C. 属性 D. 类
5. 一个对象可执行的动作被称为：_____。
- A. 事件 B. 方法 C. 属性 D. 过程
6. 由 Visual Basic 预先设置好的、能被对象识别的动作称为：_____。
- A. 方法 B. 事件 C. 属性 D. 过程
7. 下面四个选项，不是事件的是：_____。
- A. Load B. Enabled C. Unload D. DblClick
8. 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
9. 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”
10. Visual Basic 的工程文件的扩展名是_____。
- A. .for B. .frm C. .vbp D. .bas
11. Visual Basic 的窗体文件的扩展名是_____。
- A. .for B. .frm C. .vbp D. .bas
12. 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
13. 利用 Visual Basic 设计程序的基本步骤可分以下 5 步：
(1) 设计用户界面；(2) 设置属性；(3) _____；(4) 运行调试程序；(5) 保存工程。
- A. 编写代码 B. 设计算法 C. 信息反馈 D. 系统集成
14. 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
15. 不论何种控件, 共同具有的属性是_____。
- A. Text B. Name C. ForeColor D. Caption
16. 要使某控件在运行时不可显示, 应对_____属性进行设置。
- A. Enabled B. Visible C. BackColor D. Caption
17. 决定控件上文字的字体、字形、大小、效果的属性是_____。
- A. Text B. Caption C. (名称) D. Font
18. 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
19. Visual Basic 中最基本的对象是_____, 它是应用程序的基石, 也是其他控件的容器。
- A. 文本框 B. 命令按钮 C. 窗体 D. 标签
20. 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
21. 假定已在窗体上画了多个控件, 并有一个控件是活动的, 为了在属性窗口中设置窗体的属性, 预先应执行的操作是_____。
- A. 单击窗体上没有控件的地方 B. 单击任何一个控件
C. 不执行任何操作 D. 双击窗体的标题栏
22. 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
23. 以下关于窗体的描述中, 错误的是_____。
- A. 执行 Unload Form1 语句后, 窗体 Form1 消失, 但仍在内存中
B. 窗体的 Load 事件在加载窗体时发生
C. 当窗体的 Enabled 属性为 False 时, 通过鼠标和键盘对窗体的操作都被禁止
D. 窗体的 Height、Width 属性用于设置窗体的高和宽
24. 如果希望一个窗体在显示的时候没有边框, 应该设置的属性是_____。
- A. 将窗体的标题 (Caption) 设置成空字符
B. 将窗体的 Enabled 属性设置成 False
C. 将窗体的 BorderStyle 属性设置成 None
D. 将窗体的 ControlBox 属性设置成 False
25. 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"
26. 当窗体被加载时运行，发生的事件是_____。
A. Load B. Unload C. Resize D. DragDrop
27. 单击窗体上的关闭按钮，将触发_____事件。
A. Form_Initialize() B. Form_Load()
C. Form_Unload() D. Form_Click()
28. 窗体 Form1 的名称属性是 frm，它的 Load 事件过程名为_____。
A. Form_Load B. Form1_Load
C. frm_Load D. Me_Load
29. 可以在窗体上输出数据的方法是_____。
A. Print B. Cls C. Show D. Hide
30. 如果使用 Print 方法将数据输出到窗体上，应先使用_____方法，否则输出数据不可见。
A. Print B. Cls C. Show D. Hide
31. 若要改变显示在命令按钮上的文本内容，应设置其_____属性。
A. Caption B. Text C. Name D. (名称)
32. 如果要在命令按钮上显示图形文件，应设置命令按钮的_____。
A. Style 属性和 Graphics 属性 B. Style 属性和 Picture 属性
C. Picture 属性 D. DGraphics 属性
33. 如果设计时在属性窗口将命令按钮的_____属性设置为 False，则运行时按钮从窗体上消失。
A. Visible B. Enabled
C. DisabledPicture D. Default
34. 为了使命令按钮（名称为 Command1）右移 200，应使用的语句是_____。
A. Command1.Move-200
B. Command1.Move 200
C. Command1.Left=Command1.Left+200
D. Command1.Left=Command1.Left-200
35. 为了使标签中的内容居中显示，应把 Alignment 属性设置为_____。
A. 0 B. 1 C. 2 D. 3
36. 修改控件属性，一般可以使用属性窗口，也可以通过_____为属性赋值。
A. 命令 B. 对象 C. 方法 D. 代码
37. 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
38. 以下不属于标签属性的是_____。
A. Font B. Value C. Caption D. BorderStyle



39. 既可用于输入数据又可用于输出数据的控件是_____。
- A. Label B. TextBox C. ListBox D. OptionButton
40. 决定标签内显示内容的属性是_____。
- A. Text B. Name C. Alignment D. Caption
41. 如果在文本框中输入字符时, 用*号显示输入的内容, 应设置文本框的_____属性。
- A. Caption B. PasswordChar C. Text D. Char
42. 文本框所没有的属性是_____。
- A. Enabled B. Visible C. BackColor D. Caption
43. 使文本框获得焦点的方法是_____。
- A. Change B. GotFocus C. SetFocus D. LostFocus
44. 以下能够触发文本框 Change 事件的操作是_____。
- A. 文本框失去焦点 B. 文本框获得焦点
C. 设置文本框的焦点 D. 改变文本框的内容
45. 如果文本框的 Enabled 属性被设置为 False, 则运行时_____。
- A. 文本框中的文本将变成灰色, 并且此时用户不能将光标置于文本框上
B. 文本框中的文本将变成灰色, 用户仍然能将光标置于文本框上
C. 文本框中的文本将变成灰色, 用户仍然能改变文本框中的内容
D. 文本框的文本正常显示, 用户能将光标置于文本框上, 但是不能改变文本框中的内容
46. 如果要将文本框设置为只读 (不接收输入), 应设置_____属性为 True。
- A. PassWordChar B. Text
C. BackColor D. Locked
47. 要使一个文本框具有水平和垂直滚动条, 则应先将其 MultiLine 属性设置为 True, 然后再将 ScrollBar 属性设置为_____。
- A. 0 B. 1 C. 2 D. 3
48. 下列属性中, 与文本框文本的显示无关的属性项是_____。
- A. BorderStyle B. Alignment
C. MultiLine D. Maxlength
49. 使用下列_____方式不能让控件获得焦点。
- A. 通过 Tab 切换 B. 单击该控件
C. 使用 SetFocus 方法 D. 使用键盘上的方向键
50. 要把光标移到文本框 Text1 上, 以便接收输入数据, 正确的语句是_____。
- A. Text1.LostFocus B. Text1.GotFocus
C. Text1.SetFocus D. GotFocus.Text1

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. 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, 我们将对象的特征称为_____, 将对象的某种行为称作_____, 将对象对外界刺激的反映称作_____。

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. 对象是代码和数据的集合, 例如 Visual Basic 中的_____, _____、_____等都是对象。

8. 事件就是在对象上所发生的事情, Visual Basic 中的事件如_____, _____、_____等。一个对象响应的事件可以有_____个, 用户不能建立新的事件。事件过程是指_____。假设一个事件过程如下:

```
Private Sub cmd1_Click()  
    Form1.Caption="Visual Basic 示例"  
End Sub
```

则响应该过程的对象名是_____, 事件名是_____。

9. 属性用于描述对象的一些特征, 设置对象的属性有两种方法: 一种是在_____窗口中设置; 另一种是在_____窗口中设置; 格式为_____。大部分属性可以用以上两种方法进行设置, 而有些属性只能用一种方法设置。

例如, 假设某窗体名称为 FF, 描述窗体背景颜色的属性为 BackColor, Visual Basic 中用 vbRed 代表红色值, 则在运行时将窗体背景设置为红色的语句为:

_____。

又如, 假设某命令按钮名称为 C1, 决定命令按钮表面文字的属性为 Caption, 则在运行时将命令按钮表面文字改为“显示”的语句为:

_____。

10. 对象的方法提供用户直接调用。调用对象的方法的格式为:

[对象.]方法 [参数名表]

例如, 对窗体 Form1 使用 Show 方法, 应写成_____。

对图片框 Picture1 使用清除方法 Cls, 应写成_____。

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

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

13. 若用户单击了窗体 Form1, 则此时发生的事件应为_____。

14. 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_____。

15. 要使标签框的大小随 Caption 属性作自动调整, 应将_____属性设置为_____。

16. 通过_____可以在设计时直观地调整窗体在屏幕上的位置。



17. 为了在编写代码时能自动进行语法检查，必须执行_____菜单中的_____命令，打开_____对话框，然后选择“编辑器”选项卡中的_____。

18. 如果在窗体 F1 中放置了一个命令按钮 C1，一个文本框 T1，则在代码编辑器的对象下拉列表框中至少应该包括_____，而在过程下拉列表框中列出了所选对象的所有_____名。

19. 如果要使命令按钮表面显示文字“退出 (X)”（在字符 X 之下加下划线），则其 Caption 属性应设置为_____，其括号中的 X 表示在运行时按下_____键与单击该按钮效果相同。

20. 如果要将命令按钮的背景设置为某种颜色，或者要在命令按钮上粘贴图形，应将命令按钮的_____属性值设置为 1-Graphical。

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。

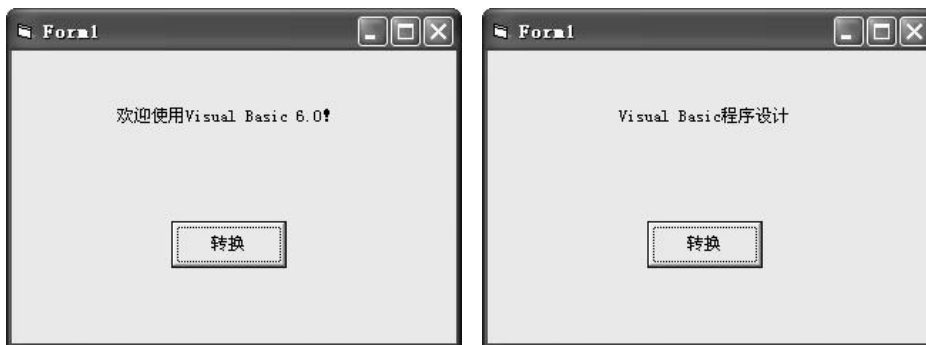


图 2-2

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