07759 Visual Basic程序设计

1．在界面设计时，双击窗体中的对象后，Visual Basic将显示的窗口是代码窗口。

2．后缀为.vbp的文件表示VB 的工程文件。

3．要在窗体Form1内显示"myfrm"，使用的语句是Form1.print "myfrm"。

4．表达式8+13 Mod 2\*4+3是16。

5．文本框没有Caption属性。

6.下列赋值语句正确的是A=B+C。

7．如果准备向随机文件中写入数据，正确的语句是Put # 1,rec。

8．Winsock控件的LocalHostName属性的作用是返回本地计算机的名称。

9.要以读方式打开D盘的一个顺序文件 Test.doc，应使用的语句是Open "D:\ Test.doc " For Input As #1。

10．Dim Abc(2,3)所定义的数组元素个数是12。

11．在Visual Basic中，默认的数据类型是Variant。

12．当Winsock控件处于关闭状态时，其State属性的值是0。

13.执行指令"Line(200,200)-step(500,500)"后，CurrentX=( 700 )。

14．不属于VB数据库引擎的是BDE。

15．全局变量必须在标准模块中定义。

16．改变驱动器列表框的Drive属性值，将激活Change事件。

17．如果将文本框的Locked属性设置为True，则运行时不能对文本框中的内容进行编辑。

18．数学式子Sin25 写成VB表达式是Sin（25\*3.14/180）。

19．下列变量名中合法的是AB\_7。

20. 要退出For…Next循环，应使用的语句是Exit For。

21.不能将图像装入图片框和图像框的是在界面设计时，手工在图像框和图片框中绘制图形。

22．能绘制填充矩形的语句是Line (200, 200)-(500, 500), , BF

。

23.ADOrs为Recordset对象，从Tabel中获取所有记录的语句是ADOrs.Execute "Select \* From Tabel"。

24.当改变驱动器列表框中的驱动器时，为了使目录列表框中的内容同步跟着改变，应当在Dirve1\_Channge()事件中加入代码Dir1.Path=Drive1.Drive。

25.VB程序中通常不会产生错误提示的逻辑错误。

26.下面不是VB工作模式的是汇编模式。

27.可视化编程的最大优点是不需要编写大量代码来描述图形对象

28.不能打开属性窗口的操作是按Ctrl+T。

29.下列可以打开立即窗口的操作是Ctrl+G。

30.Visual Basic的编程机制是事件驱动。

31.以下能够触发文本框Change事件的操作是改变文本框的内容。

32.应用程序设计完成后，应将程序保存，保存的过程是先保存窗体文件（或标准模块文件），之后还要保存工程文件。

33.VB应用程序的运行模式是两者都有。

34.任何控件都具有的属性是NAME。

35.决定控件上文字的字体、字形、大小及效果的属性是FONT。

36.在窗体上建立了多个控件，如TEXT、LABEL1、COMMAND1，若要使程序一运行焦点就定位在COMMAND1控件上，应将COMMAND1控件的TABINDEX设置为0。

37.运行时，当用户向文本框输入新的内容，或在程序代码中对文本框的TEXT属性进行赋值从而改变了文本框的TEXT属性值时，将触发文本框的CHANGE事件。

38在运行时，按TAB键跳过了一个可以获得焦点的控件（如文本框），则可能是因为该控件的ENABLED属性值为FALSE。

1. 为了防止用户随意将光标置于控件上，应将控件的ENABLED属性设置为FALSE。

40.若要使标签控件显示时，不覆盖其背景内容，应设置标签控件的BACKSTYLE属性。

41.如果要在文本框中输入字符时，只显示某个字符，如星号（\*），运行时，在文本框中输入的字符仍然显示出来，而不显示星号，原因可能是文本框的LOCKED属性值为TRUE。

42.在运行阶段，要在文本框TEXT1获得焦点时选中文本框中所有内容，对应的事件过程是Private Sub Text1\_GotFocus( )

Text1.SelStart=0

Text1.Sellength=Len(Text1.Text)

End Sub

43.Visual Basic继承了Basic语言简单易用的语法特点，同时支持面向对象的编程机制，其中构成其控件（对象）的三要素是属性、事件、方法。

44.决定标签（Label）显示的属性是Caption。

45.命令按钮的标题文字由Caption属性来设置。

46.若要设置文本的显示颜色，则可用Forecolor属性来实现。

47.在运行时，若要调用某命令钮的Click事件过程，则可设置该命令钮对象的Value属性为Ture来实现。

48.在运行时，若要获得用户在文本框中所选择的文本，可通过访问SelText属性来实现。

49.是合法的变量ab123c。

50.说法错误的是不同模块中定义的全局变量不可以同名。

51.把MsgBox的返回值转换为数值应该使用的函数是Val。

52.语句DIM AA(3,4,5)中定义的数组有120个元素。

53.下面程序运行后输出的结果是CCC。

A$="CHINA"

B$=STRING$(3,A$)

PRINT B$

END

54.以下语句的输出结果是032,548,50。

Print Format$(32548.5, "000,000.00")

55.叙述中错误的是事件过程可以像通用过程一样由用户定义过程名。

56.Visual Basic提供的On Error Resume next错误陷阱语句表示当发生错误时，忽略错误行，继续执行下一语句。

57.在Visual Basic中，若要将控制权交给操作系统则通过DoEvents的语句。

58.在Visual Basic 中语句的续行号采用空格与下划线。

59.假定有以下程序段：

For i=1 to 3

For j=5 to 1 Step –1

Print i\*j

Next j,i

则语句Print i\*j的执行次数是15。

60.从键盘上输入两个字符串，分别保存在变量str1、str2中。确定第二个字符串在第一个字符串中起始位置的函数是Instr。

61.如果将布尔常量值TRUE赋值给一个整型变量，则整型变量的值为-1。

62.叙述不正确的是注释语句可以放在代码中的任何位置。

63.语句PRINT “INT(-13.2)”；INT(-13.2)的输出结果为INT(-13.2)= -14。

64.如果TAB函数的参数小于1，则打印位置在第1列。

65.变量未赋值时，数值型变量的值为0。

66.正确的是a=inputbox(“hello”)。

67.假设变量BOOLVAR是一个布尔型变量，则下面正确的赋值语句是BOOLVAR=3<4。

68.Z=X：X=Y：Y=Z程序段可以实施X、Y变量值的变换。

69.语句PRINT “SGN(-26)=”；SGN(-26)的输出结果为SGN(-26)= -1。

70.读下面程序段，判断变量Str2的取值是UUU

Dim Str1, Str2 as String

Str1="University"

Str2=STRING$(3,Str1)

71.VB支持自定义数据类型，在某程序中我们定义了如下类型：

Type Student

number As string

name As String

age As Integer

End Type

针对上述定义，正确的是

B．Dim s As Student

s.name＝"张红"

72.一个工程中包含两个名称分别为Form1、Form2的窗体，一个名称为mdlFunc的标准模块。假定在Form1、Form2和mdlFunc中分别建立了自定义过程，其定义格式为：

Form1中定义的过程：

Private Sub frmfunction1()

End Sub

Form2中定义的过程：

Public Sub frmfunction2()

End Sub

mdlFunc中定义的过程：

Public Sub mdlFunction()

End Sub

在调用上述过程的程序中，如果不指明窗体或模块的名称，则叙述中正确的是只有mdlFunction过程能够被工程中各个窗体或模块直接被调用。

73.VB中Do……Loop结构既可以构成当型循环，也可以构成直到型循环，根据下面的代码：

Dim i,n as Integer

n = 20

i = 1

Do

Print i;

i = i + 2

Loop Until i >20

判断循环结构的类型和循环体的执行次数，正确的是直到型循环，10次。

74.在程序中，使用InputBox函数可以接受用户的输入，如果要把它的返回值转换为数值型的数据，应该使用的函数是Val。

75.动态数组因为在程序运行前无法确定数组的大小，所以经常根据程序的运行情况，对数组进行重新定义，以下关于VB中动态数组的不正确的是首次用Dim进行动态数组声明的时候，必须指明它的类型和上下界。

76.VB中的控件也叫做部件或组件，主要包括三类，不属于VB控件的分类ADO控件。

77.表达式4+5 \ 6 \* 7 / 8 Mod 9 的值是5。

78.可以同时删除字符串前导和尾部空白的函数是Trim。

79.当程序运行时，在窗体上单击鼠标，以下哪个事件是窗体不会接收到Load。

80.窗体Form1的Name属性是Frm1，它的单击事件过程名是Form\_Click。

81.用于设置通用对话框控件显示文件类型的属性是Filter。

82.用于从内存删除窗体的命令是Unload。

83.用于返回窗体可用区域宽度的属性是caleWidth。

84.关于属性设置的叙述错误的是一个控件具有什么属性是VB预先设计好的，用户不能改变。

85.说法正确的是必须先建立一个工程，才能开始设计应用程序。

86.关于窗体上控件的基本操作错误的是按下一次DEL键只能删除一个控件。

87.关于设置控件属性的叙述正确的是属性值不必一一重新设置。

88.不可以通过在代码中用CALL语句调用操作将焦点赋给对象。

89.要在FORM\_LOAD事件过程中使用PRINT方法在窗体上输出一定的内容，应调用窗体的SHOW方法。

90.TEXTBOX对象无CAPTION属性。

1.Visual Basic是一种面向\_\_\_\_对象\_\_\_\_的可视化程序设计语言，采取了\_\_\_\_\_事件驱动\_\_\_\_\_的编程机制。

2.在VB中工程文件的扩展名是\_\_\_\_Vbp\_\_\_\_\_，窗体文件的扩展名是\_\_\_\_frm\_\_\_\_\_\_，标准模块文件的扩展名是\_\_\_\_bas\_\_\_\_\_\_。

3.执行“工程”菜单下的\_\_\_部件\_\_\_命令，可选择并添加ActiveX控件。

4.Visual Basic 6.0用于开发\_\_\_WINDOWS\_\_\_环境下的应用程序。

5.设置是否可以用Tab键来选取命令按钮，应该用\_\_\_Tabstop\_\_\_\_属性。

6.一个控件在窗体的位置由\_\_Left\_\_\_和\_\_\_top\_\_\_属性决定，其大小由\_\_height\_\_\_和\_\_\_width\_\_属性决定。

7.利用对象的属性setfocus可获得焦点，对于一个对象，只有其visible属性和\_\_\_enabled\_\_\_属性为true，才能接受焦点。

8.设置控件背景颜色的属性名称是\_\_\_backcolor\_\_\_。

9.所有控件都具有的共同属性是\_\_\_name\_\_\_属性。

10.一般情况下，控件有两个属性项的缺省值是相同的，这两个属性项是\_\_\_\_name和caption\_\_\_\_。

11.VB中的每个对象（控件）都有一组特征，这组特征称为\_\_\_\_属性\_\_\_，我们通过修改它可以控制对象的外观和操作。

12.通常情况下，VB中一个工程主要包括如下四个文件：窗体文件、工程文件、类模块文件和\_\_标准模块文件\_文件，后者的扩展名为.Bas，通常由Basic语言编写，是一个可共用的子程序。

13.VB有三种工作模式，分别是设计（Design）模式、\_\_运行模式\_\_和中断（Break）模式。

14.一般可以使用\_\_Const\_\_关键字声明常量。

15.\_\_Variant\_\_\_类型也称变体类型，是一种通用的、可变的数据类型，它可表示或存储任何一种数据类型。

16.变量的声明分为两种方法：\_\_隐式声明\_\_\_和\_\_显示声明\_\_\_\_。

17.在VB中，用\_\_option base\_\_\_语句设定数组的下界，用\_ubound\_\_和\_\_lbound\_\_\_语句分别返回数组的上、下界。

18.在代码模块中加入Option Explicit的目的是\_\_\_强制变量声明\_\_。

19.function aa (a1 as date,optional a2 as boolean) as single，写出optional命令的作用\_\_表示a2是一个可选参数\_\_。

20.在VB中，我们用一个简单的\_\_End\_\_语句就能实现退出程序。

21.生成消息框的命令是\_\_Msgbox\_\_，生成输入框的命令是\_\_Inputbox\_\_。

22.通用对话框（commondialog）属activex控件，它可以显示多个标准对话框，包括打开/另存为、字体、打印等对话框，若要显示所有文件，则应设置其属性filter=\_\_\*.\*\_\_，若要使它显示为打印对话框，则应使用什么方法\_showprint\_\_。

23.从字符串中任意位置截取字符的函数是\_\_Mid()\_\_。

24.语句For j = 3 To 20 Step 3 使循环体执行了\_\_\_6\_\_\_次。

25.对于正在使用的动态数组Arraya()，要增加一个单元，但不能破坏数组内的数据，则应使用语句\_\_\_\_redim preserve arraya(ubound(arraya())+1)\_\_\_\_\_\_\_。

26.在Visual Basic中声明静态变量的关键字是\_static\_\_。

27.表达式10 Mod 6 \ 4的值为\_\_\_0\_\_\_。

28.表达式chr(Asc("a") + 5)的值为\_f\_\_。

29.VB中使用注释有2种方法，即\_\_rem\_\_\_和\_\_\_’\_\_\_。

30.VB中的数据以四种形式存储：常量、\_\_变量\_\_、\_数组\_\_和记录。

1.输入一年号，判断它是否是闰年。界面如下图所示，包括两个标签、一个文本框和一个命令按钮。提示：如果此年号能被400整除或者不能被400除尽，也不能被100除尽，但能被4整除，则它是闰年；否则，不是闰年。

参考代码如下：

Private Sub Command1\_Click()

Dim year, x As Integer

year = Val(Text1.Text)

If year Mod 400 = 0 Then

Label2.Caption = "是闰年"

Else

' 下面是嵌套块If语句

If year Mod 4 = 0 And year Mod 100 <> 0 Then

Label2.Caption = "是闰年"

Else

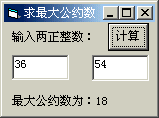
Label2.Caption = "不是闰年"

End If

End If

End Sub

2.输入两个正整数m、n，求m和n的最大公约数。要求建立如下图所示的窗体，其中主要的控件包括：两个标签（Lable1、Lable2）、两个文本框（Text1、Text2）和一个按钮（Command1）。



程序参考代码如下：

Private Sub Command1\_Click()

Dim m, n, r As Integer

m = Val ( Text1.Text )

n = Val ( Text2.Text )

If m < 0 Or n < 0 Then ‘ 若判断为非法数据，Then子句输出相应信息

Label2.Caption = "输入数据有错！"

Else ‘ 若判断为合法数据，Else子句用辗转相除法求余数

r = m Mod n

Do While r <> 0

m = n

n = r

r = m Mod n

Loop

‘ 循环结束后n中存放的就是最大公约数，输出n值

Label2.Caption = "最大公约数为：" & n

End If

End Sub

1. 输入某学生成绩（百分制），若是100≥成绩≥90输出优秀；若是90＞成绩≥80输出良好；若是80＞成绩≥70输出中等；若是70＞成绩≥60输出及格；若是60＞成绩≥0，输出不及格；若是其他数则输出error信息。

参考代码如下：

Private Sub Command1\_Click()

Dim x As Single

x = Val(Text1.Text)

If x > 100 Or x < 0 Then

Text2.Text = "error"

ElseIf x < 60 Then

Text2.Text = "不及格"

ElseIf x < 70 Then

Text2.Text = "及格"

ElseIf x < 80 Then

Text2.Text = "中等"

ElseIf x < 90 Then

Text2.Text = "良好"

Else

Text2.Text = "优秀"

End If

End Sub

1. 在窗体中显示从9号字型到16号字型。

参考代码如下：

Private Sub Form\_Load()

Dim i As Integer

Show '使输出可见

Form1.Font = "新宋体"

For i = 9 To 16 Step 1

Form1.FontSize = i

Print i; "号字型"

Next i

End Sub

1. 在有序序列中插入一个数，使插入后的数列仍然有序（设按由小到大排列）。

参考代码如下：

Private Sub Command1\_Click()

Dim a(1 To 11) As Single '定义静态数组a含11个元素

Dim i, j As Integer

Dim num As Single

' 给数组元素赋初值，即原始队列

a(1) = 3: a(2) = 5: a(3) = 7: a(4) = 8: a(5) = 9

a(6) = 13: a(7) = 16: a(8) = 19: a(9) = 33

a(10) = 38

' 输出原始队列

For i = 1 To 10

Label2.Caption = Label2.Caption & a(i) & " , "

Next i

num = Val(Text1.Text)

' 把输入的数插入队列中

For i = 10 To 1 Step -1

If num < a(i) Then

a(i+1) = a( i ) ' 元素后移一个位置

else

a(i+1) = num

Exit For ' 退出循环

End If

Next i

' 输出新队列

For i = 1 To 11

Label3.Caption = Label3.Caption & a(i) & " , "

Next i

End Sub

1. 编程实现二维数组转置。

参考代码如下：

Option Base 1

Private Sub Form\_Load()

Const N = 4 ' 常量N决定二维数组大小

Dim a(N, N) As Integer

Dim i, j, Temp As Integer

Show

' 数组初始化

For i = 1 To N ' For循环 i从1变化到N

For j = 1 To N

a(i, j) = i \* 10 + j

Next j

Next i

' 输出原始数组

Print "转置前的数组："

For i = 1 To N ' For循环 i从1变化到N

For j = 1 To N

Print a(i, j);

Next j

Print

Next i

' 数组转置

For i = 1 To N ' For循环 i从1变化到N

For j = 1 To i ' 交换

Temp = a(i, j)

a(i, j) = a(j, i)

a(j, i) = Temp

Next j

Next i

' 输出转置后的数组

Print "转置后的数组："

For i = 1 To N ' For循环 i从1变化到N

For j = 1 To N

Print a(i, j);

Next j

Print

Next i

End Sub