

VB 分章节习题

第一章

选择题

1. 对下列二叉树进行中序遍历的结果是_____。
A . ACBDFEG
B . ACBDFGE
C . ABDCGEF
D . FCADBEG
2. 按照“后进先出”原则组织数据的数据结构是 _____。
A . 队列
B . 栈
C . 双向链表
D . 二叉树
3. 下列叙述中正确的是_____。
A . 一个逻辑数据结构只能有一种存储结构
B . 数据的逻辑结构属于线性结构, 存储结构属于非线性结构
C . 一个逻辑数据结构可以有多种存储结构,且各种存储结构不影响数据处理的效率
D . 一个逻辑数据结构可以有多种存储结构,且各种存储结构影响数据处理的效率
4. 下面选项中不属于面向对象程序设计特征的是_____。
A . 继承性
B . 多态性
C . 类比性
D . 封装性
5. 下列叙述中正确的是_____。
A . 软件交付使用后还需要进行维护
B . 软件一旦交付使用就不需要再进行维护
C . 软件交付使用后其生命周期就结束
D . 软件维护是指修复程序中被破坏的指令
6. 下列描述中正确的是_____。
A . 软件工程只是解决软件项目的管理问题
B . 软件工程主要解决软件产品的生产率问题
C . 软件工程的主要思想是强调在软件开发过程中需要应用工程化原则
D . 软件工程只是解决软件开发中的技术问题
7. 在软件设计中,不属于过程设计工具的是_____。
A . PDL (过程设计语言)
B . PAD 图
C . N-S图
D . DFD 图
8. 数据库设计的4个阶段是:需求分析、概念设计、逻辑设计和_____。
A . 编码设计
B . 测试阶段
C . 运行阶段
D . 物理设计
9. 数据库技术的根本目标是要解决数据的_____。

- A . 存储问题
- B . 共享问题
- C . 安全问题
- D . 保护问题

10. 数据库独立性是数据库技术的重要特点之一。所谓数据独立性是指_____。

- A . 数据与程序独立存放
- B . 不同的数据被存放在不同的文件中
- C . 不同的数据只能被对应的应用程序所使用
- D . 以上3种说法都不对

11. 下列关于栈的叙述正确的是_____。

- A . 栈是非线性结构
- B . 栈是一种树状结构
- C . 栈具有“先进先出”的特征
- D . 栈具有“后进先出”的特征

12. 结构化程序设计所规定的三种基本控制结构是_____。

- A . 输入、处理、输出
- B . 树形、网型、环形
- C . 顺序、选择、循环
- D . 主程序、子程序、函数

13. 下列叙述正确的是_____。

- A . 算法的效率只与问题的规模有关,而与数据的存储结构无关
- B . 算法的时间复杂度是指执行算法所需要的计算工作量
- C . 数据的逻辑结构与存储结构是一一对应的
- D . 算法的时间复杂度与空间复杂度一定相关

14. 在结构化程序设计中,模块划分的原则是_____。

- A . 各模块应包括尽量多的功能
- B . 各模块的规模尽量大
- C . 各模块之间的联系应尽量紧密
- D . 模块内具有高内聚度、模块间具有低耦合度

15. 某二叉树中有n个度为2的结点,则该二叉树中的叶子结点数为_____。

- A . $n+1$
- B . $n-1$
- C . $2n$
- D . $n/2$

填空题

1. 一棵二叉树第6层(根结点为第1层)的结点数最多为_____个。

2. 对某个问题处理方案的正确而完整的描述称为_____。

3. 在面向对象方法中, _____描述的是具有相似属性与操作的一组对象。

4. 在面向对象方法中, 类的实例称为_____。

5. 软件需求规格说明书应具有完整性、无歧义性、正确性、可验证性、可修改性等特性, 其中最重要的是_____。

6. 在进行模块测试时, 要为每个被测试的模块另外设计两类模块:驱动模块和承接模块(桩模块)。其中_____的作用是将测试数据传送给被测试的模块, 并显示被测试模块所产生的结果。

7. 数据独立性分为逻辑独立性与物理独立性。当数据的存储结构改变时, 其逻辑结构可以不变, 因此, 基于逻辑结构的应用程序不必修改, 称为_____。

8. 数据管理技术发展过程经过人工管理、文件系统和数据库系统3个阶段, 其中数据独立

性最高的阶段是_____。

9

在数据库系统中，实现各种数据管理功能的核心软件称为_____。

10. 在结构化分析使用的数据流图（DFD）中，利用_____对其中的图形元素进行确切解释。

第二章

选择题

1. 下列有关Visual Basic特点的描述有误的是。
A) Visual Basic是一种可视化、面向对象的程序设计语言
B) Visual Basic采用事件驱动编程机制
C) Visual Basic可用于开发Windows环境下的各类应用程序
D) Visual Basic是非面向对象的程序设计语言
2. 以下叙述中错误的是_____。
A) 在工程资源管理器窗口中只能包含一个工程文件及属于该工程的其他文件
B) 以.BAS为扩展名的文件是标准模块文件
C) 窗体文件包含该窗体及其控件的属性
D) 一个工程中可以含有多个标准模块文件
3. 与传统的程序设计语言相比，Visual Basic最突出的特点是。
A) 结构化程序设计
B) 程序开发环境
C) 事件驱动编程机制
D) 程序调试技术
4. 下列不属于Visual Basic系统的文件类型是。
A) .frm
B) .bat
C) .vbg
D) .vbp
5. Visual Basic窗体设计器的主要功能是_____。
A) 建立用户界面
B) 编写源程序代码
C) 画图
D) 显示文字
6. 用标准工具栏中的工具按钮不能执行的操作是_____。
A) 添加工程
B) 打印源程序
C) 运行程序
D) 打开工程
7. Visual Basic 6.0集成环境的主窗口中不包括_____。
A) 标题栏
B) 状态栏
C) 菜单栏
D) 工具栏
8. 结构化程序设计主要强调的是_____。
A) 程序的规模
B) 程序的效率
C) 程序设计语言的先进性
D) 程序易读性
9. 以下不属于对象的基本特点的是_____。

- A) 分类性
 - B) 多态性
 - C) 继承性
 - D) 封装性
10. 下列选项中不属于结构化程序设计方法的主要原则的是_____。
- A) 自顶向下
 - B) 逐步求精
 - C) 模块化
 - D) 可复用
1. 传统的程序设计语言主要是面向_____的，而现在涌现出的许多可视化程序设计语言，如 Visual Basic 主要是面向_____进行程序设计的。
2. 在 Visual Basic 中，类模块文件的扩展名是_____。 3
- 工程文件的扩展名是_____窗体文件的扩展名是_____。
4. 退出 Visual Basic 的快捷键是_____。
5. Visual Basic 的菜单栏有两种形式，分别为_____形式和_____形式。

第三章

选择题

1. 下列说法错误的是_____。
- A) 对象的操作由对象的属性、事件和方法来描述
 - B) Visual Basic 是面向对象的程序设计，Visual Basic 中只有窗体和控件两种对象
 - C) 属性是对象的特征，不同的对象有不同的属性
 - D) 对象事件在代码窗口中体现为过程
2. 下列关于 Visual Basic“方法”的概念的说法错误的是_____。
- A) 方法是对象的一部分
 - B) 方法是预先规定好的操作
 - C) 方法是对事件的响应
 - D) 方法用于完成某些特定功能
3. 如果设置窗体的 ControlBox 属性值为 False 则_____。
- A) ControlBox 仍起作用
 - B) 窗口边框上的最大化和最小化按钮消失
 - C) 窗口边框上的最大化和最小化按钮失效
 - D) 运行时还可以看到窗口左上角显示的控制框，可以单击该控制框进行窗体的移动和关闭等操作
4. 下列说法正确的是_____。
- A) 窗体的属性包括 Name、Caption、Height、Visible、Pain 等
 - B) 窗体是 Visual Basic 的一个控件
 - C) 窗体的所有属性都可以在运行阶段设置
 - D) 窗体相当于一个容器，可以把其他控件放在其上
5. 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) 单选按钮
 - B) 图片框

- C) 通用对话框
- D) 文本框
- 6. 下列说法错误的是_____。
 - A) 事件是可以由窗体或控件识别的操作
 - B) 事件可以由用户操作触发，也可以由来自操作系统或其他应用程序的消息触发
 - C) 大多数对象都能够识别Click事件
 - D) 在面向对象的程序设计中，编程人员以“过程”为中心来考虑应用程序的结构
- 7. 下列可以激活属性窗口的操作是_____。
 - A) 用鼠标双击窗体的任何部位
 - B) 执行“工程”菜单中的“属性窗口”命令
 - C) 按Ctrl+F4键
 - D) 按F4键

填空题

1. 对象的属性用来描述对象的特征和状态，它们是一组_____。
2. 复制当前控件到窗体左上角，应该使用的快捷键是_____。
3. 属性窗口分为4个部分，这4个部分分别是_____、_____、_____和_____。
4. Visual Basic中的控件分为3类，它们是_____、_____和_____。
5. 为了选择多个控件，可以按住_____键，然后单击每个控件。

上机题

1、在名称为Form1 的窗体上建立一个名称为Cmd1，宽度为1500，高度为500，标题为“显示”的命令按钮，编写适当的事件过程。要求程序运行后，如果单击“显示”命令按钮，则在窗体上显示“祝你考试成功”（要求：不要使用任何变量，直接显示字符串）。

注意：保存时必须存放在考生文件夹下，窗体文件名为zcsj1. frm 工程文件名为zcsj1. vbp

【解题思想】先在窗体上建立命令按钮控件，将其name 属性值设为cmd1，height设为500twip，width设为1500twip，将Caption属性值设为“显示”。然后编写命令按钮的单击事件过程。

【操作步骤】步骤1：在窗体上建立命令按钮控件，并按题意设置其相关属性值，如图2.7 所示：



图2.7

2、在名称为Form1 的窗体上建立两个名称分别为Cmd1 和 Cmd2，标题分别为“必修课”、“选修课”的命令按钮，编写适当的事件过程。要求程序运行后，如果单击“必修课”命令按钮，在窗体上显示“高等数学必修课”；如果单击“选修课”命令按钮，在窗体上显示“多媒体技术选修课”（要求：不要使用任何变量，直接显示字符串）。

注意：保存时必须存放在考生文件夹下，窗体文件名为zcsj2. frm 工程文件名为zcsj2. vbp

【解题思想】先在窗体上建立两个命令按钮控件，将其name 属性值分别设为cmd1 ， cmd2 。将Caption属性值分别设为“必修课”和“选修课”。然后分别编写两个命令按钮的单击事件过程。

【操作步骤】步骤1：在窗体上建立两个命令按钮控件，并按题意设置其相关属性值，如图2.10所示：



图2.10

程序中用到的控件及属性见表2.5。

表2.5

控件	窗体	命令按钮1		命令按钮2	
属性	Name	Name	Caption	Name	Caption
值	Form1	Cmd1	必修课	Cmd2	选修课

步骤2：在“必修课”命令按钮的click事件过程中加入代码Print“高等数学必修课”，在“选修课”命令按钮的click事件过程中加入代码Print 多”媒体技术选修课”，如图2.11所示：



图2.11

步骤3：按下键盘上的F5键运行程序，运行程序后窗体的界面，如图2.12所示。



图2.12

步骤4：关闭程序后按题目要求保存工程和窗体文件。

3、在名称为Form1 的窗体上画三个名称分别为Cmd1 、Cmd2 和Cmd3 ， 标题分别为“一系”、“二系”和“九系”的命令按钮， 编写适当的事件过程。要求程序运行后， 如果单击“一系”命令按钮， 则在窗体上显示“计算机系”； 如果单击“二系”命令按钮， 则窗体上显示“自动控制系”； 如果单击“九系”命令按钮， 则在窗体上显示“电子工程系”（要求： 不要使用任何变量， 直接显示字符串）。

【解题思路】先在窗体上建立三个命令按钮控件， 将其name 属性值分别设为cmd1 ， cmd2 ， cmd3 。 将Caption属性值分别设为“一系”、“二系”和“九系”， 然后分别编写两个命令按钮的单击事件过程

【操作步骤】步骤1：在窗体上建立三个命令按钮控件， 并按题意设置其相关属性值， 如图2.13所示：

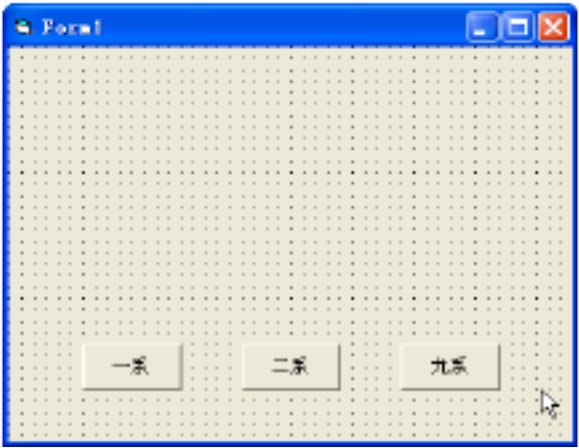


图2.13

程序中用到的控件及属性见表2.6。

表2.6

控件	窗体	命令按钮1		命令按钮2		命令按钮3	
属性	Name	Name	Caption	Name	Caption	Name	Caption
值	Form1	Cmd1	一系	Cmd2	二系	Cmd3	九系

步骤2：在“一系”命令按钮的click事件过程中加入代码Print 计“算机系”， 在“二系”命令按钮的click事件过程中加入代码Print“自动控制系”， 在“九系”命令按钮的click事件过程中加入代码Print 电“子工程系”， 如图2.14所示。

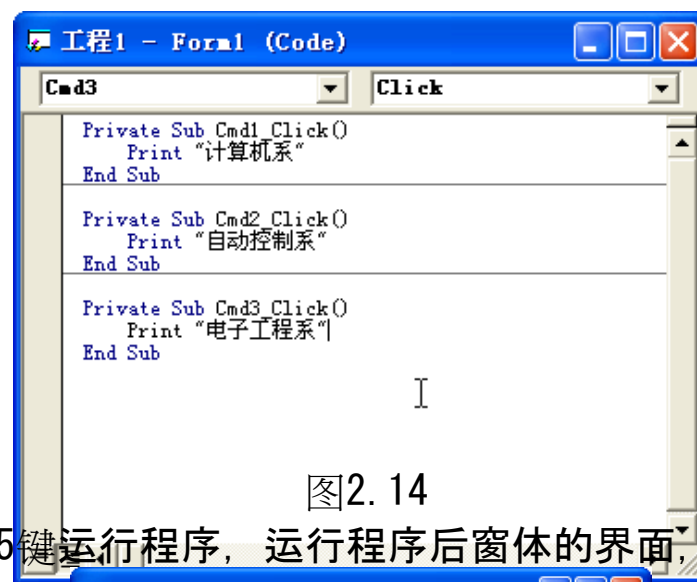


图2.14

步骤3：按下键盘上的F5键运行程序，运行程序后窗体的界面，如图2.15所示。

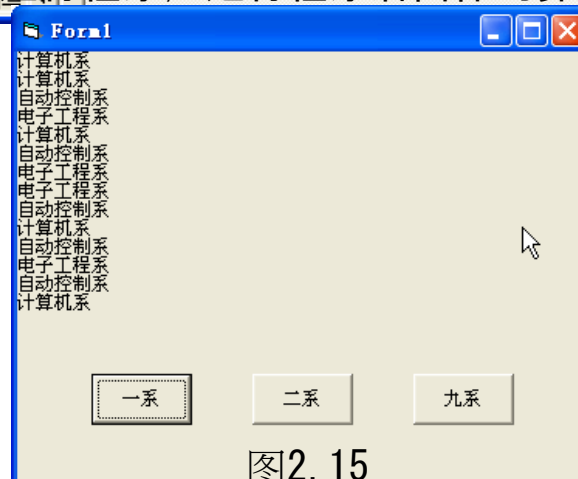


图2.15

步骤4：关闭程序后按题目要求保存工程和窗体文件。

第四章

选择题

- 下列说法错误的是_____。
 - 对象的操作由对象的属性、事件和方法来描述
 - Visual Basic是面向对象的程序设计，Visual Basic中只有窗体和控件两种对象
 - 属性是对象的特征，不同的对象有不同的属性
 - 对象事件在代码窗口中体现为过程
- 下列关于Visual Basic“方法”的概念的说法错误的是_____。
 - 方法是对象的一部分
 - 方法是预先规定好的操作
 - 方法是对事件的响应
 - 方法用于完成某些特定功能
- 如果设置窗体的ControlBox属性值为False，则_____。
 - ControlBox仍起作用
 - 窗口边框上的最大化和最小化按钮消失
 - 窗口边框上的最大化和最小化按钮失效
 - 运行时还可以看到窗口左上角显示的控制框，可以单击该控制框进行窗体的移动和关闭等操作
- 下列说法正确的是_____。
 - 窗体的属性包括Name、Caption、Height、Visible、Pain等
 - 窗体是Visual Basic的一个控件
 - 窗体的所有属性都可以在运行阶段设置
 - 窗体相当于一个容器，可以把其他控件放在其上

5. 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) 单选按钮
- B) 图片框
- C) 通用对话框
- D) 文本框
6. 下列说法错误的是_____。
- A) 事件是可以由窗体或控件识别的操作
- B) 事件可以由用户操作触发，也可以由来自操作系统或其他应用程序的消息触发
- C) 大多数对象都能够识别Click事件
- D) 在面向对象的程序设计中，编程人员以“过程”为中心来考虑应用程序的结构
7. 下列可以激活属性窗口的操作是_____。
- A) 用鼠标双击窗体的任何部位
- B) 执行“工程”菜单中的“属性窗口”命令
- C) 按Ctrl+F4键
- D) 按F4键

填空题

1. 对象的属性用来描述对象的特征和状态，它们是一组_____。
2. 复制当前控件到窗体左上角，应该使用的快捷键是_____。
3. 属性窗口分为4个部分，这4个部分分别是_____、_____、_____和_____。
4. Visual Basic中的控件分为3类，它们是_____、_____和_____。
5. 为了选择多个控件，可以按住_____键，然后单击每个控件。

上机题

1、在窗体上画一个文本框和两个命令按钮，两个命令按钮的标题分别设置为“显示文字”和“清空文字”，当单击“显示文字”按钮时，文本框中出现文字“Hello World”，当单击“清空文字”按钮时，文本框里的文字内容消失。

注意：保存时必须存放在考生文件夹下，窗体文件名为zcsj1. frm 工程文件名为zcsj1. vbp

【解题思路】先在窗体上画出文本框和命令按钮控件，然后根据题意分别设置其相关属性，再编写命令按钮的单击事件过程代码。

【操作步骤】步骤1：在窗体上画一个文本框和两个命令按钮，把两个命令按钮的 Caption 属性分别设置成“显示文字”和“清空文字”，如图3. 6所示。



图3. 6

程序中用到的控件及属性见表3. 1。

表3. 1

控件	文本框	命令按钮1	命令按钮2
属性	Text	Caption	Caption

设置值	Hello World	显示文字	清空文字
-----	-------------	------	------

步骤2：在“显示文字”按钮单击事件中键入代码text1.text=“hello world”在“清空文字”按钮单击事件中键入代码text1.text=“”如图3. 所示。

上机题

2、在考生文件夹下有一个工程文件sjt. vbp 先装入该工程文件，然后将窗体的标题由“北京欢迎你”改为“我爱北京天安门”，最后将修改后的文件按工程名zcsj2. vb另 外存盘， 还是存在考生文件夹下。

注意：请考生熟练运用工程文件的装入和保存，反复练习。

【解题思路】在考生文件夹下找到并装入工程文件，然后设置窗体Caption属性，最后把工程另存。

【操作步骤】步骤1：考生首先点击“文件”菜单中的“打开工程”选项，然后找到考生文件夹下的sjt. vb工程文件，单击打开按钮，打开工程文件，如图3. 9, 3. 10所示。

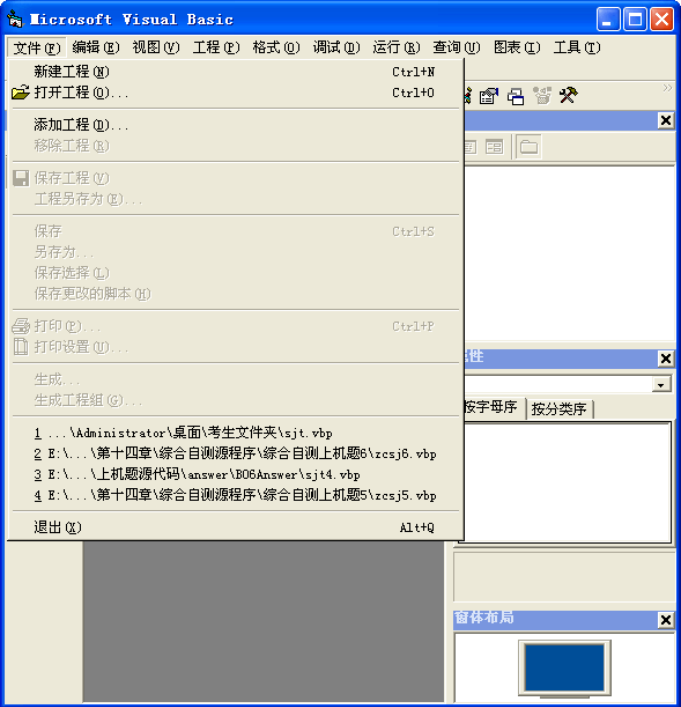


图3. 9

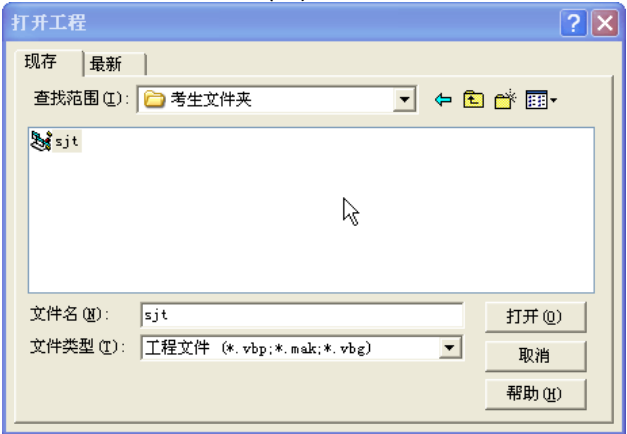


图3. 10

步骤2：将工程中的窗体文件sjt. frm的 标题Caption属性值改为“我爱北京天安门”， 如图3. 11所示。



图3.11

步骤3：按下键盘上的F5键运行程序，运行程序后窗体的界面,如图3.12所示。

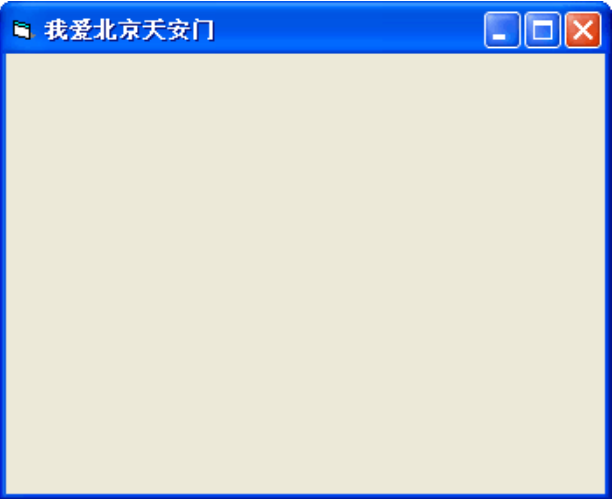


图3.12

步骤4：点击“文件”菜单中的“工程另存为”选项，将工程名改为zcsj2 然后点击保存按钮,如图3.13、图3.14所示。

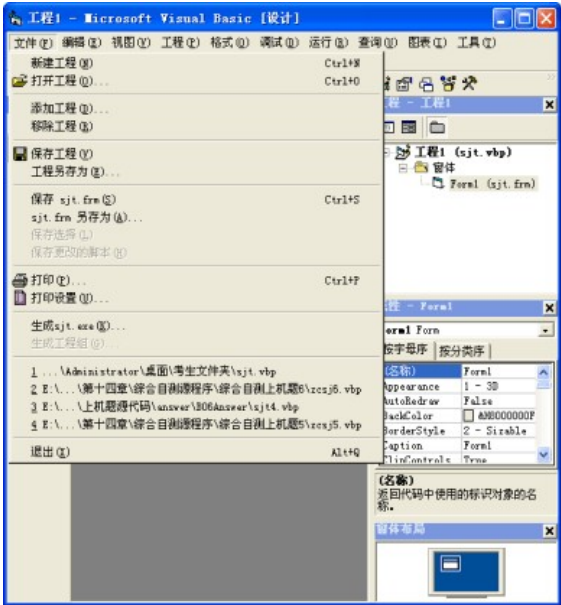


图3.13

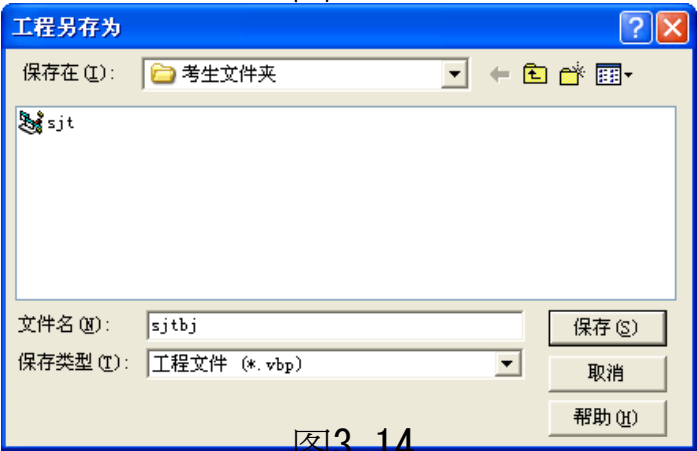


图3.14

3、在名称为Form1 的窗体上建立一个名称为Text1的文本框，一个名称为Cmd1 、标题为“输出”的命令按钮。要求程序运行后，在文本框输入几个字符，单击“输出”按钮，则在窗体上显示文本框中输入的字符。
注意：在程序中不能使用任何变量。保存时必须存放在考生文件夹下，窗体文件名为zcsj3. frm
工程文件名为zcsj3. vbp

【解题思路】先新建一个窗体，在窗体上各画一个文本框和命令按钮，按题意设置命令按钮的相关属性，编辑输入命令按钮的单击事件过程代码，最后运行程序。
【操作步骤】步骤1：新建一个工程，在窗体上各画一个文本框和命令按钮，并设置好相关属性值。如图3. 15所示。

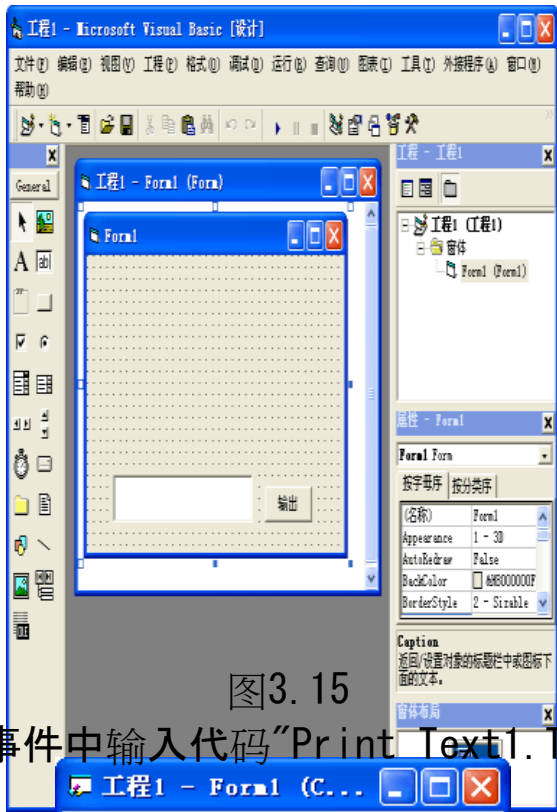


图3. 15

步骤2：在“输出”按钮单击事件中输入代码“Print Text1.Text”如图3. 16所示。



图3. 16

步骤3：按下键盘上的F5键运行程序，运行程序后窗体的界面, 如图3. 17所示。

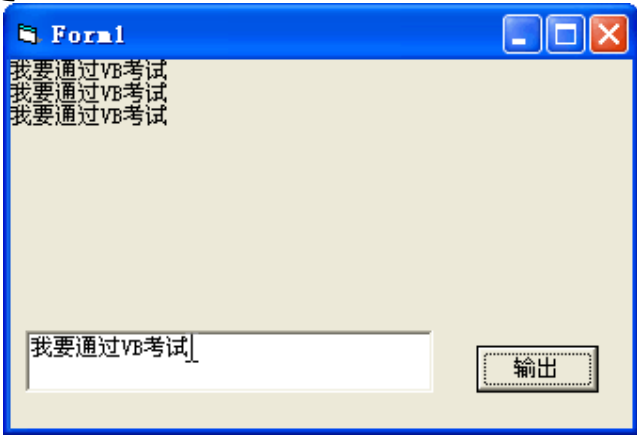


图3. 17

步骤4：关闭程序后按题目要求保存工程和窗体文件。

第五章

选择题

1. 在Visual Basic中, 长整数的取值范围是_____。
A) $-32\ 768 \sim 32\ 767$
B) $-2\ 147\ 483\ 648 \sim 2\ 147\ 483\ 647$
C) $-32\ 768 \sim 32\ 768$
D) $-2\ 147\ 483\ 648 \sim 2\ 147\ 483\ 648$
2. 单精度浮点数的正值取值范围为_____。
A) $3.402\ 823\text{E}+38 \sim 1.401\ 298\text{E}-45$
B) $4.94\ 065\text{D}-324 \sim 1.797\ 693\ 134\ 862\ 316\text{D}+308$
C) $1.401\ 298\text{E}-45 \sim 3.402\ 823\text{E}+38$
D) $1.797\ 693\ 134\ 862\ 316\text{D}+308 \sim 4.940\ 65\text{D}-324$
3. 下列选项中, 不是字符串常量的是_____。
A) "Visual Basic"
B) "等级考试"
C) ""
D) //Basic//
4. 在Visual Basic中, 为表示钱款而设置的数据类型是_____。
A) 字节型
B) 对象型
C) 布尔型
D) 货币型
5. 下列符号常量的声明中, 不合法的是_____。
A) `Const a As Single=1.1`
B) `Const a="OK"`
C) `Const a As Double=Sin(1)`
D) `Const a As Integer="12"`
6. 以下能正确定义数据类型TelBook的代码是_____。
A)

```
Type TelBook
    Name As String*10
    TelNum As Integer
End Type
```


B)

```
Type TelBook
    Name As String*10
    TelNum As Integer
End TelBook
```


C)

```
Type TelBook
    Name String*10
    TelNum Integer
End Type TelBook
```


D)

```
Typedef TelBook
    Name String*10
    TelNum Integer
End Type
```
7. 下列关于声明变量的说法中, 错误的是_____。
A) 用显式声明变量的关键字Dim, Private Static或Public来声明变量的类型
B) 用类型说明符标记变量类型, 类型说明符有: %, &, !, # @, \$
C) 用DefType语句声明变量的类型, 其中Type是类型标志

- D) 用Type<数据类型名>/End Type语句声明记录类型变量8. 如果一个变量未经定义就直接使用, 则该变量的类型为_____。
- A) Integer
B) Byte
C) Boolean
D) Variant
9. 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_____。
- A) 0
B) -1
C) True
D) False
10. 下列关于变量的作用域的说法中不恰当的是_____。
- A) 根据变量的定义位置 and 使用的变量定义语句的不同, Visual Basic的变量分为局部变量和全局变量两类
B) 在不同的过程中可以定义相同名字的局部变量, 它们之间没有任何关系
C) 当同一窗体内的不同过程使用相同的变量时, 必须定义窗体层变量
D) 默认声明一般只适用于局部变量11. 下列表达式中, 在Visual Basic中不合法的函数是_____。
- A) Exp(X)
B) Sin(X)
C) Cos(Z)
D) Log [D]
12. Int(20*Rnd) 产生的随机整数的区间是_____。
- A) [1, 20]
B) [0, 20]
C) [1, 19]
D) [0, 19]
13. 表达式Int(-20.4)的值是_____。
- A) -21
B) -20
C) 20
D) 21
14. 已知 $X > Y$, $A > B$, 能正确表示它们之间关系的式子是_____。
- A) $\text{Sgn}(Y - X) - \text{Sgn}(A - B) < 0$
B) $\text{Sgn}(Y - X) - \text{Sgn}(A - B) = -2$
C) $\text{Sgn}(Y - X) - \text{Sgn}(A - B) = 0$
D) $\text{Sgn}(Y - X) - \text{Sgn}(A - B) = -1$
15. 函数UCase("basic")的值为_____。
- A) Basic
B) basic
C) Basic
D) BASIC

填空题

1. 表达式 $(-1) * \text{Sgn}(-100 + \text{Int}(\text{Rnd} * 100))$ 的值是_____。
2. 在窗体上画一个名称为Command1 的命令按钮, 编写如下事件过程:
- ```
Private Sub Command1_Click()
```

```

Dim a As String a=
For i=1 To5
 Print Space(6-i);Mid $(a,6-i,2*i-1) Next i
End Sub

```

程序运行后，单击命令按钮，要求窗体上显示的输出结果为：

```

 5
 4 56
 34567
 2345678
 123456789

```

请填空。

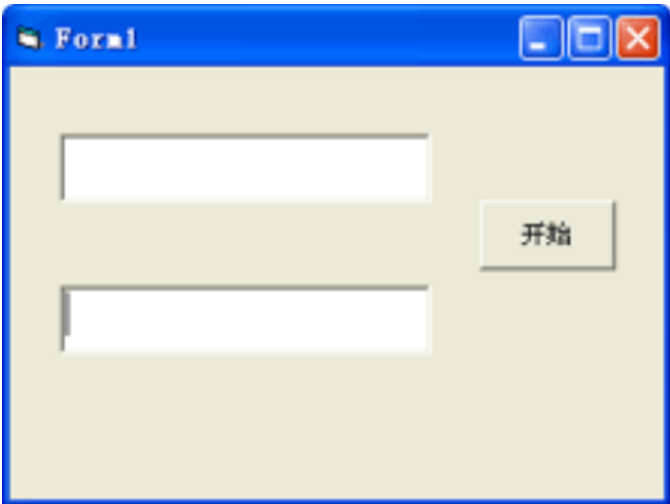
3. 设C="A"，写出下列布尔表达式的值。
- (1) C>"0" And C<"9" Or C>="A" And C<="Z" \_\_\_\_\_
  - (2) C<="0" And C>="9" Or C>="A" And C<="Z" \_\_\_\_\_
  - (3) C>="0" And C<="9" And C>="A" And C<="Z" \_\_\_\_\_
  - (4) C>="0" Or C<="9" And C>="A" Or C<="Z" \_\_\_\_\_

### 上机题

1、在名称为Form1的窗体上添加两个文本框，其名称分别为Text1、Text2，初始文本都为空， 显示内容为三号字，且Text1的初始状态为不可用。再添加一个名称为Command1、标题为“开始 ”的命令按钮。如图所示。

要求：编写适当的事件过程，使得单击“开始”按钮后，Text1文本框状态变为可用，且在Text1文本框中输入字母串时，Text2文本框中用大写字母形式显示Text1文本框中的内容。程序中不得使用变量，每个事件过程中只能写一条语句。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj1.vbp，窗体文件名保存为 zcsj1.frm。



**【解题思路】**将文本框Text1的Enabled属性设置为False，单击“开始”按钮后，文本框Text1 的Enabled属性设置为True ，Text1文本框变为可用状态，在 Text1\_Change 事件过程中， Text1 文本框中输入字母串时，运用Ucase函数使Text2文本框中用大写字母形式显示Text1文本框中的 内容。

**【操作步骤】**

步骤1：建立界面，添加相应的控件并设置控件的属性。程序中用到的控件及属性见表4.9。

表4.9

| 控<br>件<br>属<br>性<br>值 | 命令按钮      |         | 文本框1  |      |         |        | 文本框2  |      |         |
|-----------------------|-----------|---------|-------|------|---------|--------|-------|------|---------|
|                       | Name      | Caption | Nam   | Text | FontSiz | Enable | Nam   | Text | FontSiz |
|                       | Command 1 | 开始      | Text1 |      | 三号      | False  | Text2 |      | 三号      |

步骤2：编写程序代码。

参考答案

```
Private Sub Command1_Click()
Text1.Enabled = True
End Sub
Private Sub Text1_Change()
Text2 = Ucase(Text1)
End Sub
```

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

2、在名称为Form1的窗体单击事件中输入代码，要求程序运行时，单击窗体，将系统当前的日期及时间按照格式“X年XX月XX日 X时X分”在窗体上显示出来。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj2.vbp，窗体文件名保存为 zcsj2.frm。

【解题思路】主要考核year(), Day(),hour()等常用的日期、时间函数，参数now表示当前的系统 日期和时间，然后利用字符串连接符&将各个函数连接起来，用窗体print方法输出。

【操作步骤】步骤1：新建一个窗体Form1，在其单击事件中输入代码，如图4.25所示。

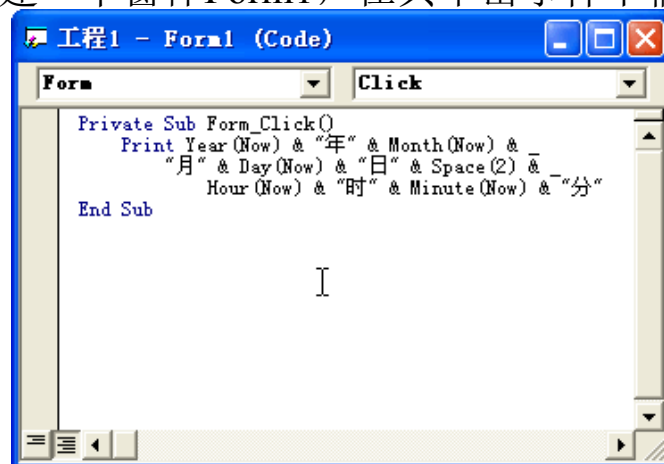


图4.25

步骤2：按下键盘上的F5键运行程序，运行程序后窗体的界面,如图4.26所示。

3、在名称为Form1的窗体上画两个标签（名称分别为 Label1和Label2，标题分别显示为“姓名”和“年龄”）、两个文本框（名称分别为Text1和Text2，初使内容均为空）和一个命令按钮（名称为Command1，标题为“显示”）。然后编写命令按钮的Click事件过程。程序运行后，在两个文本框中分别输入姓名和年龄，然后单击“显示”按钮，则在窗体上显示两个文本框中的内容，如图 所示。要求程序中不得使用任何变量。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj3.vbp，窗体文件名保存为 zcsj3.frm。



(1) 【考点分析】本题考点有：标签的Name和Caption属性，文本框Name和Text属性，命令 按钮的Name和Caption属性，“&”和“+”运算符以及Print方法。

【解题思路】通过标签的Name 、Caption属性设置标签的名称和标题，通过文本框Name、Text属性设置文本框的名称和文本，通过命令按钮的Name 、Caption属性设置命令按钮的名称和标题，“&”和“+”运算符均可将两个表达式作字符串连接。在窗体上输出文本内容可使用Print 方法。

【操作步骤】

步骤1：新建一个窗体，按照题目要求建立控件并设置标签属性，如图3.30所示。

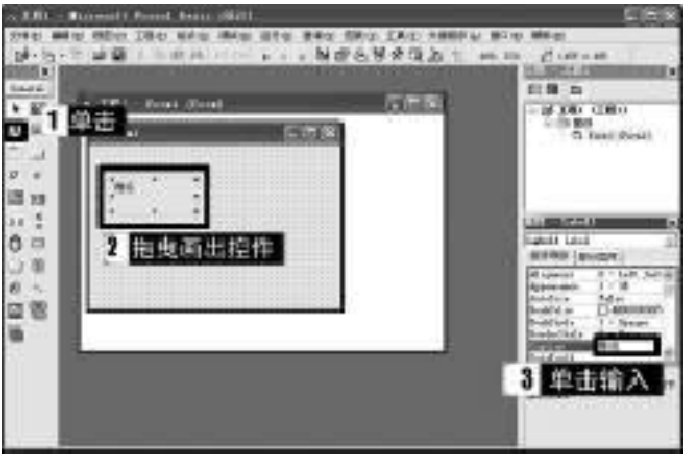


图3.30

步骤2：按照步骤1设置其他控件相关属性，程序用到的控件及其属性见表3.19和3.20。

表3.19

|     |        |         |        |         |
|-----|--------|---------|--------|---------|
| 控件  | 标签1    | 标签2     |        |         |
| 属 性 | Name   | Caption | Name   | Caption |
| 设置值 | Label1 | 姓名      | Label2 | 年龄      |

表 3.20

|     |       |      |       |      |          |         |
|-----|-------|------|-------|------|----------|---------|
| 控件  | 文本框   |      | 文本框   |      | 命令按钮     |         |
| 属性  | Name  | Text | Name  | Text | Name     | Caption |
| 设置值 | Text1 |      | Text2 |      | Command1 | 显示      |

步骤3：编写程序代码。

参考答案

```
Private Sub Command1 Click()
Form1.Print Text1.Text & "，现年" & Text2.Text & "岁"
End Sub
```

步骤4：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

第六章

选择题

1. 如果在立即窗口中执行以下操作  
    m = 123: n = 145  
    p = Len(Str \$ (m) + Str \$ (n))  
    Print p  
则输出的结果是\_\_\_\_\_。  
A) 2  
B) 4  
C) 5  
D) 8
2. 语句Print "Int(-13.2)=";Int(-13.2)的输出结果为\_\_\_\_\_。  
A) Int(-13.2)=-13.2  
B) Int(-13.2)=13.2  
C) Int(-13.2)=-13  
D) Int(-13.2)=-14

3. 在窗体上画一个命令按钮，然后编写如下事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()
 s=InputBox("PleaseinputPassword:") If s
 <> "car" Then
 Print "您无权使用！"
 Else
 Print "谢谢使用！"
 End If
 End Sub
```

程序运行后在输入框中输入“car”，则输出结果为\_\_\_\_\_。

- A) 您无权使用！  
B) 谢谢使用！  
C) 什么也没有D  
 ) 程序出错

4. 下列语句的运行结果是\_\_\_\_\_。

```
PrintFormat$ ("Palace","<")
```

- A) PALACE  
B) palace C  
 ) Palace D)

错误用法

5. 下列语句的运行结果是\_\_\_\_\_。

```
x=Format(2)
Printx
```

- A) 0 B)

- 2 C) 4

- D) 错误用法

6

- . 运行下列语句后，在信息提示框内显示的内容是\_\_\_\_\_。

```
t=MsgBox("Hello",64,"Come") A
```

- ) Hello

- B) 64

- C) Come D

- ) 没有内容

- 7 从键盘上输入一个实数nu，利用字符串函数对该数进行处理，如果输出的内容不是字符 END，则程序输出的内容是\_\_\_\_\_。

```
nu=InputBox("nu=") n $
=Str$(nu) p=InStr(n
$, ".")
If p>0 Then
 Print Mid$(n$,p)
Else
 Print "END"
End If
```

- A) 用字符方式输出数据nu

- B) 输出

数据的整数部分

- C) 输出数

据的小数部分+小数点（包括小数点） D) 只去

掉数据中的小数点，保留所有数字输出

- 8 设有语句：

```
x=InputBox("输入数值", "0", "示例")
```

程序运行后，如果从键盘上输入数值10，并按回车键，则下列叙述中正确的是\_\_\_\_\_。

- A) 变量X的值是数值10
- B) 在InputBox对话框标题栏中显示的是"示例" C
- ) 0是默认值
- D) 变量X的值是字符串"10"

### 填空题

1. 下列程序段在窗体上输出\_\_\_\_\_，在图片框中输出\_\_\_\_\_，在立即窗口中输出\_\_\_\_\_。

```
A="your"
B="aname"
C="iscr"
Print Right(A,3) Picture1.Print
Mid(B,2,4) Debug.Print
Left(C,2)
```

2. 表达式Format(#2002-11-20#,"d-mm-yy")的返回值为\_\_\_\_\_。

3. 在窗体上画一个命令按钮，然后编写如下事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()
 s=InputBox("Please input a string:") Print
 Len(s)
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，在输入对话框中输入sendy，输出的结果是\_\_\_\_\_。

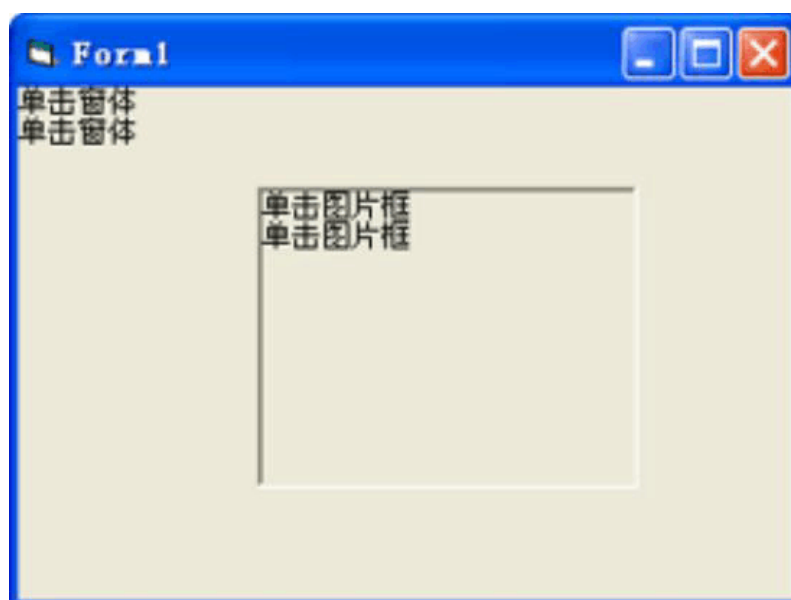
4. 下列程序弹出对话框中按钮的个数为\_\_\_\_\_。

```
MsgBox "确认!",vbAbortRetryIgnore+vbMsgBoxHelpButton+vbInformation,"提示： "
```

### 上机题

- 1、在名称为Form1的窗体上添加一个名称为P1的图片框，请编写适当的事件过程，使得程序在运行时，每单击一次图片框，就在图片框中输出"单击图片框"，每单击图片框外的窗体一次，就在窗体中输出"单击窗体"，运行时的窗体如图所示。要求在程序中不得使用变量，每个事件过程中只能写一条语句。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj1.vbp，窗体文件名保存为 zcsj1.frm。



(1) 【考点分析】 本题考点有：图片框的Name属性、Print方法和Click事件以及窗体的Print方法和Click事件。

【解题思路】通过图边框Name属性设置图片框的名称，运用图片框Print方法，使图片框上显示字符，运用窗体Print方法，使窗体上显示字符。

【操作步骤】

步骤1：新建一个窗体，按照题目要求建立控件并设置其属性，如图5.18所示。



图5.18

程序中用到的控件及属性见表5.8。

表5.8

|     |      |
|-----|------|
| 控件  | 图片框  |
| 属性  | Name |
| 设置值 | P1   |

步骤2：编写程序代码。

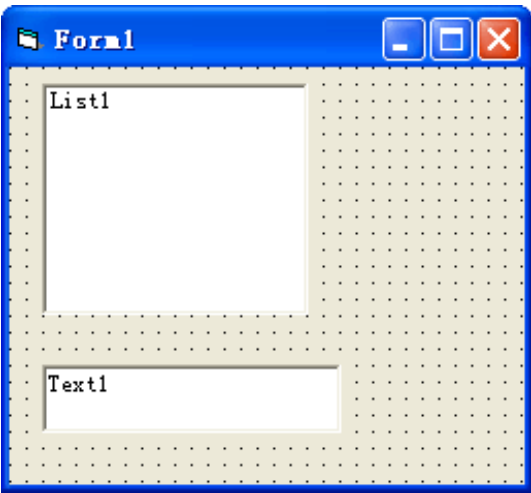
参考答案

```
Private Sub Form_Click()
Form1.Print "单击窗体"
End Sub
Private Sub P1_Click()
P1.Print "单击图片框"
End Sub
```

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

2、在考生文件夹下有一个工程文件zcsj2.vbp（相应的窗体文件名为zcsj2.frm），在窗体上添加一个名称为List1的列表框和一个名称为Text1的文本框，如图所示。编写窗体的MouseDown事件过程。程序运行后，如果用鼠标左键单击窗体，则从键盘上输入要添加到列表框中的项目（内容任意，不少于三个）；如果用鼠标右键单击窗体，则从键盘上输入要删除的项目，将其从列表框中删除。这个程序不完整，请把它补充完整，并能正确运行。

要求：去掉程序中的注释符，把程序中的？改为适当的内容，使其正确运行，但不能修改程序中的其他部分。最后将修改后的文件按原文件名存盘。



【考点分析】本题考点有：列表框的Name、List和ListCount属性，文本框的Name和Text属性，RemoveItem方法，InputBox函数，For循环语句以及If判断语句。

【解题思路】当在窗体上点击鼠标按键时将触发其MouseDown事件，该事件过程的参数Button 值为1时表示当前按下的是鼠标左键；当Button值为2时表示当前按下的是鼠标右键。向列表框添加项目使用AddItem方法，删除列表项使用RemoveItem方法。当执行删除操作时，本题在For 循环语句中逐一判断列表中各项是否与输入内容一致，如果一致则删除列表框中的该项。

程序中用到了InputBox()函数，其格式为：

InputBox(prompt [, title] [, default] [, xpos] [, ypos] [, helpfile, context] )

prompt: 是一个字符串，其长度不得超过1 024个字符，它是在对话框内显示的信息，用来提示用户输入。

title: 是一个字符串，它是对话框的标题，显示在对话框顶部的标题区。

default: 是一个字符串，用来显示输入缓冲区的默认信息。

xpos, ypos: 是两个整数值，分别用来确定对话框与屏幕左边的距离（xpos）和上边的距离（ypos），它们的单位为twip。

helpfile, context: helpfile是一个字符串变量或字符串表达式，用来表示帮助文件的名称；context是一个数值变量或表达式，用来表示相关帮助主题的帮助目录号。

【操作步骤】

步骤1：打开本题工程文件，按表5.9所列在窗体建立控件并设置其属性，如图5.21所示。

表5.9

|     |       |       |
|-----|-------|-------|
| 控件  | 列表框   | 文本框   |
| 属性  | Name  | Name  |
| 设置值 | List1 | Text1 |

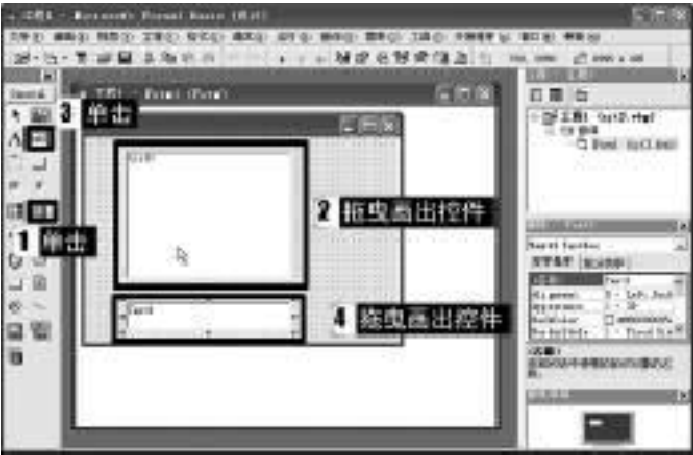


图5. 21

步骤2：分析并编写程序代码。

程序提供代码

```
Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, _Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
If Button = 1 Then
Text1.Text = InputBox("请输入要添加的项目")
'List1.AddItem ?
End If
If Button = 2 Then
Text1.Text = InputBox("请输入要删除的项目")
'For i = 0 To ?
'If List1.List(i)=? Then
'List1.RemoveItem ?
End If
Next i
End If
End Sub
```

程序结束

参考答案

第1个?处填入：Text1.Text

第2个?处填入：List1.ListCount - 1

第3个?处填入：Text1.Text

第4个?处填入：i

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

3、在名称为Form1的窗体上添加两个标签（名称分别为Label1和Label2，标题分别为“身高”和“体重”）、两个文本框（名称分别为Text1和Text2，初始文本均为空白）和一个命令按钮（名称为Command1,标题为“输入”）。然后编写命令按钮的Click事件过程，程序运行后，如果单击命令按钮，则先后显示两个输入对话框，在两个输入对话框中分别输入身高和体重，并分别在两个文本框中显示出来，运行后的窗体如图所示。要求程序中不得使用任何变量。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj3.vbp，窗体文件名保存为 zcsj3.frm。



【考点分析】本题考点有：文本框的Name和Text属性、命令按钮的Name和Caption属性、标签 的Name和Caption属性以及InputBox()函数。

【解题思路】文本框的内容由Text属性设置，命令按钮标题则由Caption属性设置，单击命令按钮触发Click事件。并且在程序中用到了InputBox()函数。

【操作步骤】

步骤1：建立界面并设置控件属性。程序中用到的控件及其属性见表5.10和表5.11。

表5.10

| 控件  | 标签1     |         | 标签2     |         |
|-----|---------|---------|---------|---------|
| 属性  | Name    | Caption | Name    | Caption |
| 设置值 | Label 1 | 身高      | Label 2 | 体重      |

表5.11

| 控件  | 文本框1  | 文本框2  | 命令按钮      |         |
|-----|-------|-------|-----------|---------|
| 属性  | Name  | Name  | Name      | Caption |
| 设置值 | Text1 | Text2 | Command 1 | 输入      |

步骤2：分析并编写程序代码。

参考答案

Option Explicit

Private Sub Command1\_Click()

Text1.Text = InputBox("请输入身高", "输入对话框", 100, 100)

Text2.Text = InputBox("请输入体重", "输入对话框", 100, 100)

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

第七章

选择题

1. 下列标签属性中属于逻辑型的是\_\_\_\_\_。
- A) Caption
- B) BorderStyle

- C) Visible  
D) Name
2. 窗体上有一个名为 Label1 的标签，为了使该标签透明并且没有边框，正确的属性设置为\_\_\_\_\_。
- A) Label1.BackStyle=0  
Label1.BorderStyle=0  
B) Label1.BackStyle=1  
Label1.BorderStyle=1  
C) Label1.BackStyle=true  
Label1.BorderStyle=true  
D) Label1.BackStyle=False  
Label1.BorderStyle=False
3. 设窗体上有一个文本框，名称为 Text1，程序运行后，要求该文本框只能显示信息，不能接收输入的信息，以下能实现该操作的语句是\_\_\_\_\_。
- A) Text1.MaxLength=0 B)  
Text1.Enabled=False C)  
Text1.Visible=False D)  
Text1.Width=0
4. 窗体上有一个图片控件和一个按钮控件，下列程序执行的结果是\_\_\_\_\_。
- ```
Private Sub Command1_Click()  
    Picture1.Picture=LoadPicture("c:\1.jpg")  
    Picture1.Cls  
    Picture1.Print "Test"  
End Sub
```
- A) 窗体无显示，图片框显示图片和文字 Test B)
窗体上出现 Test 文本，图片框无显示 C) 窗
体上出现 Test 文本，图片框显示图片 1.jpg D) 窗体
无显示，图片框只显示 Test 文字
5. 以下关于 Image 控件和 PictureBox 控件的说明中，错误的是_____。
- A) Image 控件和 PictureBox 控件都有 Picture 属性
B) Image 控件和 PictureBox 控件都支持 Print 方法
C) Image 控件和 PictureBox 控件都可以用 LoadPicture 函数把图形文件装入控件中
D) Image 控件和 PictureBox 控件都能在属性窗口装入图形文件，也都能在运行期间装入图形文件
6. 以下关于图片框控件的说法中，错误的是_____。 A)
可以通过 Print 方法在图片框中输出文本 B) 清
空图片框控件中图形的方法之一是加载一个空图形 C) 图
片框控件可以作为容器使用
D) 用 Stretch 属性可以自动调整图片框中图形的大小
7. 命令按钮不支持的事件是_____。
- A) Click B)
DblClick C)
GotFocus D)
LostFocus
8. 设置复选框或单选按钮标题对齐方式的属性是_____。
- A) Align
B) Style
C) Sorted

D) Alignment

9. 在窗体上画两个单选按钮，名称分别为Option1，Option2，标题分别为“宋体”和“黑体”；一个复选框，名称为Check1，标题为“粗体”；一个文本框，名称为Text1，Text属性为“改变文字字体”。要求程序运行时，“宋体”单选按钮和“粗体”复选框被选中，则能够实现上述要求的语句序列是_。

A) Option1.Value=True

Check1.Value=False B)

Option1.Value=True

Check1.Value=True C) Option2.Value=False

Check1.Value=True

D) Option1.Value=True

Check1.Value=1

10. 窗体上有一个按钮和一个列表框（Sorted属性为True），执行下列过程后的输出结果为_____。

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
List1.AddItem "China"
```

```
List1.AddItem "Great"
```

```
List1.AddItem "Is",1
```

```
List1.AddItem "!",3
```

```
PrintList1.List(2)
```

```
End Sub
```

A) China

B) Great

C) Is D

) !

11. 给程序的空白行选择适当的语句。该程序段的功能是：依次自动将列表框List2中所有列表项目移入列表框List1中，并将移入List1中的项目从List2中删除。程序如下：

```
Do While List2.ListCount
```

```
List2.RemoveItem 0
```

```
Loop
```

A) List1.AddItem List2.List(0) B) List1.AddItem

List2.Text C) List2.AddItem List1.List(0) D)

List2.AddItem List1.Text

12. 下列每组控件中，都包含有滚动条的一组控件是_____。

A) ListBox和Label

B) TextBox 和 DriveListBox C

) ComboBox 和 CheckBox D)

FileListBox和DirListBox

填空题

1. 若要求输入密码时文本框中只显示*号，则应当在此文本框的属性窗口中设置_____属性。

2. 将C盘根目录下的图形文件moon.jpg装入图片框Picture1的语句是_____。

3

. 在窗体上画一个文本框和一个图片框，然后编写如下两个事件过程：

```
Private Sub Form_Click()
```

```
Text1.Text="VB程序设计" End
```

```
Sub
```

```
Private Sub Text1_Change() Picture1.Print
    "VB Programming"
End Sub
```

程序运行后，单击窗体，则在文本框中显示的内容是_____，而在图片框中显示的内容是_____。

4. 在窗体上画一个列表，然后编写如下两个事件过程：

```
Private Sub Form_Click()
    List1.RemoveItem 1
    List1.RemoveItem 2 End
Sub
Private Sub Form_Load()
    List1.AddItem "ItemA"
    List1.AddItem "ItemB"
    List1.AddItem "ItemC"
    List1.AddItem "ItemD"
    List1.AddItem "ItemE"
End Sub
```

运行程序后，单击窗体，列表框中显示的项目是_____。

5. Visual Basic中有一种控件组合了文本框和列表框的特性，这种控件是_____。
6. 使用Timer控件和Label控件来显示时间（每隔1秒显示一次），完成程序。

```
Private Sub Form_Load()
    _____=1000
    Timer1.Enabled=True End
Sub
Private Sub Timer1_Timer()
    _____
End Sub
```

填空题

1. 若要求输入密码时文本框中只显示*号，则应当在此文本框的属性窗口中设置_____属性。
2. 将C盘根目录下的图形文件moon.jpg装入图片框Picture1的语句是_____。
3. 在窗体上画一个文本框和一个图片框，然后编写如下两个事件过程：

```
Private Sub Form_Click() Text1.Text="VB
    程序设计"
End Sub
Private Sub Text1_Change() Picture1.Print
    "VB Programming"
End Sub
```

程序运行后，单击窗体，则在文本框中显示的内容是_____，而在图片框中显示的内容是_____。

4. 在窗体上画一个列表，然后编写如下两个事件过程：

```
Private Sub Form_Click()
    List1.RemoveItem 1
    List1.RemoveItem 2 End
Sub
Private Sub Form_Load()
    List1.AddItem "ItemA"
    List1.AddItem "ItemB"
    List1.AddItem "ItemC"
    List1.AddItem "ItemD"
    List1.AddItem "ItemE"
End Sub
```

- 运行程序后，单击窗体，列表框中显示的项目是_____。
5. Visual Basic中有一种控件组合了文本框和列表框的特性，这种控件是_____。
6. 使用Timer控件和Label控件来显示时间（每隔1秒显示一次），完成程序。

```
Private Sub Form_Load()  
    _____=1000  
    Timer1.Enabled=True End  
Sub  
Private Sub Timer1_Timer()  
    _____  
End Sub
```

上机题

- 1、在名称为Form1、标题为“标签”的窗体上添加一个名称为Label1的标签，并设置适当属性以 满足以下要求：
- ①标签的标题为“计算机等级考试”；
 - ②标签可根据标题内容自动调整其大小；
 - ③标签带有边框，且标签标题显示为三号字。

程序运行后的窗体如图所示。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj1.vbp，窗体文件名保存为 zcsj1.frm。



【考点分析】本题考点有：标签的 Name、Caption、AutoSize、BorderStyle和FontSize属性以及窗体的Caption属性。

【解题思路】标签的Name和Caption属性设置标签的名称和标题，AutoSize属性设置控件是否能够自动调整大小以显示所有的内容，BorderStyle属性使标签带有边框，FontSize属性设置字体的大小。

【操作步骤】

步骤1：建立界面，添加相应的控件并设置控件的属性。程序中用到的控件及属性见表6.18。

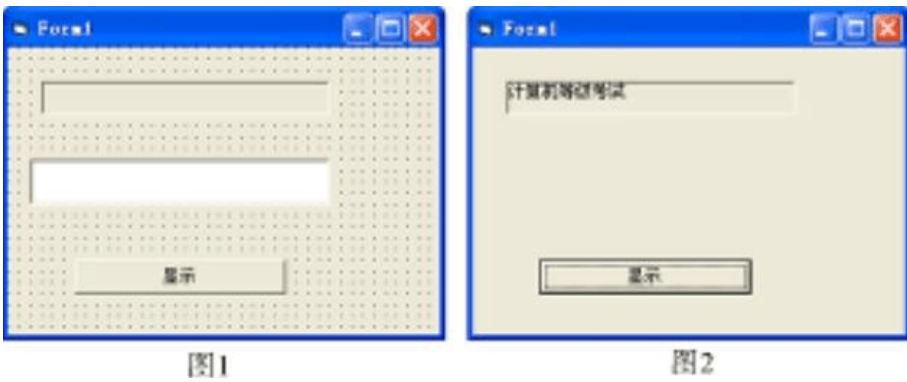
表6.18

控件	标签					窗体
属性	Name	Caption	AutoSize	BorderStyle	FontSize	Caption
值	Label1	计算机等级考试	True	1	三号	标签

步骤2：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

- 2、在名称为Form1的窗体上添加一个标签（名称为Label1，标题为空白，BorderStyle属性为1，Visible属性为False）、一个文本框（名称为Text1，Text属性初始内容为空）和一个命令按钮（名称为Command1，标题为“显示”），如图6.39所示。然后编写命令按钮的Click事件过程。程序运行后，在文本框中输入“计算机等级考试”，然后单击命令按钮，则文本框消失，并在标签内显示文本框中的内容。程序运行后的窗体如图所示。要求程序中不得使用任何变量。

注意：存盘时必须放在考生文件夹下，工程文件名保存为zcsj2.vbp，窗体文件名保存为zcsj2.frm。



【考点分析】本题考点有：标签的 Name、Caption、BorderStyle和Visible属性，文本框的Name和Text属性以及命令按钮的Name和Caption属性。

【解题思路】文本框的Text属性用于设置文本框中显示的文本。标签的Caption属性可设置其标题。Visible属性用于设置控件或菜单项在程序运行时是否可见。

【操作步骤】

步骤1：建立界面，添加相应的控件并设置控件的属性。程序中涉及的控件及属性见表6.19和表6.20。

表6.19

控件	标签			
属性	Name	Caption	BorderStyle	Visible
设置值	Label1	1	False	

表6.20

控件	文本框		命令按钮	
属性	Name	Text	Name	Caption
设置值	Text1	Command1	显示	

步骤2：编写程序代码。

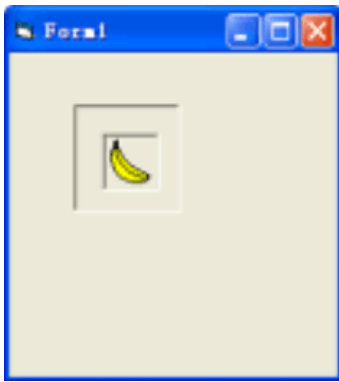
参考答案

```
Private Sub Command1_Click()  
Label1.Caption = Text1.Text  
Label1.Visible = True Text1.Visible  
=False  
End Sub
```

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

3、在名称为Form1的窗体上添加一个名称为Picture1的图片框（PictureBox），高、宽均为1000。在图片框内再添加一个有边框的名称为Image1的图像框（Image）。并通过属性窗口把考生文件夹下的图标文件Point11（香蕉图标）装入图像框Image1中，如图所示。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj3.vbp，窗体文件名保存为 zcsj3.frm。



【考点分析】本题考点有：图片框的Name、Width和Height和BorderStyle属性以及图像框的Name、Picture和BorderStyle属性。

【解题思路】通过图片框的Name、Width、Height属性设置图片框的名称、宽度和高度，图像框的BorderStyle属性设置为1，表示图像框有边框，图像框的Name属性设置图像框的名称，通过Picture属性加载考生文件夹下的图标文件。

【操作步骤】

步骤1：建立界面，添加相应的控件并设置控件的属性。程序中用到的控件及属性见表6.21。

表6.21

控件	图片框			图像框		
属性	Name	Width	Height	Name	BorderStyle	Picture
设置值	Picture 1	1000	1000	Image 1	1	Picture

步骤2：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

4、在名称为Form1的窗体上添加一个名称为Shape1的形状控件，要求在属性窗口中将其形状设置为椭圆，其短轴（垂直方向）、长轴（水平方向）的长度分别为800、1600。把窗体的标题改为“Shape控件”，窗体上无最大化、最小化按钮。程序运行后的窗体如图所示。

注意：存盘时必须存放在考生文件夹下，工程文件名保存为 zcsj4.vbp，窗体文件名保存为 zcsj4.frm。



【考点分析】本题考点有：形状控件的Name、Shape、Width和Height属性以及窗体的Caption、MaxButton和MinButton属性。

【解题思路】MaxButton属性用来确定标题栏是否显示最大化按钮，MinButton属性用来确定标题栏是否显示最小化按钮。

【操作步骤】

步骤1：按题目要求添加控件，并设置其属性。程序中用到的控件及属性见表6.22。

表6.22

控件	形状控件				窗体		
属性	Name	Shape	Width	Height	Caption	MaxButton	MinButton
设置值	Shape1	2	1600	800	Shape控件	False	False

步骤2：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

选择题

1. 运行下列程序后，显示的结果为_____。

```
R1 = 21
R2 = 34
If R1 < R2 Then Print R2 Else Print R1 A)
```

- 21
B) 34 C)
55 D)
2134

2. 如果A为整数且 $|A| \geq 100$ ，则打印"OK"，否则打印"Error"，表示这个条件的单行格式 If 语句是_____。

A) If Int (A) = A And Sqr (A) ≥ 100 Then Print "OK" Else Print "Error" B) If Fix (A) = A And Abs (A) ≥ 100 Then Print "OK" Else Print "Error" C) If Int (A) = A And (A ≥ 100 , A ≤ -100) Then Print "OK" Else Print "Error" D) If Fix (A) = A And A ≥ 100 And A ≤ -100 Then Print "OK" Else Print "Error" 3. 下列

程序的执行结果是_____。

```
a = 75
If a > 90 Then i = 4
  If a > 80 Then i = 3
    If a > 70 Then i = 2
      If a > 60 Then i = 1
        Print "i="; i
```

- A) i=1
B) i=2
C) i=3
D) i=4

4. 有如下程序：

```
a = 1 : b = 2 : c = 3
a = a + b : b = b + c : c = b + a
If a < 3 Or b < 3 Then
  a = b - a : b = c - a : c = b + a
End If
Print a + b + c
```

运行后，输出的结果是_____。

- A) 16
B) 3
C) 6
D) 8

5. 有一程序段，其功能是：当 $x > 0$ 时， $y = x$ ；当 $-2 \leq x \leq 0$ 时， $y = -x$ ，当 $x < -2$ 时，产生一个"输入错误"信息框。则下列程序空白处应为_____。

```
Private Sub Form_Click()
  x % = InputBox(" 请输入x的值： ")
  If x > 0 Then y
    = x
    _____
    y = -x
  Else
    MsgBox " 输入错误 "
```

```

EndIf
Print y
End Sub

```

A) Else $x \geq -2$ And $x \leq 0$ Then B)
 ElseIf $x \geq -2$ And $x \leq 0$ Then C)
 ElseIf $x \geq -2$ And $x \leq 0$ D) ElseIf
 $x \geq -2$ And $x \leq 0$ Then

6. 执行下面的程序段后，变量c的值为_____。

```

a=29
b=33
Select Case b \ 10
Case 0
  c=a*10+b
Case 1 To 9
  c=a*100+b
Case 10 To 99
  c=a*1000+b
End Select
Print c

```

A) 29 B)
) 2933 C)
) 33 D)
 3329

7. 下述程序的功能是_____。

```

x="((a+B)*A)-(a*b+C)"
n=Len(x)
m=0
For k=1 To n
  p$=Mid(x,k,1)
  If p$ "(" Then
    m=m+1
  ElseIf p$ ")" Then
    m=m-1
  EndIf
Next k
If m>0 Then
  print ":-("
Else
  print ":-)" End
If

```

A) 统计输入的字符串中括号的总数 B)
) 统计输入的字符串中匹配的括号的对数 C)
) 检查输入的字符串中的括号是否能够匹配 D)
) 删除字符串的括号

8. 下述程序段中，与其他3个程序段作用不同的是_____。

A) s=0
 i=0
 While i>100 s=s+1
 Wend

```

B) s=0
   i=0
   While i<100 i=i+1
   Wend C)

```

```

s=0
  i=1
  Do While i<100
    s=s+1
    i=i+1
  Loop

```

```

D) s=0
   i=0
   Do Until i>=100
     s=s+1
     i=i+1
   Loop

```

填空题

1. 下列程序用If函数可改写为_____。

```

x=b:If a>b Then x=a

```

2. 在窗体上画一个命令按钮，然后编写如下程序：

```

Function M(x As Integer,y As Integer)As Integer
  M=IIf(x>y,x,y)
EndFunction

```

```

Private Sub Command1_Click() Dim
  a As integer,b As integer a=1
  b=2
  Print M(a,b)
End Sub

```

程序运行后，单击命令按钮，输出结果为_____。

3. 执行下面的程序段后，s的值为_____。

```

s=5
For i=2.6 To 4.9 Step 0.6
  s=s+1
Next i

```

4. 在程序的横线处填写适当的语句（一条横线处只能填写一条语句），使程序完成相应的操作。窗体上有文本框Text1和若干复选框，其中复选框Check1设置文本框Text1上显示的文本是否加下划线。Check1的单击事件过程如下：

```

Private Sub Check1_Click()
  _____
  Text1.FontUnderLine=True
  ElseIf _____
    Text1.FontUnderLine=False End If
End Sub

```

5. 在程序的横线处填写适当的语句（一条横线处只能填写一条语句），使程序完成相应的计算。程序计算Sn的值， $S_n = a + aa + aaa + \dots + \underbrace{aaa \dots a}_n$ ，其中最后一项为n个。

例如，a=5，n=4时，则： $S_n = 5 + 55 + 555 + 5555$ Dim a

```

As Integer,n As Integer,Cout As Integer

```

```

Dim Sn As Long, Tn As Long
Cout=1:Sn=0:Tn=0
a=InputBox("请输入a的值：")

Do Tn=Tn+a*10^(count-1)
Sn=Sn+Tn
Cout=Cout+1

Debug. Print a, n, Sn

```

上机题

1、在考生文件夹下有一个工程文件zcsj1.vbp，其窗体如图所示。该程序用来对上面的文本框中输入的英文字母串（称为“明文”）加密，加密结果（称为“密文”）显示在下面的文本框中。加密的方法为：选中一个单选按钮，单击“加密”按钮后，根据选中的单选按钮后面的数字n，将“明文”中的每个字母改为它后面的第n个字母（“z”后面的字母认为是“a”，“Z”后面的字母认为是“A”），如图所示。窗体中已经给出了所有控件和程序，但程序不完整，请去掉程序中的注释符，把程序中的？改为正确的内容。

注意：不得修改程序中的其他部分和控件的属性。最后将修改后的文件按原文件名存盘。



【解题思路】根据题意，首先要确定移动的位数，移动的位数是通过单选按钮来选择的，移动的值是由单选按钮的Caption属性值决定的，然后要确定循环的次数，循环的次数是由输入字母的个数决定的。使用Mid()函数取出字符串中的字符，利用Asc()函数返回字符的代码，利用String()函数将字符代码转换成字符。

Mid()函数的格式为Mid(字符串,p,n)。其中，Mid()函数从第p个字符开始，向后截取n个字符，p 和n都是算术表达式。Mid()函数的第3个变量可以省略，这样将从第p个字符开始向后截取到字符串的结尾。

String()函数用于重复指定字符串中的字符，返回新的字符串。 Asc()函数用于返回一个 Integer，代表字符串中首字母的字符代码。

【操作步骤】

步骤1：打开本题工程文件。

步骤2：分析并编写程序代码。

程序提供代码

```

Private Sub Command1_Click()
Dim n As Integer, k As Integer, m As Integer Dim c
As String, a As String
For k = 0 To 2
If Op1(k).Value Then 'n
=Val(Op1(k).?) End
If
Next k

```

```

m=Len(Text1.Text) a
= ""
' For k = 1 To ?
' c=Mid$(Text1.Text,?,1) c=
String(1,Asc(c)+n)
If c>"z" Or c>"Z" And c<"a" Then c=
String(1,Asc(c)-26)
End If
' ? = a + c Next
k Text2.Text = a
End Sub
程序结束

```

参考答案

第1个?处填入：Caption

第2个?处填入：m

第3个?处填入：k

第4个?处填入：a

步骤3：调试并运行程序，关闭程序后按题目要求存盘。

【易错提示】单选按钮数组的起始下标为0，而不是1，在循环和判断的时候要特别注意。

2、在考生文件夹下有一个工程文件zcsj2.vbp。在其窗体中“待选城市”下的List1列表框中有若干个城市名称。程序运行时，选中List1中若干个列表项（如图所示），单击“选中”按钮则把选中的项目移到List2中，单击“显示”，则在Text1文本框中显示这些选中的城市（如图所示）。已经给出了所有控件和程序，但程序不完整。

要求：请去掉程序中的注释符，把程序中的？改为正确的内容，使其能正确运行，但不能修改程序中的其他部分和控件属性。最后用原来的文件名保存工程文件和窗体文件。



图1

图2

【考点分析】 本题考点有：列表框的 ListCount、Selected和List属性，“&”连接符，列表框的 AddItem和RemoveItem方法，For循环语句以及If判断语句。

【解题思路】 Selected属性是一个与List数组中的各个元素相对应的一维数组，记录List数组中每个项目是否被选取。例如，如果List(1)被选取，则Selected(1)的值为True，如果List(1)未被选取，则Selected(1)的值为False。List属性是一个一维数组，数组中元素的值就是在执行时看到的列表项。设计时可以在属性窗口中通过 List属性来建立列表项，运行时对 List数组从0到ListCount-1 依次取值，可以获得列表的所有项目。通过对于Selected属性返回值的判断，可以得知列表项是否被选中，从而进行删除和添加操作。

【操作步骤】

步骤1：打开本题工程文件。

步骤2：分析并编写程序代码。

程序提供代码

```

Private Sub Command1_Click() Dim
k%
' Fork=List1.ListCount-1 To 0? If
List1.Selected(k)=True Then

```