

VisualBasic界面设计大观 PDF转换可能丢失图片或格式，建议  
阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/136/2021\\_2022\\_VisualBasi\\_c97\\_136792.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/136/2021_2022_VisualBasi_c97_136792.htm) 一 前言 用户界面是一个应用程序最重要的部分，对用户而言，界面就是应用程序，他们感觉不到幕后正在执行的代码。不论花多少时间和精力来编制和优化代码，应用程序的可用性仍然在很大程度上依赖于界面的好坏。第一步就设计出非常完美的界面是十分困难的，它需要在用户的参与下进行多次反复。要想设计出让用户满意的界面，首先要知道什么是好的界面，针对自己要开发的应用程序做出初步规划设计。二 界面设计初步规划 设计用户界面之前，最好先参照 Microsoft 或其他公司的一些应用程序。在这个过程中，我们会发现许多通用的东西，比如：工具栏、状态条、工具提示、上下文菜单以及标记对话框。同时也要凭借自己使用软件的经验，想一想曾经使用过的一些界面好的应用程序，哪些可以吸收利用。但要记住个人的喜好不等于用户的喜好，必须把用户的意见和需求吸收近来。众所周知，用户参与设计过程的时间越早，设计人员所花的时间和精力就越少，创建的界面就越好、越实用。设计一个应用程序界面时，应该先对整个系统界面进行初步规划。考虑应该使用单文档还是多文档样式？需要多少个不同的窗体？菜单中将包含什么命令？要不要使用工具栏重复菜单的功能？提供什么对话框与用户交互？需要提供什么样的帮助？界面设计也需要考虑应用程序的目的是什么、预期的用户是谁等问题。经常使用的应用程序和偶尔使用的辅助程序要区别对待，用来显示信息的应用程序与用来收集信息的应用程序也有应所不同。

目标是针对初学者的应用程序，界面设计要求简单明了，而针对有经验用户却可以复杂一些。如果系统计划发布到全球，那么语言和文化也是设计者必须考虑的内容。

### 三 界面控件的设计

确定好整个系统的界面风格以后，就要针对单独的界面进行具体设计。在此过程中要考虑完成系统功能需要用到哪些控件、这些控件之间的关系以及它们的相关性和重要性。

#### 1 符合Windows 界面准则

Windows 操作系统的主要的优点就是为所有的应用程序提供了公用的界面。如果用户知道如何使用基于 Windows 的应用程序，就很容易学会使用其他应用程序。而与已创建的界面准则相差太远的应用程序，不容易让人接受。比如菜单的设计，大多数基于 Windows 的应用程序都遵循这样的标准：“文件”菜单在最左边，然后是“编辑”、“工具”等可选的菜单，最右边是“帮助”菜单。如果把“帮助”菜单放在最前，便会降低应用程序的可用性。子菜单的位置也很重要，用户本期望在“编辑”菜单下找到“复制”、“剪切”与“粘贴”等子菜单，若将它们移到“文件”菜单下会引起用户的不可理解。不要偏离已经创建的准则太远，除非有很好的理由这样做。

#### 2 确定控件的位置

在大多数界面设计中，不是所有的界面元素都一样重要。仔细斟酌是很有必要的，以确保越是重要的元素越要快速地显现给用户。重要的或者频繁访问的元素应当放在显著的位置上，而不太重要的元素就应当降级到不太显著的位置上。一般情况下，用户的眼睛会首先注视屏幕的左上部位，所以最重要的元素应当放在屏幕的左上部位。例如，如果窗体上的信息与客户有关，则它的名字字段应当显示在它最先被看到的地方。而按钮，如“确定”或“下一个”，应当放置在屏幕的右下部位，用户在未完成对窗体

的操作之前，通常不会访问这些按钮。把控件分成组也很重要，尽量按功能或逻辑关系进行分组。例如对数据库操作的按钮应当被形象地分成一组，而不是分散在窗体的四处，因为它们的功能彼此相关。在许多情况下，可以使用框架控件来帮助加强控件之间的这种联系。

### 3 保证界面元素的一致性

在用户界面设计中，一致的外观可以在应用程序中创造一种和谐美。如果界面缺乏一致性，则使应用程序看起来非常混乱、没有条理，降低了人们使用该应用程序的兴趣。为了保持视觉上的一致性，在开始开发应用程序之前应先创建整体设计策略。诸如控件的类型、控件的尺寸、分组的标准以及字体的选取等设计元素都应该在事先确定，可以创建设计样板来帮助进行设计。有时完成一定的功能有许多的控件可供选择使用，设计时应选取最能适合特定应用程序的控件子集。虽然列表框、组合框、网格以及树等控件都可用来表示信息列表，最好在各个界面上尽可能地使用同一种控件。设计过程中要符合通常的约定，恰当地使用控件。虽然 TextBox 控件也可以设置其只读属性来显示文本，但 Label 控件更适合于该目的。在为控件设置属性时也要保持一致，如果在一个地方为可编辑的文本使用白色背景，除非有很好的理由，否则不要在别的地方又使用灰色。窗体的一致性对应用程序的可用性也具有非常重要的作用。如果在一个窗体上使用了灰色背景以及 3d/33.shtml ' target= '\_blank ' class= ' article ' > 三维效果，而在另一个窗体上使用白色背景，则这两个窗体就显得毫不相干。明智的选择是确定一种类型并在整个应用程序保持一致。

### 4 美化界面和控件

尽量使用具有三维立体效果的控件，从而使用户界面具有动感。例如，用在命令按钮

上的三维立体效果使得它们看上去象是被按下去的。如果设计平面边框的命令按钮的话，就会失去这种动感，因而不能清楚地告诉用户它是一个命令按钮。文本框也提供了一种动感，用户可以期望带有边框和白色背景的框，框中包含可编辑的文本。显示不带边框的文本框 (BorderStyle = 0) 也有可能，这使它看起来更象一个标签，并且不能明显地提示用户它是可编辑的。在用户界面中使用空白空间有助于突出元素和改善程序可用性。空白空间是窗体控件之间以及控件四周的空白区域。一个窗体上有太多的控件会导致界面杂乱无章，使得寻找一个字段或者控件非常困难。在设计中需要插入空白空间来突出设计元素。各控件之间一致的间隔以及垂直与水平方向元素的对齐会使用户感觉更好一些。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问

[www.100test.com](http://www.100test.com)