

VisualBasic属性、方法和事件一 PDF转换可能丢失图片或格式  
，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/137/2021\\_2022\\_VisualBasi\\_c97\\_137345.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/137/2021_2022_VisualBasi_c97_137345.htm)

属性、方法和事件概述 Visual Basic 的窗体和控件是具有自己的属性、方法和事件的对象。可以把属性看作一个对象的性质，把方法看作对象的动作，把事件看作对象的响应。日常生活中的对象，如小孩玩的气球同样具有属性、方法和事件。气球的属性包括可以看到的一些性质，如它的直径和颜色。其它一些属性描述气球的状态（充气的或未充气的）或不可见的性质，如它的寿命。通过定义，所有气球都具有这些属性；这些属性也会因气球的不同而不同。气球还具有本身所固有的方法和动作。如：充气方法（用氦气充满气球的动作），放气方法（排出气球中的气体）和上升方法（放手让气球飞走）。所有的气球都具备这些能力。气球还有预定义的对某些外部事件的响应。例如，气球对刺破它的事件响应是放气，对放手事件的响应是升空。如果能对气球编程的话，Visual Basic 代码将如下所示。其作用是设置气球的属性：  
Balloon.Color = Red  
Balloon.Diameter = 10

Balloon.Inflated = True 注意代码的语法，首先是对象 (Balloon)，接着是属性 (Color)，然后是赋值 (Red)。重复这条语句，但是，换一个不同的值，就可以改变气球的颜色。属性也可以在程序设计阶段在“属性”窗口中设置。调用气球的方法是这样的：  
Balloon.Inflate  
Balloon.Deflate  
Balloon.Rise 5 它的语法与属性的语法相似，对象（一个名词）后面紧跟着方法（一个动词）。在第三个例子中有一个附加项，称为一个参数，表示气球上升的高度。一些方法有一个或多个参数，它们对

执行的动作做进一步的描述。气球对一个事件的响应如下所示：  
`Sub Balloon_Puncture() Balloon.Deflate Balloon.MakeNoise "Bang" Balloon.Inflated = False Balloon.Diameter = 1 End Sub`  
本例中代码描述了当刺穿事件发生时气球的行为：调用 Deflate 方法，然后以 "Bang"（发出的声响）为参数调用 MakeNoise 方法。因为气球已不再是充气状态，所以把 Inflated 属性置为 False，并给 Diameter 属性设置一个新值。实际上对气球不能编程，但是，可以对 Visual Basic 的窗体或控件进行编程。作为程序员，由您作主。您决定应更改哪些属性，调用哪些方法，对哪些事件作出响应，从而得到希望的外观和行为。

设计窗体 窗体对象是 Visual Basic 应用程序的基本构造模块，是运行应用程序时与用户交互操作的实际窗口。窗体有自己的属性、事件和方法用于控制其外观和行为。设计窗体的第一步是设置它的属性。这可以在设计时在“属性”窗口中完成，或者运行时由代码来实现。注意设计时，即在 Visual Basic 环境中创建应用程序的任何时刻，此时你可以操作窗体和控件，设置它们的属性，对它们的事件编程。运行时是指实际运行应用程序并与应用程序进行交互的时间。设置窗体属性 窗体的许多属性会影响窗体的外观。Caption 属性决定窗体标题栏中显示的文本；Icon 属性设置在窗体最小化时显示的图标。MaxButton 和 MinButton 属性决定窗体是否能最大化或最小化。通过改变 BorderStyle 属性，可以控制窗体如何调整大小。Height 和 Width 属性决定的窗体初始大小；Left 和 Top 属性根据屏幕的左上角确定窗体的位置。WindowState 属性可以把窗体设成在启动时最大化、最小化或正常大小。Name 属性设置窗体的名称，在代码中用这个名称引用该窗体。首

次在工程中添加窗体时，该窗体的名称被缺省为 Form1；添加第二个窗体，其名称被缺省为 Form2，以此类推。最好给 Name 属性设置一个有实际意义的名称，如给一个条目窗体命名为 "frmEntry"。熟悉这些窗体属性，最好的办法是实践。在“属性”窗口（图 3.3）中更改窗体的一些属性，然后运行该应用程序并观察修改的效果。如果想详细了解每个属性，可以选择该属性并按 F1 键查看联机帮助。窗体事件和方法窗体作为对象，能够执行方法并对事件作出响应。无论是因为用户交互，还是通过代码调整窗体的大小，都会触发一个 Resize 事件。当窗体尺寸变化时，允许您在窗体上进行移动控件或调整控件大小等操作。每当一个窗体变成活动窗体时，就会产生一个 Activate 事件；当另一个窗体或应用程序被激活时，就会产生 Deactivate 事件。这些事件对初始化或结束窗体行为十分方便。例如，在 Activate 事件中，可以编写代码突出显示一个特定文本框中的文本；在 Deactivate 事件中，可以把更改保存到一个文件或数据库中。要使一个窗体可见，可调用 Show 方法：Form2.Show 调用 Show 方法与设置窗体 Visible 属性为 True 具有相同的效果。窗体的许多方法都调用文本或图形。Print、Line、Circle 和 Refresh 方法可用于直接在窗体表面上写和画。这些方法和更多的方法将在第十二章“使用文本和图形”中详细讨论。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)