

二级VB入门教程之二 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\\_\\_E4\\_BA\\_8C\\_E7\\_BA\\_A7VB\\_E5\\_85\\_c97\\_137353.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/137/2021_2022__E4_BA_8C_E7_BA_A7VB_E5_85_c97_137353.htm)

第二章：事件、属性及数据类型 以后两章可能会比较枯燥，但不可否认也很重要，所以为了学好VB，我们一定要打好基础才行。

一、事件 通过上一章的例子，你可能对“面向对象的编程”已经有了一定了解，它是由事件驱动的，对于不同的对象，所能感应到的事件也会不同，譬如说当你把鼠标移进某一区域时就会触发MouseMove事件，这很直观，也容易理解，但也有些事件比较抽象，下面我来对一般的事件进行一下解释。

窗体和图象框类事件 Paint事件：当某一对象在屏幕中被移动，改变尺寸或清除后，程序会自动调用Paint事件。注意：当对象的AutoDraw属性为True（-1）时，程序不会调用Paint事件。

Resize事件：当对象的大小改变时触发Resize事件。 Load事件：仅适用于窗体对象，当窗体被装载时运行。 Unload事件：仅适用于窗体对象，当窗体被卸载时运行。

2.当前光标（Focus）事件 GotFocus事件：当光标聚焦于该对象时发生事件。 LostFocus事件：当光标离开该对象时发生事件。 注意：Focus英文为“焦点”、“聚焦”之意，最直观的例子是，比如有两个窗体，互相有一部分遮盖，当你点下面的窗体时，它就会全部显示出来，这时它处在被激活的状态，并且标题条变成蓝色，这就是GotFocus事件，而相反，另外一个窗体被遮盖，并且标题条变灰，称为LostFocus事件。上面所说的“光标”并非指鼠标指针。

3.鼠标操作事件 Click事件：鼠标单击对象。 DbClick事件：鼠标双击事件。 MouseDown

、 MouseUp属性：按下/放开鼠标键事件。 MouseMove事件：鼠标移动事件。 DragDrop事件：拖放事件，相当于MouseDown、MouseMove和MouseUp的组合。 DragOver事件：鼠标在拖放过程中就会产生DragOver事件。 4.键盘操作属性 KeyDown、KeyUp事件：按键的按下/放开事件。 KeyPress事件：按键事件。 5.改变控制项事件 Change事件：当对象的内容发生改变时，触发Change事件。最典型的例子是文本框（ TextBox ）。 DropDown事件：下弹事件，仅用于组合框（ ComboBox ）对象。 PathChange事件：路径改变事件，仅用于文件列表框（ FileBox ）对象。 6.其他事件 Timer事件：仅用于计时器，每隔一段时间被触发一次。

二、属性 每个对象都有它的属性，并且“ Name ”属性是共有的，有了“ Name ”属性才可以在程序中进行调用。对于属性，可以在窗体的布局操作中完成，也可以在程序运行中改变，这取决于你的需要，但有些属性是只读的，它只能在控件布局时改变。我将在以后的实例中具体介绍各个属性的作用。

三、数据类型 学过编程的人都知道大多数的计算机语言都规定了各自的数据类型，VB也不例外。其实，在一个最简单的程序中数据类型是可以不作规定的，也就是说，变量可以使用各种类型，但是在一个复杂的程序里，这样做就很危险，因为很可能给同一个变量赋予了不同的类型，而导致程序出错。所以，为了程序的严谨和便于查看，正确的定义数据类型是必要的。定义数据的另一个原因是，不同的数据占用不同的内存数量，譬如整型（ Interger ）数据占2字节，而长整型数据占4个字节，定义合适的数据类型，不管你相信不相信，它可以节省内存！ VB常用的数据类型有：整型（ Integer，表

示-32768至32767之间的整数)、长整型(Long, 表示-2,147,483,648至2,147,483,647之间的整数)、实型(Single, 表示-3.37E 38至3.37E 38之间的实数)、双精度实型(Double, 表示-1.67E 308至1.67E 308之间的实数), 字符(String, 每个字符占一字节, 可以储存0~65,535个字符), 布尔(Boolean, 只有两个值True/-1, 或False/0)。数据类型的定义方法: 定义变量最简单的方法是用“Dim”关键字, 它的语法: Dim【变量名】As【数据类型】如: Dim Index As Integer 也可以在一行中定义多个变量, 如: Dim Index As Integer, Dim Number As Long 把多个变量定义成同一类型可以写成: Dim Index, Number As Integer 更可以在定义时进行初赋值: Dim Index=3 有时为了简便, 也以符号进行简单的定义, 作用是和上面一样的。整型可以用“%”代替, 长整型可以用“&”代替, 实型可以用“!”, 双精度实型可以用“#”定义, 如刚才的第一个例子可以写成: Dim Index% 等价于 Dim Index As Integer 对于常量的定义用Const定义, 如: Const COLOR=255。为了在程序中便于查阅, 我们对变量和常量的写法进行规定, 变量一般用小写方式, 常量则全部大写。注意: 使用常量的好处, 对于程序中经常出现的数值, 应设常量等于它, 这样一是书写方便, 其二, 如果要改变该数值, 只需改变定义常量的语句值, 而不需改变每个语句, 提高了效率。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)