

计算机二级VisualBasic编码 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__E8_AE_A1_E7_AE_97_E6_9C_BA_E4_c97_137769.htm

开始编码之前在 Visual Basic 中创建应用程序的最重要的（又往往为人忽视的）部分是设计阶段。需要为应用程序设计一个用户界面，这是显然的；但需要设计代码的结构就不那么显然了。构造应用程序的方法不同，可造成应用程序的性能及代码的可维护性、可使用性不同。Visual Basic 应用程序的代码是用分层方式组织的。典型应用程序包括若干模块：应用程序中每个窗体的窗体模块、共享代码的可选标准模块以及可选的类模块。每个模块包含若干含有代码的过程：event过程、Sub子过程或Function过程，以及Property过程。判定什么过程属于什么模块，这与创建的应用程序的类型有一定关系。因为 Visual Basic 是基于对象的，所以，利用应用程序代表的对象来考虑应用程序将是有益的。在这一章，示例应用程序 Vcr.vbp 的设计建立在盒式录像机和电视机组成的对象基础之上。VCR 应用程序包含两个窗体模块、一个标准模块和两个类模块。可用“对象浏览器”来检查工程的结构（图5.2）。VCR 应用程序的主窗体 (frmVCR) 是 VCR 与电视屏幕组合的可视图像（图 5.3）。它包括几个对象，这些对象以现实世界中的图景为模型。一组命令按钮（cmdPlay、cmdRecord 等等）模仿的是操作 VCR 的按钮。软件 VCR 还包括时钟 (lblTime)、通道指示器 (lblChannel)、功能指示器（shpPlay、shpRecord 等等）以及显像管 (picTV)。Vcr.frm 窗体模块包括所有这些对象的事件过程。在很多情况中都存在着多个对

象共享的重复过程。例如，“按下”“放像”、“倒带”或“录像”按钮时就要求“暂停”和“停止”按钮有效。最好创建一个共享的子过程，所有按钮都可调用它，而不要在每个按钮的 Click 事件过程中重复这段代码。如果将来要修改这些子程序，则只在一个地方修改就可进行全部修改。标准模块 Vcr.bas 包含各种共享过程。VCR 的某些部分是不可视的，比如磁带的输送机置或录制电视节目的逻辑便是如此。同样，软件 VCR 的一些功能没有可视图像。这些部分和功能是作为两个类模块 Recorder.cls 和 Tape.cls 实现的。clsRecorder 模块包含启动“录像”进程的代码；而 clsTape 模块则包含控制“磁带”方向和速度的代码。这些模块中所定义类与窗体中的任何对象都没有直接关系。因为它们是独立的代码模块，所以不作任何修改就可轻轻松松重建一个录音程序。除了设计代码结构之外，建立命名约定也是很重要的。按照缺省规定，Visual Basic 将工程的第一个窗体命名为 Form1，第二个窗体为 Form2，依此类推。如果应用程序中有几个窗体，则最好赋予它们有含义的名字，以免在编写或编辑代码时出现混淆情况。在附录 B“Visual Basic 编码约定”中列举了一些 Visual Basic 建议的命名约定。在进一步了解对象和学习编写代码时，可参考 VCR 示例应用程序，查找有关各种编码技巧的例子。代码编写机制在着手编写代码之前，了解 Visual Basic 编写代码的机制是很重要的。和任何编程语言一样，Visual Basic 有自身的组织、编辑和格式化代码规则。代码模块 Visual Basic 的代码存储在模块中。模块有三种类型：窗体、标准和类。简单的应用程序可以只有一个窗体，应用程序的所有代码都驻留在窗体模块中。而当应用程序庞大复杂

时，就要另加窗体。最终可能会发现在几个窗体中都有要执行的公共代码。因为不希望在两个窗体中重复代码，所以要创建一个独立模块，它包含实现公共代码的过程。独立模块应为标准模块。此后可以建立一个包含共享过程的模块库。每个标准模块、类模块和窗体模块都可包含：声明。可将常数、类型、变量和动态链接库 (DLL) 过程的声明放在窗体、类或标准模块的模块级。过程。Sub、Function 或者 Property 过程包含可以作为单元来执行的代码片段。本章后面的“过程概述”一节中将讨论这些内容。

窗体模块 窗体模块（文件扩展名为 .FRM）是大多数 Visual Basic 应用程序的基础。窗体模块可以包含处理事件的过程、通用过程以及变量、常数、类型和外部过程的窗体级声明。如果要在文本编辑器中观察窗体模块，则还会看到窗体及其控件的描述，包括它们的属性设置值。写入窗体模块的代码是该窗体所属的具体应用程序专用的；它也可以引用该应用程序内的其它窗体或对象。

标准模块 标准模块（文件扩展名为 .BAS）是应用程序内其它模块访问的过程和声明的容器。它们可以包含变量、常数、类型、外部过程和全局过程的全局（在整个应用程序范围内有效的）声明或模块级声明。写入标准模块的代码不必绑在特定的应用程序上；如果能够注意不用名称引用窗体和控件，则在许多不同的应用程序中可以重用标准模块。

类模块 在 Visual Basic 中类模块（文件扩展名为 .CLS）是面向对象编程的基础。可在类模块中编写代码建立新对象。这些新对象可以包含自定义的属性和方法。实际上，窗体正是这样一种类模块，在其上可安放控件，可显示窗体窗口。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问

