

VB基础教程：第一章第三节面向对象程序设计的基本概念

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_VB_E5_9F_B

A_E7_A1_80_E6_95_c97_137941.htm 1.3 面向对象程序设计的基本概念

1. 基本术语 (1) 对象和对象类 对象是代码和数据的组合，可以作为一个单位来处理。对象可以是应用程序的一部分，比如可以是控件或窗体。整个应用程序也是一个对象。在 VB 中可能用到的几种类型的对象：示例描述命令按钮

窗体上的控件，象命令按钮和框架，它们都是对象。窗

体 Visual Basic 工程中的每一个窗体都是独立的对象。数据库

数据库是对象，并且还包含其他对象，如字段、索引等。图

表 Microsoft Excel 中的图表是对象。VB 中的每个对象都是用

类定义的。用饼干模子和饼干之间的关系作比，就会明白对

象和它的类之间的关系。饼干模子是类。它确定了每块饼干

的特征，比如大小和形状。用类创建对象,对象就是饼干。类

是面向对象程序设计的核心技术，可以理解成一种定义了对象

行为和外观的模板；把对象看作是类的原原本本的复制品

，类具有继承性、封装性、多态性、抽象性。(2) 属性 属性

是对对象特性的描述，VB 为每一类对象都规定了若干属性

，设计中可以改变具体对象的属性值。比如窗体的背景颜色

、高度与宽度。(3) 事件 (Event) 事件是发生在对象上的

动作。事件的发生不是随意的，某些事件仅发生在某些对象

上。在 VB 中事件的调用形式是：Private Sub 对象名_事件名

(事件内容) End Sub 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