

VB考试教程：过程的使用之再谈Sub过程与Function过程的调用及使用 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文  
[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/138/2021\\_2022\\_VB\\_E8\\_80\\_83\\_E8\\_AF\\_95\\_E6\\_95\\_c97\\_138337.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/138/2021_2022_VB_E8_80_83_E8_AF_95_E6_95_c97_138337.htm) 1、再谈Sub过程

与Function过程的调用及使用调用过程有很多方法，它们与过程的类型、位置以及在应用程序中的使用方式有关。调用Sub过程与Function过程不同，在表达式中，调用Sub过程的是一个独立的语句，而调用函数过程只是表达式的一部分。Sub过程还有一点与函数不一样，它不会用名字返回一个值。而与Function过程一样，Sub过程也可以修改传递给它们的任何变量的值。（1）调用Sub过程有两种方法：Call MyProc(FirstArgument,SecondArgument)MyProc FirstArgument,SecondArgument说明 当使用Call语法时，参数必须在括号内。若省略Call关键字，则也必须去掉参数两边的括号（2）调用函数过程方法一：通常，调用自定义的函数过程的方法和调用VB内部函数过程的方法一样，即在表达式中写上名字。方法二：也可以像调用Sub过程一样调用Function过程，如调用函数过程Year：Call Year（Now）Year Now当用这种方法调用函数时，放弃返回值。一般来说，函数都赋值给某些变量或属性。（3）调用其它模块中的过程在工程中的任何地方都能调用其它模块中的公用过程。调用其它模块中的过程的各种方法，取决于该过程是在窗体模块中、类模块中还是标准模块中。调用窗体模块中的过程：所有窗体模块的外部调用过程必须指向包含此过程的窗体模块。如在窗体模块Form1中包含SomeSub过程，则可使用语句：“ Call Form1.SomeSub（参数列表）”来调用Form1中的SomeSub过

程。调用类模块中的过程：类模块中的过程与窗体中调用过程类似，在类模块中调用过程要调用与过程一致并且指向类实例的变量。例如DemoClass是类Class1的实例：Dim DemoClass as New Class1 DemoClass.SomeSub但是不同于窗体的是，在引用一个类的实例时，不能用类名作限定符（如不能像窗体中用Form1.SomeSub那样使用Class1.SomeSub），必须首先声明类的实例为对象变量（如上面的DemoClass）并用该变量名引用它。

使用标准模块中的过程：如果过程名是唯一的，则不必在调用时加模块名。无论是在模块内，还是在模块外调用，结果总会引用这个唯一过程。在整个应用程序中，如果过程仅出现在一个地方，这个过程就是唯一的。如果两个以上的模块都包含同名的过程，例如：对于在Module1和Module2中都有名为“CommonName”的过程，在调用该过程时，分两种情况：如果在同一模块内调用一个公共过程就会直接运行该模块内的过程。如在Module2中直接调用“CommonName”则运行Module2中的“CommonName”过程，而不是Module1中的“CommonName”过程。如果在Module1中调用Module2中的“CommonName”过程，那就必须使用模块名进行限定，要用语句

：Module2.CommonName（参数列表）。在下面的练习中，将在前面的“幸运7”程序中添加一个函数，用来计算游戏中的获胜率（Spin中出现一个或多个7的百分比）。为此，可在标准模块中增加一个名为Rate的函数和一个名为Spins的公用变量。然后每次单击“开始”按钮时都调用Rate函数。还要在窗体上新创建的标签中显示计算结果。在窗体上再添加一个标签，Name属性为“lblRate”、Caption属性为“0.0%”

、ForeColor是“红色”，图像框的“Stretch”属性仍设置为True。界面如下：在标准模块窗口中键入如下代码（增加一个名为Rate的函数和一个名为Spins的公用变量）：  
Option Explicit  
Public Wins  
Public Spins  
再定义一个公用变量，用来记录产生随机数的总数，即单击按钮的次数。  
Function Rate(Hits, Attempts) As String  
建立一个名为Rate的函数  
Dim Percent  
Percent = Hits / Attempts  
Rate = Format(Percent, "0.0%")  
End Function  
说明：Rate函数通过将Hits参数除以Attempts参数来确定获胜率，然后通过使用Format（格式）函数调整显示结果。Rate函数被声明为字符串类型，原因在于Format（格式）函数的返回值是字符串。Hits参数和Attempts参数是这两个变量的占位符，在函数调用过程中，它们将被传递给函数。Rate函数是通用的，可与任何数字或变量一同使用，而不仅限于Wins和Spins。调出窗体代码的Command1\_Click事件过程，在其中添加调用函数语句，如下：  
Private Sub Command1\_Click()  
Randomize  
Image1.Visible = False  
隐藏硬币图像  
Label1.Caption = Int(Rnd \* 10) 得到随机  
Label2.Caption = Int(Rnd \* 10)  
Label3.Caption = Int(Rnd \* 10)  
Spins = Spins + 1  
If (Label1.Caption = 7) Or (Label2.Caption = 7) Or (Label3.Caption = 7) Then  
Image1.Visible = True  
Beep  
当某个标题为7时，显示一堆硬币并响铃  
Wins = Wins + 1  
记录产生7的次数  
lblWins.Caption = "Wins : " & Wins  
100  
Test 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)