

计算机二级辅导:动态事件处理方法计算机等级考试 PDF转换  
可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/646/2021\\_2022\\_\\_E8\\_AE\\_A1\\_E7\\_AE\\_97\\_E6\\_9C\\_BA\\_E4\\_c97\\_646088.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/646/2021_2022__E8_AE_A1_E7_AE_97_E6_9C_BA_E4_c97_646088.htm)

“大李哥，”我不免为自己问了如此多的问题而不好意思起来，“您刚才所说的事件的委托是怎么回事呀？”大李显然是明白我会提问的：“我所说过事件驱动设计中的三要素你还记得吧？”“当然，就是指对象、事件和事件处理程序。”我流利地回答道。“对象和事件处理程序我们已经分析过了。要想彻底了解事件驱动程序的来龙去脉，我们必须了解事件的构成。”见到我又一次茫然地摇头，他就接着说，“事件功能是由三个互相联系的元素提供的：提供事件数据的类、事件委托和引发事件的类。我说过，事件就是一个信号，它告知应用程序有重要情况要发生。那么我们可以想象一下，事件要发生，就会含有独特的信息，比如，事件发送源是什么，会发生什么样的事件。提供事件数据的类就是用于记录这些信息的。该类必须从 System.EventArgs 派生出，这个我们已经说过了；事件的委托，这其实我也说过了，就好比是指向事件接收方的一个指针，由于指定对象的事件是独特的，所以它的委托也是事先定义好的，就比如MouseDown事件，它对应的委托就是MouseEventHandler。我们看一下你在代码窗口选Label1对象的MouseDown方法，会自动生成这段空的事件处理程序：

```
Friend WithEvents Label1 As System.Windows.Forms.Label  
Private Sub Label1_MouseDown(ByVal sender As Object, ByVal e As _  
System.Windows.Forms.MouseEventArgs) Handles  
Label1.MouseDown End Sub
```

它其实就等同于：AddHandler

Label1.MouseDown, AddressOf Label1\_MouseDown Private Sub Label1\_MouseDown(ByVal sender As Object, ByVal e As \_ System.Windows.Forms.MouseEventArgs) End Sub 隐含的意思，就是通过先前已经声明为全局变量的事件委托MouseEventHandler来实现事件处理程序参数的定义。对于MouseDown事件而言，为什么自动加上的事件数据类参量是EventArgs类的，就是委托的作用了。第三个要素是引发事件的类。该类必须提供事件的声明和引发事件的方法。其中引发事件的方法必须命名为On加上事件名的形式，比如事件是EventHR，那么引发事件的方法就一定叫OnEventHR。”一边说着，大李开始修改起刚才用于标准事件处理程序的代码来：

```
Module Module1 ' 事件数据类 Public Class HenryEventArgs Inherits EventArgs End Class ' 声明委托 Public Delegate Sub HenryEventHandler(ByVal sender As Object, _ ByVal e As HenryEventArgs) Public Class CHenry ' 声明一个事件 Public Event EventHR As HenryEventHandler Protected Overridable Sub OnEventHR(ByVal e As HenryEventArgs) ' 调用委托 RaiseEvent EventHR(Me, e) End Sub Public Sub start() Dim e As HenryEventArgs OnEventHR(e) End Sub End Class Dim obj As New CHenry() Sub obj_EventHR(ByVal sender As Object, ByVal e As HenryEventArgs) MsgBox("事件处理器捕捉到了事件.") ' 处理事件. End Sub Sub Main() AddHandler obj.EventHR, AddressOf obj_EventHR obj.start() End Sub End Module
```

大李指着写好的代码对我说：“你看，这段代码与先前的不同之处有不少。首先EventHR事件我定义为一个委托类型，不再是光秃秃的一个事件了。这样的话，EventHR事件就具有了承

载事件信息的能力，事件发送源是Sender；事件数据是HenryEventArgs类的对象。其他的你应该都能很快就明白了，对吧？”“嗯，还有一个问题，为什么引发事件的方法OnEventHR要用保护的方法呢？”我还是有些不解。“这个问题问得好！”大李点了点头，“这是为了让派生类必须始终调用基类的OnEventHR方法以确保注册的委托接收到事件。你只要试一下，继承CHenry得到一个派生类进行事件处理，就会明白了。”哦，一个事件驱动程序设计方法的讲述的确让我大开眼界，打开了一扇了解VB.NET的广阔天空的大门，继续努力，我还得加油呀! 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)