

## 全国计算机等级考试 二级 VB 模拟试题 3

### 一、选择题（每题 2 分，共计 70 分）

1.数据的存储结构是指

- A、数据所占的存储空间量
- B、数据的逻辑结构在计算机中的表示
- C、数据在计算机中的顺序存储方式
- D、存储在外存中的数据

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

2.下列关于栈的叙述中正确的是

- A、在栈中只能插入数据
- B、在栈中只能删除数据
- C、栈是先进先出的线性表
- D、栈是先进后出的线性表

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

3.树最适合用来表示\_\_\_\_\_。

- A、有序数组元素
- B、无序数组元素
- C、元素之间具有分支层次关系的数据
- D、元素之间无联系的数据

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

4.堆（Heap）是\_\_\_\_\_。

- A、完全二叉树
- B、线性表
- C、二叉排序树
- D、平衡二叉树

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

5.对建立良好的程序设计风格，下面描述正确的是

- A、程序应简单、清晰、可读性好
- B、符号名的命名只要符合语法
- C、充分考虑程序的执行效率
- D、程序的注释可有可无

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

6.软件需求分析阶段的工作，可以分为四个方面需求获取，需求分析，编写需求规格说明书，以及

- A、阶段性报告
- B、需求评审
- C、总结
- D、以上都不正确

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

7.在软件的结构化设计（SD）方法中，一般分为总体设计和详细设计两个联合体其中总体设计主要是建立

- A、软件结构
- B、软件流程
- C、软件模型
- D、软件模块

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

8.下面所列各项，哪些属于数据库技术的研究领域？

I .数据库管理系统软件的研制 II .数据库设计

III. 数据库理论 IV.操作系统

A、 I 和 II

B、 I 和III

C、 I 、 II 和III

D、全部

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

9.用树形结构来表示实体之间联系的模型称为

A、关系模型

B、层次模型

C、网状模型

D、数据模型

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

10.设关系 R 和关系 S 具有相同的属性个数，且相应的属性取自同一个域，则

$\{t|t \in R \wedge \text{非 } t \in S\}$  t 是元组变量





其结果关系是

A、  $R \cup S$

B、  $R - S$

C、  $R \cap S$

D、  $R - (R - S)$

 A  B  C  D

11.在窗体上画一个名称为 **Command1** 的命令按钮，然后编写如下事件过程：





```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Move 500,500
```

```
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，执行的操作为

- A、命令按钮移动到距窗体左边界、上边界各 500 的位置
- B、窗体移动到距屏幕左边界、上边界各 500 的位置
- C、命令按钮向左、上方向各移动 500
- D、窗体向左、上方向各移动 500

 A  B  C  D

12.以下定义数组或给数组元素赋值的语句中，正确的是

A、Dim a As Variant

```
a = Array(1,2,3,4,5)
```

B、Dim a(10) As Integer

```
a = Array(1,2,3,4,5)
```

C、Dim a%(10)

```
a(1) = "ABCDE"
```





D、Dim a(3),b(3) As Integer

```
a(0) = 0
```

```
a(1) = 1
```

```
a(2) = 2
```

```
b = a
```

 A  B  C  D

13.以下 **Case** 语句中错误的是

- A、Case 0 To 10
- B、Case Is>10
- C、Case Is>10 And Is<50
- D、Case 3,5,Is>10

☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

14.执行语句 `s=Len(Mid("VisualBasic",1,6))`后，s 的值是

- A、Visual
- B、Basic
- C、6
- D、11

☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

15.在窗体上画一个命令按钮，其名称为 `Command1`，然后编写如下事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
    a = 12345
```

```
    Print Format$(a, "000.00")
```

```
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，窗体上显示的是

- A、123.45
- B、12345.00
- C、12345
- D、00123.45

☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

16.以下关于函数过程的叙述中，正确的是

- A、函数过程形参的类型与函数返回值的类型没有关系

- B、在函数过程中，过程的返回值可以有多个
- C、当数组作为函数过程的参数时，既能以传值方式传递，也能以传址方式传递
- D、如果不指明函数过程参数的类型，则该参数没有数据类型

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

17.确定一个控件在窗体的位置的属性是

- A、Width 和 Height
- B、Width 或 Height
- C、Top 和 Left
- D、Top 或 Left

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

18.以下关系表达式中，其值为 False 的是

- A、"ABC">"AbC"
- B、"the"<>"they"
- C、"VISUAL"=UCase("Visual")
- D、"Integer">"Int"

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

19.在窗体上画一个文本框、一个标签和一个命令按钮，其名称分别为 Text1、Label1 和 Command1，然后编写如下两个事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()  
    strText=InputBox("请输入")  
    Text1.Text=strText  
End Sub
```

```
Private Sub Text1_Change()
```

```
Label1.Caption=Right(Trim(Text1.Text),3)
```

```
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，如果在输入对话框中输入 **abcdef**，则在标签中显示的内容是

- A、空
- B、abcdef
- C、abc
- D、def

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

20.一个工程中含有窗体 **Form1**、**Form2** 和标准模块 **Model1**，如果在 **Form1** 中有语句

```
Public X As Integer
```

在 **Model1** 中有语句

```
Public Y As Integer
```

则以下叙述中正确的是

- A、变量 X、Y 的作用域相同
- B、Y 的作用域是 **Model1**
- C、在 **Form1** 中可以直接使用 X
- D、在 **Form2** 中可以直接使用 X 和 Y

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

21.在窗体上画一个命令按钮(其 **Name** 属性为 **Command1**),然后编写如下代码:

```
Option Base 1
```

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Dim a
```

```
s=0
```

```
a=Array(1,2,3,4)
```

```
j=1
```

```
For i=4 To 1 Step -1
```

```
s=s+a(i)*j
```

```
j=j*10
```

```
Next i
```

```
Print s
```

```
End Sub
```

运行上面的程序，单击命令按钮，其输出结果是

A、4321

B、1234

C、34

D、12

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

22.在窗体上画一个名称为 **Text1** 的文本框，要求文本框只能接收大写字母的输入。以下能实现该操作的事件过程是

A、Private Sub Text1\_KeyPress(KeyAscii As Integer)

If KeyAscii<65 Or KeyAscii>90 Then

MsgBox"请输入大写字母"

KeyAscii=0

End If

End Sub

B、Private Sub Text1\_KeyDown(KeyCode As Integer,Shift As Integer)

If KeyCode<65 Or KeyCode>90 Then

MsgBox"请输入大写字母"

KeyCode=0

End If

End Sub

C、Private Sub Text1\_MouseDown(Button As Integer,Shift As Integer,X As Single,Y As Single)

If Asc(Text1.Text)<65 Or Asc(Text1.Text)>90 Then



```
MsgBox"请输入大写字母"
```

```
End If
```

```
End Sub
```

```
D、Private Sub Text1_Change()
```

```
If Asc(Text1.Text)>64 And Asc(Text1.Text)<91 Then
```

```
MsgBox"请输入大写字母"
```

```
End If
```

```
End Sub
```

 A  B  C  D

23.假定在窗体(名称为 Form1)的代码窗口中定义如下记录类型:

```
Private Type animal
```

```
animalName As String*20
```

```
aColor As String*10
```

```
End Type
```

在窗体上画一个名称为 Command1 的命令按钮，然后编写如下事件过程:

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Dim rec As animal
```

```
Open "c:\vbTest.dat" For Random As #1 Len=len(rec)
```

```
rec.animalName="Cat"
```

```
rec.aColor="White"
```

```
Put #1,,rec
```

```
Close #1
```

```
End Sub
```





则以下叙述中正确的是

A、记录类型 animal 不能在 Form1 中定义，必须在标准模块中定义

B、如果文件 c:\vbTest.dat 不存在，则 Open 命令执行失败

C、由于 Put 命令中没有指明记录号，因此每次都把记录写到文件的末尾

D、语句“Put #1,,rec”将 animal 类型的两个数据元素写到文件中

 A  B  C  D

24.在窗体上画一个名称为 Text1 的文本框，一个名称为 Command1 的命令按钮，然后编写如下事件过程和通用过程：

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
    n=Val(Text1.Text)
```

```
    If n\2=n/2 Then
```

```
        f=f1(n)
```

```
    Else
```

```
        f=f2(n)
```

```
    End If
```

```
    Print f;n
```

```
End Sub
```

```
Public Function f1(ByRef x)
```

```
    x=x*x
```

```
    f1=x+x
```

```
End Function
```

```
Public Function f2(ByVal x)
```

```
    x=x*x
```

```
    f2=x+x+x
```

```
End Function
```

程序运行后，在文本框中输入 6，然后单击命令按钮，窗体上显示的是

A、72 36

B、108 36

C、72 6

D、108 6

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

25.在窗体上画一个名称为 **Command1** 的命令按钮，然后编写如下事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
c=1234
```

```
c1=Trim(Str(c))
```

```
For i=1 To 4
```

```
Print _____
```

```
Next
```

```
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，要求在窗体上显示如下内容：

1

12

123

1234

则在下划线处应填入的内容为

A、Right(c1,i)

B、Left(c1,i)

C、Mid(c1,i,1)

D、Mid(c1,i,i)

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

26.在窗体上画一个名称为 **Command1** 的命令按钮和一个名称为 **Text1** 的文本框，然后编写如下事件过程：

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
n=Val(Text1.Text)
```

```
For i=2 To n
```

```
For j=2 To Sqr(i)
If i Mod j=0 Then Exit For
Next j
If j>Sqr(i) Then Print i
Next i
End Sub
```

该事件过程的功能是

- A、输出 n 以内的奇数
- B、输出 n 以内的偶数
- C、输出 n 以内的素数
- D、输出 n 以内能被 j 整除的数

☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

27.以下描述中正确的是

- A、标准模块中的任意过程都可以在整个工程范围内被调用
- B、在一个窗体模块中可以调用在其他窗体中被定义为 **Public** 的通用过程
- C、如果工程中包含 **Sub Main** 过程，则程序将首先执行该过程
- D、如果工程中不包含 **Sub Main** 过程，则程序一定首先执行第一个建立的窗体

☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

28.在窗体上画一个名称为 **Command1** 的命令按钮，然后编写如下通用过程和命令按钮的事件过程：

```
Private Function f(m As Integer)
If m Mod 2=0 Then
f=m
Else
f=1
End If
End Function
```

```
Private Sub Command1_Click()  
  
Dim i As Integer  
  
s=0  
  
For i=1 To 5  
  
s=s+f(i)  
  
Next  
  
Print s  
  
End Sub
```

程序运行后，单击按钮，在窗体上显示的是

- A、 11
- B、 10
- C、 9
- D、 8

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

29.在窗体上画一个名称为 **Text1** 的文本框和一个名称为 **Command1** 的命令按钮，然后编写如下事件过程：

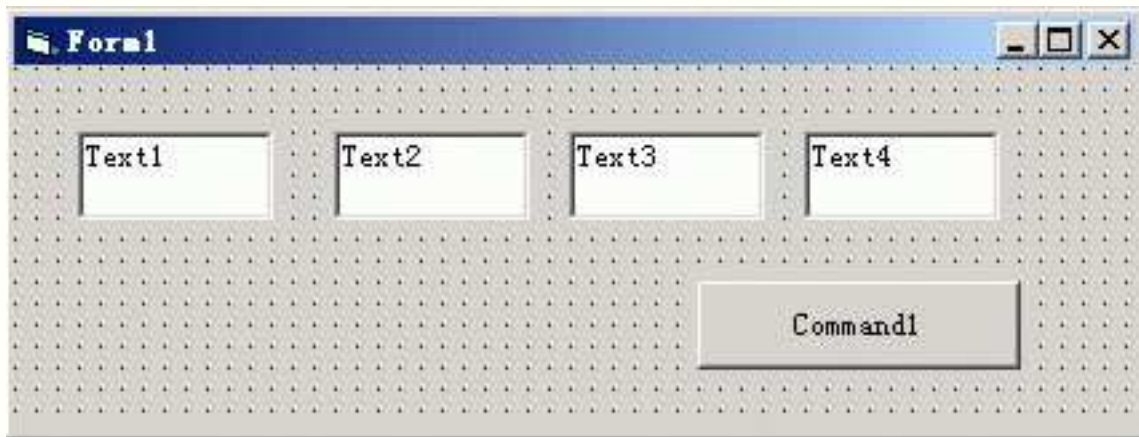
```
Private Sub Command1_Click()  
  
Dim array1(10,10) As Integer  
  
Dim i As Integer,j As integer  
  
For i=1 To 3  
  
For j=2 To 4  
  
array1(i,j)=i+j  
  
Next j  
  
Next i  
  
Text1.Text=array1(2,3)+array1(3,4)  
  
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，在文本框中显示的值是

- A、15
- B、14
- C、13
- D、12

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

30.在窗体上画四个文本框（如图所示），并用这四个文本框建立一个控件数组，名称为 **Text1**（下标从 0 开始，自左至右顺序增大，然后编写如下事件过程：



```
Private Sub Command1_Click()  
For Each TextBox In Text1  
Text1(i)=Text(1).Index  
i=i+1  
Next  
End Sub
```

程序运行后，单击命令按钮，四个文本框中显示的内容分别为

- A、0 1 2 3
- B、1 2 3 4
- C、0 1 3 2
- D、出错信息

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

31.以下叙述错误的是

- A、Visual Basic 是事件驱动型可视化编程工具
- B、Visual Basic 应用程序不具有明显的开始和结束语句
- C、Visual Basic 工具箱中的所有控件都具有宽度 (Width)和高度(Height)属性
- D、Visual Basic 中控件的某些属性只能在运行时设置

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

32.以下叙述错误的是

- A、在工程资源管理窗口中只能包含一个工程文件及属于该工程的其他文件
- B、以.BAS 为扩展名的文件是标准模块文件
- C、窗体文件包含该窗体及其控件的属性
- D、一个工程中可以含有多个标准模块文件

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

33.以下叙述错误的是

- A、双击鼠标可以触发 DblClick 事件
- B、窗体或控件的事件的名称可以由编程人员确定
- C、移动鼠标时，会触发 MouseMove 事件
- D、控件的名称可以由编程人员设定

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

34.以下不属于 Visual Basic 系统的文件类型是

- A、.frm
- B、.bas
- C、.vbg

D、.vbp

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

35.以下叙述错误的是

A、打开一个工程文件时，系统自动装入与该工程有关的窗体、标准模块等文件

B、保存 Visual Basic 程序时，应分别保存窗体文件及工程文件

C、Visual Basic 应用程序只能以解释方式进行

D、事件可以由用户引发，也可以由系统引发

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

36.在窗体上画一个名称为 Command1 的命令按钮，然后编写如下程序：

Option Base 1

Private Sub Command1\_Click()

Dim a(10) As Integer

For i=1 To 10

a(i)=i

Next

Call swap(\_\_\_\_)

For i=1 To 10

Print a(i);

Next

End Sub

Sub swap(b() As Integer)

n=\_\_\_\_

For i=1 To n/2

t=b(i)

b(i)=b(n)

b(n)=t



Next

End Sub

上述程序的功能是，通过调用过程 **swap**，调换数组中数值的存放位置，即 **a(1)**与 **a(10)**的值互换，**a(2)**与 **a(9)**的值互换，.....，**a(5)**与 **a(6)**的值互换。请填空。

 A  B  C  D

## 二、填空题（每空 2 分，共计 30 分）

1.在完全二叉树顺序存储中，若结点 I 有左子女，则其左子女是结点\_\_\_\_\_。

输入答案，中间不含空格:

2.快速排序方法在要排序的数据\_\_\_\_\_情况下最不利于发挥其长处。

输入答案，中间不含空格:

3.\_\_\_\_\_是为了发现错误而执行程序的过程。

输入答案，中间不含空格:

4.三级结构以\_\_\_\_\_、中间层和外层三个不同层次描述数据库，分别称为内模式、模式和外模式。

输入答案，中间不含空格:

5.联系是指\_\_\_\_\_之间的相互联系。

输入答案，中间不含空格:

6.在菜单编辑器中建立一个菜单，其主要菜单项的名称为 **mnuEdit**,**Visible** 属性为 **False**。程序运行后，如果用鼠标右键单击窗体，则弹出与 **mnuEdit** 对应的菜单。以下是实现上述功能的程序，请填空。

Private Sub Form\_ \_\_\_\_\_(Button As Integer,Shift As Integer,X As Single,Y As Single)

If Button=2 Then

\_\_\_\_\_ mnuEdit

End If

End Sub

输入答案，中间不含空格:

7.上一题

输入答案，中间不含空格:

8.为了使计时器控件 **Timer1** 每隔 0.5 秒触发一次 **Timer** 事件,应将 **Timer1** 控件的\_\_\_\_属性设置为\_\_\_\_\_。

输入答案，中间不含空格:

9.上一题

输入答案，中间不含空格:

10.将 C 盘根目录下的图形文件 **moon.jpg** 装入图片框 **Picture1** 的语句是\_\_\_\_\_。

输入答案，中间不含空格:

11. 在窗体上画两个组合框，其名称为 **Combo1**、**Combo2**，然后画两个标签，名称分别为 **Label1**、**Label2**，如图所示。程序运行后，如果在某个组合框中选择一个项目，则把所选中的项目在其下面的标签显示出来。请填空。



Private Sub Combo1\_Click()

Call ShowItem(Combo1,Label1)

End Sub

Private Sub Combo2\_Click()

Call ShowItem(Combo2,Label2)

End Sub

Public Sub ShowItem(temCombo As Combox,tmplabel As Label)

\_\_\_\_.Caption = \_\_\_\_\_.Text

End Sub

输入答案，中间不含空格:

12.上一题

输入答案，中间不含空格:

13.上一题

输入答案，中间不含空格:

14.上一题

输入答案，中间不含空格: