

• ASCII码

ASCII 字符代码表 一																									
高四位	低四位	ASCII非打印控制字符												ASCII 打印字符											
		0000				0001				0010		0011		0100		0101		0110		0111					
		0				1				2		3		4		5		6		7					
		+进制	字符	ctrl	代码	字符解释	+进制	字符	ctrl	代码	字符解释	+进制	字符	+进制	字符	+进制	字符	+进制	字符	+进制	字符	+进制	字符	ctrl	
0000	0	0	BLANK NULL	^@	NUL	空	16	▶	^P	DLE	数据链路转意	32		48	0	64	@	80	P	96	`	112	p		
0001	1	1	☺	^A	SOH	头标开始	17	◀	^Q	DC1	设备控制 1	33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q		
0010	2	2	☹	^B	STX	正文开始	18	↕	^R	DC2	设备控制 2	34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r		
0011	3	3	♥	^C	ETX	正文结束	19	!!	^S	DC3	设备控制 3	35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s		
0100	4	4	♦	^D	EOT	传输结束	20	¶	^T	DC4	设备控制 4	36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t		
0101	5	5	♣	^E	ENQ	查询	21	ℳ	^U	NAK	反确认	37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u		
0110	6	6	♠	^F	ACK	确认	22	■	^V	SYN	同步空闲	38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v		
0111	7	7	●	^G	BEL	震铃	23	↑↓	^W	ETB	传输块结束	39	'	55	7	71	G	87	w	103	g	119	w		
1000	8	8	◻	^H	BS	退格	24	↑	^X	CAN	取消	40	(	56	8	72	H	88	X	104	h	120	x		
1001	9	9	◯	^I	TAB	水平制表符	25	↓	^Y	EM	媒体结束	41	)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y		
1010	A	10	◼	^J	LF	换行/新行	26	→	^Z	SUB	替换	42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z		
1011	B	11	♂	^K	VT	竖直制表符	27	←	^[	ESC	转意	43	+	59	;	75	K	91	[	107	k	123	{		
1100	C	12	♀	^L	FF	换页/新页	28	└	^\ FS	文件分隔符	44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124				
1101	D	13	♪	^M	CR	回车	29	↔	^] GS	组分分隔符	45	-	61	=	77	M	93	]	109	m	125	}			
1110	E	14	🎵	^N	SO	移出	30	▲	^_ RS	记录分隔符	46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~			
1111	F	15	☼	^O	SI	移入	31	▼	^- US	单元分隔符	47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	Δ	Back space		

注：表中的ASCII字符可以用:ALT + “小键盘上的数字键” 输入

- 0-9
  - 48-57
- A-Z
  - 65-90
- a-z
  - 97-122
  - 如果记不住，可以用Asc()函数返回其ASCII码值
- 第二章 Visual Basic简介
  - 以下基本组成的属性与事件
    - 窗体Form【25-27】
      - forecolor/backcolor/font系列
    - 命令按钮Command【28】
      - Command.Style/Enable
    - 标签Label【30】
      - Label.Move/Left/top
    - 文本框Text【32】

- **Text.Multiline/Autosize/ScrollBars系列/SelLength/SelStart/SetFocus/SelText**

- **样例**

- Print事件打印欢迎语【27】
- 图片显示/隐藏【29】
- 横幅滚动【30】
- 各种文本操作如剪切、复制等【33】
- 练习2-13图像大小改变【40】
- 练习2-14浮雕字体设计【40】
- 练习2-15窗体切换【41】

- **第三章 Visual Basic程序设计代码基础**

- **字符集（涉及变量、常量的命名）【41】**

- **各种数据类型【43】**

- 整型Integer
- 单精度Single
- 字符串型String
- 布尔型（0/1）

- **常量【45】**

- 用户定义常量
  - public和private有余力者可以加以区分
  - 注意：常量不可以被赋值

- **变量【47】**

- 用户定义变量
  - public和private有余力者可以加以区分
  - 注意：Static静态变量在循环结束后保留本身的值
- 强制显示申明 Option Explicit 可以帮助自己纠错【48】

- **常用内部函数【49】**

- **数学函数【49】**

- 注意log的换底公式
- Rnd系列函数
  - 生成[a,b]区间的随机整数  $\text{Int}((b-a+1)*\text{Rnd}+a)$
  - **Randomize**

- **字符串函数【51】**

- **转换函数【53】**

- 用于数据类型或形式的转换

- Val函数的应用
- **日期和时间函数【53】**
- **格式输出函数Format【54】**
  - 数值格式化（重点）
  - 字符串格式化（重点）
  - 日期格式化
- **Shell函数（非重点，不要求）【55】**

- **运算符与表达式【56】**

- 算数运算符【56】
- 字符串运算符【56】
- 关系运算符【58】
- **布尔运算符（与各种判断语句有关）【59】**
- 运算顺序（善于用小括号，可以忽略这一条）【59】

- **样例**

- 常量的声明【46】
- 变量的声明【48】
- Rnd函数的应用【50】
- 例3-1生成彩带（鼠标移动自动画线，点击画点，随机色）【51】
- 例3-2分解字符串（字符串函数的应用）【52】
- 例3-4模拟掷骰子（图片的加载）【57】

- **第四章 顺序结构程序设计**

- **inputbox函数输入数据【64】**

- 该页包含回车符的信息：chr(13)&chr(10)或者vbCrLf

- **焦点和Tab键序（有余力的同学重点了解）【65】**

- 修改TabIndex的值可以修改键序

- **数据输出【67】**

- TextBox输出数据【67】
- Label控件输出数据【68】
- **MsgBox函数输出数据（重点理解，较难考点）【69】**
- Print方法输出数据【71】
  - 注意逗号与分号的区别
    - 分号：按紧凑格式输出，每一项紧跟前一项
    - 逗号：以14个字符位置为单位把一个输出行分成若干区段，每一个区段输出一个表达式
- Tab函数与Spc函数（非重点）【72】

- 注释、暂停与程序结束语句【73】

- **样例**

- 例4-2计算成绩（用Text输入数据）【66】
- 例4-3输出ASCII码与累积输出【68】
- 例4-6倒计时程序【75】

- **第五章 选择结构程序设计**

- **单行结构 If.....Then.....Else【79】**
- **块结构（多行） If.....Then.....Elseif.....Else.....End If【81】**
- **多分支选择Select Case .....End Select（有余力者可重点看）【83】**
- **条件函数【86】**
  - If函数
  - Choose函数
- **条件语句的嵌套【87】**
- **样例**
  - 计算运输费（多次判断）【82】
  - 求某月的天数（多分支选择）【85】
  - 一元二次方程求解（选择的精髓）【87】

- **第六章 循环结构程序设计**

- **For.....Next循环结构【94】**
  - 注意循环变量是“局部静态”的，重新使用一定要重新赋值以防万一，或者不要偷懒，多设置几个变量。
- **While.....Wend循环结构【98】**
- **Do.....Loop循环结构【99】**
- **循环的嵌套【100】**
  - 注意不同的循环格式【101末尾-102】
- **样例**
  - 打印九九乘法表【101】
  - 嵌套累加【102】
  - 打印星号三角形【103】
  - 定积分【105】
  - 最大公约数与最大公倍数【106】
  - 判断素数【107】
  - 牛顿迭代法求解【108】
  - 字体加密【111】

- **第七章 数组【116】**

- 数据数组（有能力者，建议自学，考差不多）【116-137】
- 控件数组（核心重点Index值的运用）【137】
  - 创建控件数组的三种基本方法【137】
  - 控件数组的使用【138】
- 样例
  - 电影胶片（多控件循环滚动）【139】
  - 扑克牌发牌（多控件移动）【141】

- **第八章 过程（有能力者则学，不考察）【144】**

- **第九章 常用控件【171】**

- **控件的公共属性【171】**

- Name
- Caption
- Enabled
- Visible
- Left\Top\Width\Height
- BackColor\ForeColor
- FontXX系列与Font对象属性
- MousePointer\MouseIcon

- **鼠标事件【173】**

- MouseDown\MouseUp
- MouseMove‘
- Button和shift的参数

- **键盘操作【174】**

- KeyPress
- KeyDown/KeyUp
  - KeyCode和shift值的查询

- **常用内部控件【176】**

- **框架Frame【176】**
  - 注意框架内的坐标系
- **图片框PictureBox【176】**
  - AutoSize：True时图框随图片变化
  - 图片的加载
- **图像框Image【177】**

- Stretch: True时图像适应控件, FALSE时控件适应图像
- **单选选项RadioButton【178】**
  - Style、Alignment、Value属性
  - Click事件
- **复选框CheckBox【179】**
  - Style、Alignment、Value属性
- **列表框ListBox【180】与组合框ComboBox【183】**
  - 较难, 有能力者建议浏览一遍, 考察不多
- **Timer【185】**
  - Enable,Interval属性
- **滚动条(分为水平滚动条和垂直滚动条)【187】**
  - 该控件的Change和Scroll事件需要同时写

• 动画控件和多媒体控件【189】(不考)

## • 样例

- 例9-2鼠标移动显示坐标【174】
- 例9-3检测输入的合法性(注意向其他字符的拓展)【175】
- 例9-4方向键控制移动【175】
- 滚动条改变颜色【187】
- 滚动条放大图像【188】

## • 第十章 界面设计【199】

- 下拉式菜单【199】(属于难点, 有能力者尽量学)
- 工具栏设计【206】(不考)
- 对话框设计【212】(不考)

## • 第十一章 图形设计【223】

- **坐标系统【223】**
  - ScaleLeft和ScaleTop属性: 改变左上角的坐标位置
  - ScaleWidth和ScaleHeight属性: 修改对象高度和宽度, 负值则改变坐标轴方向
  - Scale方法【226】
  - CurrentX和CurrentY【226】
- **颜色【226】**
  - RGB函数【227】
  - 系统QBColor函数【227】
  - 颜色常量【228】
- **图形控件【228】**

- Shape控件【228】
- Line控件【229】
- **绘图方法【230】**
  - 画点PSet【230】
  - 画线line（可用来画矩形）【232】
  - 画圆Circle（可用来画扇形、弧、椭圆）【235】
- **相关【238】**
  - 清除图形
  - 线宽线型
  - 填充颜色和填充样式
  - **自动重画【239】**
  - Paint事件（选择掌握）【240】、
- **保存绘图结果【241】（选择掌握）**
- **样例**
  - 例11-1改变坐标系统原点【224】
  - 例11-3改变坐标系统坐标轴【225】
  - 秒表（line控件）【230】
  - 描点法画正弦曲线【231】
  - 画线法画黑白棋盘【233】
  - 画圆法画各种图像【236】