

章节标题	第六章 表单设计与应用
授课时数	14+6
教学目标	<p>了解：对象与类的概念，子类与继承的定义，VF的基类组成</p> <p>理解：容器与控件的概念，事件的概念，表单的常用属性、事件、方法</p> <p>掌握：表单的创建与管理，表单设计器的使用，常用表单控件的使用</p>
主要知识点	<p>面向对象的概念：对象与类、子类与继承；</p> <p>Visual FoxPro 基类简介：Visual FoxPro 基类、容器与控件、事件；</p> <p>创建与管理表单：创建表单、管理表单属性和方法、常用事件与方法；</p> <p>表单设计器：表单设计器环境、控件的操作与布局、数据环境；</p> <p>常用表单控件：各控件的标题属性、控件内容或设置当前状态的属性、控件的可见属性等</p>
教学重点	对象与类的概念，创建表单、管理表单属性和方法、数据环境，常用表单控件
教学难点	管理表单属性和方法，常用表单控件
教学方式(教学方法，教学技术手段的运用等)	<p>本章首先简单介绍面向对象的若干基本概念及VF中的基类，然后介绍表单的创建与管理，表单设计器环境以及在该环境下的一些操作，如控件的添加、删除、布局，表单数据环境的设计，最后介绍一些常用的表单控件，这些表单控件的常用属性、方法都要求学生熟练掌握，并通过在VF建立实际的表单控件来讲述其操作要点。</p>
必要说明	

## 第六章 表单设计与应用

表单是 VF 提供的用于建立应用程序界面的最主要的工具之一。表单内可以包含命令按钮、文本框、列表框等各种界面元素，产生标准的窗口或对话框。本章将介绍怎样在 VF 中建立我们自己的表单，运行并使用表单。

### 6.1 面向对象的概念

#### 一、对象 (object)

1. 定义：是现实世界的实体或概念在计算机逻辑中的抽象表示。
2. 说明：
  - ①对象的特点是有标识且可识别。
  - ②对象被定义为有属性和相关方法组成的包。

属性：用来描述对象的状态特征。

方法：用来描述对象的行为特征，即操作，指出对象应该干什么或能够干什么。

#### 二、类(class)

定义：是对一类相似对象的性质描述，这些对象具有相同的性质：相同种类的属性以及方法。

说明：①类是概括型名词，而对象是具体事物。

②类好比对象的模板，有了类定义后，基于类就可以生成这类对象中的任何一个对象。

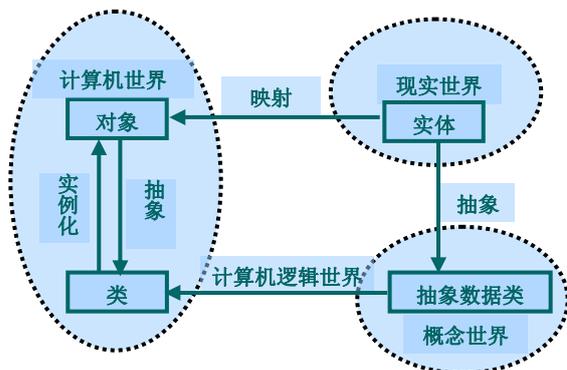
“类是对象工厂”

#### 三、类与对象的关系

1. 对象是类实例化的结果

class	instance
对象类	对象实例
概括性名词	具体事物

2. 对象、实体与类示意图



子类与继承 继承表达了一种从一般到特殊的进化过程。

在面向对象的方法里，继承是指在基于现有的类创建新类时，新类继承了现有类里的方法和属性。此外，可以为新类添加新的方法和属性。我们把新类称为现有类的子类，而把现有类称为新类的父类。

一个子类的成员一般包括：

- (1) 从其父类继承的属性和方法。
- (2) 由子类自己定义的属性和方法。

## 6.2 Visual FoxPro 基类简介

Visual FoxPro 基类是系统本身内含的，并不存放在某个类库中。用户可以基于基类生成所需要的对象，也可以扩展基类创建自己的子类。

### 6.2.1 Visual Foxpro 基类列表 P174

在程序设计中，可以使用 CREATEOBJECT 函数来直接生成基于某个类的对象。

该函数的格式如下：

```
CREATEOBJECT (<类名>[, <参数 1>, <参数 2>, ……])
```

对象属性访问以及对象方法调用的基本格式如下：

```
<对象引用>.<对象属性>
```

```
<对象引用>.<对象方法>[(参数列表)]
```

### 6.2.2 容器与控件

VF 分容器类与控件类（以图形化的方式显示出来并能与用户进行交互的对象）

Visual FoxPro 中的类一般可分为两种类型：容器类和控件类。相应地，可分别生成容器（对象）和控件（对象）。

容器可以被认为是一种特殊的控件，它能包容其他的控件或容器。

控件是一个可以以图形化的方式显示出来,并能与用户进行交互的对象，它不能包含其它对象。

对象的引用方式有：

(1) 绝对引用：从最高容器开始逐层向下直到某个对象为止的引用称为绝对引用。

(2) 相对引用：从正在为编写事件代码的对象出发，通过逐层向高一层或低一层直到另一对象的引用称为相对引用

使用相对引用常用到下表所列属性或关键字：**parent,this,thisform,thisformset**

事件是一种由系统预先定义而由用户或系统发出的动作。事件作用于对象，对象识别事件并作出相应反应。与方法集可以无限扩展不同，事件集是固定的，用户不能定义新的事件  
表单常用事件

## 6.3 创建与管理表单

创建表单（表单文件.scx，表单备注文件.sct）

表单(Form)是 Visual FoxPro 提供的用于建立应用程序界面的最主要的工具之一。表单相当于 WINDOWS 应用程序的窗口，表单可以属于某个项目，也可以游离于任何项目之外，它是一个特殊的磁盘文件，其扩展名为.scx。

创建和管理表单常用的方法如下：

	项目	菜单	命令
1、表单向导	文档（选项卡）->表单向导	新建-> 表单（向导）	~
2、表单设计器	文档（选项卡）->新建表单	新建->表单->新建表单	create form 表单
3、表单生成器	~	表单->快速表单	~
4、修改表单	文档（选项卡）->表单->修改	打开->表单	modify form 表单
5、运行表单	文档（选项卡）->表单->运行	表单->运行（点击!）	do form 表单 with 参数

## 6.4 表单设计器

### 6.4.1 表单设计器环境

#### 1. 表单设计器窗口

“表单设计器”窗口内包含正在设计的表单。用户可在表单窗口中可视化地添加和修改控件、改变控件布局，表单窗口只能在“表单设计器”窗口内移动。以新建方式启动表单设

计数器时，系统将默认为用户创建一个空白表单，如图左侧部分。

## 2. 属性窗口

设计表单的绝大多数工作都是在属性窗口中完成的，因此用户必须熟悉属性窗口的用法。如果在表单设计器中没有出现属性窗口，可在系统菜单中单击【显示】|【属性】，属性窗口如图所示。

## 3. 表单控件工具栏

设计表单的主要任务就是利用“表单控件”设计交互式用户界面。“表单控件”工具栏是表单设计的主要工具。

## 4. 表单设计器工具栏

打开“表单设计器”时，主窗口中会自动出现“表单设计器”工具栏

## 5. 表单菜单

表单菜单中的命令主要用于创建、编辑表单或表单集，如为表单增加新的属性或方法。

### 6.4.2 控件的操作与布局

#### （一）控件的基本操作

- 1、选定控件(选定多个控件,按 SHIFT 键)
- 2、移动控件
- 3、调整控件大小
- 4、复制控件
- 5、删除控件 (DELETE 键)。

#### （二）设置 Tab 键次序：交互方式和列表方式。

“显示”（菜单） “Tab 键次序”

“工具”（工具栏） “Tab 键次序”

### 6.4.3 数据环境

#### 1. 打开数据环境设计器

表单设计器环境下，单击“表单设计器”工具栏上的“数据环境”按钮，或选择【显示】|【数据环境】命令，即可打开“数据环境设计器”窗口，此时，系统菜单栏上将出现“数据环境”菜单。

#### 2. 数据环境的常用属性

常用的两个数据环境属性是 AutoOpenTables 和 AutoCloseTables

#### 3. 向数据环境添加表或视图

在数据环境设计器环境下，按下列方法向数据环境添加表或视图：

在系统菜单中选择【数据环境】|【添加】命令，或右键单击“数据环境设计器窗口”，然后在弹出的快捷菜单中选择【添加】命令，打开“添加表或视图”对话框，如图所示。如果数据环境原来是空的，那么在打开数据环境设计器时，该对话框就会自动出现。

选择所需表，单击“添加”。

#### 4. 从数据环境中移去表或视图

在“数据环境设计器”窗口中，选择要移去的表或视图，在系统菜单中选择【数据环境】|【移去】命令。也可以用鼠标右键单击要移去的表或视图，然后在弹出的快捷菜单中选择【移去】命令。

#### 5. 在数据环境中设置关系

设置关系的方法为：将主表的某个字段（作为关联表达式）拖曳到子表的相匹配的索引标记上既可。如果子表上没有与主表字段相匹配的索引，也可以将主表字段拖动到子表的某个字段上，这时应根据系统提示确认创建索引。

#### 6. 在数据环境中编辑关系

常用的关系属性有：

- **RelationalExpr**: 用于指定基于主表的关联表达式。
- **ParentAlias**: 用于指明主表的别名。
- **ChildAlias**: 用于指明子表的别名。
- **ChildOrder**: 用于指定与关联表达式相匹配的索引。
- **OneToMany**: 用于指明关系是否为一对多关系，该属性默认为“.F.”，如果关系为“一对多关系”，该属性一定要设置为“.T.”。

#### 7.向表单添加字段

默认情况下，如果拖动的是字符型字段，将产生文本框控件；如果拖动的是备注型字段，将产生编辑框控件；如果拖的是表或视图，将产生表格控件。工具→选项→字段映象→修改。

### 6.5 管理表单属性和方法

1. 常用的表单属性 见书 P199 举例

2. 创建新属性

向表单添加新属性的步骤如下：

(1) 在系统菜单中选择【表单】|【新建属性】命令，打开“新建属性”对话框，如图 7-13 所示。

(2) 在“名称”框中输入属性名称

(3) 有选择地在“说明”框中输入新建属性的说明信息

3. 创建新方法

在表单中添加新方法的步骤如下：

(1) 在系统菜单中选择【表单】|【新建方法程序】命令，打开如图的“新建方法程序”对话框。

(2) 在“名称”框中输入方法名。

(3) 有选择地在“说明”框中输入新建方法的说明信息。

4. 编辑方法或事件代码

对象—事件(过程) 例如: form1----load 编写驱动代码

5. 常用事件与方法

1、Init 事件：在对象建立时引发。

2、Destory 事件：在对象释放时引发。

3、Error 事件：当对象方法或事件代码在运行过程中产生错误时引发。

4、Load 事件：在表单对象建立之前引发，即运行表单时，先引发表单的 Load 事件，再引发表单的 Init 事件。

5、Unload 事件：在表单对象释放时引发，是表单对象释放时最后一个要引发的事件。比如在关闭包含一个命令按钮的表单时，先引发表单的 Destory,然后引发命令按钮 Destory 事件，最后引发表单的 Unload 事件。

6、GotFocus 事件：当对象获得焦点时引发。

7、Click 事件：用鼠标单击对象时引发。

8、DbClick 事件：用鼠标双击对象时引发。

9、RightClick 事件：用鼠标右键单击对象时引发。

10、InteractiveChange 事件：当通过鼠标或键盘交互式改变一个控件的值时引发。

11、Release 方法：将表单从内存中释放。

12、Refresh 方法：重新绘制表单或控件，并刷新它的所有值。

13、Show 方法：显示表单。

14、Hide 方法：隐藏表单。

15、SetFocus 方法：让控件获得焦点。如果一个控件的 Enable 属性值或 Visible 属性值为.F，将不能获得焦点。

## 6.6 基本型控件

### 6.6.1 标签 (Label) 控件

标签是用以显示文本的图形控件，标签标题文本最多可包含的字符数目是 256 个。标签并不能获得焦点，而是把焦点传递给 Tab 键次序中紧跟着标签的下一个控件。

#### 1、Caption 属性

指定标签的标题文本。很多控件类都具有 Caption 属性，如表单、复选框、选项按钮、命令按钮等。用户在为控件设置 Caption 属性时，可以将其中的某个字符作为访问键，方法是在该字符前插入一个反斜杠和一个小于号 (\<)。比如，下面代码在为标签设置 Caption 属性的同时，指定了一个访问键“X”。

```
thisform.label1.caption=" 选择项目(\<X)"
```

对于一般控件，按下相应的访问键，将激活该控件，使该控件获得焦点。而对于标签，按下相应的访问键，将把焦点传递给 Tab 键次序中紧跟着标签的下一个控件。

#### 2、Alignment 属性

指定标题文本在控件中显示的对齐方式。

设置值	说明
0	(默认值) 左对齐，文本显示在区域的左边
1	右对齐，文本显示在区域的右边
2	中央对齐，将文本居中排放，使左右两边的空白相等

3、name: 标签对象的名称，是程序中访问标签对象的标识。

4、autosize: autosize 如果为真，标签在表单中的大小由 caption 属性中的文本长度决定，否则其大小由 WIDTH 和 HEIGHT 属性决定。

5、forecolor: 设置标题的字体颜色。

6、backstyle: 设置标签的背景是否透明，0 透明，1 不透明，默认为不透明。

### 6.6.2 命令按钮 (CommandButton) 控件

命令按钮典型地用来启动某个事件代码、完成特定功能，如关闭表单、移动记录指针等。

#### 1、Default 属性和 Cancel 属性

Default 属性值为.T的命令按钮称为“确认”按钮。命令按钮的 Default 属性默认值为.F。一个表单内只能有一个“确认”按钮，Cancel 属性值为.T的命令按钮称为“取消”按钮。命令按钮的 Cancel 属性默认值为.F。在“取消”按钮所在的表单激活的情况下，按 Esc 键可以激活“取消”按钮，执行该按钮的 Click 事件代码。

#### 2、Enabled 属性

指定表单或控件能否响应由用户引发的事件。默认值为.T，即对象是有效的，能被选择，能响应用户引发的事件。

3、Visible 属性: 指定对象是可见还是隐藏。默认值为.T，即对象是可见的(可使用 Show 方法使表单成为可见的)。

### 6.6.3 文本框 (TextBox) 控件

文本框是 VF 里一种常用的控件。所有标准的 VF 编辑功能，如剪切、复制和粘贴，在文本框内都可使用。文本框一般包含一行数据。文本框可以编辑任何类型的数据，如字符型、数值型、逻辑型、日期型或日期时间型等。

## 1、Value 属性

返回文本框的当前内容。该属性的默认值是空串。

## 2、PasswordChar 属性

指定文本框控件内是显示用户输入的字符还是显示占位符；指定用作占位符的字符。

## 3、InputMask 属性

指定在一个文本框中如何输入和显示数据。

## 4、ControlSource 属性

设置文本框的数据来源。一般情况下，可以利用该属性为文本框指定一个字段或内存变量。

## 5、ReadOnly 属性

确定文本框是否为只读，为“.T.”时，文本框的值不可修改。

## 6.6.4 编辑框 (EditBox) 控件

与文本框一样，编辑框也用来输入、编辑数据，但它有自己的特点：

- 1) 编辑框实际上是一个完整的字处理器，利用它能够选择、剪切、粘贴以及复制正文；可以实现自动换行（字卷绕）；能够有自己的垂直滚动条；可以用箭头键在正文里面移动光标。
- 2) 编辑框只能输入、编辑字符型数据，前面有关文本框的属性（不包括 PasswordChar 属性）对编辑框同样适用。

## 1、AllowTabs 属性

指定编辑框控件中能否使用 Tab 键。其属性值的设置情况如下表所示。该属性在设计时和运行时均是可用的，仅适用于编辑框。

AllowTabs 属性的设置值

设置值	说 明
.T. (真)	编辑框里允许使用 Tab 键；按 Ctrl+Tab 时焦点移出编辑框
.F. (假)	(默认值) 编辑框里不能使用 Tab 键，按 Tab 时焦点移出编辑框

## 2、HideSelection 属性

指定当编辑框失去焦点时，编辑框中选定的文本是否仍显示为选定状态。其属性值的设置情况如下表所示。该属性在设计时和运行时均是可用的。除编辑框，还适用于文本框、组合框等控件。

HideSelection 属性的设置值

设置值	说 明
.T. (真)	(默认值) 失去焦点时，编辑框中选定的文本不显示为选定状态。当编辑框再次获得焦点时，选定文本重新显示为选定状态。
.F. (假)	失去焦点时，编辑框中选定的文本仍显示为选定状态

## 3、ReadOnly 属性

指定用户能否编辑编辑框中的内容。其属性值的设置情况如下表所示。ReadOnly 属性与 Enabled 属性是有区别的。尽管在 ReadOnly 为.T.和 Enabled 为.F.两种情况下，都使编辑框具有只读的特点，但在前种情况下，用户仍能移动焦点至编辑框上并使用滚动条，而后种情况则不能。

## 4、ScrollBars 属性

指定编辑是否具有滚动条。当属性值为 0 时，编辑框没有滚动条；当属性值为 2（默认值）时，编辑框包含垂直滚动条。该属性在设计时可用，在运行时可读写。除了编辑框，还适用于表单、表格等控件。

### 5、SelStart 属性

返回用户在编辑框中所选文本的起始点位置或插入点位置（没有文本选定）。有效取值范围在 0 与编辑区中的字符总数之间。

### 6、SelLength 属性

返回用户在控件的文本输入区中所选定字符的数目，或指定要选定的字符数目。

### 7、SelText 属性

返回用户编辑区内选定的文本，如果没有选定任何文本，则返回空串。

以上三种属性配合使用，可完成设置插入点位置、控制插入点的移动范围、选择字串等的一些任务。注意：书 P199 例 6.6

#### 6.6.5 复选框 (CheckBox) 控件

一个复选框用于标记一个两值状态，如真 (.T.) 或假 (.F.)。当处于“真”状态时，复选框内显示一个对勾 (✓)；否则，复选框内为空白。

Caption 属性：用来指定显示在复选框旁边的文字。

Value 属性：用来指明复选框的当前状态。复选框的 Value 属性值有以下三种情况：

属性值	说 明
0 或.F.	(默认值)，未被选中
1 或.T.	被选中
2 或 NULL	不确定，只在代码中有效

#### 6.6.6 列表框 (ListBox) 控件

列表框提供一组条目（数据项），用户可以从中选择一个或多个条目。

- 1) RowSourceType 属性与 RowSource 属性 书 P201
- 2) ColumnCount 属性：指定列表框的列数。
- 3) ControlSource 属性：指定一个字段或变量用以保存用户从列表框中选择的结果。
- 4) Value 属性：返回列表框中被选中的条目。
- 5) MultiSelect 属性：指定用户能否在列表框控件内进行多重选定。该属性的设置情况如下表所示。

属性值	说 明
0 或.F.	默认值，不允许多重选择
1 或.T.	允许多重选择。为选择多个条目，按住 Ctrl 键并用鼠标单击条目。

- 6) List 属性：用以存取列表框中数据条目的字符串数组。
- 7) listCount 属性：指明列表框数据条目的数目。
- 8) Selected 属性：指定列表框内的某个条目是否处于选定状态。

#### 6.6.7 组合框 (ComboBox) 控件

组合框与列表框类似，也是用于提供一组条目供用户从中选择。上面介绍的有关列表框的属性、方法，组合框同样具有（除 MultiSelect 外），并且具有相似的含义和用法。组合框和列表框的主要区别在于：

- 1) 对于组合框，通常只有一个条目是可见的。用户可以单击组合框上的下箭头按钮打开，组合框能够节省显示空间。
- 2) 组合框不提供多重选择的功能，没有 MultiSelect 属性。
- 3) 组合框有两种形式：下拉组合框 (Style 属性为 0) 和下拉列表框 (Style 属性为 2)。对下拉组合框，用户既可以从列表中选择，也可以在编辑区输入。对下拉列表框，用户只可从列表中选择。

## 6.7 容器型控件

### 6.7.1 命令组 (CommandGroup)

要编辑单个命令按钮可：(1) 从“属性”窗口 (2) 用鼠标右键单击命令组 “编辑”。

#### 1、ButtonCount 属性

指定命令组中命令按钮的数目。ButtonCount 属性的默认值是 2。

#### 2、Buttons 属性

用于存取命令组中各按钮的数组。例如：下面这行代码可以放在与命令组处于同一表单中的某个对象的方法或事件代码中，将命令组中的第 2 个按钮设置成隐藏的：

```
ThisForm.Commandgroup1.buttons(2).Visible=.f.
```

属性数组下标的取值范围应在 1 至 ButtonCount 属性值之间。

#### 3、Value 属性

指定命令组当前的状态。默认情况下，命令按钮组中的各个按钮被自动赋予了一个编号，如 1, 2, 3, 等，当运行表单时，一旦用户单击某个按钮，则 Value 将保存该按钮的编号，于是在程序中通过检测 Value 的值，就可以为相应的按钮编写特定的程序代码。如果在设计时，给 Value 赋予一个字符型数据，当运行表单时，一旦用户单击某个按钮，则 Value 将保存该按钮的 Caption 属性值。

### 6.7.2 选项组 (OptionGroup)

用户只能从中选择一个按钮。当用户选择某个选项按钮时，该按钮即成为被选中状态，而选项组中的其他选项按钮，不管原来是什么状态，都变为未选中状态。被选中的选项按钮中会显示一个圆点。

1.ButtonCount 属性：指定选项组中选项按钮的数目。默认值是 2，即包含两个选项按钮。

2.Buttons 属性：用于存取选项组中每个按钮的数组。

3.ControlSource 属性：为选项组制定要绑定的数据源。

4.Value 属性：用于指定选项组中哪个选项按钮被选中。

### 6.7.3 表格(Grid)

表格是一种容器对象，其外形与 Browse 窗口相似，按行和列的形式显示数据。通常用于浏览或编辑多行多列数据。

#### 1. 使用表格生成器设计表格

用鼠标左键右击表格，在弹出的快捷菜单中选择【生成器】命令，打开“表格生成器”对话框，如图所示。

“表格项”选项卡：用于设置表格内显示字段

“样式”选项卡：指定表格的样式

“布局”选项卡：调整行高、列宽；设置列标题；选择控件类型

“关系”选项卡：设置一个一对多关系，指明父表中的关键字段与子表中的相关索引

#### 2. 常用表格属性

RecordSourceType 属性指明表格数据源的类型，

RecordSource 属性指定表格数据源。两者常用的搭配如表：

ColumnCount：指定表格的列数，也即一个表格对象所包含的列对象的数目。

LinkMaster：用于指定表格控件中所显示的子表的父表名称

ChildOrder：指定子表的索引

RelationalExpr：确定基于主表字段的关联表达式

AllowAddNew：为真，运行时允许添加新记录，否则不能添加新记录

AllowRowSizing：为真，运行时用户可改变行高。

AllowHeaderSizing：为真，运行时用户可改变列宽。

### 3. 常用的列属性

**ControlSource:** 指定在列中显示的数据源。

**CurrentControl:** 指定列对象中显示和接收数据的控件。

**Sparse:** 用于确定 **CurrentControl** 属性影响列中的所有单元格还是只影响活动单元格。

注意:

设计时要设置列对象的属性, 首先得选择列对象, 选择列对象有两种方法:

- ①从属性窗口的对象列表中选择相应列,
- ②右击表格, 在弹出的快捷菜单中选择【编辑】命令, 这时表格进入编辑状态(表格的周围有一个粗框), 用户可用鼠标单击选择列对象。

### 4. 常用的标头(Header)属性

列标头也是一个对象, 有它自己的属性、方法和事件, 设计时要设置标头对象的属性, 首先得选择标头对象, 选择标头对象的方法与选择列对象的方法类似。

**Caption** 属性: 指定标头对象的标题文本, 显示于列顶部。默认为对应字段的字段名。

**Alignment** 属性: 指定标题文本在对象中显示的对齐方式。

### 5. 调整表格的行高和列宽

一旦指定了表格的列的具体数目, 就可以有两种方法来调整表格的行高和列宽。

- ① 设置表格的 **HeaderHeight** 和 **RowHeight** 属性调整行高; 设置列对象的 **Width** 属性调整列宽。
- ② 让表格处于编辑状态下, 将鼠标指针置于表格两列的标头之间, 这时, 鼠标指针变为水平双箭头的形状, 拖动鼠标, 调整列至所需要的宽度; 将鼠标置于表格左侧的第一个按钮和第二个按钮之间, 这时, 鼠标指针变成垂直双箭头的形状, 拖动鼠标, 调整行至所需要的高度。

## 6.7.4 页框(PageFrame)

注: 若要往页中添加控件, 必须在“编辑”状态下。

1、**PageCount** 属性: 指明一个页框对象所包含的页(Page)对象的数量。**PageCount** 属性的最小值是 0, 最大值是 99。

2、**Pages** 属性: 是一个数组, 用于存取页框中的某个页对象。

例如, 要将页框 **PageFrame1** 中第 2 页的 **Caption** 属性值设置为“列表框”, 可用下面的代码:

```
ThisForm.PageFrame1.Pages(2).Caption="列表框"
```

### 3、Tabs 属性

指定页框中是否显示页面标签栏。如果属性值为.T.(默认值), 页框中包含页面标签栏; 如果属性值为.F., 页框中不显示页面标签栏。

### 4、TabStretch 属性

属性值	说 明
0	多重行。标签栏可根据需要分几行显示, 所有的标签文本都被显示出来。
1	单行(默认值)。标签栏在一行内显示, 太长的标签文本被截取。

注: 该属性仅在 **Tabs** 属性值为.T.时有效。

### 5、ActivePage 属性

页框中活动页的页号, 或使页框中的指定页成为活动的。

## 6.8 自定义类

### 6.8.1 使用类设计器创建类

1. 调用类设计器
2. 添加属性
3. 添加方法
4. 修改类定义

### 6.8.2 类库管理

1. 创建类库
2. 复制类
3. 删除类
4. 重命名类
5. 打开类库

### 6.8.3 在创建表单时使用自定义类

要使用自定义类，通常应先注册自定义类所在的类库，然后再让类库中的自定义类显示在“表单控件”工具栏中。之后，就可以像使用 VF 基类一样使用用户自定义类了。

注册一个类库的步骤如下：

- 1) 在 VF 主窗口的“工具”菜单中选择“选项”命令。
- 2) 在“选项”对话框中选择“控件”选项卡。
- 3) 选择“可视类库”选项按钮，然后单击“添加”按钮。
- 4) 在“打开”对话框中，选择要注册的类库文件并单击“打开”按钮。

本章小结：本章较全面地介绍了关于表单的一些基本操作内容，其中关于表单的常用属性和方法的管理以及常用表单控件的介绍是本章的重点和难点内容，在介绍这些内容的同时结合历届等级考试的真题来进行讲解，使同学们在掌握这些知识的同时熟悉等级考试的考核方向、注意事项等。掌握好这章的内容之后就可以结合前几章的内容开发出一些简单的应用程序来解决一些实际生活中的问题，比如简单的数学运算问题等。所以表单的设计是我们 VF 中应用方面最为重要的内容，同学们务必要学好这章的内容！

作业：P234 习题八