

# ОБЪЕКТНО- ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ



## VISUAL BASIC



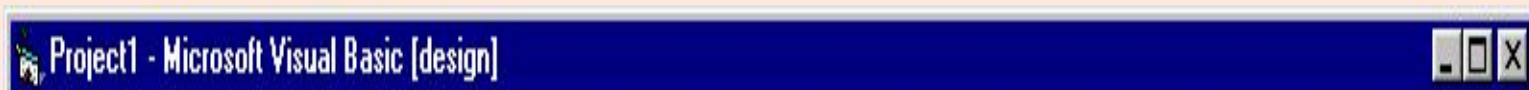
# ЗАПУСК ПРОГРАММЫ:

1. Пуск – Программы - Microsoft Visual Basic - Visual Basic 6.0
2. Через ярлык на Рабочем столе

После запуска Visual Basic на экране появляется окно нового проекта, чтобы попасть в среду Visual Basic, необходимо выбрать *Standard.exe* и нажать кнопку *Открыть*. После этого мы попадем в среду программирования VB



## ЭЛЕМЕНТЫ ОКНА VISUAL BASIC:



- **Строка заголовка (Project 1 Microsoft VB).**
- 

## СТРОКА МЕНЮ



Файл Правка Вид Проект Формат Отладка Пуск Вопрос Диаграмма Инструменты Модули Окно Помощь

- **Файл (File) - команды для открытия, сохранения, печати и компиляции проекта Visual Basic**
- **Правка (Edit) - команды редактирования.**
- **Вид (View) - команды просмотра компонентов Visual Basic**
- **Проект (Project) - команды для добавления в проект новых форм и модулей.**
- **Формат (Format) – команды для установки формата проекта.**
- **Выполнить (Run) - команды для выполнения и компиляции проекта**
- **Помощь (Help) - доступ к справочному руководству.**

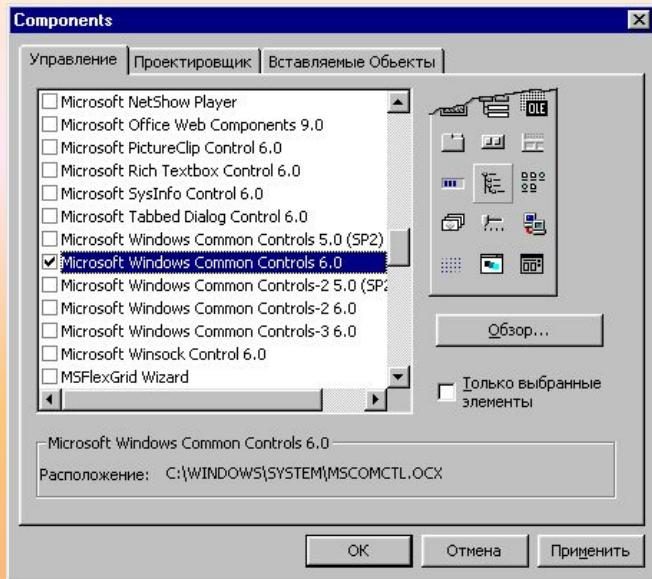
# СТАНДАРТНАЯ ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



## ФУНКЦИИ ПИКТОГРАММ (СЛЕВА НАПРАВО)

- Кнопки создания (проекта, форму, меню)
- Кнопки редактирования (вырезать, копировать, вставить, найти)
- Кнопки действия (отменить, повторить)
- Кнопки работы с проектом (старт, прервать, конец)
- Кнопки добавления элементов окна (проводник по проекту, окно свойств, окно макета формы, браузер объектов, компоненты).

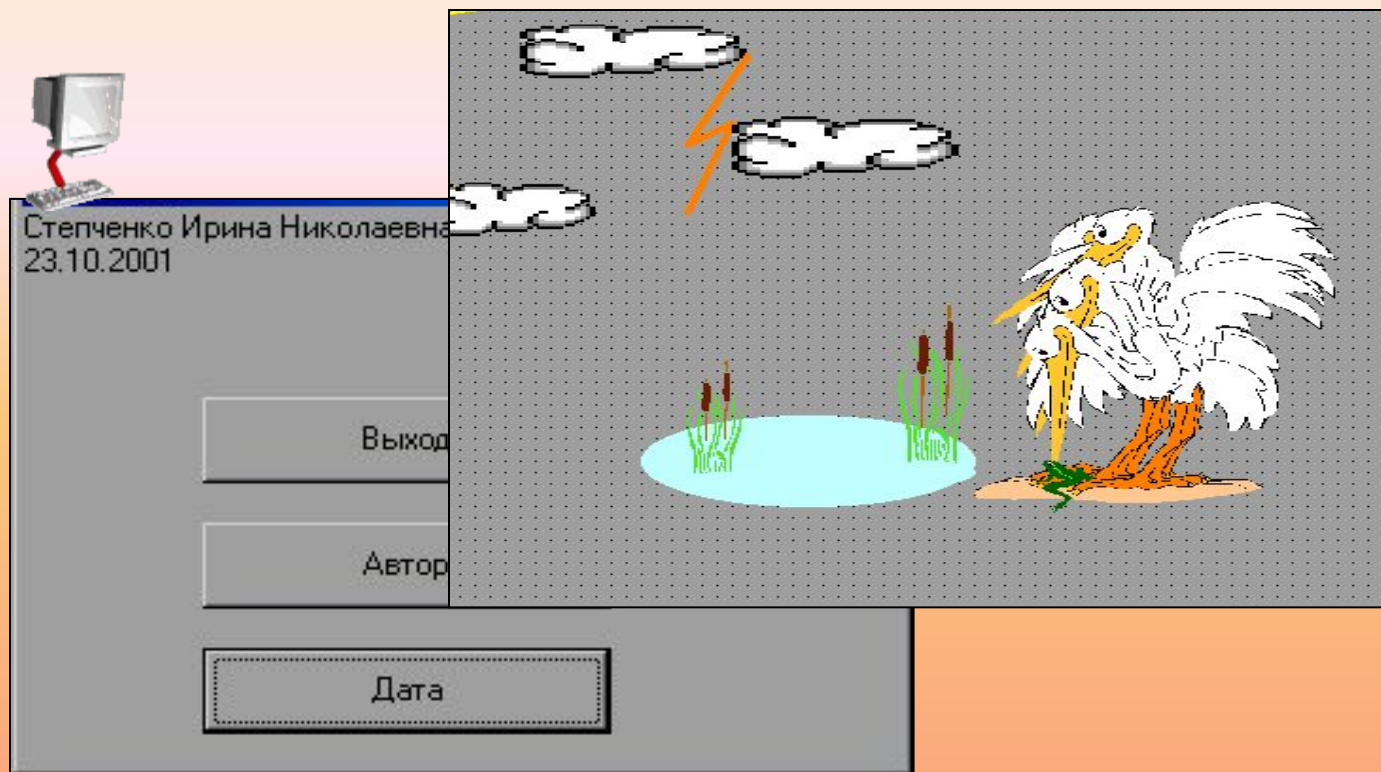
# ПАНЕЛЬ КОМПОНЕНТОВ.



**Панель содержит стандартный набор объектов диалога (окна, кнопки, полосы прокрутки, переключатели и т.д.), позволяющий создать стандартный Windows-приложения. Кроме стандартного набора компонентов, панель может содержать дополнительные компоненты. Чтобы их добавить надо:**

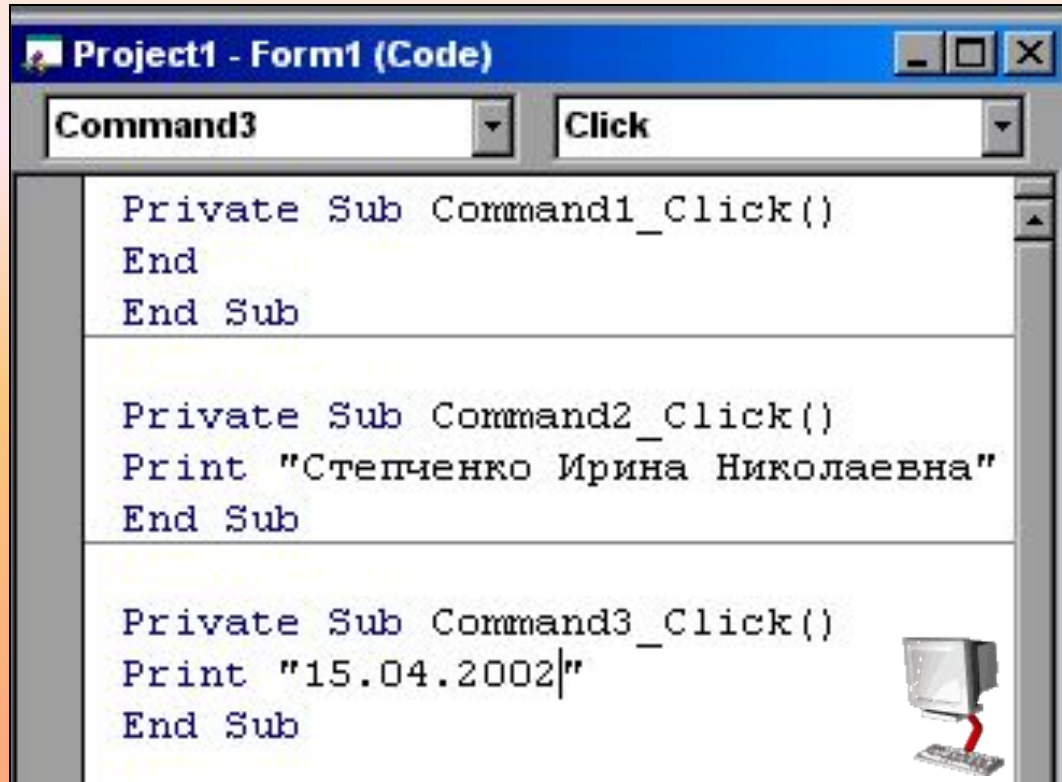
- Щелкнуть правой кнопкой по панели компонентов
- Выбрать Компоненты...
- В открывшемся окне поставить флажок напротив нужной библиотеки компонентов.
- Нажать кнопку Применить.

# ОКНО ФОРМЫ



**Начинать работу над проектом мы будем именно с этого окна. Это окно, в дальнейшем, будет содержать элементы управления (кнопки, текстовые окна, полосы прокрутки и др.). Форма (Form1.frm) сохраняется вместе с кодом.**

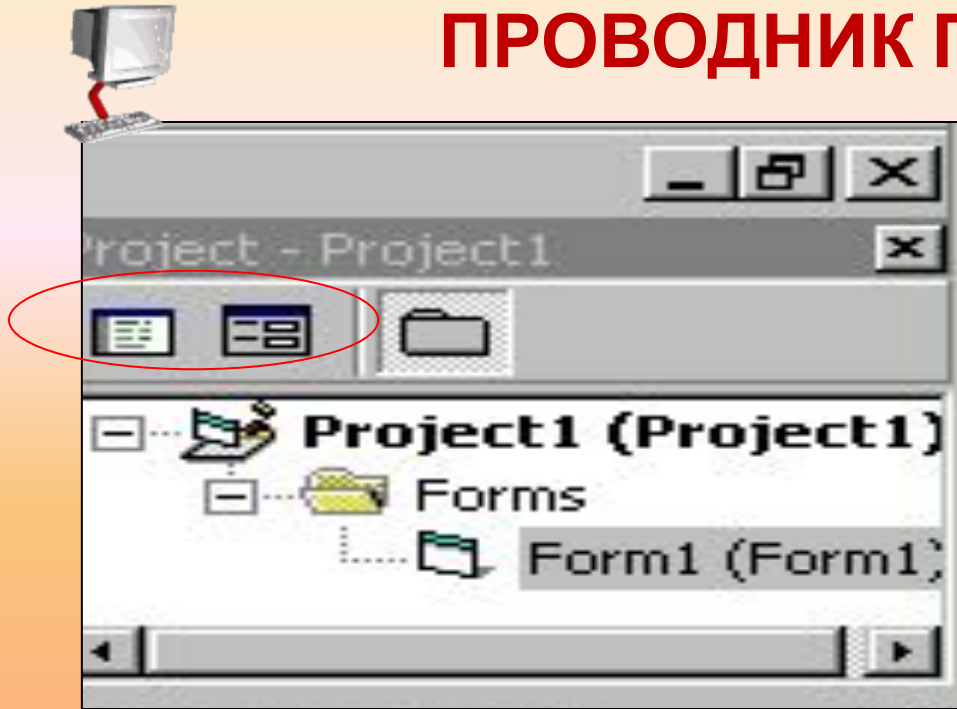
# ОКНО ПРОГРАММНОГО КОДА



```
Project1 - Form1 (Code)
Command3 Click
Private Sub Command1_Click()
End
End Sub
Private Sub Command2_Click()
Print "Степченко Ирина Николаевна"
End Sub
Private Sub Command3_Click()
Print "15.04.2002|"
End Sub
```

**Окно содержит текст программы. Программу сохраняют вместе с формой, и по умолчанию имя программного кода задается Project.vbp.**

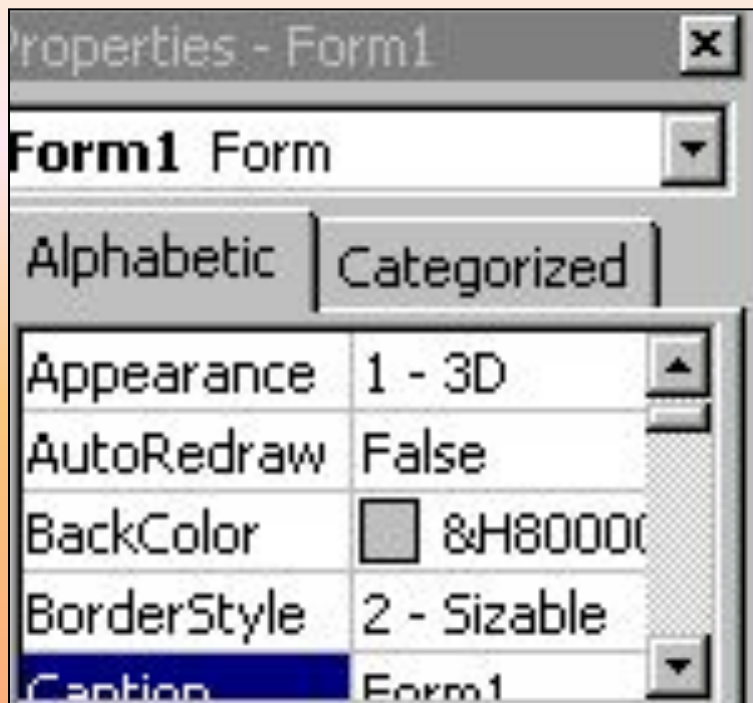
# ПРОВОДНИК ПО ПРОЕКТУ



Если проект имеет сложную структуру, то по нему проще «передвигаться» с помощью данного проводника. Это окно имеют две кнопки: Просмотр кода и Просмотр формы. При щелчке на кнопке Просмотр кода открывается окно кода (текста программы), при щелчке на кнопке Просмотр формы можно перейти на форму. Переходить от формы к коду еще можно с помощью команды Вид-Форма, Вид – Код (строки меню).

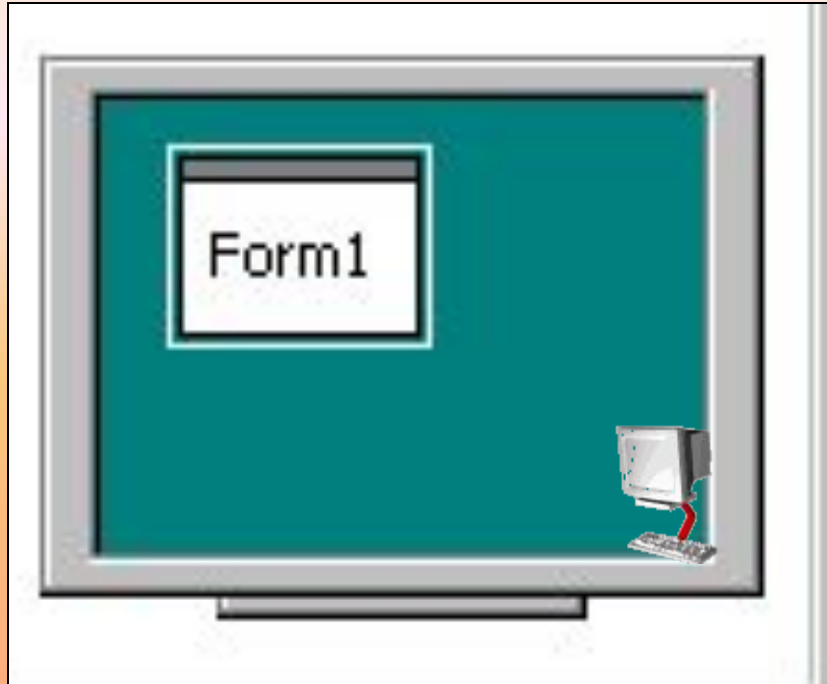


# КОМПОНЕНТОВ



**Кнопка свойств используется для вывода окна со списком свойств и их значений для формы и элементов управления. Каждый компонент сама форма обладают набором свойств, параметры которых определяют их внешний вид и поведение при работе программы.**

# ОКНО МАКЕТА ИЛИ ПЛАНА ФОРМЫ



**В этом окне отображается макет будущей формы. По нему можно определить, как относительно границ экрана будет располагаться ваш будущий проект.**



# ПРИМЕРЫ ПРИЛОЖЕНИЙ



1



Avto.exe

2



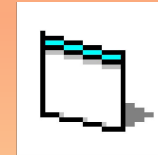
íáðàçãö èãðóøêè.exe

3



Īðàéñ.exe

4



Òãñò ĩĭ ëèòãðàòóðã.exe