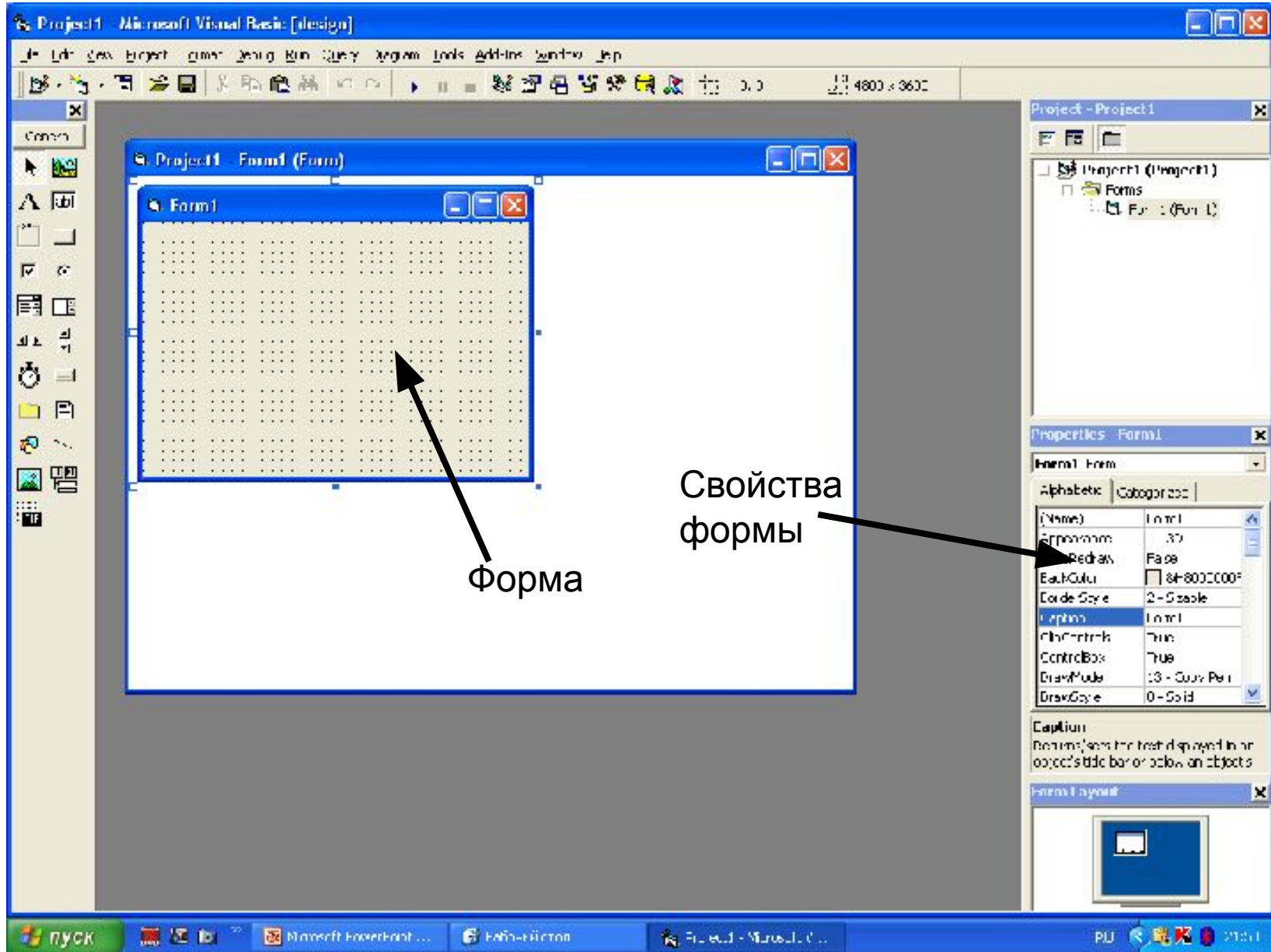


Графический интерфейс и событийные процедуры.



Некоторые классы объектов, их свойства. Методы и события.

Класс объектов	Свойства	Методы	События
Form форма	Name (имя) Caption (надпись) Font (шрифт)	Show (показать) Move (переместить)	Load (загрузка)
CommandButton Командная кнопка	Name (имя) Caption (надпись) Font (шрифт)	Move (переместить)	Click (щелчок)
TextBox Текстовое поле	Name (имя) Text (текст) Font (шрифт)	Move (переместить)	DbClick (двойной щелчок)

Имя объекта

- Начинается с префикса, который определяет тип объекта.
 - Для форм – frm
 - Для кнопок – cmd
 - Для надписей – lbl
 - Для текстовых полей - txt
 - Например, форма – frmFirst или frm1
-

Событийная процедура

- Программа, которая начинает выполняться после реализации определённого события.

Sub объект(1)_событие()

Объект(2).Свойство=значениеСвойства

Объект (3).Метод арг1:=знач,арг2:=знач

...

End Sub

Дома:

- § 4.3, 4.4
-

Поиск информации

- Найти в интернете информацию о Visual Basic и сохранить её на компьютере.
-