

Основы

объектно-ориентированного визуального программирования Visual Basic (VB)

- . Введение. Этапы разработки проекта
- . Классы объектов. Семейство объектов
- . Свойства объектов
- . Методы объектов
- . События
- . Графический интерфейс
- . Событийные процедуры
- . Цвет объектов
- . Тип, имя и значение переменной. Присваивание
- . Арифметические, строковые и логические выражения.
- . Функции VB
 - Функции преобразования типов
 - Математические функции
 - Строковые функции
 - Функции ввода/вывода
 - Функции даты и времени

12. Алгоритмическая структура «ветвление»
13. Алгоритмическая структура «выбор»
14. Алгоритмическая структура «цикл»
 - цикл со счетчиком
 - цикл с предусловием
 - цикл с постусловием
15. Графические возможности языка VB
16. Общие процедуры. Область видимости процедур
17. Массивы. Типы и объявление массивов
 - Заполнение массива
 - Поиск в массивах
 - Сортировка массива
 - Двумерные массивы и вложенные циклы
18. Решение логических задач

Visual Basic – система программирования т.к. позволяет кодировать алгоритмы на этом языке и **среда проектирования** т.к. позволяет осуществлять визуальное конструирование графического интерфейса.

Результатом процесса программирования и проектирования является **проект (Project)**, который объединяет в себе **программный код** и **графический интерфейс**.

VB содержит **программу-транслятор**, поэтому проекты могут выполняться в системе программирования, а также м.б. преобразованы в **приложения**, выполняемые в ОС Windows.

Этапы разработки проекта:

1. Создание графического интерфейса проекта
2. Установка значений свойств объектов графического интерфейса
3. Создание и редактирование программного кода
4. Сохранение проекта

Программный объект – основная единица в объектно-ориентированном программировании.

Программные объекты имеют ИМЯ (существительные. *Что?*) обладают **свойствами** (прилагательные. *Какой?*), могут использовать **методы** (глаголы. *Что делает?*) и реагируют на **события**.



Классы объектов являются «шаблонами», определяющими наборы *свойств, методов и событий*. По шаблонам создаются объекты. Основными классами объектов являются объекты, реализующие графический интерфейс.

Пример. В MS Word существует класс объектов «документ» (**Document**), который обладает определенными наборами:

свойств: *имя (Name), полное имя(FullName) и т.д.*

методов: *открыть документ (Open), напечатать документ (PrintOut), сохранить документ (Save) и т.д.*

событий: *открытие документа (Document_New), закрытие документа (Document_Close) и т.д.*

Объект, созданный по «шаблону» класса объектов, является **экземпляром класса** и наследует весь набор свойств, методов и событий данного класса. Каждый экземпляр класса объектов имеет уникальное для данного класса имя.

Document (Проба.txt)

Различные экземпляры класса обладают одинаковым набором свойств, но **значения** свойств у них могут отличаться.

Некоторые свойства экземпляра класса **Document**

Имя объекта	Свойства объекта и их значение	
	(FullName) полное имя	Path (путь)
proba.doc	C:\Документы\proba.doc	C:\Документы\
proba.txt	C:\proba.txt	C:\



Основой для создания графического интерфейса является объект «форма». На основании *класса объектов Form* можно создавать *экземпляры объектов* «форма», которые получают имена **Form1, Form2, Form3** и т.д.

Семейство объектов представляет собой объект, содержащий несколько объектов, экземпляров одного класса.

Пример.

1. Все открытые в текущий момент в приложении Word документы образуют семейство, которое обозначается: **Documents()**. Обращение к объекту, входящему в семейство, производится по имени или индексу.

Documents(«Проба.doc»).

2. Все символы, входящие в **выделенный фрагмент документа (объект Selection)** входят в **семейство Characters()**. Обращение к символу производится по его индексу **Characters(7)**.



Свойства объектов (Properties)

Объект.Свойство = ЗначениеСвойства

Selection.Characters(1).Bold = True в выделенном фрагменте текста (объект Selection) для первого символа (объект Characters(1)) установлено начертание полужирный (свойство Bold).

С помощью конструкции **With ... End With** можно задавать сразу несколько свойств объекта:

With Объект

.Свойство1 = ЗначениеСвойства1

.Свойство2 = ЗначениеСвойства2

.Свойство3 = ЗначениеСвойства3

End With

Пример.

For I=1 To 10

With

Selection.Characters(I)

.Bold = True

.Italic = True

End With

Next I

Придать

выделенному

фрагменту текста из

10 символов

начертание

«полужирный

курсив»



Методы объектов (Methods). Для того чтобы объект выполнил какую-либо операцию, необходимо применить метод, которым он обладает. Многие методы имеют аргументы, которые позволяют задать параметры выполняемых действий.

Обращение к методу объекта:

Объект.Метод арг1:=значение, арг2:=значение

Пример. 1. Сохранение на диске открытого в приложении Word документа реализуется методом Save без аргументов:

Documents(“Проба.doc”).Save

2. Открытие документа Проба.doc:

Documents().Open FileName:=“C:\Документы\ Проба.doc

3. Печать 3-х первых страниц документа Проба.doc:

Documents(“Проба.doc”).PrintOut

Range:=wdPrintFromTo, From:=“1”, To:=“3”



События (Events) – действие, распознаваемое объектом.

Событие может создаваться пользователем (щелчок мышью или нажатие клавиши) или быть результатом воздействия других программных объектов. В качестве реакции на события вызывается определенная процедура, которая может изменять значения свойств объекта, вызывать его методы и т.д.

Пример.

1. Объект **Document (Документ)** реагирует на события **Open (Открытие)**, **New (Создание)**, **Close (Закрытие)**.
2. Объект **Selection (Выделенный фрагмент документа)** реагирует на события **Cut (Вырезка)**, **Copy (Копирование)**, **Paste (Вставка)**, **Delete (Удаление)** и т.д.



Графический интерфейс проекта представляет собой **форму**, на которой размещены **управляющие элементы**.

Форма – объект, представляющий собой окно на экране.

Управляющие элементы – объекты, являющиеся элементами графического интерфейса приложения и реагирующие на события, произведенные пользователем или программными объектами.

Форма и управляющие элементы обладают определенными наборами свойств, методов и событий.

Визуальное проектирование графического интерфейса состоит в том, что на форму с помощью мыши перемещаются и «рисуются» управляющие элементы.

Классы управляющих элементов (Controls):

Для ввода/вывода данных: *Текстовые поля (TextBox), метки (Label), списки (ListBox).*

Для вывода графики *Графические окна (PictureBox).*

Для организации диалога *командные кнопки (CommandButton), переключатели (OptionsButton).*

Некоторые классы объектов, их свойства, методы и события

Класс объектов	Свойства	Методы	События
Form(форма) UserForm	Name (Имя) Caption (Надпись) Font (Шрифт) Height (Высота) Width (Ширина)	Show (Показать)	Load (Загрузка)
CommandButton <i>(командные кнопки)</i>	Name (Имя) Caption (Надпись) Font (Шрифт) Height (Высота) Width (Ширина)	Move (Переместить)	
TextBox <i>(Текстовые поля)</i>	Name (Имя) Text(Текст) Font (Шрифт) Height (Высота) Width (Ширина)		DbClick (Двойной щелчок)



Событийные процедуры. Для каждого объекта можно запрограммировать отклик (событийную процедуру) – реакцию объекта на произошедшее событие, например:

- **Click** (щелчок по объекту мышью),
- **Resize** (изменение размера объекта),
- **Load** (загрузка объекта) и т.д.

Событийная процедура – подпрограмма, которая начинает выполняться после реализации определенного события.

Каждая процедура – отдельный программный модуль реализующий определенный алгоритм.

Private Sub Объект(1)_Событие()

Объект(2).Свойство=ЗначениеСвойства

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

....

End Sub

Выравнивание формы с использованием событийной процедуры и метода Move. Выравнивание формы по центру экрана монитора можно производить автоматически при запуске проекта. В этот момент производится загрузка формы и активируется событие **Form_Load()**.

Объект **Screen** (экран монитора) обладает свойствами **Screen.Width** (ширина экрана) и **Screen.Height** (высота экрана).

Форма **frm1** также обладает свойствами **frm1.Width** и **frm1.Height**.

Форма будет размещаться в центре экрана, если:

left (левая координата верхнего левого угла формы) будет равна:

$$(\text{Screen.Width} - \text{frm1.Width})/2$$

top (верхняя координата верхнего левого угла формы) будет равна:

$$(\text{Screen.Height} - \text{frm1.Height})/2$$

Для перемещения объектов в определенное место используется метод **Move**.

Формат метода: **object.Move left,top**

Код событийной процедуры выравнивания формы по центру экрана монитора:

```
Private Sub Form_Load()  
frm1.Move(Screen.Width - frm1.Width)/2, (Screen.Height - frm1.Height)/2  
End Sub
```


Задание 4.7. Создать проект «Вывод сообщения», в котором на форму выводится текстовое сообщение «Первое задание выполнено!» с помощью метки и текстового поля. Выход из программы щелчком по *Exit*.

```
Private Sub Form_Load()
```

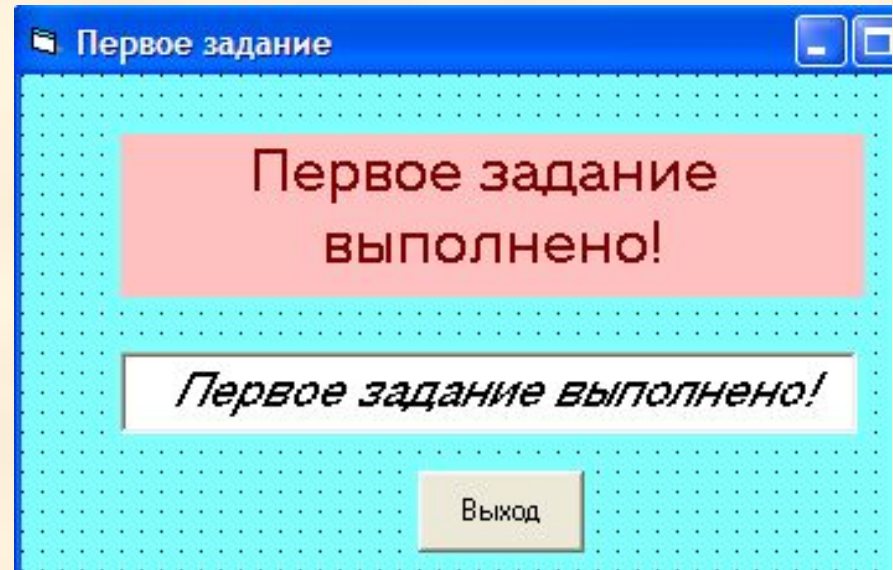
```
frm1.Move (Screen.Width - frm1.Width) / 2, (Screen.Height -  
frm1.Height) / 2
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmd1_Click()
```

```
End
```

```
End Sub
```



Задание 4.8 Создать проект «Вывод сообщений», в котором каждый из двух различных вариантов текста выводится в текстовое поле TextBox щелчком по одной из двух кнопок . Выход из программы щелчком на третьей кнопке.

```
Private Sub Cmd1_Click()
```

```
Txt1.Text = «Первое сообщение»
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Cmd2_Click()
```

```
Txt1.Text = «Второе сообщение»
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Cmd3_Click()
```

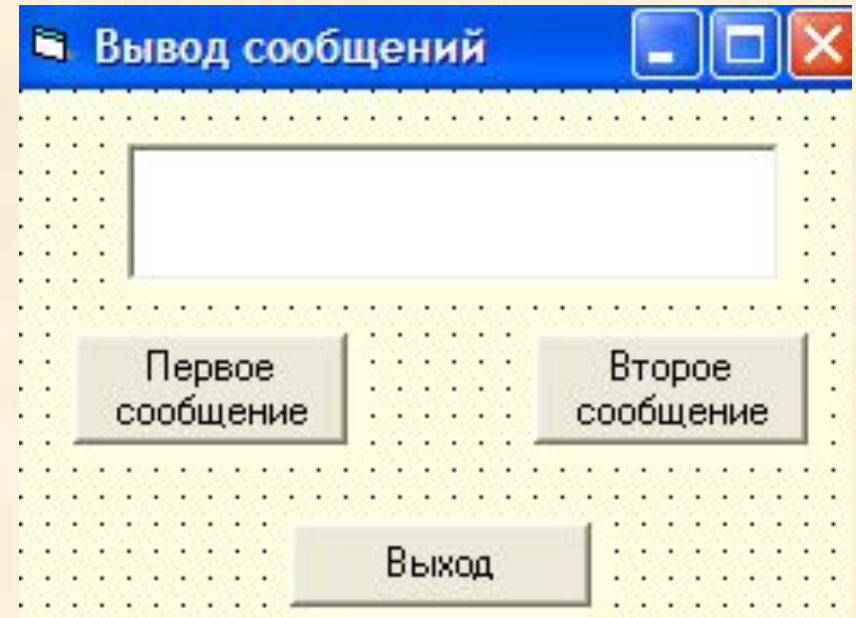
```
End
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Frm1.Move (Screen.Width - Frm1.Width) / 2, (Screen.Height -  
Frm1.Height) / 2
```

```
End Sub
```



Задание 4.9. «Печать по форме»

Private Sub cmd1_Click()

With Font

.Name = "Times New Roman"

.Size = 18

.Italic = True

End With

frm1.ForeColor = QBColor(12)

frm1.Print "Times New Roman, 18, курсив, красный"

With Font

.Name = "Arial"

.Size = 14

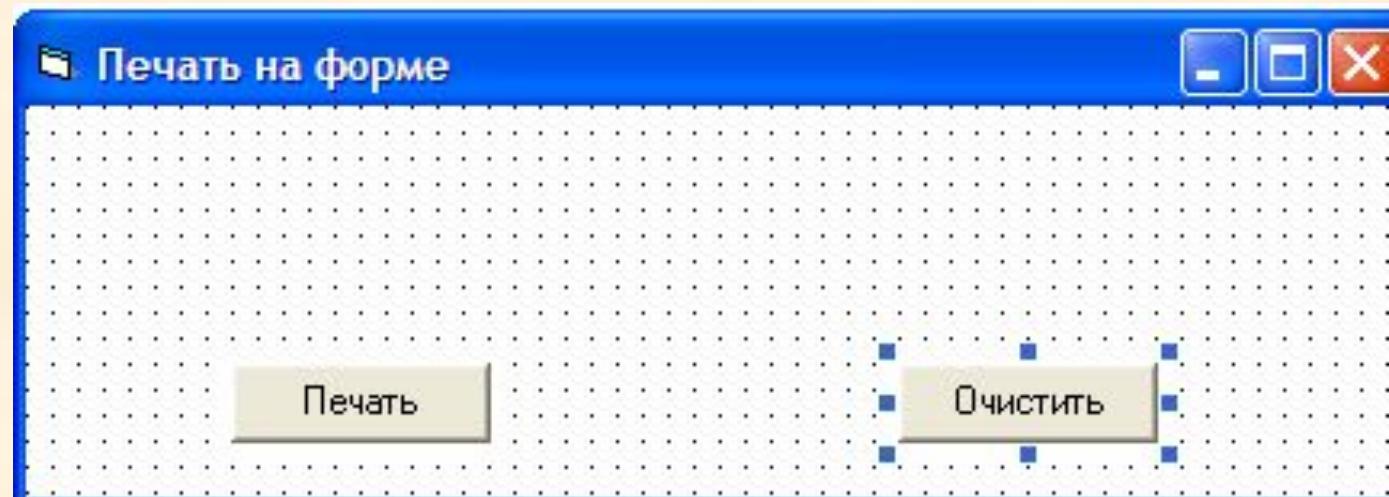
.Italic = False

.Underline = True

End With

frm1.ForeColor = QBColor(9)

frm1.Print "Arial, 14, подчеркнутый, синий"



With Font

.Name = "Courier New"

.Size = 12

.Bold = True

.Underline = False

End With

frm1.ForeColor = QBColor(2)

frm1.Print "Courier New, 12, полужирный, зеленый"

End Sub

Private Sub cmd2_Click()

frm1.Cls

End Sub



Тип, имя и значение переменной

Переменные используются для хранения и обработки данных в программах.

Переменная представлена **именем** и служит для обращения к данным определенного **типа**, конкретные **значения** которых хранятся в ячейках оперативной памяти.

Имя переменной (идентификатор) состоит из лат. и рус. Букв, начинается с буквы и не должно включать знак «.». Длина имени ≤ 255 символов.

Тип переменных определяется типом данных, которые могут быть значением переменных.

Тип переменной	Возможные значения	Объем памяти	Приставка к имени
Byte	целые числа от 0 до 255	1 байт	byt
Integer	целые числа [-32768; +32767]	2 байта	int
Long	целые числа от [-2147483648; +2147483647]	4 байта	lng
Single	Десятичные числа одинарной точности (7 знач. цифр) [-1,4·10 ⁻⁴⁵ ; 3,4·10 ³⁸]	4 байта	sng
Double	Десятичные числа двойной точности (15 знач. цифр) [-5·10 ⁻³²⁴ ; 1.7·10 ³⁰⁸]	8 байтов	dbl

Тип переменной	Возможные значения	Объем памяти	Приставка к имени
Boolean	Логические значения - True и False	2 байта	bln
String	Строка символов	1 символ – 1 байт	str
Currency	Число в денежном формате	8 байтов	cur
Date	дата 1 января 100 г. до 31 декабря 9999 года	8 байтов	dtm
Object	Ссылка на любой объект	4 байта	obj
Variant	Любые значения	>16 байтов	vnt

Объявление типа переменных:

Dim Имя переменной [**As** ТипПеременной]

По умолчанию – универсальный тип Variant

Переменная может получить или изменить значение с помощью **оператора присваивания:**

[Let] Имя переменной = Выражение

Пример.

Dim A As Byte, B As Integer, C As Single, D As String,
G As Boolean

bytA=255

intB=-32768

sngC=3.14

strD=“информатика”

blnG= True

Переменные, значения которых не меняются в процессе выполнения программы, называются константами.

Const **ИмяКонстанты** [**As Тип**] =**ЗначениеКонстанты**

Пример. Const PI = 3.1415

Const PI **As Long** = 3 ' PI = 3, PI имеет тип Long

Упр. 1. Определите тип переменной

bytЧисло - целое число от 0 до 255

intС - целое число [-32768; +32767]

lngЧисло1- целое число [-2147483648; +2147483647]

sngС - Десятичные числа одинарной точности (7 знач. цифр) [-1,4·10⁻⁴⁵; 3,4·10³⁸]

blnА - Десятичные числа одинарной точности (7 знач. цифр) [-1,4·10⁻⁴⁵; 3,4·10³⁸]

strСтрока1 - Строка символов

dtmTime - Логическое значение

vntD - Любые значение



Арифметические выражения содержат числовые переменные, числовые функции, знаки арифметических операций, скобки ().

Арифметические операции

Операция	Пояснение	Пример	Приоритет операций:
+	Сложение	$2+3$	^
-	Вычитание	$5-2$	/
*	Умножение	$2*3$	\
/	Деление	$7/2$ (результат 3.5)	MOD
\	Деление нацело	$7\backslash 2$ (результат 3)	*
MOD	Остаток от деления	$7 \text{ MOD } 2$ (остаток 1)	+
^	Возведение в степень	2^3 (результат 8)	-

Строковые выражения включают переменные строкового типа, строки (последовательности символов, строковые функции).

Конкатенация (+ или &) – операция сложения строк или строковых переменных

Примеры:

```
Dim Number, Var1, Var2
```

```
Var1 = 34
```

```
Var2 = 6
```

```
Number = Var1 + Var2 ' Возвратит 40.
```

```
Var1 = "34"
```

```
Var2 = "6" ' Инициализируем переменные со строками
```

```
Number = Var1 + Var2 ' Возвратит "346" (произошла  
' конкатенация, а не сложение!).
```

Логические выражения включают логические переменные (bInA As Boolean), логические значения (True, False), результаты операций сравнения чисел и строк, а также логических операций (AND, OR, NOT)/

Пример. $5 > 3 = \text{True}$

"A"="B" = **False**

$(5 > 3) \text{ And } ("A"="B") = \text{False}$

$(5 > 3) \text{ Or } ("A"="B") = \text{True}$

$\text{Not } (5 > 3) = \text{False}$

Операции сравнения:

< меньше

> больше

<= меньше или равно

>= больше или равно

= равно

<> не равно

Логические операции:

And - логическое умножение

Eqv - эквивалентность

Imp - импликация

Not - логическое отрицание

Or - логическое сложение

Xor - логическое исключающее сложение



Функции в языке Visual Basic

ИмяФункции (СписокАргументов)

I. Функции преобразования типов данных

1. **Val(Строка\$)** - Превращает строку в число. Value - величина

Пример:

Dim V

V = **Val**("2457") ' Возвратит 2457.

V = **Val**(" 2 45 7") ' Возвратит 2457.

V = **Val**("24 and 57") ' Возвратит 24.

V = **Val**("") ' Возвратит 0.

V = **Val**("Iaja") ' Возвратит 0.

V = **Val**("«&O3720") ' Возвратит 2000.

V = **Val**("&H7D0") ' Возвратит 2000.

Применяется для преобразования строкового значения свойств **Text** текстовых полей в число, которое затем используется в арифметических выражениях

```
Private Sub CmndMinus_Click()
```

```
Txt3.Text = Val(Txt1.Text) - Val(Txt2.Text)
```

```
End Sub
```

2. **Str (Число)** – преобразует десятичное число в строку

Пример:

Dim S

S = **Str**(459) ' Возвратит "459".

S = **Str**(-459.65) ' Возвратит "-459.65".

S = **Str**(459.001) ' Возвратит "459.001".

3. **Hex(Число)** - преобразует десятичное число в шестнадцатеричное в строковой форме.

Пример:

Dim H

H = **Hex**(5) ' Возвратит 5.

H = **Hex**(10) ' Возвратит A.

H = **Hex**(459) ' Возвратит 1CB.

4. **Oct(Число)** - преобразует десятичное число в восьмеричное в строковой форме.

Dim O

O = **Oct**(4) ' Возвратит 4.

O = **Oct**(8) ' Возвратит 10.

O = **Oct**(459) ' Возвратит 713.

5. **Asc(Строка\$)** – преобразует строку в числовой код первого символа

Пример:

Dim N

N = **Asc**("A") ' Возвратит 65.

N = **Asc**("a") ' Возвратит 97.

N = **Asc**("Apple") ' Возвратит 65.

6. **Chr (ЧислоКод)** - возвращает символ, соответствующий определённому коду. Эта функция является обратной Asc.

Пример:

Dim C

C = **Chr**(65) ' Возвратит A.

C = **Chr**(97) ' Возвратит a.

C = **Chr**(62) ' Возвратит >.

C = **Chr**(37) ' Возвратит %.



II. Математические функции

1. **Sin(Число)** - вычисляет синус Числа
2. **Cos(Число)** - вычисляет косинус Числа.
3. **Tan(Число)** - вычисляет тангенс Числа
4. **Atn (Число)** - вычисляет арктангенс Числа.

Пример:

Dim A, C, S, D, pi

A = 1.3 ' Определяем угол в радианах

C = 1 / Sin(A) ' Вычисляем косеконс

S = 1 / Cos(A) ' Вычисляем секонс

C = 1 / Tan(A) ' Вычисляем котангенс

pi = 4 * Atn(1) ' Вычисляет значение числа pi.

5. **Sqr(Число)** - Возвращает корень Числа

Пример:

Dim S

S = **Sqr**(4) 'Возвратит 2.

S = **Sqr**(23) 'Возвратит 4.79583152331272.

S = **Sqr**(0) 'Возвратит 0.

S = **Sqr**(-4) 'Генерирует ошибку (корень из отрицательного числа).

6. **Log(Число)** - вычисляет натуральный логарифм Числа (по основанию **e**). (Возвращает тип Double). **e=2.71**

Для того, чтобы получить логарифм по основанию n нужно произвести следующее вычисление:

$$\text{Log}_n(x) = \text{Log}(x) / \text{Log}(n)$$

7. **Exp(Число)** - Возвращает экспоненту Числа.

Пример:

Form1.Caption = **Exp**(1) 'Отобразит на Caption число **e** (т.е. **e** в степени 1)

8. **Rnd[(Число)]** - Генерирует случайное число от 0 до 1.

Для генерации случайного числа **X** в интервале **[A,B]** используют формулу:

X=RND*(B-A) +A или

X=RND*(B-A+1) +A (включает крайние знач. интервала [A,B])

Каждый раз при запуске программы, если не переустанавливается база генератора случайных чисел, формируется одна и та же последовательность чисел.

RANDOMIZE (база) - переустанавливаем базу генератора случайных чисел.

Пример:

Dim V

RANDOMIZE TIMER

V = Int((6 * Rnd) + 1) ' Генерирует случайное число от 1 до 6



III. Строковые функции

1. **LEN(Строка\$)** – определяет длину Строки\$

2. **Left(Строка\$,n)** - вырезает **n** символов, начиная с первого символа до указанного номера

3. **Right(Строка\$,n)** - вырезает **n** символов из Строки\$, начиная справа

4. **Mid(Строка\$,n,k)** - вырезка из Строки\$ с **n**-ой позиции **k** СИМВОЛОВ

Пример:

```
Dim strA, strL, strR, strS As String, intN As Integer
```

```
strA = "Школа" ' Определяем строку
```

```
intN=Len(strA) ' Определяем длину строки
```

```
strL = Left(«Школа», 1) ' Возвратит «Ш»
```

```
strL = Left(strA, 3) ' Возвратит «Шко»
```

```
strL = Left(«Школа», 20) ' Возвратит «Школа»
```

```
strR= Right(strA, 1) ' Возвратит «а»
```

```
strR = Right(«Школа», 3) ' Возвратит «ола»
```

```
strS=Mid(«Школа»,2,3) ' Возвратит «кол»
```



IV. Функции ввода и вывода

1. **InputBox (Приглашение\$, Заголовок\$, [ПоУмолчанию\$])** – вводит данные с помощью диалоговой панели ввода (Окно Ввода).

Пример:

Выводим окно с заголовком "ВНИМАНИЕ", запросом "Введите пароль", в окошке будет выделенный текст "Значение_по_умолчанию". Координаты появления окна - 100,100pix.

```
Form1.Caption = InputBox("Введите пароль", _  
"ВНИМАНИЕ", "Значение_по_умолчанию", 100, 100)
```

2. **MsgBox(Сообщение\$[,ЧисКод1+ЧисКод2][, Заголовок\$])**

- выводит на экран окно сообщения (**Message Box**)
которое будет ждать клика на одной из кнопок.

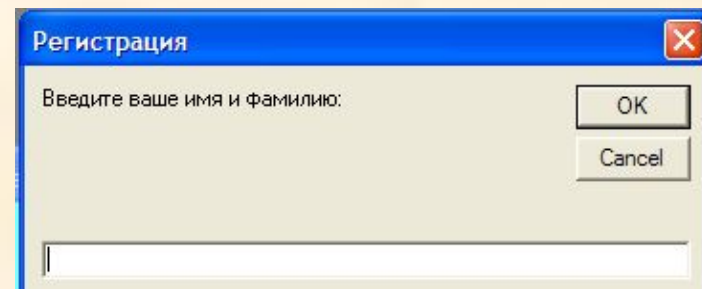
Возвращает Число, по которому можно определить какую кнопку нажал пользователь.

Значение **ЧисКод1** определяет вид пиктограммы, которая помещается в панель сообщений.

Значение **ЧисКод2** определяет набор кнопок, размещаемых на панели

С помощью одного числа, являющегося суммой чисел **ЧисКод1+ЧисКод2**, можно одновременно устанавливать определенную пиктограмму и определенную комбинацию кнопок, размещенных на панели сообщений.

Пример. Число **36=32** (код пиктограммы **«Вопрос»**)+**4**(код комбинации кнопок **Да,Нет**).



Значения ЧисКод1 и ЧисКод2, определяющие вид панели сообщений

ЧисКод1	Пиктограмма
16	
32	
48	
64	

ЧисКод2	Набор кнопок
0	ОК
1	ОК, Отмена
2	Стоп, Повтор, Пропустить
3	Да, Нет, Отмена
4	Да, Нет
5	Повтор, Отмена

Значения функции MsgBox	
Нажатая кнопка	Знач. ф-и
ОК	1
Отмена	2
Стоп	3
Повтор	4
Пропустить	5
Да	6
Нет	7

Проект «Проверка знаний»

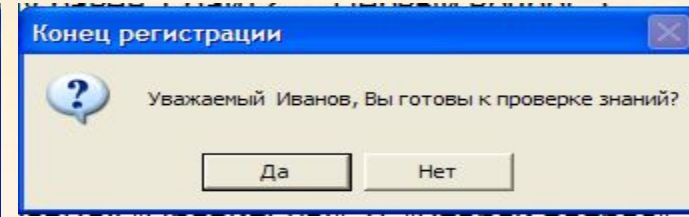
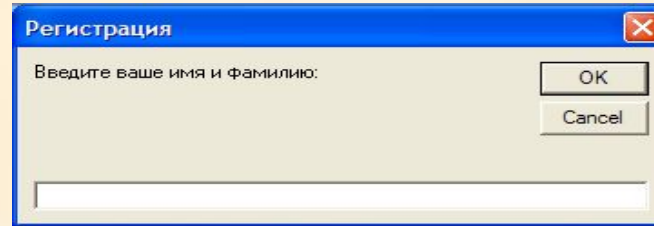
Dim bytB, bytN As Byte, strA, strB As String

Sub cmd1_Click()

strA = **InputBox**("Введите ваше имя и фамилию:", "Регистрация")

bytB = **MsgBox**("Уважаемый " + strA + ", Вы готовы к проверке знаний?", **36**,
"Конец регистрации")

If bytB = **7** **Then** End



strC = **InputBox**("Чему равен 1 байт?:", "Первый вопрос")

If strC = "8 бит" **Then** **MsgBox** "Правильно!", **0**, "Первый вопрос" _

Else **MsgBox** "Неправильно!", **0**, "Первый вопрос": bytN = bytN + 1

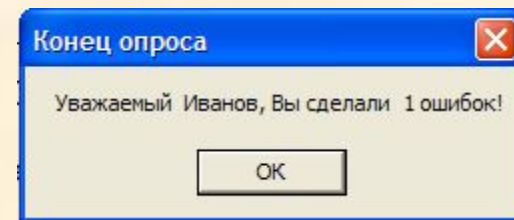
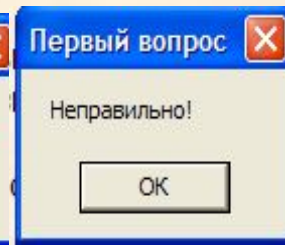
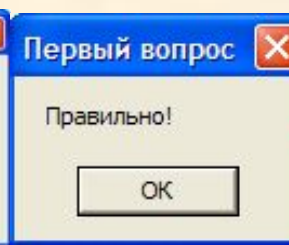
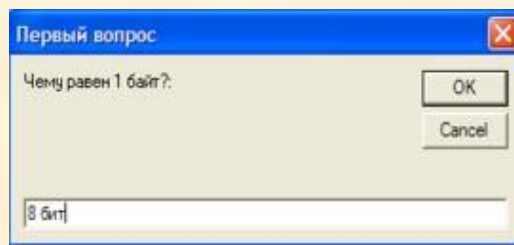
strC = **InputBox**("Переведите десятичное число 5 в двоичную систему счисления:", "Второй вопрос")

If strC = "101" **Then** **MsgBox** "Правильно!", **0**, "Второй вопрос" _

Else **MsgBox** "Неправильно!", **0**, "Первый вопрос": bytN = bytN + 1

MsgBox "Уважаемый " + strA + ", Вы сделали " + Str(bytN) + " ошибок!", **0**, "Конец опроса"

End Sub



Функции даты и времени

Date - возвращает текущую дату.

Пример:

```
Dim MyDate
```

```
MyDate = Date ' MyDate содержит текущую системную дату.
```

Проект «Дата»

```
Dim dtmA, dtmB As Date
```

```
Sub cmd1_Click()
```

```
dtmA = Date
```

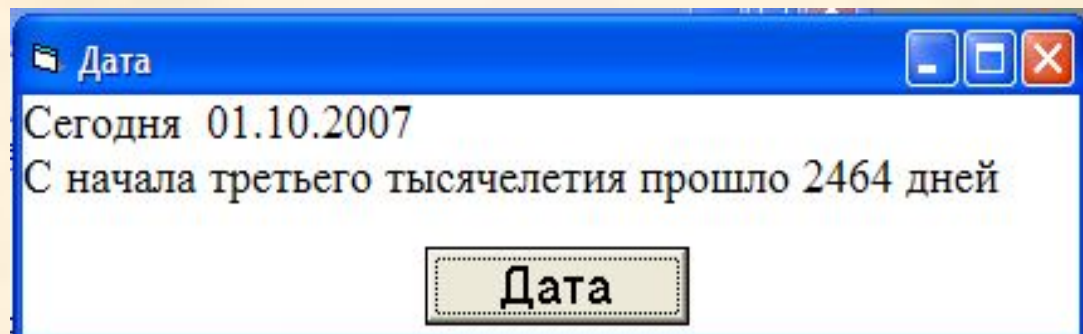
```
dtmB = #1/1/2001#
```

```
Print "Сегодня "; dtmA
```

```
Print "С начала третьего тысячелетия прошло";
```

```
dtmA - dtmB; "дней"
```

```
End Sub
```



Функция Time\$ - Возвращает String значение, содержащее текущее системное время, которое можно вывести в текстовое поле.

Значение времени представляется **#Часы:Минуты:Секунды#**

Пример:

Dim MyTime

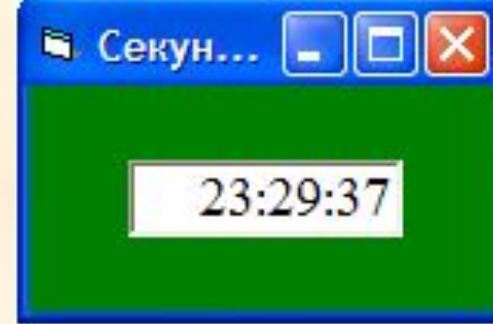
MyTime = Time ' Возвращает текущее системное время.

Timer - Возвращает Single, содержащее количество секунд, прошедших после полуночи. Не отображается на форме в процессе выполнения проекта, проверяет показание системных часов по событию **Timer**.

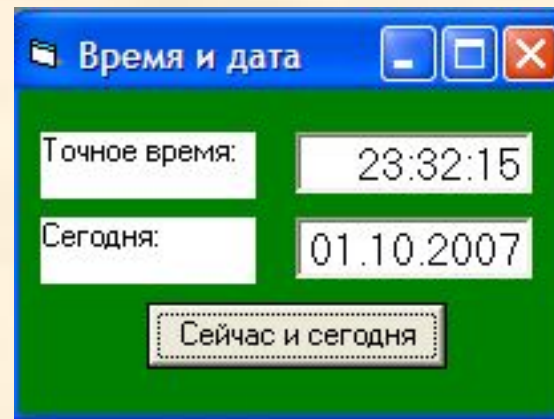
Свойство **Interval** (значения [0;65536] задает периодичность события **Timer**. Чтобы событие **Timer** происходило каждую секунду, свойству **Interval** необходимо присвоить значение 1000.

Проект «Секундомер»

```
Sub tmr1_Timer()  
txtTime.Text = Time$  
End Sub
```

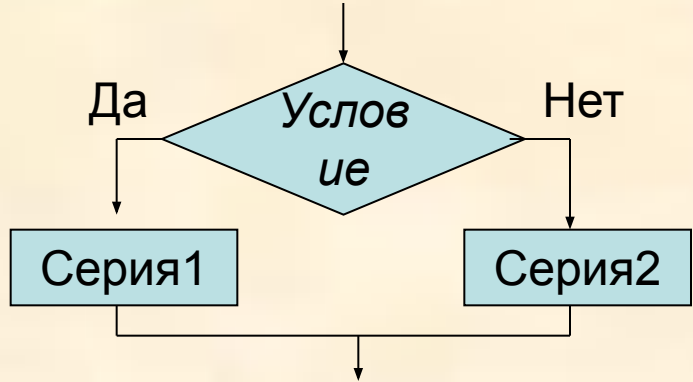


```
4.21.  
Sub cmdTD_Click()  
txtTime.Text = Time$  
txtData.Text = Date  
End Sub
```



Алгоритмическая структура «ветвление» - в зависимости от истинности или *ложности Условие* выполняется одна или другая *Серия* команд

Блок-схема:



Условие – логическое выражение

Серия1, Серия2 – набор команд

Языки программирования VB и VBA:

Многострочная запись:

```
If Условие Then
    Серия1
[Else
    Серия2 ]
End If
```

Однострочная запись:

1) **If Условие Then Серия1 [Else Серия2]**

2) **If Условие_**
Then Серия1_
[Else Серия2]

Пример 1:

If (a = b) And (c <> d) **Then**

b = d

a = 20

End If

Пример 2:

If (a = b) Or (c <> d) **Then**

b = d

a = 20

Else

c = d

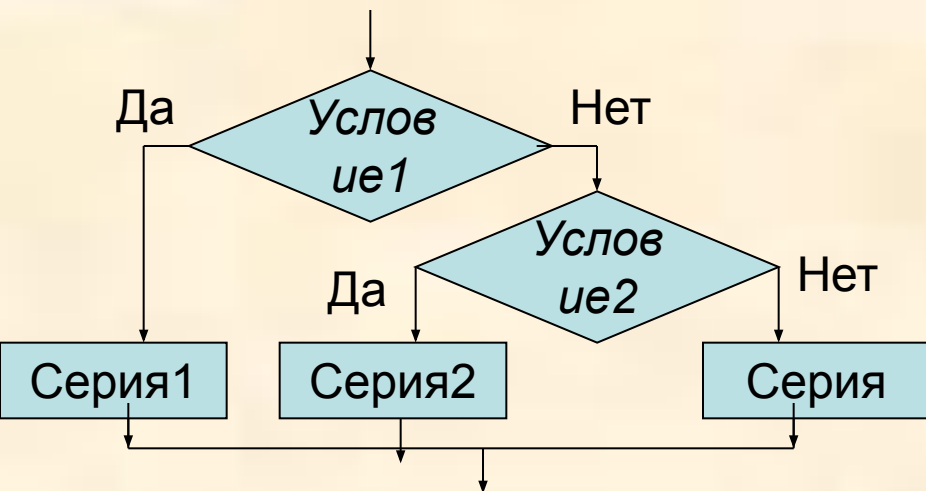
End If



Алгоритмическая структура «выбор» - выполняется одна из нескольких последовательностей команд при истинности соответствующего условия

Блок-схема:

Языки программирования VB и VBA:



Select Case Выражение
Case Условие 1
Серия 1
Case Условие 2
Серия 2
Case Else
Серия
End Select

Пример: В зависимости от значения переменной **iTest**, строковой переменной **strResult** присваиваются различные значения

Select Case iTest

Case 1

strResult = "iTest = 1"

Case 2, 3, 4

strResult = "iTest = 2, 3 или 4"

Case 5 To 9

strResult = "iTest находится в диапазоне от 5 до 9"

Case iTest < 0

strResult = "iTest меньше 0"

Case Is > 9

strResult = "iTest больше 9"

Case Else

strResult = "iTest равно 0"

End Select



Алгоритмическая структура «цикл» - организация повторения действий, пока верно некоторое условие.

Тело цикла – набор повторяемых действий.

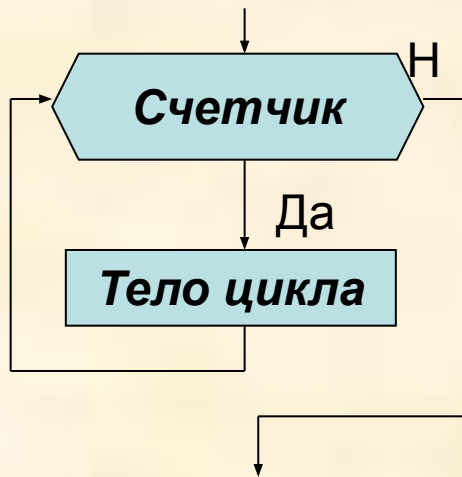
Типы циклов:

1. Цикл со счетчиком
2. Цикл по условию

1. Цикл со счетчиком – число повторений заранее известно

Блок-схема:

Языки программирования VB и VBA:



For Счетчик=НачЗнач **To** КонЗнач [**Step** шаг]

Тело цикла

Next

Пример:

В этом примере всем элементам массива `iArray` присваивается значение 5.

```
Dim c As Integer
Dim iArray(10) As Integer
For c = 0 To 10
    iArray(c) = 5
Next c
```



Что напечатает программа?

Ответ:

1) FOR X=0 TO 10 STEP 2

0

PRINT X

2

NEXT X

4

2) FOR I=10 TO 1 STEP -1

6

PRINT I;

Ответ: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

8

NEXT

10

3) FOR I=1 TO 100 : NEXT

Ответ: пустой цикл

4) X=2

Y=3

FOR K=X+Y TO X*Y

ОТВЕТ:

PRINT K

5

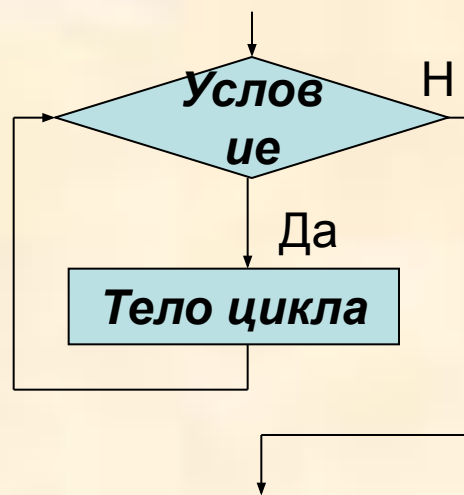
NEXT K

6

2. Циклы по условию:

а) Цикл с предусловием

Блок-схема:



Языки программирования VB и VBA:

Пока **Условие** (условие продолжения цикла) **верно** – повторяй:

Do While *Условие*

Тело цикла

Loop

Пока **Условие** (условие завершения цикла) **ложно** – повторяй:

Do Until *Условие*

Тело цикла

Loop

Пример 1.

Do While $2 > 1$

 Debug.Print "Вечный цикл"

Loop

Пример 2.

Если у вас случайно получился такой цикл, то выйти из него можно при нажатии **Ctrl+Break**. Но это работает только в среде разработки.

```
Dim n As Integer
```

```
n = 100
```

```
Do While n >= 0
```

```
    n = n - 1
```

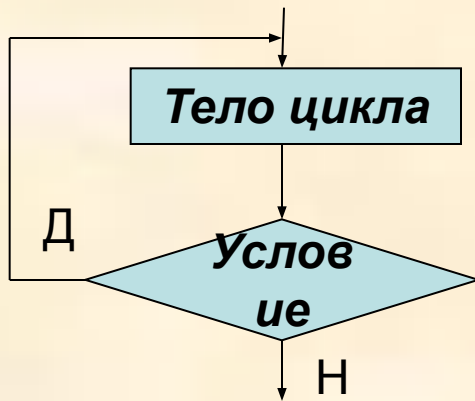
```
    Debug.Print n
```

```
Loop
```



а) Цикл с постусловием (выполняется всегда, хотя бы раз)

Блок-схема:



Языки программирования VB и VBA:

Пока **Условие** (условие продолжения цикла) **верно** – повторяй:

Do

Тело цикла

Loop While Условие

Пример1:

```
Dim n As Integer
```

```
n = 100
```

```
Do
```

```
    n = n - 1
```

```
    Debug.Print n
```

```
Loop Until n < 11
```

Пока **Условие** (условие завершения цикла) **ложно** – повторяй:

Do

Тело цикла

Loop Until Условие



Графические возможности языка VB

На формах (Form) или в графических окнах (PictureBox) можно рисовать графические примитивы с использованием графических методов:

Обращение к методу объекта:

Объект.Метод **арг1:=значение, арг2:=значение**

1. **Scale** – задает систему координат и масштаб для формы или графического окна:

object.Scale (x1,y1)-(x2,y2)

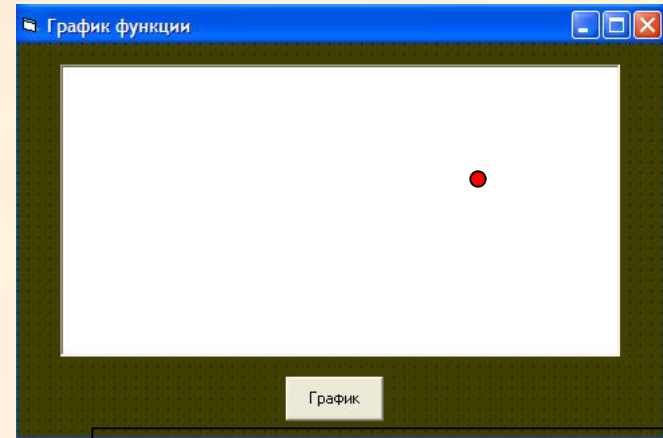
Пример. 'Задание масштаба
picGraph.Scale (-10, 2)-(10, -2)

2. **Pset** – Установка точки с заданными координатами и цветом:

object.Pset (x,y) [,Color]

Пример. **picGraph.Pset (5, 1) vbRed**

По умолчанию – черный цвет



Если графический метод применяется к объекту «форма», то при его записи имя объекта можно опустить

Цвет объектов (Color)

1. QColor(color) - Возвращает значение Long, содержащее цвет, заданный номером от 0 до 15.

Пример:

```
MyForm.BackColor = QColor(6)
```

Таблица цветов:

Номер	Цвет	Номер	Цвет
0	Чёрный	8	Серый
1	Синий	9	Светло-синий
2	Зелёный	10	Светло-зелёный
3	Циан	11	Светлый циан
4	Красный	12	Светло-красный
5	Мажента	13	Светлая мажента
6	Жёлтый	14	Светло-жёлтый
7	Белый	15	Ярко-белый

2. RGB(Red, Green, Blue) - возвращает Long значение, содержащее цвет, заданный тремя компонентами **R, G, B**.

Цвет задается числом по формуле:

bytRed+256·bytGreen+256²·bytBlue

Пример:

MyForm.BackColor = RGB(255,0,0) 'цвет формы изменится на красный

MyForm.BackColor = RGB(255,255,255) 'цвет формы изменится на белый

3. С помощью 8 констант, определяющих цвет:

vbBlack - черный

vbRed - красный

vbBlue - синий

vbWhite - белый

vbGreen - зеленый

vbMagenta - фиолетовый

vbYellow - желтый

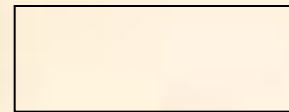


3. **Line** – рисование линии, прямоугольника или закрашенного прямоугольника заданного цвета:

Object.Line (x1,y1) – (x2,y2) [,color] [,B][F]

(x1,y1), (x2,y2) – координаты концов линии (левого верхнего и правого нижнего угла прямоугольника)

B(Box) – рисует прямоугольник



F(Fill) – закрашивает прямоугольник



4. **Circle** - рисование окружности, овала или дуги

Object.Circle (X,Y), radius [,color, start, end, aspect]

(X,Y) – координаты центра окружности

radius – радиус

Color – цвет окружности

start, end – начальный и конечный угол дуги

Aspect – коэффициент сжатия

Пример:

$P=3.14$

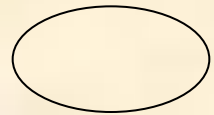
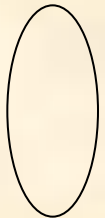
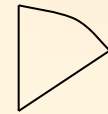
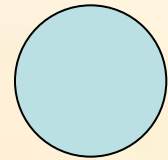
CIRCLE (250,120),50 - окружность с центром (250,120) радиусом 50

CIRCLE (250,120),60,4,P/6,P/3 - дуга (часть окружности между указанными углами)

CIRCLE (250,120),70,2,-P/2,-P - Сектор

CIRCLE (250,120),80,,,,,3 - окружность, сжатая по горизонтали (оси X)

CIRCLE (250,120),80,,,,,0.6 - окружность, сжатая по вертикали (оси Y)



Проект «Построение графика функции»

```
Dim sngX As Single, intI As Integer
```

```
Private Sub cmd1_Click()
```

```
picGraph.Scale (-10, 2)-(10, -2) 'Задание масштаба
```

```
For sngX = -10 To 10 Step 0.01 'Построение графика
```

```
picGraph.PSet (sngX, Sin(sngX))
```

```
Next sngX
```

```
picGraph.Line (-10, 0)-(10, 0) 'Ось X
```

```
For intI = -10 To 10
```

```
picGraph.PSet (intI, 0)
```

```
picGraph.Print intI
```

```
Next intI
```

```
'Ось Y
```

```
picGraph.Line (0, 2)-(0, -2)
```

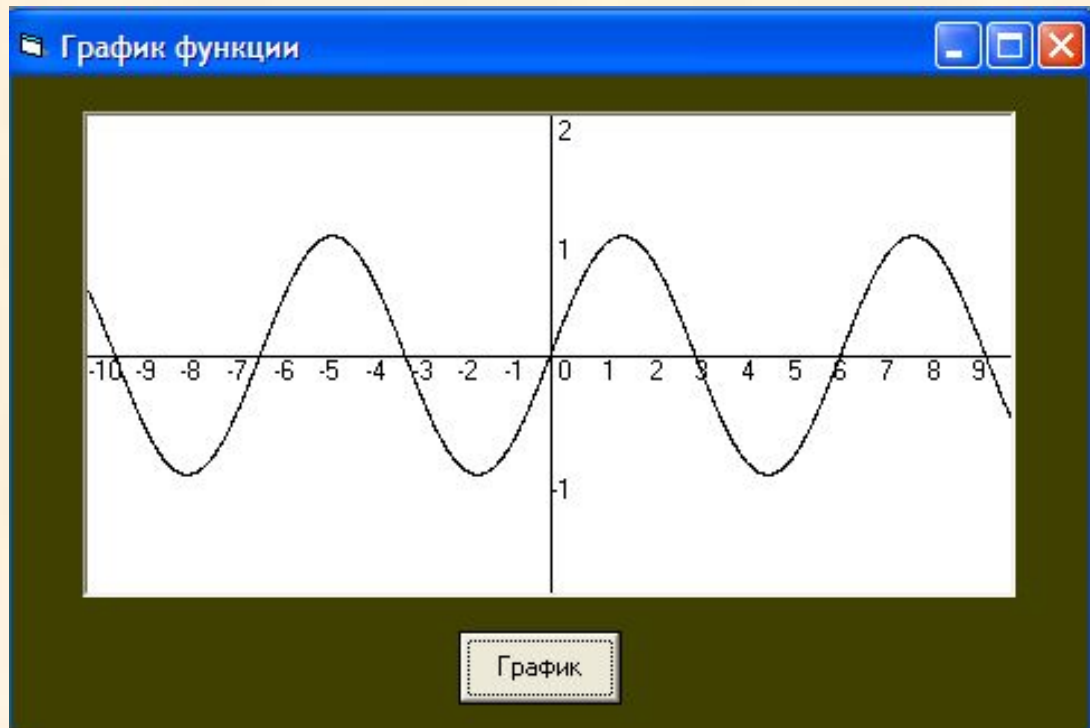
```
For intI = -2 To 2
```

```
picGraph.PSet (0, intI)
```

```
picGraph.Print intI
```

```
Next intI
```

```
End Sub
```



Анимация – иллюзия движения объекта на экране

Алгоритм:

- 1. Создание изображения на экране в точке (X,Y)**
- 2. Пауза для фиксации изображения**
- 3. Стереть объект (нарисовать цветом фона)**
- 4. Изменить положение объекта**
- 5. Повторить пункты 1-4**

Проект «Анимация»

Dim intX As Integer, lngI As Long

Private Sub cmdStart_Click()

‘Масштаб

picAnim.**Scale** (-10, 10)-(10, -10)

‘Анимация

For intX = -10 **To** 10

‘Рисование

picAnim.**FillColor** = vbBlue

picAnim.**Circle** (intX, 0), 1, vbBlue

‘Задержка стирания

For lngI = 1 **To** 10000000

Next lngI

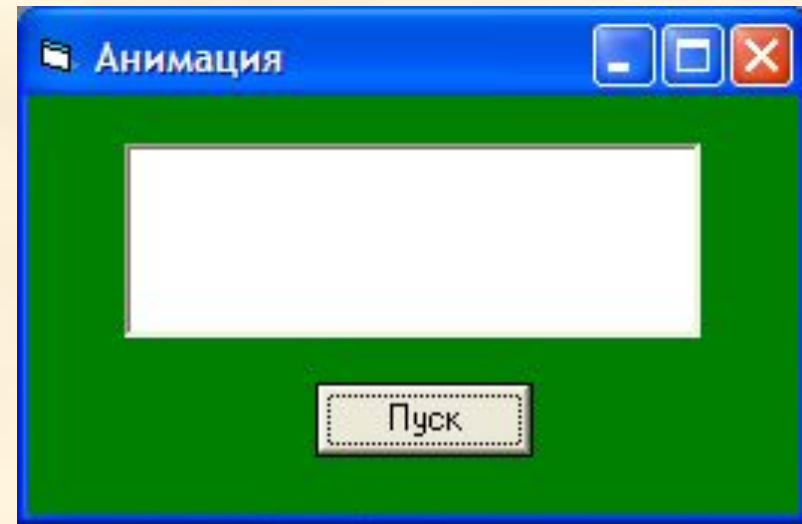
‘Стирание

picAnim.**FillColor** = vbWhite

picAnim.**Circle** (intX, 0), 1, vbWhite

Next intX

End Sub



4.2 Проект «Графический редактор»

Dim X1, X2, Y1, Y2, Rad, R, G, B **As Byte**, A1, A2, K **As Single**, C **As Long**

```
Private Sub cmdScale_Click()
```

‘ Система координат

```
picPaint.Scale (0, 100)-(100, 0)
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmdPoint_Click()
```

‘ Точка

```
X1 = Val(txtX1)
```

```
Y1 = Val(txtY1)
```

```
R = Val(txtR): G = Val(txtG): B = Val(txtB): C = RGB(R, G, B)
```

```
picPaint.PSet (X1, Y1), C
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmdLine_Click()
```

‘ Линия

```
X1 = Val(txtX1)
```

```
Y1 = Val(txtY1)
```

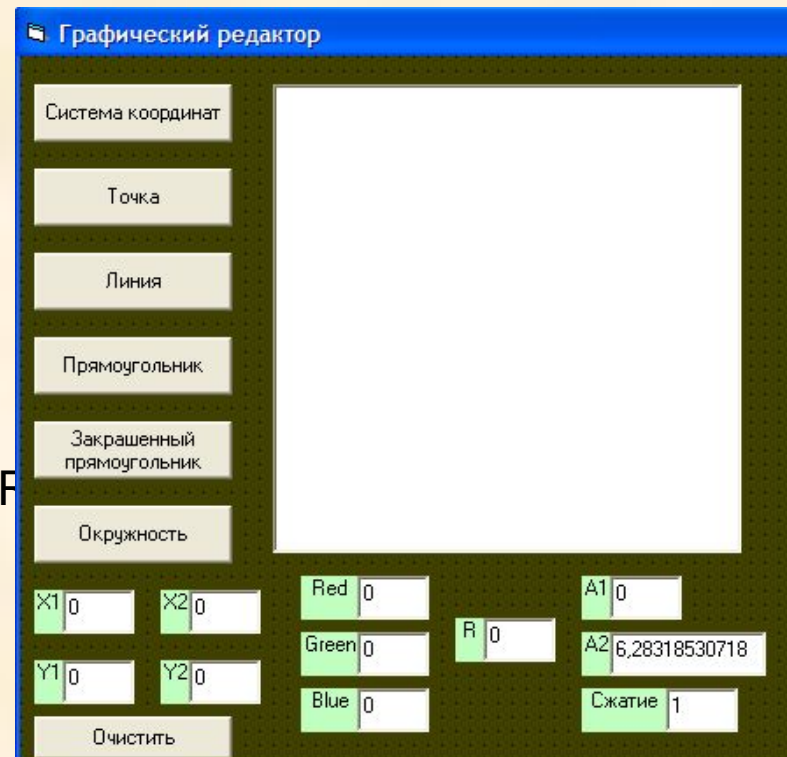
```
X2 = Val(txtX2)
```

```
Y2 = Val(txtY2)
```

```
R = Val(txtR): G = Val(txtG): B = Val(txtB): C = RGB(R, G, B)
```

```
picPaint.Line (X1, Y1)-(X2, Y2), C
```

```
End Sub
```



```
Private Sub cmdLineB_Click()
```

```
‘ Прямоугольник
```

```
X1 = Val(txtX1)
```

```
Y1 = Val(txtY1)
```

```
X2 = Val(txtX2)
```

```
Y2 = Val(txtY2)
```

```
R = Val(txtR): G = Val(txtG): B = Val(txtB): C = RGB(R, G, B)
```

```
picPaint.Line (X1, Y1)-(X2, Y2), C, B
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmdLineBF_Click()
```

```
‘ Закрашенный прямоугольник
```

```
X1 = Val(txtX1)
```

```
Y1 = Val(txtY1)
```

```
X2 = Val(txtX2)
```

```
Y2 = Val(txtY2)
```

```
R = Val(txtR): G = Val(txtG): B = Val(txtB): C = RGB(R, G, B)
```

```
picPaint.Line (X1, Y1)-(X2, Y2), C, BF
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmdCircle_Click()
```

```
‘ Окружность
```

```
X1 = Val(txtX1)
```

```
Y1 = Val(txtY1)
```

```
Rad = Val(txtRad)
```

```
A1 = Val(txtA1)
```

```
A2 = Val(txtA2)
```

```
K = Val(txtK)
```

```
R = Val(txtR): G = Val(txtG): B = Val(txtB): C = RGB(R, G, B)
```

```
picPaint.Circle (X1, Y1), Rad, C, A1, A2, K
```

```
End Sub
```

```
Private Sub txtCls_Click()
```

```
‘ Очистка
```

```
picPaint.Cls
```

```
End Sub
```



Вспомогательные алгоритмы. Подпрограммы

Алгоритм «Дежурство»

1. Прийти 7 часам
2. Накрыть столы к завтраку
3. Дождаться окончания завтрака
4. Убрать со столов посуду
5. Вытереть столы
6. Расставить стулья
7. Уйти
8. Прийти к 13 часам
9. Накрыть столы к обеду
10. Дождаться окончания обеда
11. Убрать со столов посуду
12. Вытереть столы
13. Расставить стулья
14. Уйти
15. Прийти 18 часам
16. Накрыть столы к ужину
17. Дождаться окончания ужина
18. Убрать со столов посуду
19. Вытереть столы
20. Расставить стулья
21. Уйти
22. Конец

Алгоритм «Дежурство»

(**основной**)

1. Прийти 7 часам
2. Накрыть столы к завтраку
3. Дождаться окончания завтрака
4. Выполнить «Обязанности»
5. Прийти к 13 часам
6. Накрыть столы к обеду
7. Дождаться окончания обеда
8. Выполнить «Обязанности»
9. Прийти 18 часам
10. Накрыть столы к ужину
11. Дождаться окончания ужина
12. Выполнить «Обязанности»
13. Конец

Алгоритм «Обязанности»

(**вспомогательный**)

1. Убрать со столов посуду
2. Вытереть столы
3. Расставить стулья
4. Уйти

В процедурных языках:

Вспомогательный алгоритм – алгоритм, снабженный заголовком, позволяющим вызывать его из других алгоритмов

Подпрограмма – вспомогательный алгоритм, записанный на языке программирования

и подпрограммы позволяют конструировать сложные алгоритмы и программы из более простых алгоритмов.

REM Корабль

```
Gosub 100
Gosub 200
Gosub 300
END
```

100 REM Лодка

.....

RETURN

200 REM Парус

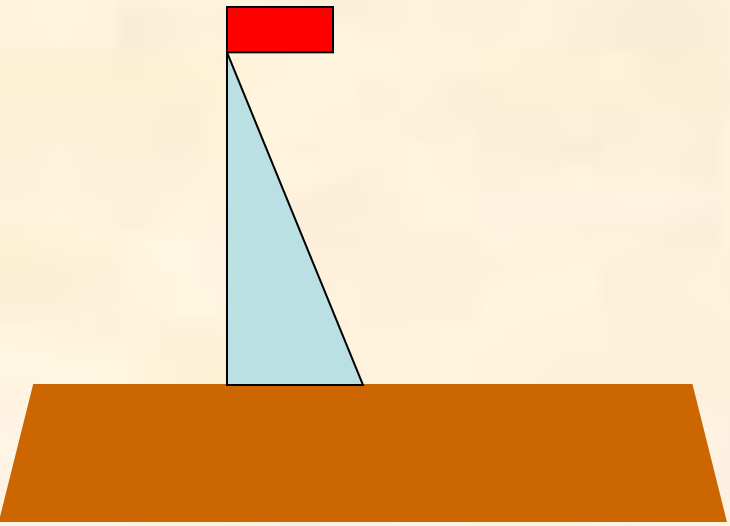
.....

RETURN

300 REM Флаг

.....

RETURN



Общие процедуры. Область видимости процедур

В объектно-ориентированных языках программирования вспомогательные алгоритмы реализуются с помощью **общих процедур**, которые создаются тогда, когда в программном модуле можно выделить многократно повторяющиеся последовательности действий (алгоритмы).

Общая процедура - *подпрограмма, которая начинает выполняться после ее вызова из другой процедуры.*

Каждой общей процедуре дается уникальное **Имя процедуры** и устанавливается **список входных** и **выходных параметров**.

Список входных параметров – набор переменных, значение которых д. б. установлено до начала выполнения процедуры.

Список выходных параметров – набор переменных, значение которых д. б. установлено после окончания выполнения процедуры

Синтаксис: Sub ИмяПроцедуры (СписокПараметров)

Программный код

End Sub

Вызов общей процедуры:

1. С помощью оператора **Call**

Call ИмяПроцедуры (СписокПараметров)

1. По имени:

ИмяПроцедуры СписокПараметров

Размещение общей процедуры:

1. В составе программного модуля одной из форм проекта (файл с расширением **frm**)
2. В стандартном программном модуле (файле с расширением **bas**)

Область видимости процедуры

Общие и событийные различают:

1. **Локальные** – доступные только внутри одного программного модуля и не м.б. вызваны из других модулей. Задаются с помощью ключевого слова **Private**:

```
Private Sub ИмяПроцедуры
```

```
Программный код
```

```
End Sub
```

2. **Глобальные** – м.б вызваны из всех программных модулей проекта. Задаются с помощью ключевого слова **Public**:

```
Public Sub ИмяПроцедуры
```

```
код
```

```
End Sub
```

```
Программный
```

Область видимости переменной

Различают переменные:

- 1. Локальные** – доступные только внутри процедуры или программного модуля и к ней невозможно обращение из другой процедуры или модуля. Определяются с помощью ключевого слова **Dim**.
- 2.** Если переменная определена перед процедурой, то она м.б. только в этой процедуре; если перед программным модулем в области **(General) (Declaration)** программного кода, то она м.б. вызвана только в этом модуле.
- 3. Глобальные** – м.б. вызваны из всех программных модулей проекта. Определяются с помощью ключевого слова **Global** в области **(General) (Declaration)** программного кода.

PrjVB13. Проект «Рисование домика»

Первая форма

```
Private Sub cmdСтена_Click()
```

```
Scale (0, 170)-(350, 0)
```

```
frm1.Line (20, 100)-(220, 20), , B
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmdКрыша_Click()
```

```
Scale (0, 170)-(350, 0)
```

```
frm1.Line (20, 100)-(220, 100)
```

```
frm1.Line (20, 100)-(120, 150)
```

```
frm1.Line (120, 150)-(220, 100)
```

```
End Sub
```

```
Public Sub Домик2(X1, X2, Y1, Y2 As Single)
```

```
frm2.Line (X1, Y1)-(X2, Y2), , B
```

```
frm2.Line (X1, Y1)-(X2, Y1)
```

```
frm2.Line (X1, Y1)-((X1 + X2) / 2, Y1 + Y1 / 2)
```

```
frm2.Line ((X1 + X2) / 2, Y1 + Y1 / 2)-(X2, Y1)
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmd2_Click()
```

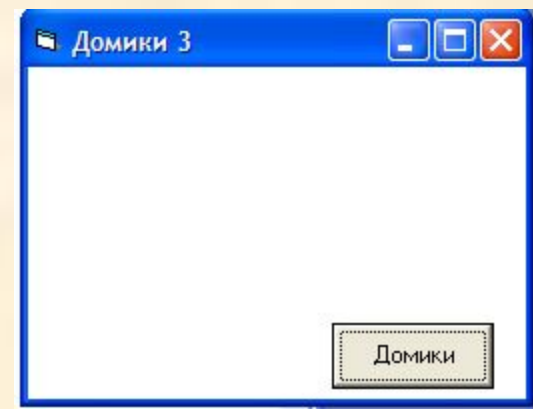
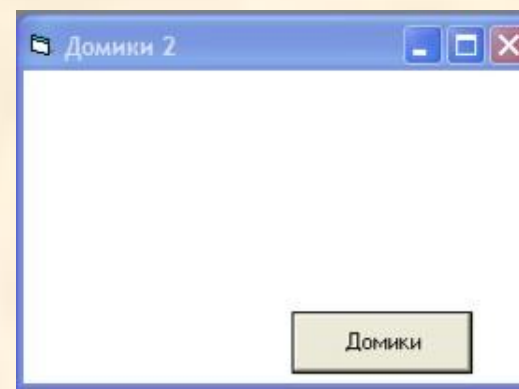
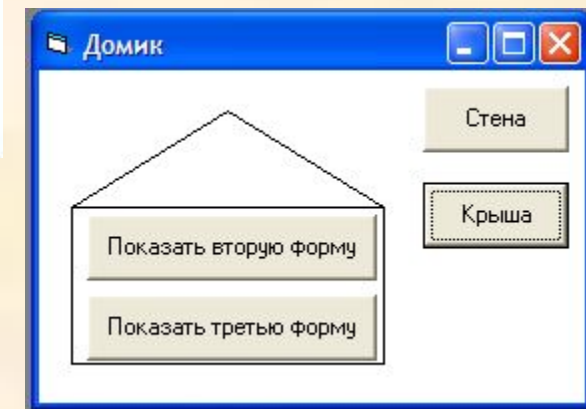
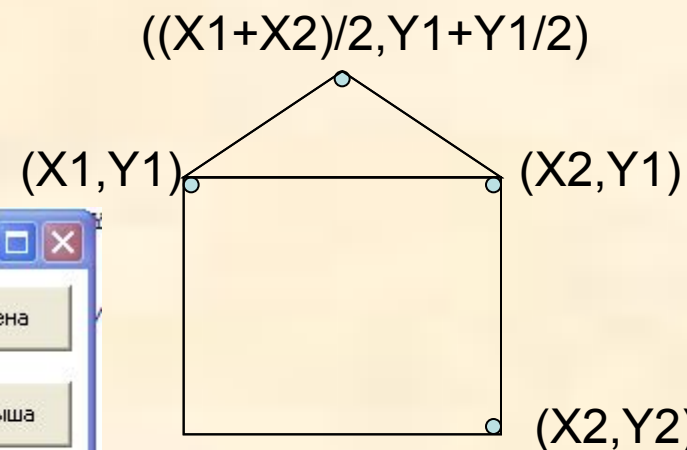
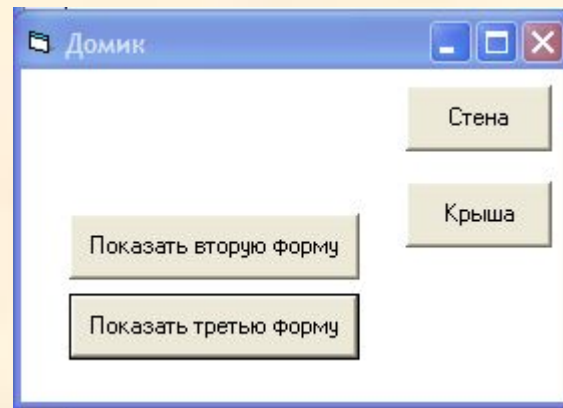
```
frm2.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub cmd3_Click()
```

```
frm3.Show
```

```
End Sub
```



‘ Вторая форма

```
Private Sub cmdДомики2_Click()
```

```
frm2.Scale (0, 170)-(350, 0)
```

```
Call frm1.Домик2(10, 50, 50, 10)
```

```
Call frm1.Домик2(60, 150, 100, 40)
```

```
Call frm1.Домик2(160, 320, 110, 50)
```

```
End Sub
```



‘ Стандартный программный модуль

```
Global X1, X2, Y1, Y2 As Single
```

```
Public Sub Домик3(X1, X2, Y1, Y2 As Single)
```

```
frm3.Line (X1, Y1)-(X2, Y2), , B
```

```
frm3.Line (X1, Y1)-(X2, Y1)
```

```
frm3.Line (X1, Y1)-((X1 + X2) / 2, Y1 + Y1 / 2)
```

```
frm3.Line ((X1 + X2) / 2, Y1 + Y1 / 2)-(X2, Y1)
```

```
End Sub
```

‘ Третья форма

```
Private Sub cmdДомики3_Click()
```

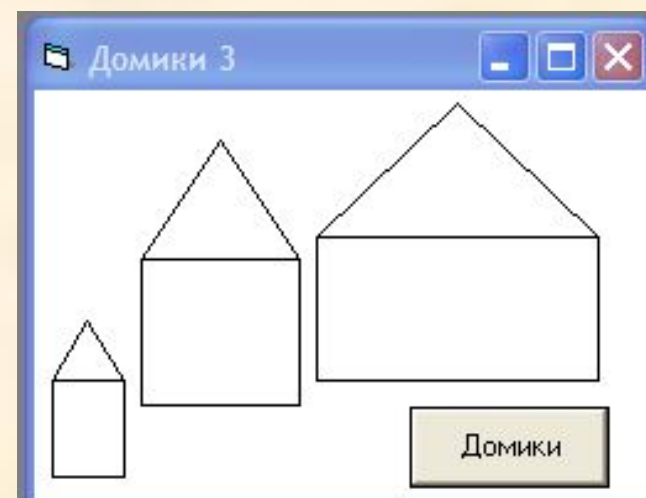
```
frm3.Scale (0, 170)-(350, 0)
```

```
Module1.Домик3 10, 50, 50, 10
```

```
Module1.Домик3 60, 150, 100, 40
```

```
Module1.Домик3 160, 320, 110, 50
```

```
End Sub
```



Модульный принцип построения проекта и программного кода

Проект «Рисование домика»

Программный модуль формы `frm1.frm`:

Глобальная общая процедура `Домик2(X1, X2, Y1, Y2 As Single)`

Локальная событийная процедура `cmdСтена_Click()`

Локальная событийная процедура `cmdКрыша_Click()`

Локальная событийная процедура `cmd2_Click()`

Локальная событийная процедура `cmd3_Click()`

Программный модуль формы `frm2.frm`:

Локальная событийная процедура `cmdДомики2_Click()`

Программный модуль формы `frm3.frm`:

Локальная событийная процедура `cmdДомики3_Click()`

Стандартный программный модуль `Module1.bas`

Глобальная общая процедура `Домик3(X1, X2, Y1, Y2 As Single)`



Удобной формой для организации данных являются таблицы.

Различают таблицы:

1. Линейные. Данные располагаются в одну строку $R=[165,170,171,158,160]$

R(1)	R(2)	R(3)	R(4)	R(5)
165	170	171	158	160

2. Прямоугольные (несколько строк)

Все элементы таблицы имеют одно имя и отличаются только номером.

A=	3	5	0	-1	$A(1,1)=3$	В линейных таблицах – один номер(индекс) В прямоугольных – два (номер строки, номер столбца)
	-2	1	-8	6	$A(2,3)=-8$	
	2	4	-3	0	$A(3,4)=0$	

Для организации таблиц в программах используют массивы.

Массив - упорядоченная последовательность величин, обозначенных одним именем.

Элементы массива - **индексированные переменные**.

Индексы - выражения, имеющие целые положительные значения, разделяются запятой, если их несколько. **Отрицательный индекс - ошибка**

Индексы могут быть заданы:

Числом: $A(2)$, $C(3,5)$

Переменной: $A(i)$, $B(i,j)$

Выражением: $A(k+1)$, $B(5, k/2+3)$

Для описания в программах таблиц (массивов) используется команда **DIM** (DIMENSION - размерность), которая пишется в программе до использования массива.

```
DIM R(1 To 5) As Integer    DIMA(1 To 3, 1 To 4) As Single
```

Одной командой DIM можно описывать несколько массивов:

```
DIM R(1 To 5) As Integer, A(1 To 3, 1 To 4) As Single
```

Команда DIM определяет:

1. **Имя массива** (таблицы)
2. **Тип элементов** массива (числ., символьный)
3. **Размерность** массива (определяется количеством индексов):
 - **одномерный** (линейный, вектор) - один индекс
 - **двумерный** (матрица) – два индекса
4. **Количество элементов** (указан номер последнего элемента, номер первого по умолчанию=0)
5. **Занимает место в оперативной памяти** для элементов массива

Заполнение массива и поиск в массивах

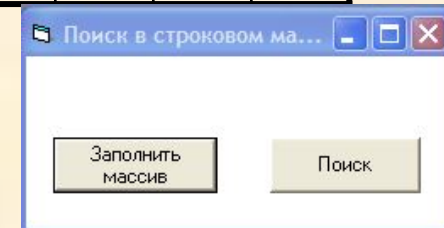
1. Заполнение с клавиатуры (InputBox)

№1.1). Создать массив, элементами которого являются буквы русского алфавита, вывести их на форму.

2). Найти номер заданной буквы

I	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A(I)	а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п	р	с	т

I	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
A(I)	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я



```
Dim A(1 To 33) As String, I, N As Byte
```

```
'Заполнение массива с клавиатуры
```

```
Sub cmd1_Click()
```

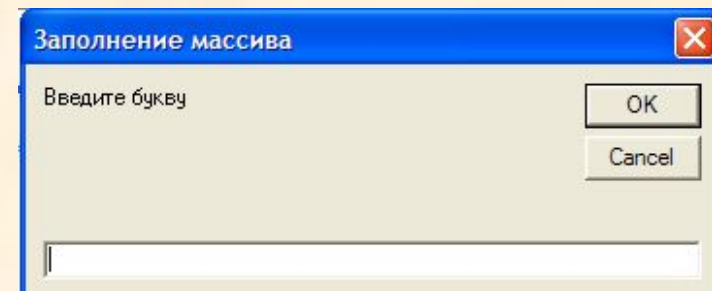
```
For I = 1 To 33
```

```
A(I) = InputBox("Введите букву", "Заполнение массива")
```

```
frm1.Print "A("; I; ")="; A(I)
```

```
Next I
```

```
End Sub
```



'Поиск элемента

```
Sub cmd2_Click()
```

```
    B = InputBox("Введите искомую букву", "Поиск")
```

```
    For I = 1 To 33
```

```
        If B = A(I) Then N = I
```

```
    Next I
```

```
    frm1.Print "Буква и ее номер: "; B; "-"; N
```

```
End Sub
```

Задание 4.28

```
Dim A(1 To 33) As String, I, N As Byte
```

'Заполнение массива с клавиатуры

```
Sub cmd1_Click()
```

```
For I = 1 To 33
```

```
A(I) = Mid$(txt1.Text, I, 1)
```

```
Next I
```

```
End Sub
```

'Поиск элемента

```
Sub cmd2_Click()
```

```
B = txt2.Text
```

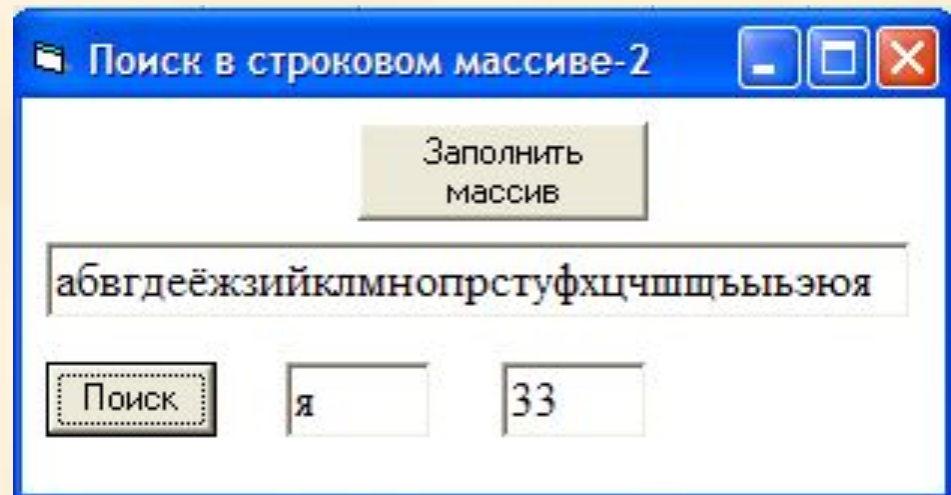
```
For I = 1 To 33
```

```
If B = A(I) Then N = I
```

```
Next I
```

```
txt3.Text = N
```

```
End Sub
```



2. Заполнение с помощью оператора присваивания

№2. 1). Заполнить массив **A(I)** целыми случайными числами в интервале (1;10).

2) Найти **Min** элемент массива и его номер.

Rnd[(Число)] - Генерирует случайное число от 0 до 1.

Для генерации случайного числа $X \in [A, B]$ используют формулу:

$X = \text{RND} * (B - A) + A$ или

$X = \text{RND} * (B - A + 1) + A$ (включает крайние знач. интервала [A, B])

Каждый раз при запуске программы, если не переустанавливается база генератора случайных чисел, формируется одна и та же последовательность чисел.

RANDOMIZE (база) - переустанавливаем базу генератора случайных чисел.

Пример:

Dim V

RANDOMIZE TIMER

$V = \text{Int}((6 * \text{Rnd}) + 1)$ ' Генерирует случайное число от 1 до 6

```
Dim A(1 To 10), I, N, Min As Byte
```

```
Sub cmd1_Click()
```

```
For I = 1 To 10
```

```
A(I) = Int(Rnd * 100)
```

```
frm1.Print "A("; I; ")="; A(I)
```

```
Next I
```

```
End Sub
```

```
Sub cmd2_Click()
```

```
'Поиск минимального элемента
```

```
Min = A(1)
```

```
N = 1
```

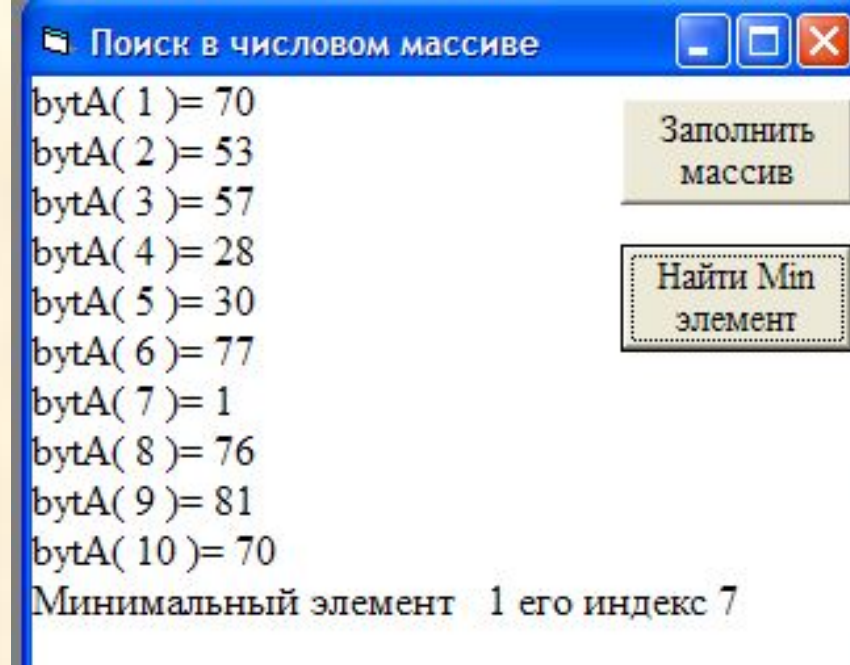
```
For I = 2 To 100
```

```
If A(I) < Min Then Min = A(I): N = I
```

```
Next I
```

```
frm1.Print "Минимальный элемент "; Min; "его индекс"; N
```

```
End Sub
```



№4.27. Разработать проект, в котором массив заполняется значениями текущего времени.

```
Dim Time(1 To 100) As String, I As Byte
Sub tmr1_Timer()
I = I + 1
Time(I) = Time$
Print I; " - "; Time(I)
End Sub
```



Сортировка по возрастанию

P.S. Для выполнения сортировки по **убыванию** необходимо искать **максимальный** элемент и ставить его на первое место в рассматриваемой части массива.

A(1)	A(2)	A(3)	A(4)	A(5)	A(6)
21	15	2	-8	34	-5

-8	15	2	21	34	-5
----	----	---	----	----	----

-8	-5	2	21	34	15
----	----	---	----	----	----

-8	-5	2	21	34	15
----	----	---	----	----	----

-8	-5	2	15	34	21
----	----	---	----	----	----

-8	-5	2	15	21	34
----	----	---	----	----	----

Сортировка методом прямого выбора:

Min - минимальный элемент массива

N - его номер

1. Выбирается элемент с наименьшим значением

2. Меняется с первым элементом массива

3. Процесс повторяется с оставшимися N-1 элементами, N-2 элементами и т.д., до тех пор, пока не останется один, самый большой элемент

R = A(I): A(I) = A(N): A(N) = R - обмен значениями элементов A(I), A(K)

```
Dim A(1 To 10), Min, I, J, K, R, N As Byte
```

'общая процедура поиска минимального элемента

```
Sub МинЭлемент(I, N As Byte)
```

```
Min = A(I)
```

```
N = I
```

```
For J = I + 1 To 10
```

```
If A(J) < Min Then Min = A(J): N = J
```

```
Next J
```

```
End Sub
```

'заполнение массива

```
Private Sub cmd1_Click()
```

```
For I = 1 To 10
```

```
A(I) = Int(Rnd * 10)
```

```
frm1.Print "A("; I; ")="; A(I)
```

```
Next I
```

```
End Sub
```

'событийная процедура сортировки

Private Sub cmd2_Click()

txtSort.Text = ""

For I = 1 To 9

'вызов общей процедуры поиска минимального элемента

Call МинЭлемент(I, N)

'перестановка

R = A(I)

A(I) = A(N)

A(N) = R

'печать массива для каждого цикла перестановки

For K = 1 To 10

txtSort.Text = txtSort.Text + Str(A(K))

Next K

Next I

End Sub



Проект «Таблица умножения»

```
Dim tA(1 To 9, 1 To 9), K, N As Byte
```

```
Sub cmd1_Click()
```

```
For K = 1 To 9
```

```
For N = 1 To 9
```

```
A(K, N) = K * N
```

```
frm1.Print K; "*"; N; "="; A(K, N)
```

```
Next N
```

```
Next K
```

```
End Sub
```

