

# Разработка проектов в системе программирования Visual Basic

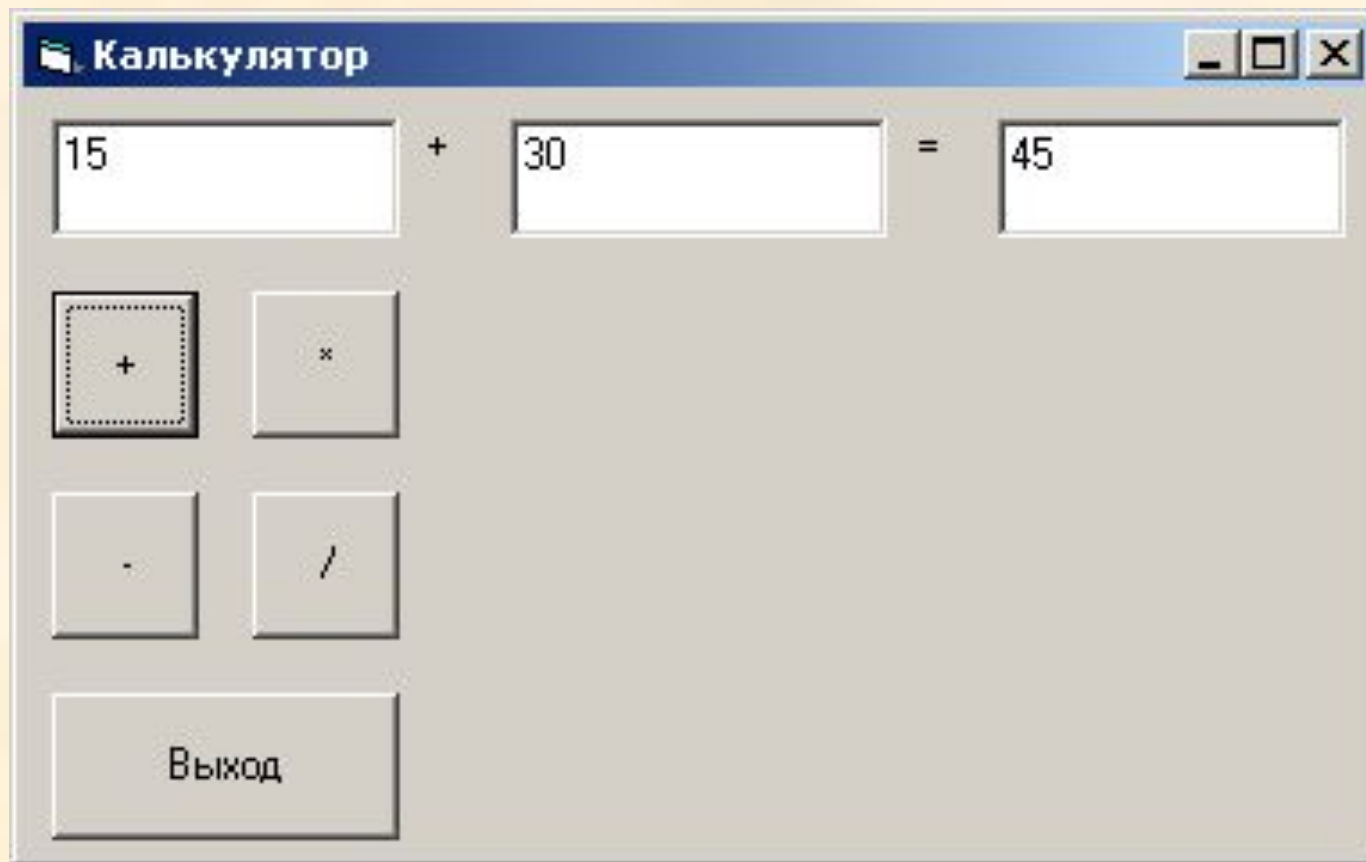
Учитель информатики МОУ СОШ № 33 г. Томска  
Гребнева Татьяна Николаевна



# Система программирования Visual Basic

- С одной стороны, система объектно-ориентированного программирования Visual Basic является **системой программирования**, так как позволяет **кодировать алгоритмы (переводить их на понятный компьютеру язык)**.
- С другой стороны, система объектно-ориентированного программирования Visual Basic является **средой проектирования**, так как позволяет осуществлять **визуальное конструирование графического интерфейса**.
- Результатом процессов программирования и проектирования является **проект**, который **объединяет в себе программный код и графический интерфейс**.

Вот такой калькулятор (действующий!!!) вы сможете создать в этой среде уже на первом уроке. Это пример **проекта**. Нажатие на кнопку с надписью «+» приводит в действие программный код операции сложения.



# Система программирования Visual Basic

Система объектно-ориентированного программирования Visual Basic содержит программу-транслятор, поэтому проекты могут выполняться **в самой системе**, а также могут быть преобразованы в приложения, которые выполняются **в операционной системе Windows** Calculator.exe

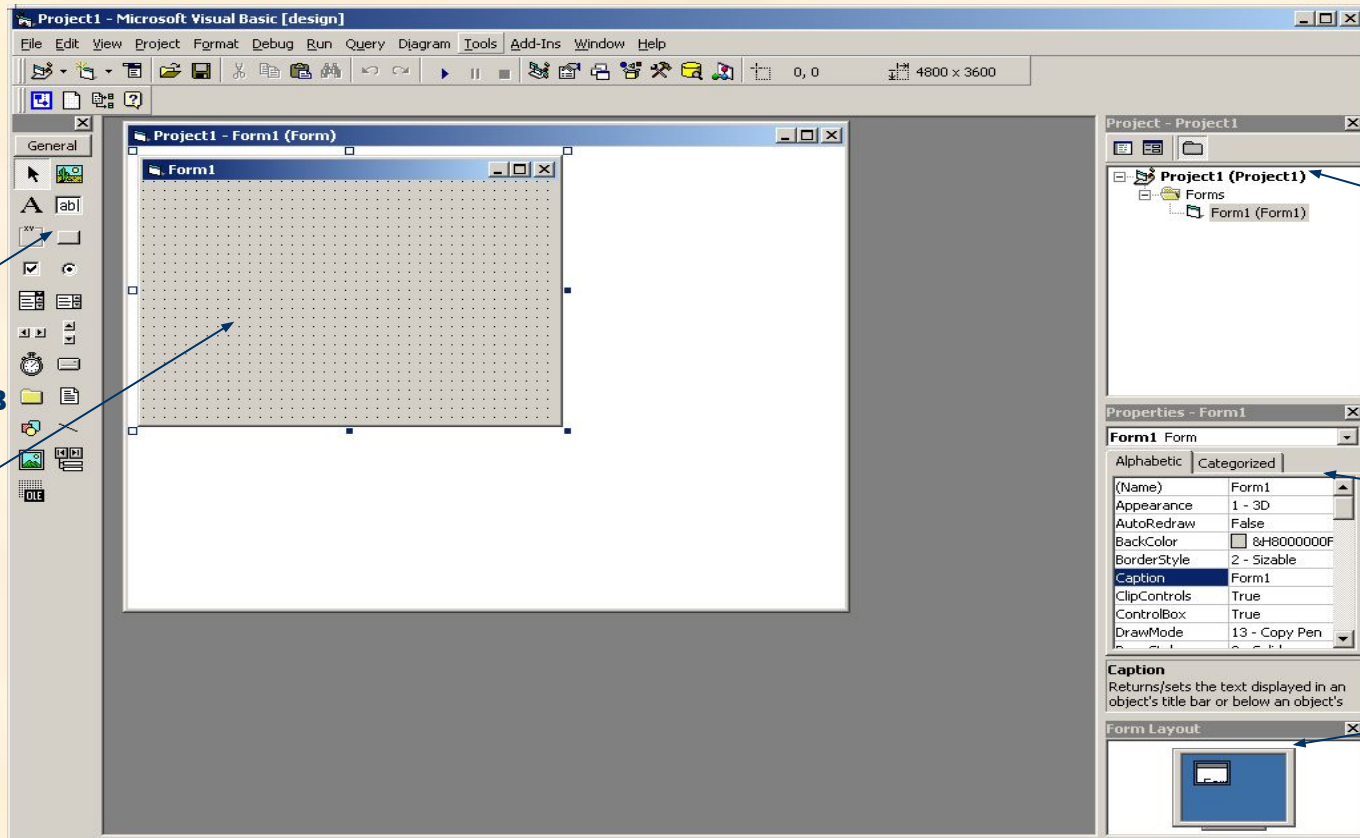
Система программирования Visual Basic предоставляет пользователю удобный графический интерфейс в процессе разработки проектов.



- Запустите Visual Basic: Пуск □ Программы □ Microsoft Visual Basic 6.0.
- Выделите тип создаваемого проекта **Standart.exe** и нажмите кнопку **Открыть**.



# Окно интегрированной среды разработки языка Visual Basic



Панель инструментов (ToolBox)

Форма (Form1) – главный объект проекта

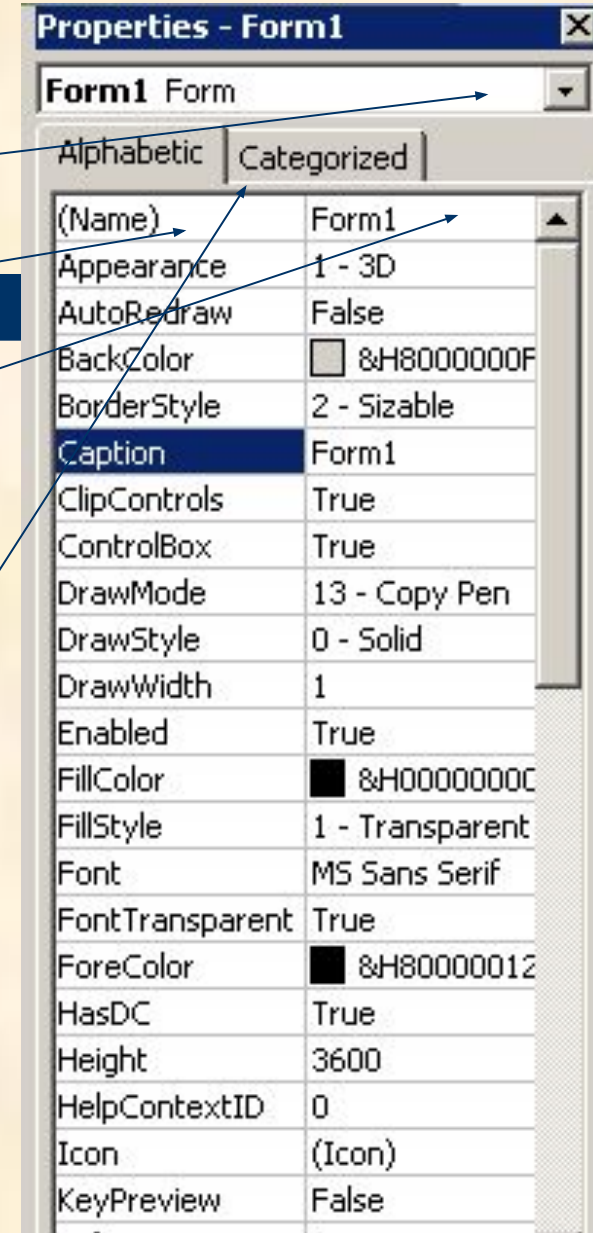
Окно Проводник проекта (Project Explorer)

Окно Свойства объекта (Properties)

Окно Расположение формы (Form Layout)

# Окно Свойства (*Properties*)

- Окно Properties содержит **список свойств** элементов управления, помещенных на форму,
- названия (**Name**) свойств (левый столбик) и их значения (правый столбик),
- две закладки: названия свойств в алфавитном порядке и по категориям.



**Важно запомнить, что отображаются значения только выделенных (кликом мышки) объектов.** Признаком того, что объект выделен, являются квадратики-маркёры вокруг объекта.

# Пример создания проекта

- На рабочем столе своего компьютера найдите папку «VB\_1» и откройте файл primer1.doc
- Переключаясь от одного окна к другому, выполните шаг за шагом инструкции, изложенные в этом файле (начинаем вместе!)

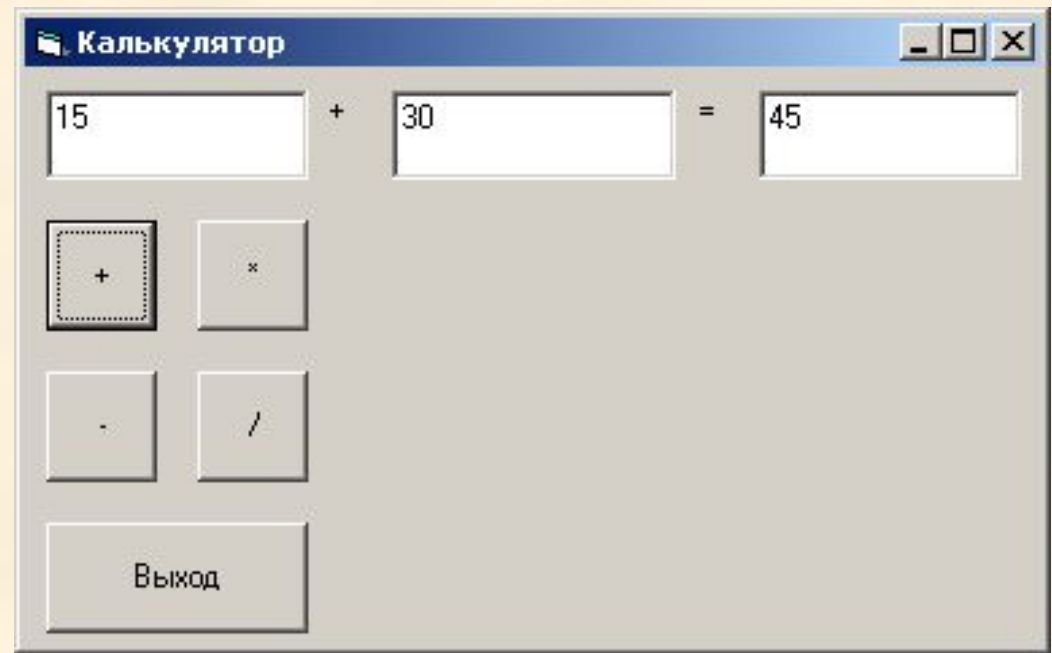


# Этапы разработки проекта

1. Создание графического интерфейса проекта. С Панели объектов на форму помещаются элементы управления, которые должны обеспечить взаимодействие проекта с пользователем.
2. Установка значений свойств объектов графического интерфейса. С помощью окна Свойства (*Properties*) задаются значения свойств элементов управления, помещенных ранее на форму.
3. Создание и редактирование программного кода. В окне Редактор кода (*View-Code*) производится ввод и редактирование программного кода проекта.
4. Сохранение проекта. Так как проекты включают в себя несколько файлов, необходимо каждый проект сохранять в отдельной папке. Сохранение проекта производится командой [Файл-Сохранить как] ([*File-Save as*]).

# Проект «Калькулятор»

- Сегодня мы будем создавать проект «Калькулятор».
- Из папке «VB\_1» откройте файл «Project1.doc». Здесь изложены инструкция по созданию проекта.
- Самостоятельно выполните все инструкции, а если останется время, то поэкспериментируйте со свойствами объектов.



## Повторим вместе, что вы сегодня узнали:

- как создать новый проект в Visual Basic;
- как разместить на форме элементы управления: кнопки, надписи, текстовые поля, рисунки;
- как изменить некоторые свойства этих элементов: имя, надпись или текст, размеры и положение, шрифт, цвет;
- как создать программный код процедуры;
- как запустить созданный проект;
- как сохранить проект.

## В среде VB вы научитесь:

- создавать учебные проекты по любому из предметов школьного курса;
- проекты для тестирования знаний учащихся;
- познавательные викторины для младших школьников.
- и т.д.