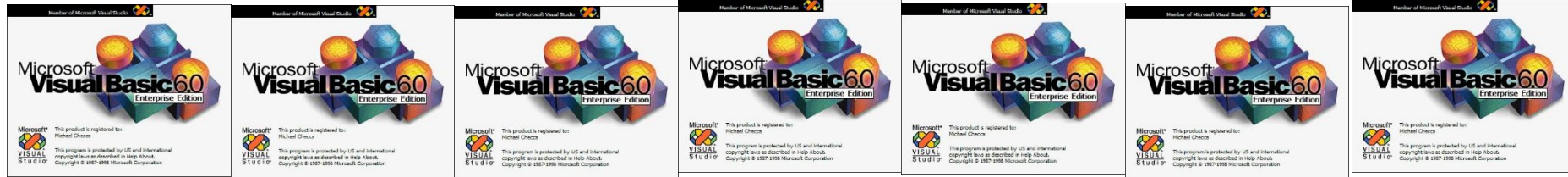


# Visual Basic

Визуалды бағдарламалау ортасы.

Терезелер.



# Сабактың Мақсаты:

- Visual Basic 6.0 ортасын іске қосу және жобаны сақтау жолдарын үйрету
- Visual Basic 6.0 ортасы терезесі құрылымы элементтерімен таныстыру
- Visual Basic 6.0 ортасы құрал саймандар, бас мәзір командалары қызметтерімен таныстыру

# BASIC

"базалық" немесе «негізгі»

Beginner's at|purpose symbolic  
instruction code

«Жаңадан үйренушілерге арналған  
СИМВОЛДЫҚ КОМАНДАЛАРДЫҢ  
КӨПМАҚСАТТЫ КОДЫ».

# Бағдарламалау ортасын іске қосу

Пуск → Программы → Microsoft Visual Basic 6.0. →  
Microsoft Visual Basic 6.0.- Standart Exe

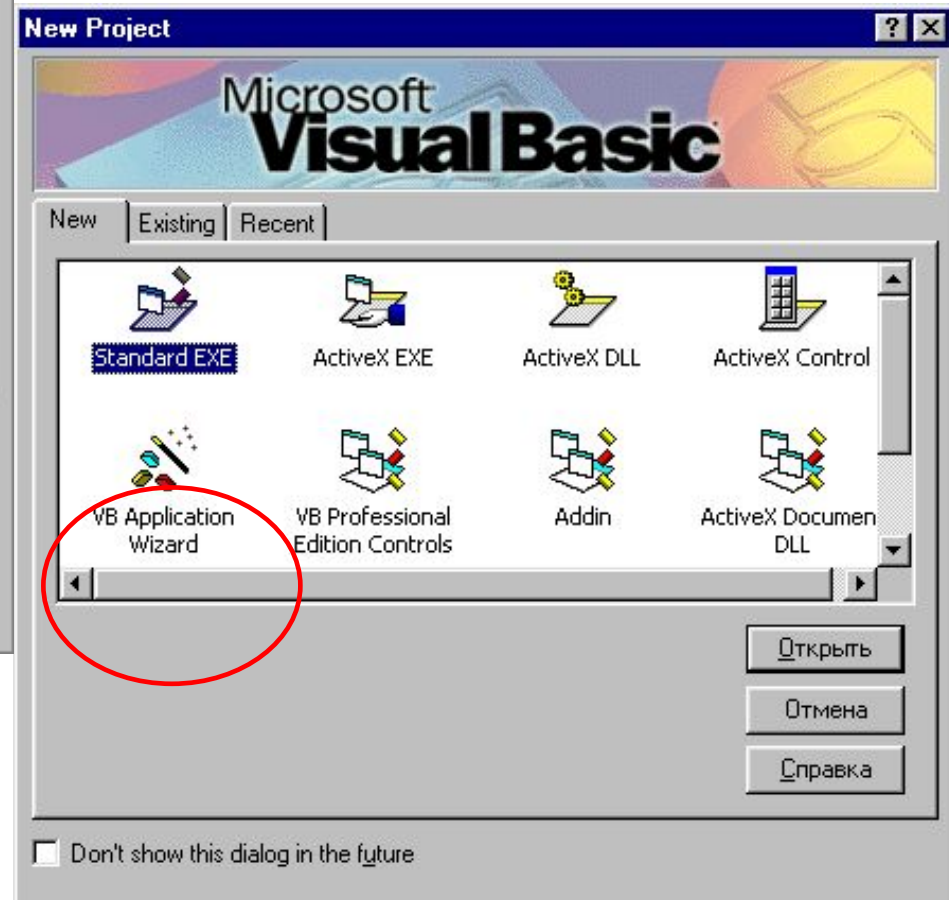
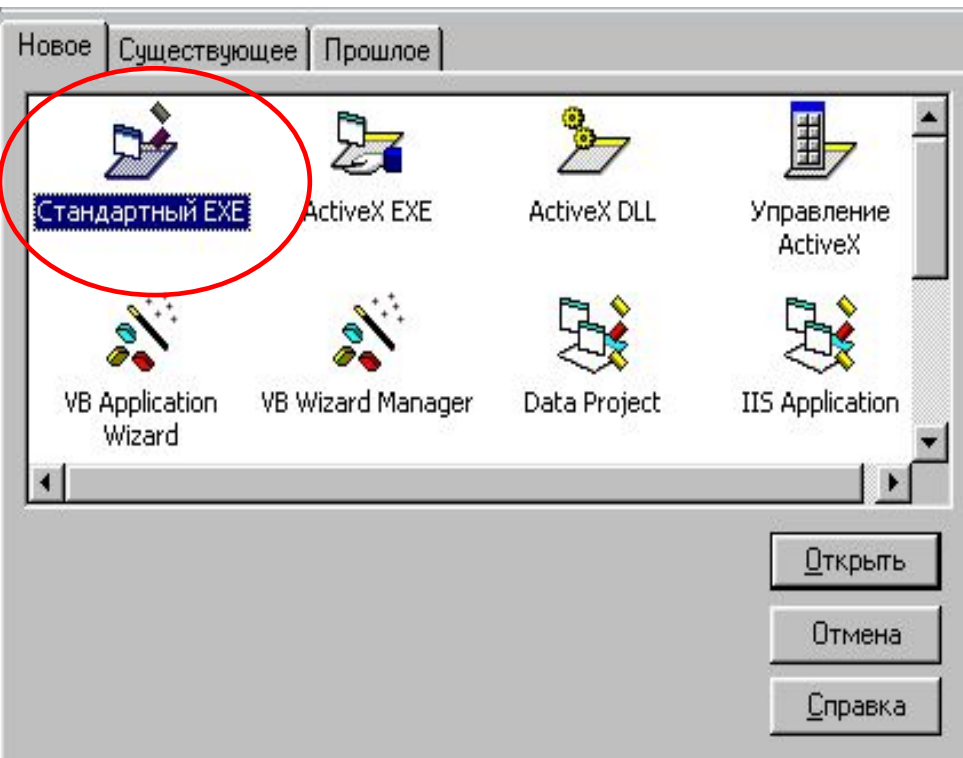
Үш бөлікті терезе ашылады:

Жаңа (Новое),

Бұрынғы (Прошное),

Барлар (Существующее).

# «Standard.exe» => Открыть



**VB тілі визуалды графикалық интерфейс жасау құралы.  
Ол нысанаға бағытталған программалауға негізделген.**

**Программа жүйесінде VB тілін «жоба»  
құру ортасы деп атайды.**

**VB программасында пішінге қасиет беру  
арқылы пішін құрылады.**

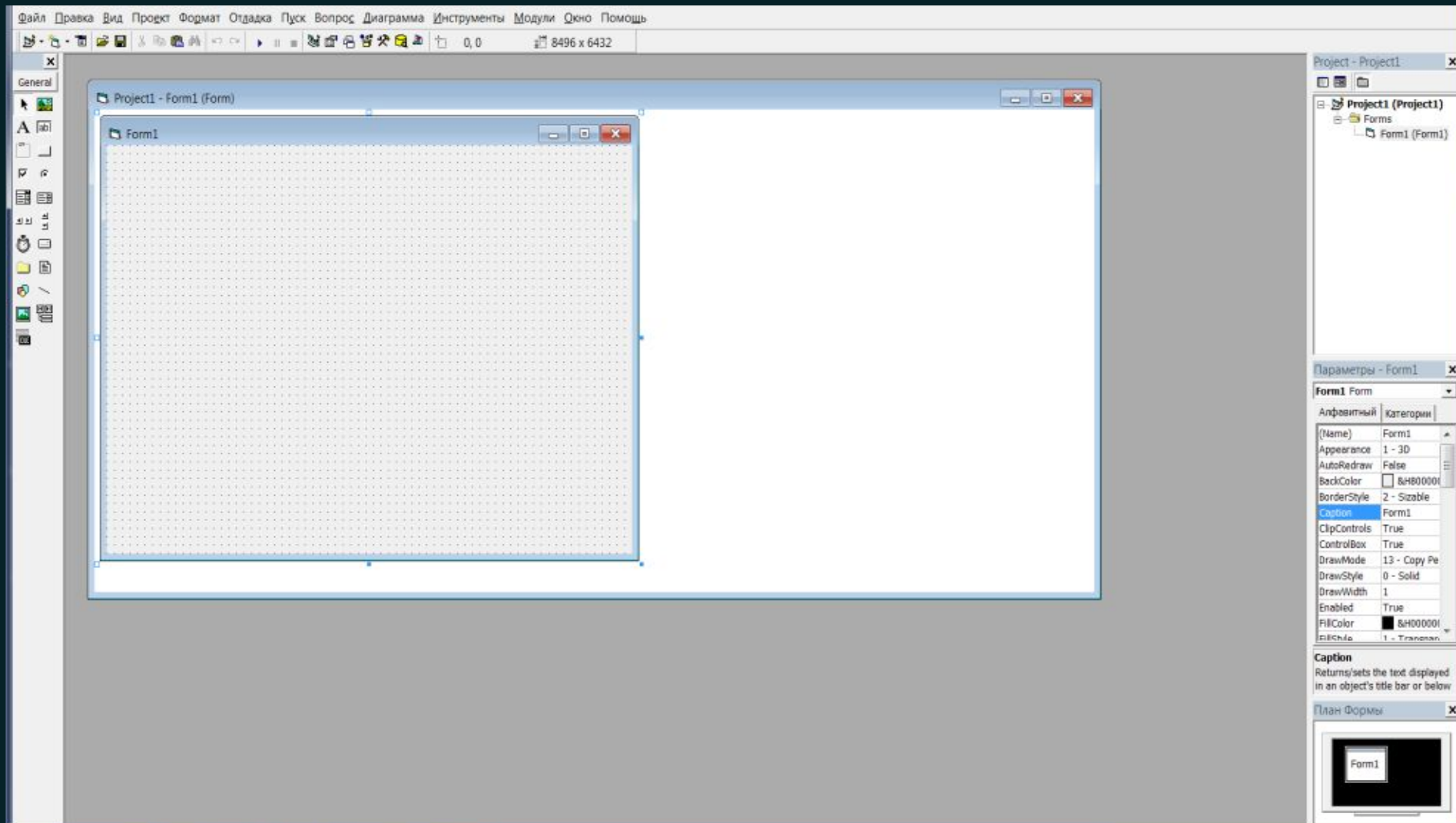
**Пішінге нысандар орналастырып,  
оларға қасиет беріп көркемдеу  
арқылы жоба құрылады.**

**Пішіннің оқиғалар әдісін программалау  
үшін пішінге 2 рет шертсек, бос кодтау  
алаңы ашылады. Кодтау алаңында операторлар  
арқылы процедуралар жазылады.**

**Процедура құрылып болғаннан кейін программаның  
сыртқы қаңқасы пайда болады.**

**Оны «техникалық жоба» деп атайды.**

**Жоба терезесінің ішінде пішін орналасады.  
Пішінді сақтағанда оның кеңейтілімі - frm.  
ал жобаның кеңейтілімі - vbr.**

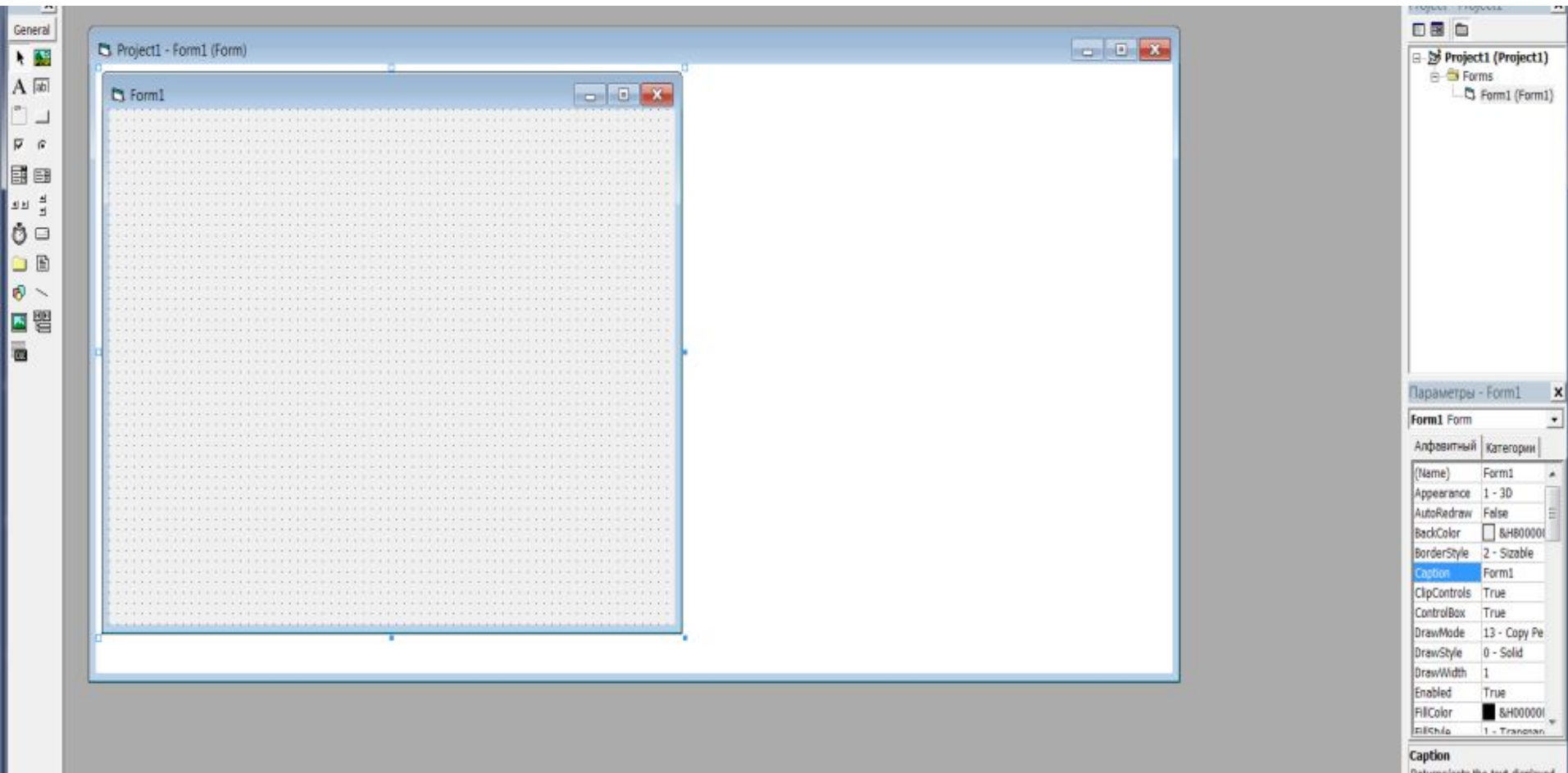




**ТАҚЫРЫП ЖОЛЫ**  
**МӘЗІР ЖОЛЫ**  
**СТАНДАРТТЫ САЙМАНДАР ҚАТАРЫ**



# Жұмыс аймағы



# Құрал -саймандар тақтасы

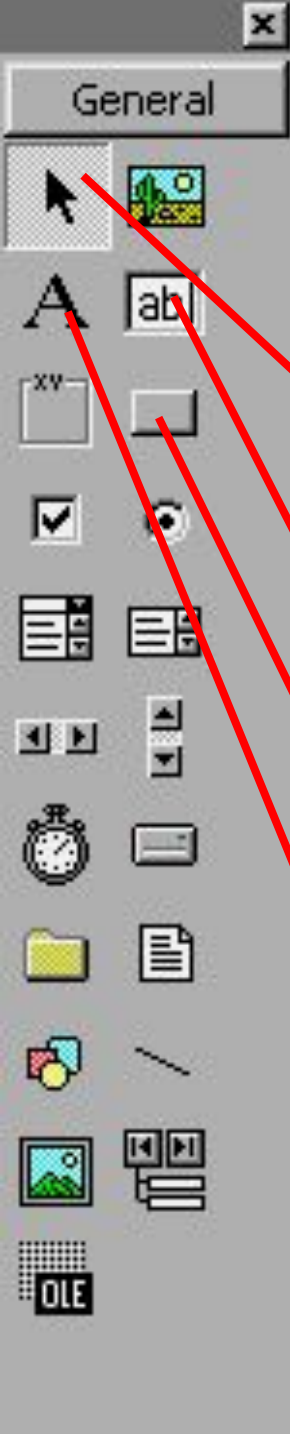
Қолданбаның интерфейсін жасау үшін түрлі нысандар орнатамыз.

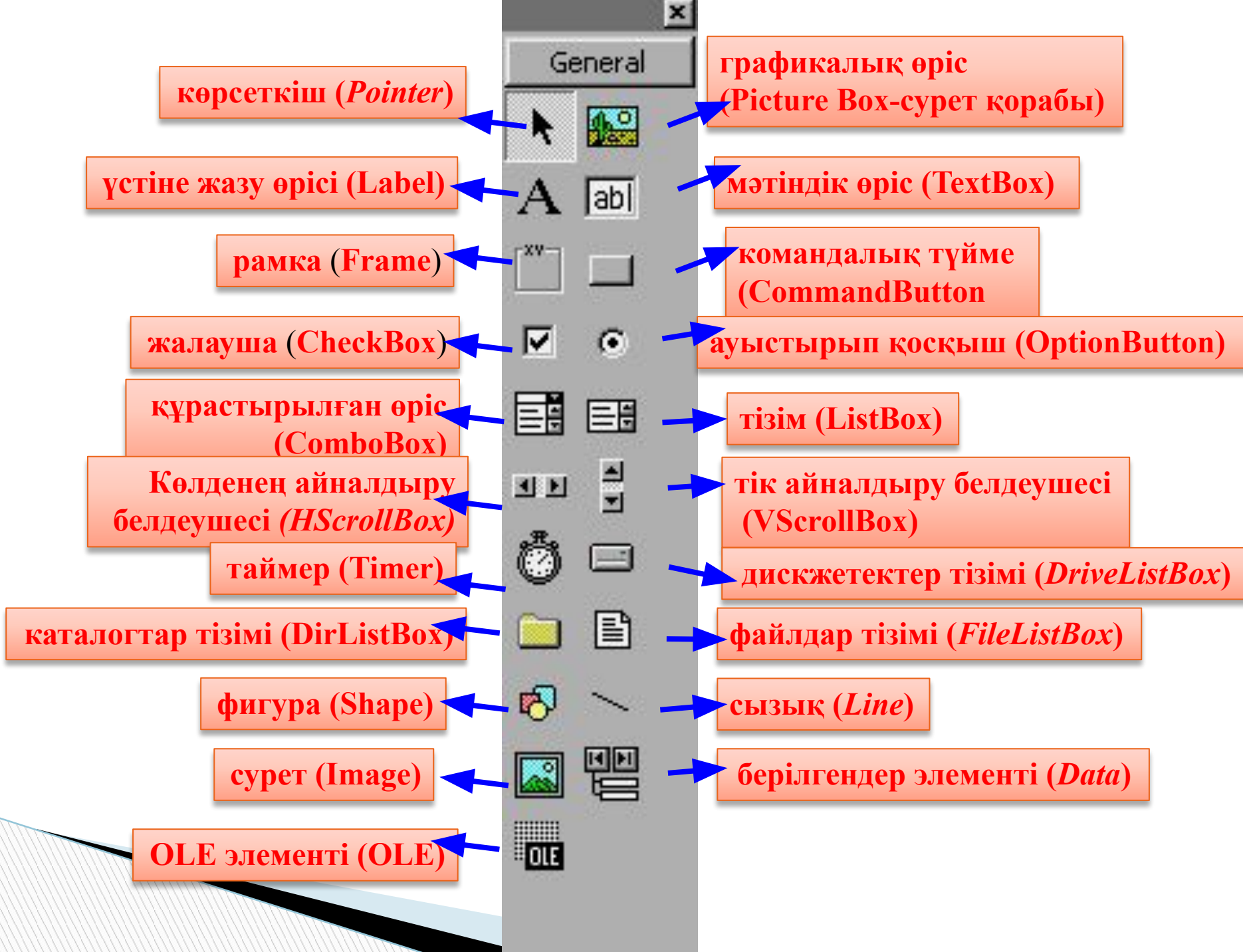
Нысандар **Toolbox** құрал – саймандар тақтасында орналасқан.

- **Pointer** /нұсқаушы/ -курсор, ол арқылы кез келген басқару элементін белгілеп, элементтің қасиеттерін өзгертуге, жылжытуға болады.
- **TextBox** – мәтіндік өріс
- **Label** – жазу
- **CommandButton** – бұйрықтық батырма

**Басқару тақтасы**

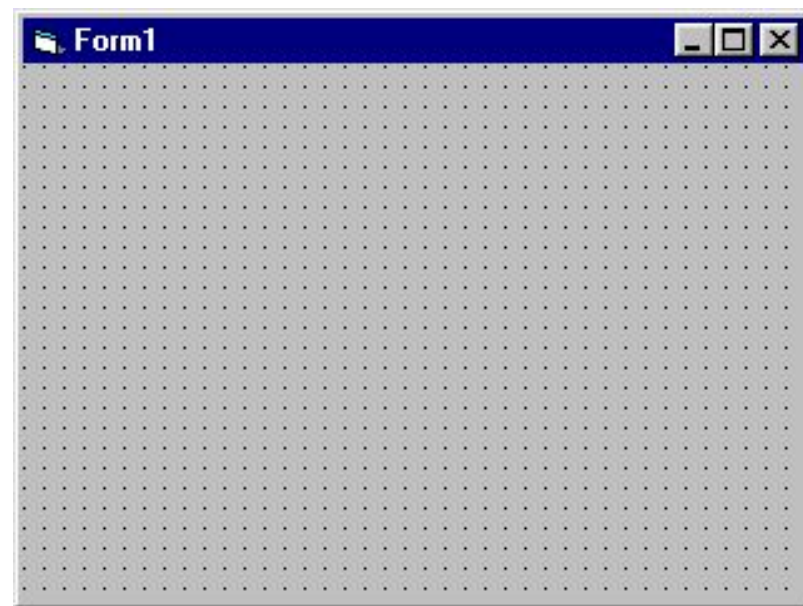
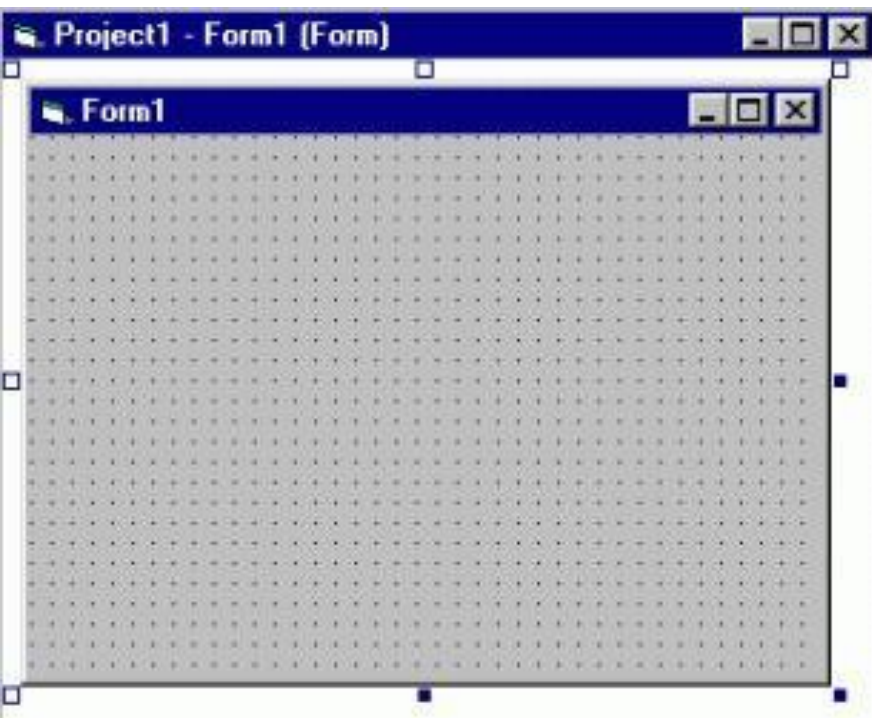
**( Toolbox тақтасы)**





# VISUAL BASIC –ТІҢ ЖҰМЫС АЙМАҒЫНЫҢ ОРТАСЫНДА ЖОБА МАЗМҰНЫНЫҢ ТЕРЕЗЕСІ ОРНАЛАСҚАН

Visual Basic қосымшаларын жасауда қолданылатын және оның дизайнын жасау үшін қызмет атқаратын басты терезе – пішін деп аталады. Егер жобаға бірнеше пішін орналастыру керек болса, онда Project – Add Form бұйрығын орындаймыз.



Пішін терезесі

# Терезе, оқиға және әдістер

**Терезе (windows)** - шекарамен шектелген  
тік төртбұрышты аймақ

# Оқиға -

- *оқиға*—қосымшаның жұмыс істеуі кезінде пайда болатын нәрсе. VB’те әр оқиғаға атау беріліп қойылған. Мысалы, элементтер панелінің *CommandButton* түймесі арқылы формада орнатылған *Command1* түймесін (объектісін) шерту *Click* (Басу) оқиғасын шақырады. Оқиға тек пайдаланушының іс - әрекеті арқылы шақырылмауы да ықтимал. Мысалы, жүйе қандай болмасын бір терезені жүктегенде *Load* оқиғасы өндіріледі.
- Әр объектіге байланысты оқиғалар бірнеше болуы да мүмкін. Мысалы, формаға байланысты оқиғалардың 30-дан асады,
- олар:
  - *Load* (жүктеу);
  - *Mouse Down* (тышқан түймесін басу);
  - *Paint* (кескіндеу);
  - *KeyPress* (клавишті басу), т.б.

# Әдістер -

- Программа ішінде объектінің орындайтын іс-әрекеті әдіс деп аталады. Әдіс объект атымен нүкте арқылы ажыратылып жазылады:

**<Объект>.<Әдіс>**

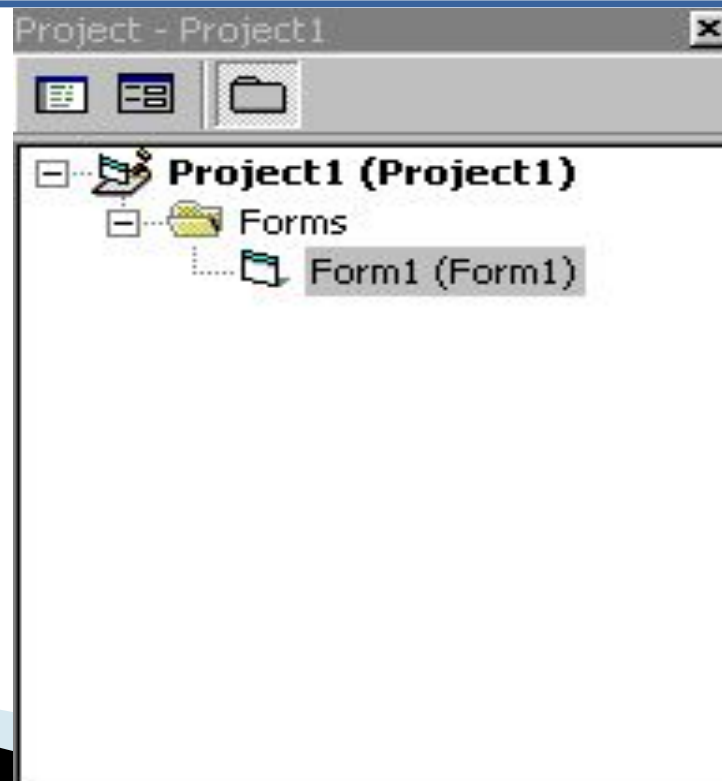
- объектіге берілген команда және процедуралар да *әдістер* деп аталады.

- Мысалы,

**Form2.Show** әдісі (командасы) - Form2-ні экранда көрсету.

# Жобаның терезесі

- ▣ **Жобадағы пішіндердің тізімін көрсетеді**  
**Жоба - қосымшаны жасауға арналған файлдардың жиыны**

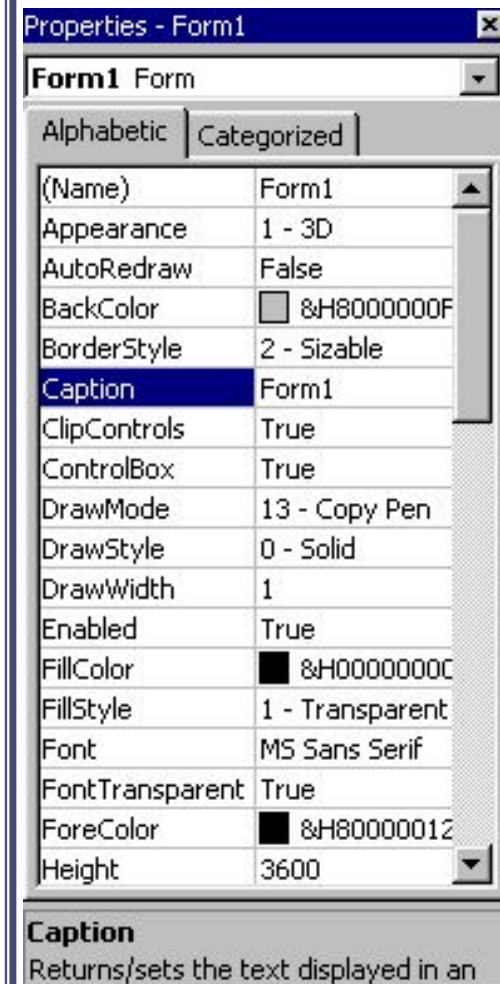




# Properties терзесі- қасиеттер (оң жағында)

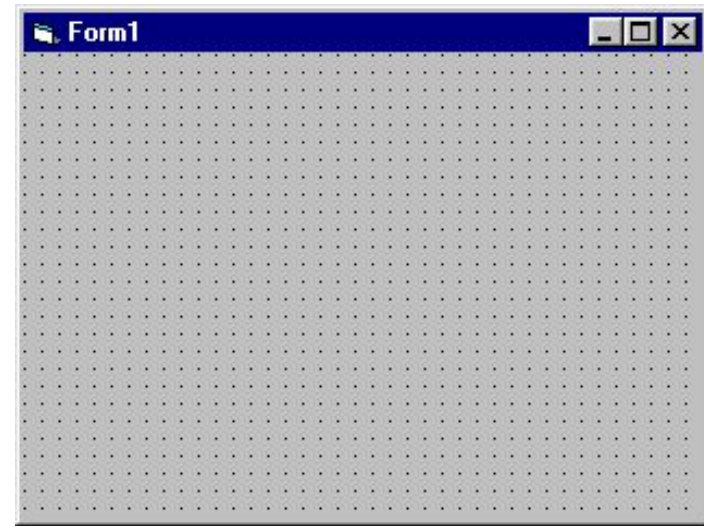
**Қасиет (сипаттама)** – айнымалылардың ерекше типі. Ол объект үшін пайдаланылатын түрлі мүмкіндіктердің сипаттамалары. Яғни, қасиеттер объектінің ағымдық күйін анықтайды, мысалы: объектіге атау беру, түсін өзгерту, объект үстіне мәтін жазу, жазылатын мәтіннің шрифті мен өлшемін өзгерту, т.б. Олар *объект қасиетін орнату не қасиетке мән беру (меншіктеу) делінеді*. Әр объектінің қасиеттер терезесі бар. Терезенің сол жақ бөлігінде барлық *қасиет атаулары*, оң бөлігінде *олардың мәндері* жазылып қойылған. Мысалы, **форманың қасиеттері** суретте көрсетілген.

Пішінге немесе басқару элементіне қасиет тағайындайды.



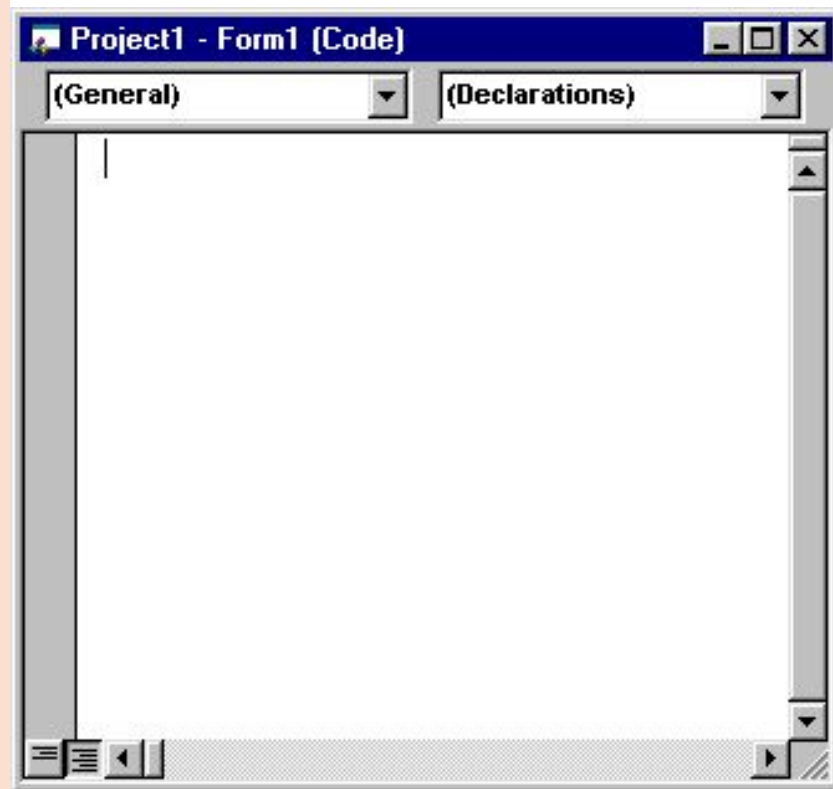
# Пішін терезесі

- **Пішін** – интерфейс құру үшін күйге келтірілетін терезе (*пайдаланушы интерфейсі терезесі*). Ол *пішін конструкторы терезесінің ішінде орналастырулы тұрады*.
- Пішін және онда орнатылған элементтер **объектілер (нысандар)** делінеді. Объектілер арқылы қосымша жұмысын басқару *Visual Basic*'тің жоғарғы талап бойынша жұмыс істеуінің негізгі ерекшелігі.
- *Visual Basic* ортасы іске қосылған кезде, ортада пішін «**Form1**» атауы бойынша көрінеді. Оны тандап, оңға не төмен қарай кеңейту қиын емес.



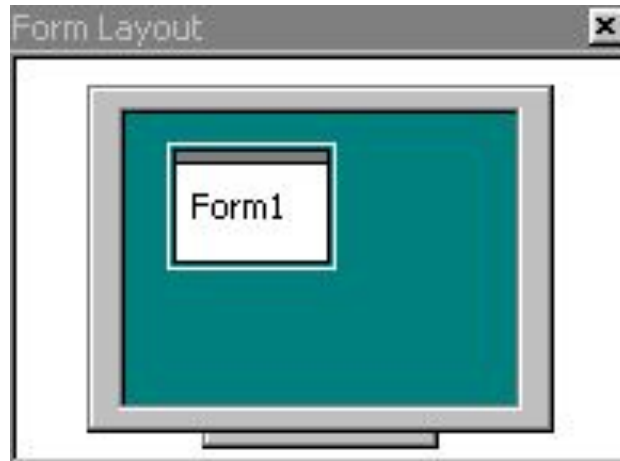
# Кодты жазу терезесі

- Visual Basic – те программа дайындалатын арнайы терезе бар. Оны *код терезесі* деп атайды. Терезені төмендегі командалардың бірі арқылы ашу мүмкін:
- **View – Code** командасын беру;
- Проект терезесінің **View Code** түймесін шерту;
- F7 клавишін басу;
- Форма терезесінен басқару *объектісін екі рет шерту*. Форманы екі рет шерткен кезде, код терезесі көрінеді де оған сәйкес процедура моделі енгізіліп қойылады.



# Пішіннің орналасу терезесі

- ▣ Жобаның терезесінің қалай орналасқанын көрсетеді.

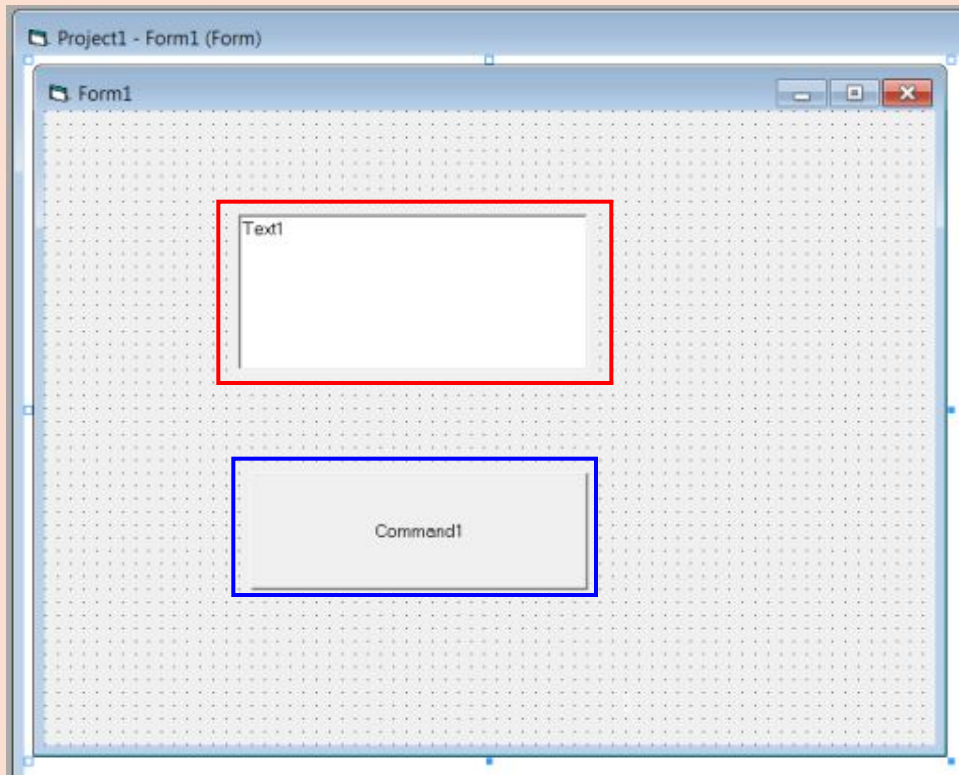


# Visual Basic ортасында кез-келген қосымша жасау үшін үш негізгі қадамды орындау керек:

- Интерфейс жасау.
- Қасиеттің тағайындау.
- Код жазу.

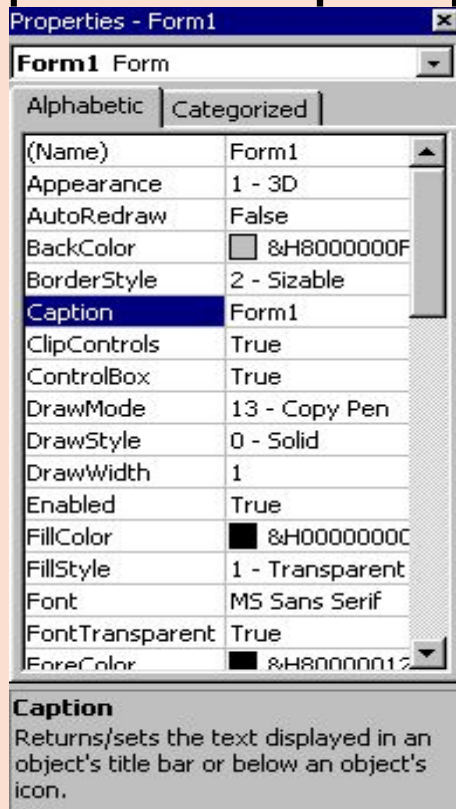
# Интерфейс құру:

- "TextBox" 
- "Command Button" 



# Қасиеттің орнату:

## □ Қасиеттер терезесі



Нысандар терезесі  
(қасиеттер тақтасының үстінде)

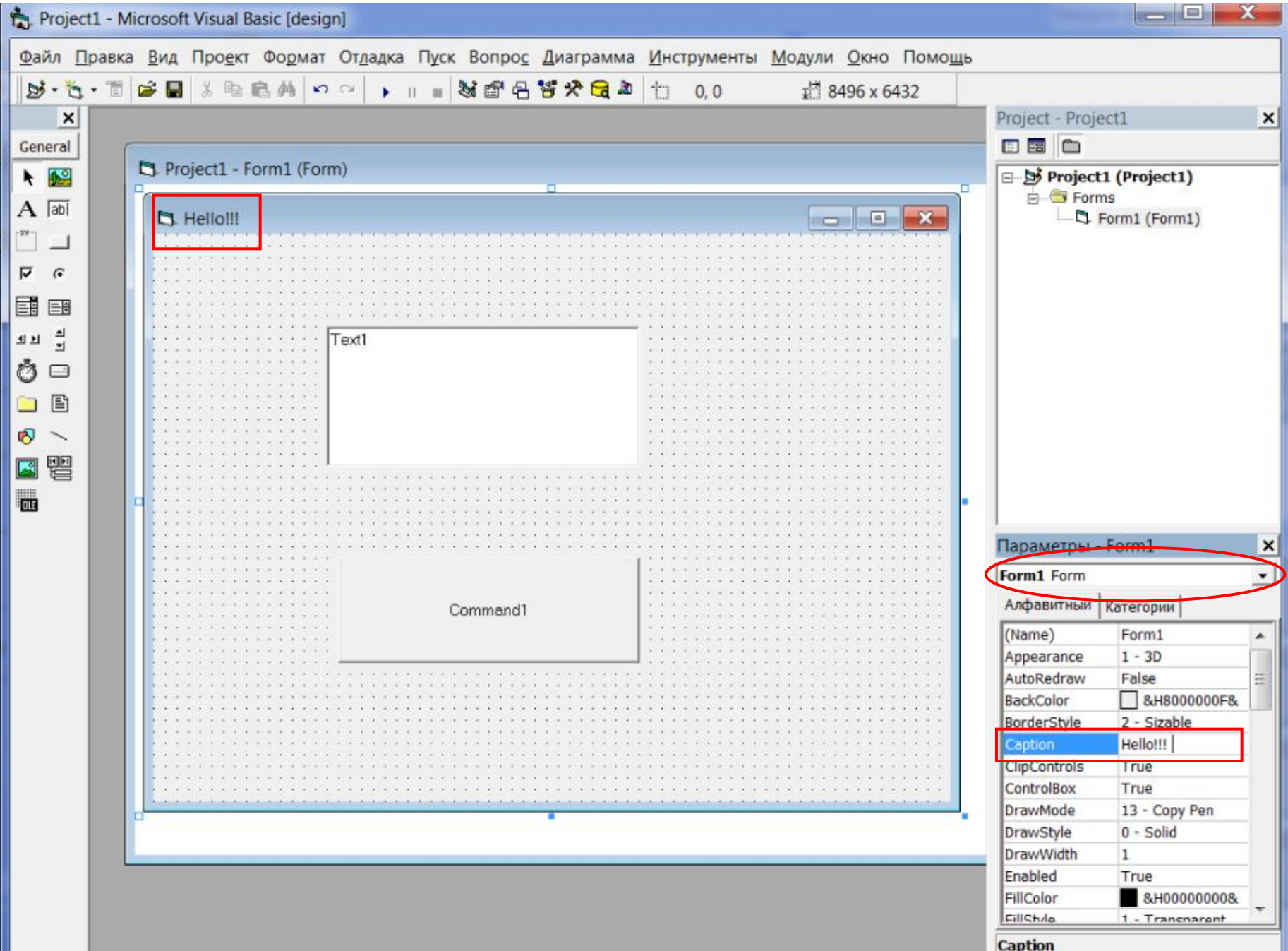


ол қасиет орнататын нысандардың  
атынан тұрады

**"Hello!" қосымшасын құру үшін үш қасиетті өзгерту керек:**

<b>Нысан</b>	<b>Қасиет</b>	<b>Мәні</b>
<b>Пішін</b>	<b>Caption</b>	<b>Hello!</b>
<b>Мәтіндік терезе</b>	<b>Мәтін (Text)</b>	<b>(Бос өріс)</b>
<b>Батырма</b>	<b>Caption</b>	<b>OK</b>





Hello!!!

Text1

Command1

Параметры - Form1

Form1 Form

Алфавитный	Категории
(Name)	Form1
Appearance	1 - 3D
AutoRedraw	False
BackColor	&H8000000F&
BorderStyle	2 - Sizable
Caption	Hello!!!
ClipControls	True
ControlBox	True
DrawMode	13 - Copy Pen
DrawStyle	0 - Solid
DrawWidth	1
Enabled	True
FillColor	&H00000000&
FillStyle	1 - Transparent

Caption

General

Project1 - Form1 (Form)

Hello!!!

Command1

Project - Project1

Project1 (Project1)  
Forms  
Form1 (Form1)

Параметры - Text1

Text1 TextBox

Алфавитный Категории

OLEDropMode	0 - None
PasswordChar	
RightToLeft	False
ScrollBars	0 - None
TabIndex	0
TabStop	True
Tag	
Text	
ToolTipText	
Top	960
Visible	True
WhatsThisHelpID	0
Width	3252

**Text**

Returns/sets the text contained in the control.



General

Project1 - Form1 (Form)

Hello!!!



Project - Project1

Project1 (Project1)  
Forms  
Form1 (Form1)

Параметры - Command1

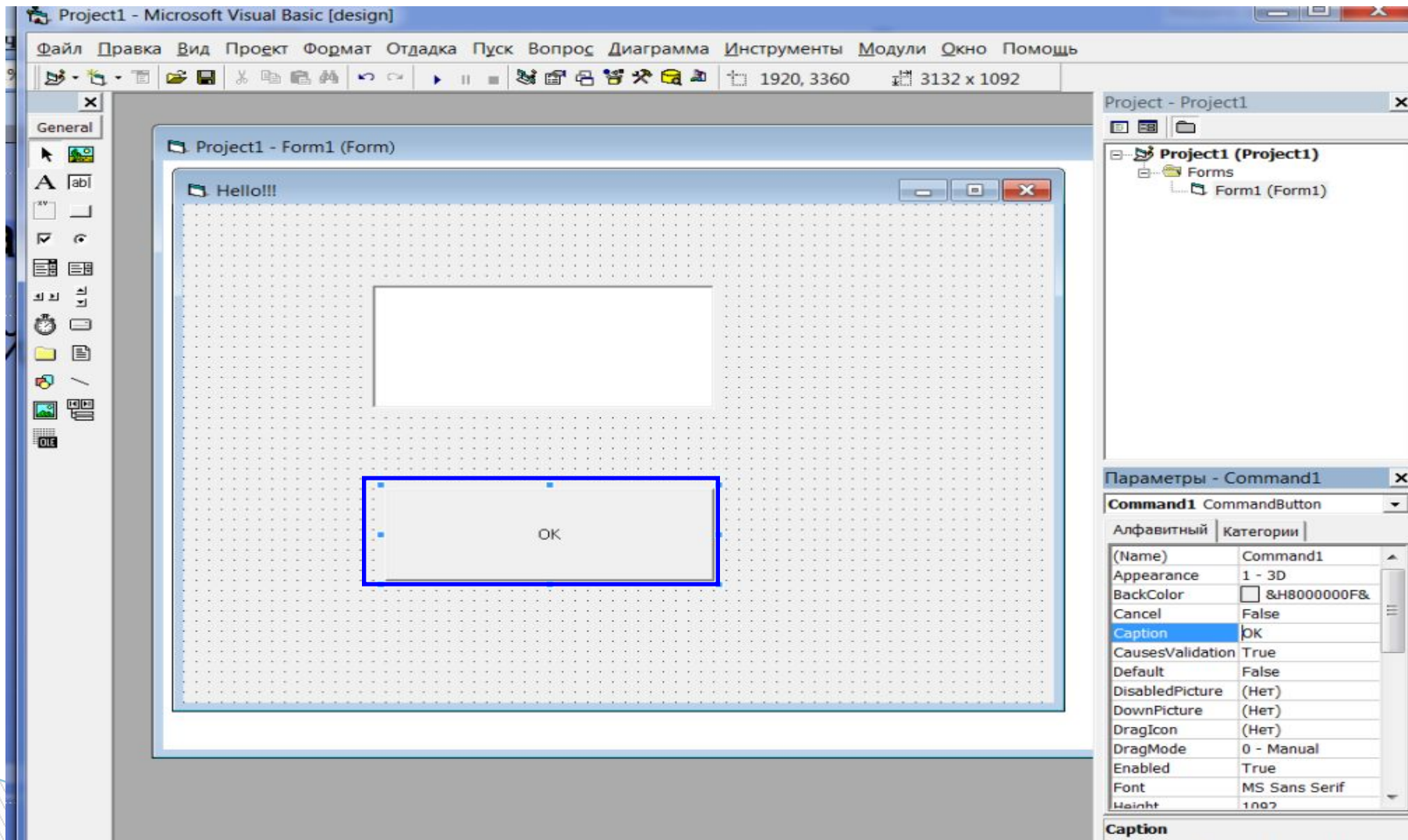
Command1 CommandButton

Алфавитный Категории

(Name)	Command1
Appearance	1 - 3D
BackColor	<input type="checkbox"/> &H8000000F&
Cancel	False
Caption	OK
CausesValidation	True
Default	False
DisabledPicture	(Her)
DownPicture	(Her)
DragIcon	(Her)
DragMode	0 - Manual
Enabled	True
Font	MS Sans Serif
Height	1007

Caption

# Кодын жазуу:



X

General



Project1 - Form1 (Form)

Hello!!!

Project1 - Form1 (Код)

Command1

Click

```
Private Sub Command1_Click()
|
End Sub
```

Project - Project1

- Project1 (Project1)
  - Forms
    - Form1 (Form1)

Параметры - Command1

Command1 CommandButton

Алфавитный Категории

(Name)	Command1
Appearance	1 - 3D
BackColor	<input type="checkbox"/> &H8000000F&
Cancel	False
Caption	OK
CausesValidation	True
Default	False
DisabledPicture	(Нет)
DownPicture	(Нет)
DragIcon	(Нет)
DragMode	0 - Manual
Enabled	True
Font	MS Sans Serif
Height	1007

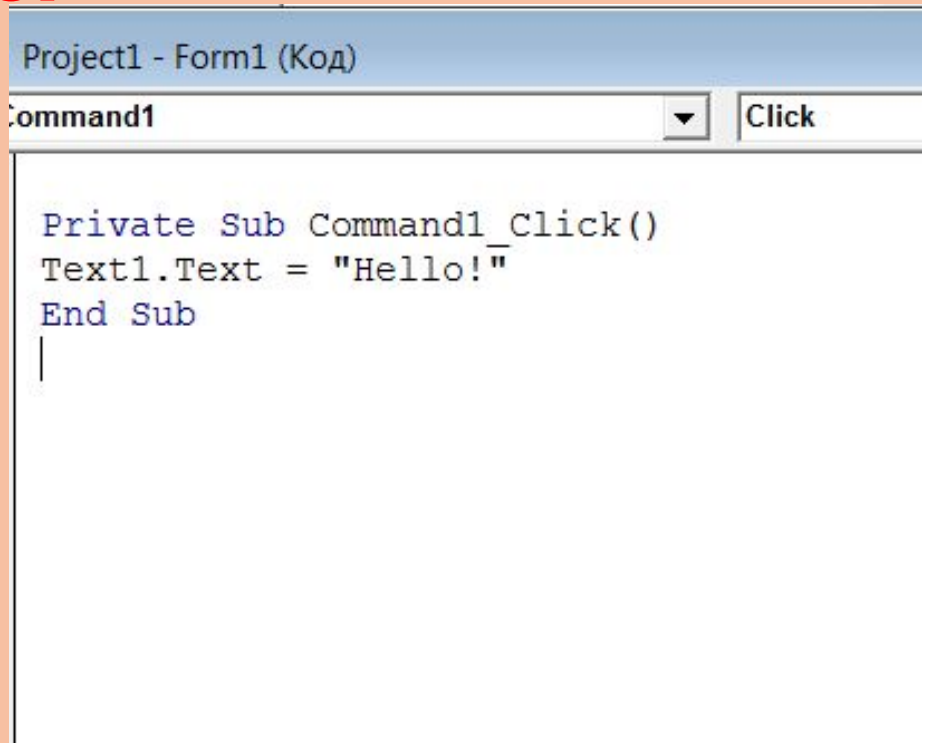
**Caption**

Returns/sets the text displayed in an object's title bar or below an object's

План Формы

# Команданы жазу:

```
Private Sub Command1_Click ()  
Text1.Text = "Hello!"  
End Sub
```

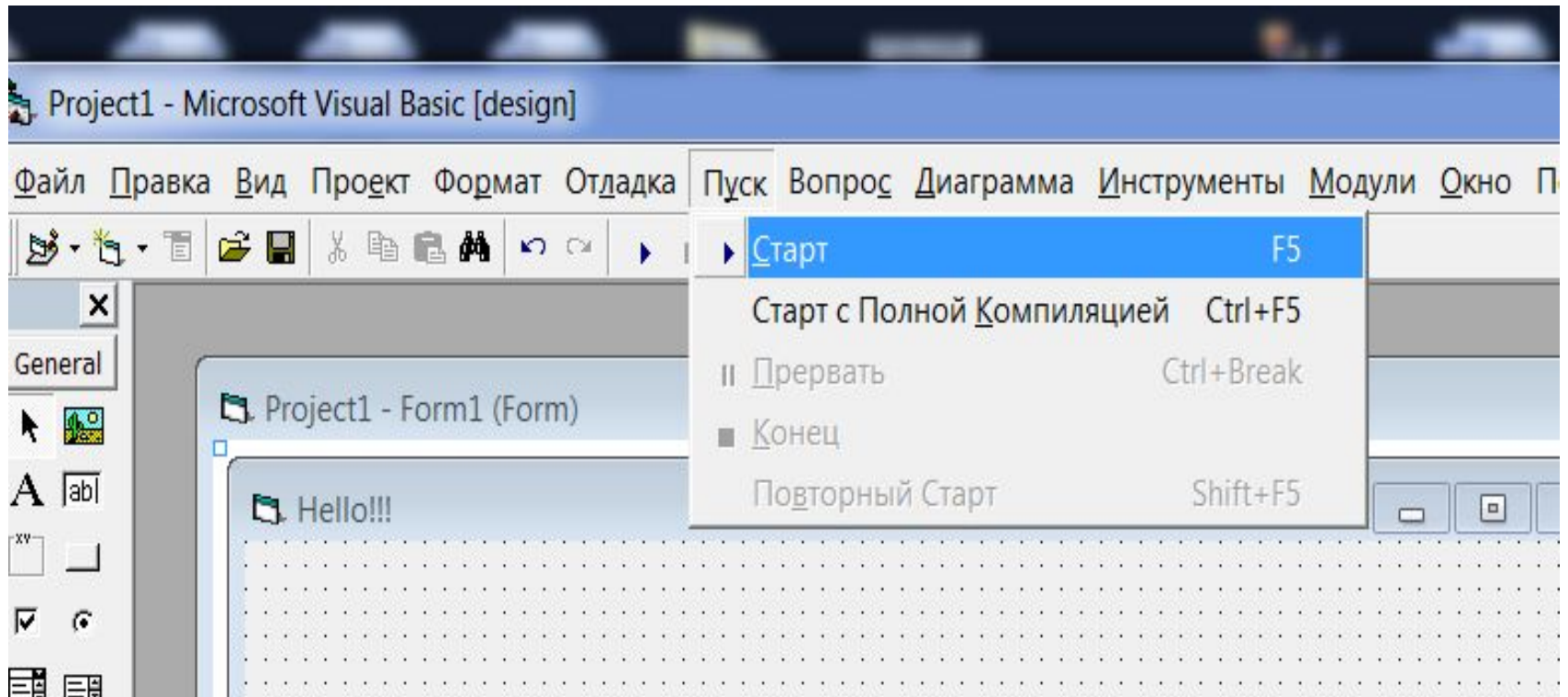


The screenshot shows a code editor window titled "Project1 - Form1 (Код)". The editor displays the following code for the Click event of Command1:

```
Command1 Click  
  
Private Sub Command1_Click()  
Text1.Text = "Hello!"  
End Sub  
|
```



# Меню: ПУСК - СТАРТ



Hello!!!



Hello!

OK 



# Программалық кодтың жазылу тәртібі

**object.property**

**object:=Text1** - бұл нысанның аты,  
**property:=Text** - қасиеттің аты.

**Text1.Text = "Hello!"**