

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ2

Η Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic (Περιβάλλον – Βασικά Χειριστήρια – Παράθυρο Προγραμματισμού)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να ενεργοποιούμε τη Visual Basic και να εξοικειωνόμαστε με το περιβάλλον της.
- ❖ Να χρησιμοποιούμε τη Φόρμα (Form), την Εργαλειοθήκη (Toolbox), το Παράθυρο Ιδιοτήτων (Properties Window) και το Παράθυρο Διάταξης Φόρμας (Form Layout Window).
- ❖ Να χρησιμοποιούμε την κατάσταση σχεδιασμού έργου - Design Mode και την κατάσταση εκτέλεσης έργου - Run Mode.
- ❖ Να χρησιμοποιούμε τα χειριστήρια δημιουργίας Ετικέτας (Label), Πλαισίου Κειμένου (Text Box), και Κουμπιού Εντολής (Command Button).
- ❖ Να χρησιμοποιούμε το παράθυρο προγραμματισμού.
- ❖ Να περιγράψουμε τα αρχεία που δημιουργούνται με την αποθήκευση.
- ❖ Να αποθηκεύουμε ένα έργο και μια φόρμα στη Visual Basic.

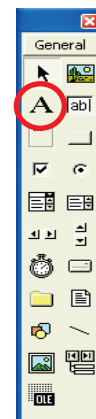
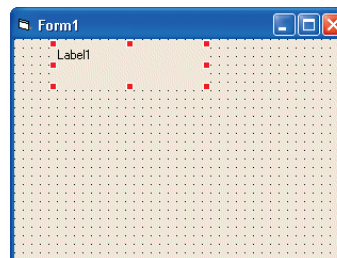
Δραστηριότητες Εμπέδωσης / Αξιολόγησης

1. Να ξεκινήσετε τη Γλώσσα Προγραμματισμού.

2. Από την εργαλειοθήκη (Toolbox) να επιλέξετε το εργαλείο ετικέτας (Label).

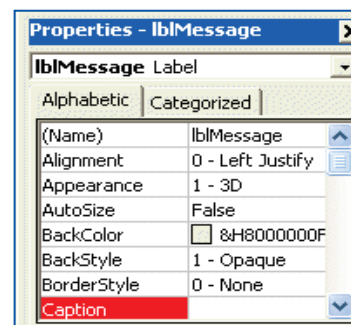


3. Στη συνέχεια να πατήσετε σε ένα σημείο της φόρμας και να δημιουργήσετε την ετικέτα (Label) όπως φαίνεται στην εικόνα.



4. Να στοιχίσετε στο κέντρο την ετικέτα (Label1) στο πάνω μέρος της οθόνης χρησιμοποιώντας το ποντίκι.

5. Έχοντας επιλεγμένη την ετικέτα (Label1), να επιλέξετε από το παράθυρο ιδιοτήτων (Properties Window) την ιδιότητα **Name**. Να διαγράψετε τη τιμή **Label1** και να γράψετε **lblMessage**. *Το lbl είναι η συντομογραφία του Label.*

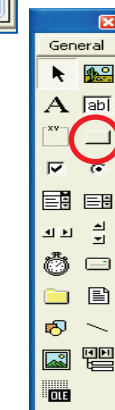
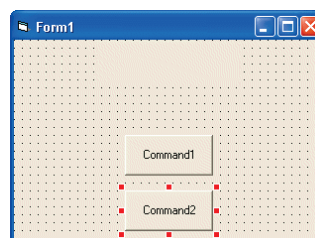


6. Από το παράθυρο ιδιοτήτων (Properties Window) να επιλέξετε **Caption** και να διαγράψετε την τιμή του (αφήστε το κενό). *Η Λεζάντα (Caption) προσδιορίζει τι θα εμφανίζεται στην ετικέτα.*

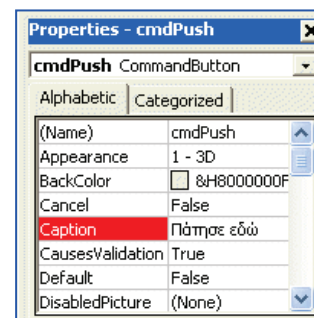
7. Από την εργαλειοθήκη (Toolbox) να επιλέξετε το κουμπί εντολής (CommandButton).



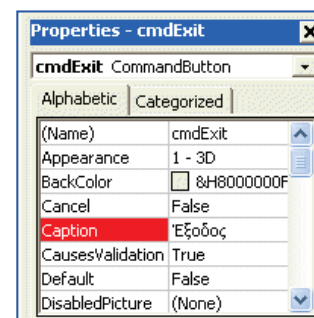
8. Στη συνέχεια να δημιουργήσετε μέσα στη φόρμα δύο κουμπιά εντολών, όπως φαίνονται στην εικόνα.




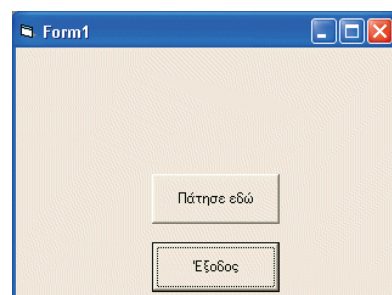
9. Να επιλέξετε το 1^ο κουμπί εντολής (**Command1**).
10. Από το παράθυρο ιδιοτήτων (**Properties Window**) να επιλέξετε **Name**, να διαγράψετε την τιμή του και να γράψετε **cmdPush**. *To cmd είναι η συντομογραφία του Command.*
11. Από το παράθυρο ιδιοτήτων να επιλέξετε **Caption**, να διαγράψετε την τιμή του και να γράψετε **Πάτησε εδώ**.




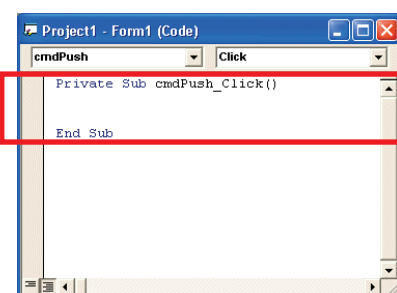
12. Να επιλέξετε το 2^ο κουμπί εντολής (**Command2**).
13. Από το παράθυρο ιδιοτήτων να επιλέξετε **Name**, να διαγράψετε την τιμή του και να γράψετε **cmdExit**.
14. Από το παράθυρο ιδιοτήτων να επιλέξετε **Caption**, να διαγράψετε την τιμή του και να γράψετε **Έξοδος**.



15. Να **εκτελέσετε** (τρέξετε) την εφαρμογή σας επιλέγοντας το εικονίδιο **Start**  από τη βασική γραμμή εργαλείων.

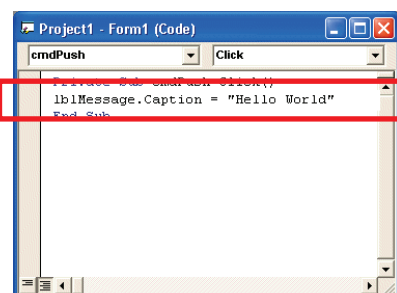


16. Να **τερματίσετε** την εφαρμογή σας επιλέγοντας το εικονίδιο **End**  από τη βασική γραμμή εργαλείων και να επιστρέψετε πίσω στη φόρμα σχεδίασης.
17. Να διπλοπατήσετε στη φόρμα σας το κουμπί **Πάτησε εδώ**. Το παράθυρο κώδικα της Microsoft Visual Basic θα ανοίξει και θα έχει γραμμένες την πρώτη και την τελευταία γραμμή του κώδικα (*αρχή και τέλος του προγράμματος*).

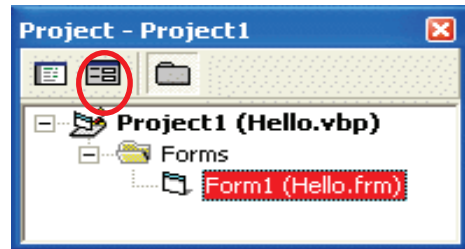


18. Στη συνέχεια να γράψετε την πιο κάτω εντολή (κώδικα): **lblMessage.Caption = "Hello World"**

Η εντολή αυτή δίνει το κείμενο **"Hello World"** στην ιδιότητα της λεζάντας (Caption Property) που ονομάζεται **lblMessage**.




19. Για να επιστρέψετε στη φόρμα, να επιλέξετε την **προβολή αντικειμένου** από τον εξερευνητή έργου (Project Explorer).



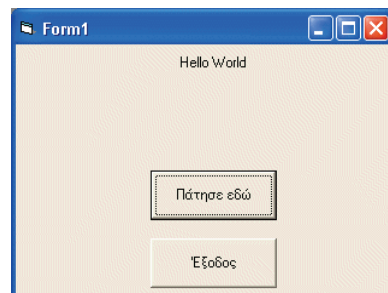
20. Να διπλοπατήσετε τώρα στη φόρμα σας το κουμπί Έξοδος και να γράψετε στο παράθυρο κώδικα την πιο κάτω εντολή (κώδικα):

```
Private Sub cmdExit_Click()
    End
End Sub
```

21. Η εντολή **End** προσδιορίζει τον τερματισμό εκτέλεσης της εφαρμογής. Δηλαδή, κατά την εκτέλεση του προγράμματος, όταν πατάτε το κουμπί Έξοδος, θα τελειώνει η εφαρμογή.

22. Να **εκτελέσετε** την εφαρμογή σας επιλέγοντας το εικονίδιο **Start**  από τη βασική γραμμή εργαλείων.

23. Επιλέγοντας από τη φόρμα το κουμπί Πάτησε εδώ εμφανίζεται στον χώρο της ετικέτας το μήνυμα **Hello World**.



24. Επιλέγοντας από τη φόρμα το κουμπί Έξοδος τερματίζεται η εφαρμογή και επιστρέφεται πίσω στη φόρμα σχεδίασης.

25. Να **αποθηκεύσετε** το έργο σας στον φάκελό σας (να δημιουργήσετε έναν υποφάκελο με το όνομα **A7FE2**, όπου θα αποθηκεύσετε το έργο). Τόσο στο Project file όσο και στο Form file να δώσετε το όνομα **FE2_ask1**.

26. Να **τερματίσετε** τη λειτουργία του προγράμματος.

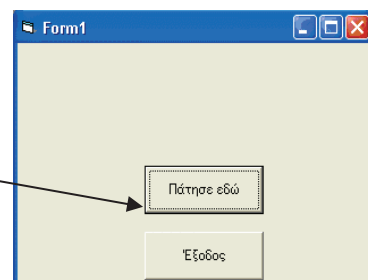
+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

27. Να **ξεκινήσετε** τη Γλώσσα Προγραμματισμού.

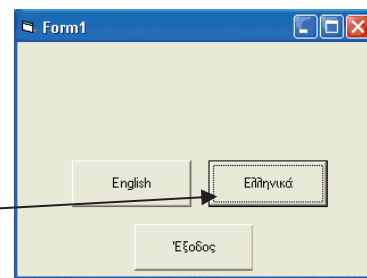
28. Να **ανοίξετε** από τον φάκελό σας το αρχείο **FE2_ask1**.

29. Ακολουθώντας τα πιο κάτω βήματα να κάνετε κάποιες αλλαγές στη φόρμα σας σύμφωνα με τις πιο κάτω οδηγίες:

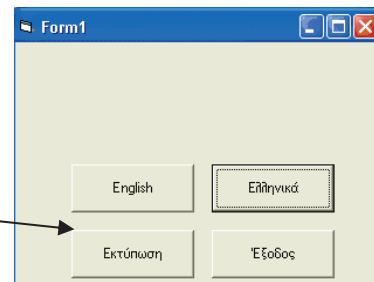
- (α) Να αλλάξετε το όνομα της λεζάντας του κουμπιού εντολής από **Πάτησε εδώ** σε **English** και να το μετακινήσετε προς τα αριστερά.



(β) Να **δημιουργήσετε** ένα **νέο** κουμπί εντολής, με λεζάντα **Ελληνικά** και **Name: cmdGreek**.

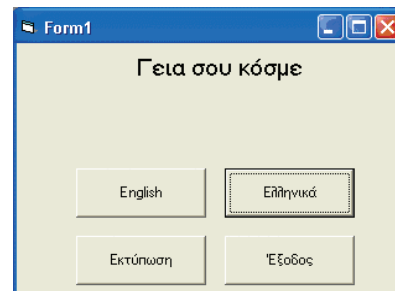


(γ) Να μετακινήσετε το κουμπί εντολής **Έξοδος** κάτω από το κουμπί εντολής **Ελληνικά** και να **δημιουργήσετε** δίπλα του ένα **νέο** κουμπί εντολής, με λεζάντα **Εκτύπωση** και **Name: cmdprint**.



30. Να γράψετε κώδικα για τα νέα αντικείμενα της φόρμα ώστε:

(α) Πατώντας το κουμπί **Ελληνικά** να παρουσιάζει αυτό που βλέπετε:



(β) Πατώντας το κουμπί **Εκτύπωση** να τυπώνει τη φόρμα χωρίς να εμφανίζεται η γραμμή τίτλου και το πλαίσιο της φόρμας. Αυτό για να το πετύχετε πρέπει να καταχωρίσετε τον κώδικα (εντολή) PrintForm στο παράθυρο κώδικα του κουμπιού **Εκτύπωση**, όπως φαίνεται πιο κάτω:

```
Private Sub cmdExit_Click()
    PrintForm
End Sub
```

(γ) Επιλέγοντας από τη φόρμα το κουμπί **English** να εμφανίζεται στον χώρο της ετικέτας το μήνυμα **Hello World**.



(δ) Επιλέγοντας από τη φόρμα το κουμπί **Έξοδος** να τερματίζεται η εφαρμογή.

31. Να **αποθηκεύσετε** το έργο σας στον φάκελό σας (στον υποφάκελο με ονομασία **A7FE2**). Τόσο στο Project file όσο και στο Form file να δώσετε το όνομα **FE2_ask2**.

32. Να **τερματίσετε** τη λειτουργία του προγράμματος.