Формуляр (Форма). Контроли. Основни понятия. Създаване на приложение.

I. Потребителски интерфейс - В основата си потребителският интерфейс се състои от обекти, които поставяме на екрана и подреждаме по начин, по който екранът изглежда привлекателен и отговаря на задачата ни.

1. Основните елементи на потребителския интерфейс във VisualBasic са:

- Форми (прозорци)
- Бутони текстови, контролни и т.н.
- Кутии текстови, контролни и т.н.
- Изображения икони, графики, анимации и т.н.
- Скролери
- Други специализирани.

II. Формуляр (Form)

- 1. Създаване на форма
 - а. Създаване на празна форма
 - b. Използване на шаблон
 - с. Добавяне на форма към проект ДБМ в рамките на Project Explorer\Add\Form
- 2. Шаблони Add Form от бутон или от Project меню
- 3. Записване на форма File\Save Form (ако е една)

File\Save Project (ако са повече)

4. **Изобразаяване на различни форми на екрана** – по подразбиране ВБ изобразява по една форма, останалите се визуализират от Project Explorer (Ctrl+R) и двукратно щракване върху нужната форма

5. Позициониране на форма с прозорец – Form Layout\ДБМ върху прозореца (Form Layout) Startup Position

6. Свойства на формата - Properties (F4) - те биха могли да се установяват преди стартирана на проекта, биха могли и да бъдат променяни в хода на действие на програмата

Name – име на формата BackColor – цвят ня фона на формата Caption - Заглавие на формата Icon\Load Icon - задаване икона на форма и т.н.

• категоризиране на свойствата – когато се работи с еднотипни свойства, например тези касаещи външния вид на формата по-удобно е да се иберат от Categorized

Наричат се обекти

/. Наче —	ертаване на ра	мки около	форми	Propert	ies\Border	
Типс	овете рамки са номерир	ани 0-5	Duopo	ation Form	at	
III Border Style –	0-None			Properties - Formi		
::: Doruer Style -	0-110112		Form	1 Form		-
	1-Fixed Single		Alpha	abetic Cate	gorized	
		Не можете ла ги	(Nam	ie)	Form1	
	3-Fixed Dialog		Appe	arance Dedraw	1 - 3D Falce	
	4-Fixed ToolWindow	Максимизирате	Back	Color	8H8000000F	
	4 HACO TOOLWINDOW	или	Bord	erStyle	2 - Sizable	
	5-Sizable ToolWindow	минимизирате	Capt	ion	Form1	
	3 3120510 10010111000		ClipC	ontrols	True	
Единствено 2 – Sizable може				rolBox	True	
				Mode	13 - Copy Pen	
9 Мишимизирано и максимизирано на форми			Draw	Style	0 - Solid	=
о. Мин	Draw	Width	1	=		
Минимизирана – свита до размери на икона				led	True	
				lor	8H00000000	
Максимизирана — покрива целия екран				yle	1 - Transparent	
					MS Sans Serif	
Нормална — покрива само част от екрана				Transparent	True	
				Color	8/H80000012	
	HasD	C	True			
Номерацията в Pro	Heigh	nt	3600			
			Help	ContextID	0	
	0-Normal	True или False	Icon		(Icon)	
	KeyP	review	False			
			Left		0	
	2-Maximized J		LinkM	1ode	0 - None	
ла се покаж	ат бутони Minimiz	е и Maximize	_ LinkT	opic	Form1	
			MaxE	Button	True	
Properties\I	MDIC	hild	False			
			MinB	utton	True	
			Mous	eIcon	(None)	
MaxButton	Mous	ePointer	0 - Default			
MaxDutton	Move	eable	True			
			N 1	LI-L-RA	T	

Remove (Remove)

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

За да бъде изцяло премахната формата е необходимо да бъде изтрит самия файл чрез Windows Explorer

Components	×
Components Controls Designers Insertable Objects Control Control module OHTML Edit Control for IE5 E2PMUtils. WindowGroup Type Library FIUpl Control Library FPDTC 1.0 TYPE LIBRARY GomWebCtrl 1.0 Type Library GomX ActiveX Control module helix.producer Help Center UI 1.0 Type Library Microsoft ActiveX Plugin	
Microsoft ADO Data Control 6.0 (OLEDB) Microsoft Agent Control 2.0 Microsoft Calendar Control 11.0 III III III III III III Location: C:\WINDOWS\system32\VSFLEX3.OCX	Browse
ОК	Cancel Apply

III. Контроли - те определят поведението и външния вид на формите. Контролите притежават свойства, събития и методи (наричат се интерфейс). Те са компилирани програми със специални характеристики. Повечето контроли са написани на C++, C, Visual Basic6. Контролите представляват обекти, които комбинират изпълним код с визуални компоненти. Контролите се нуждаят от контейнери (обект, предоставящ място за пребиваване на контрола)

- 1. Налични контроли 31 зареждат се при стартирането на нов проект\VB pro **Edition Controls**
- 2. Добавяне и премахване на контроли -

Project\Components\поставя се отметка на всяка контрола, която искаме да бъде прибавена\Close (Apply).

Ако има отметка на Selected Items only – диалоговата кутия Components визуализира контролите, които са заредени в кутията с инструменти

Browse – за добавяне на ActivX контроли, които не са регистрирани в системата

Допълнителни контроли могат да се прибавят, както от Microsoft, така и от трети производители, а може да се изтеглят безплатно от Интернет

> Присъединяване на нови контроли става от картона Insertable Objects като се постави отметка на съответната контрола

> ПРЕМАХВАНЕ контрол - ДБМ\Delete

IV. Създаване на приложение

1. Етапи на създаването на приложение

- а. Подготовка на интерфейса на прозореца, с който ще работи потребителят.
- b. Определяне, какви събития ще обработват елементите за управление в прозореца.
- **с. Написване на процедура за обработка на тези събития** (и спомагателни процедури, ако това е необходимо).

2. Стартиране на приложението:

- 1) Visual Basic дефинира всички прозорци и елементи за управление за всеки прозорец на съответния предмет и всички събития, отнасящи се към тях (движения на мишката, кликвания, комбинации клавиши и т.н.).
- 2) Когато Visual Basic определя събитие и не намира за него вградена процедура за обработка, той се опитва да намери процедура, написана от програмиста за обработка на даденото събитие.
- Ако такава процедура съществува, Visual Basic я изпълнява и преминава отново към пункт 1.
- 4) Ако процедурата не съществува, Visual Basic очаква следващото събитие и се връща към пункт 1.

Дадените стъпки се повтарят циклически до този момент, когато приложението не приключи своята работа.