

## Программирование объектов. Раздаточный материал к уроку

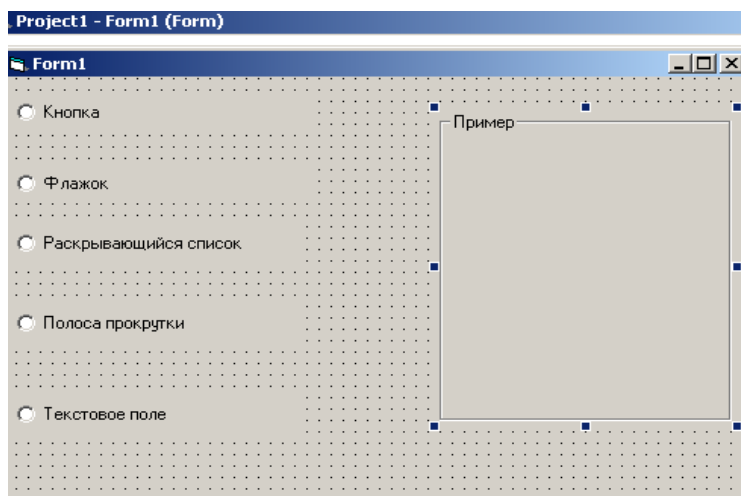
### Мини-проект «Элементы диалоговых окон» (Переключатели. Область видимости процедур.)

#### I. Переключатели.

С помощью переключателей можно выбрать одну из нескольких настроек. Переключатели, в отличие от флажков, никогда не встречаются по одному – только группами. В группе всегда выбран ровно один переключатель. При включении нового старый сбрасывается.

Создание проекта, который будет демонстрировать примеры различных элементов управления. В левой части группа переключателей, которые позволяют выбрать демонстрируемый элемент управления. В правой части рамка, внутри которой показан соответствующий элемент управления.

Вид формы:



1. Создаем переключатели:
  - На панели компонентов выбрать компонент Option Button (Переключатель) и нарисовать на форме;
  - Остальные переключатели создадим методом копирования в буфер и вставки (создание массива элементов управления). Для этого:
    - Выделить первый переключатель и нажать комбинацию клавиш CTRL + C (копировать в буфер);
    - Нажать комбинацию клавиш CTRL +V (вставка из буфера);
    - Выдается предупреждение, т. к. на форме не может быть двух одинаковых объекта и будет предложено либо объединить с первым (создать массив элементов), либо изменить имя. Ответить ДА (создать массив элементов управления);
    - Повторить вставку из буфера CTRL +V еще три раза, при этом располагать переключатели строго друг за другом по мере их вставки из буфера
    - *Выводить переключатели:* выделить все, в меню Формат→Выводить→Слева, Формат→Вертикальный интервал→Делать ровным;
2. Добавляем рамку, выберем компонент Frame (Рамка), заменить заголовок на «Пример».

3. Добавить демонстрационные объекты:
  - Выберите на панели компонентов кнопку Command Button (Командная кнопка) и нарисуйте объект внутри рамки и задайте заголовок «Это кнопка»;
  - Выберите на панели компонентов Checkbox (Флажок) и нарисуйте объект внутри рамки и задайте заголовок «Это флажок». Для свойства Visible (видимый) задать значение False (нет);
  - Выберите на панели компонентов Combo Box (Поле со списком) и нарисуйте объект внутри рамки? Задайте для свойства Style (Стиль) значение 2, щелкните свойство List (Список) и введите три пункта списка: Это, раскрывающийся, список. Для свойства Visible (видимый) задайте свойство False (нет);
  - Выберите на панели компонентов VScrollBar (Вертикальная полоса прокрутки) и нарисуйте объект внутри рамки. Измените свойства: для свойства Max (максимум) задайте значение 10, для свойства LargeChange (Большое значение) значение 2. Изменить свойства Visible (видимый) на значение False (нет);
  - Выберите на панели компонентов (Текстовое поле) и нарисуйте объект внутри рамки. Задайте для свойства Text (текст) значение – Это текстовое поле. Для свойства Visible (видимый) задать значение False (нет);
4. Програмируем переключатели: Событие для переключателя – это включение (Click). Для создания процедуры дважды щелкнуть по любому переключателю. Номер объекта в массиве передается в нее как параметр Index . Отсчет идет не с первого переключателя, а с нулевого по четвертый.

**Private Sub Option1\_Click(Index As Integer)**

Command1.Visible = Index = 0

Check1.Visible = Index = 1

Combo1.Visible = Index = 2

VScroll1.Visible = Index = 3

Text1.Visible = Index = 4

**End Sub**

Значение свойства Visible (видимый) может иметь два значения («Да», «Нет»). В случае совпадения индекса это свойство принимает значение «Истина» и объект становится видимым.

## ***II. Вставка рисунка или готового объекта:***

Поместить на форму объект Picture Box, затем выбрать свойство Picture (Проводник) и в открывшемся окне выбрать папку с рисунками или готовыми объектами для вставки.

## ***III. Графические возможности языка Visual Basic.***

(Пункт 4.10 стр. 200 Конспект.)