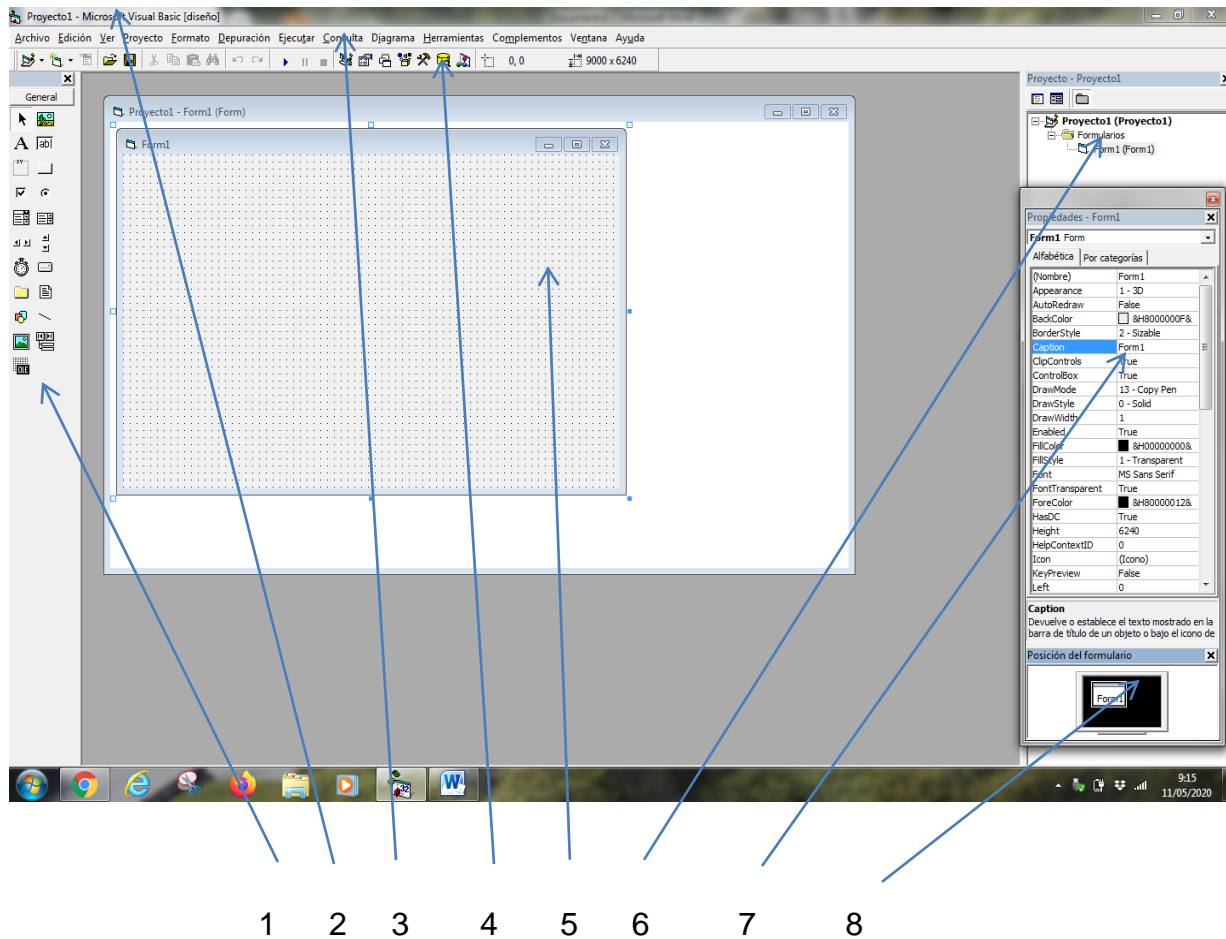


Instituto Universitario de Tecnología para la Informática
I.U.T.E.P.I.
Acarigua – Portuguesa

Guía de Programación I Visual Basic

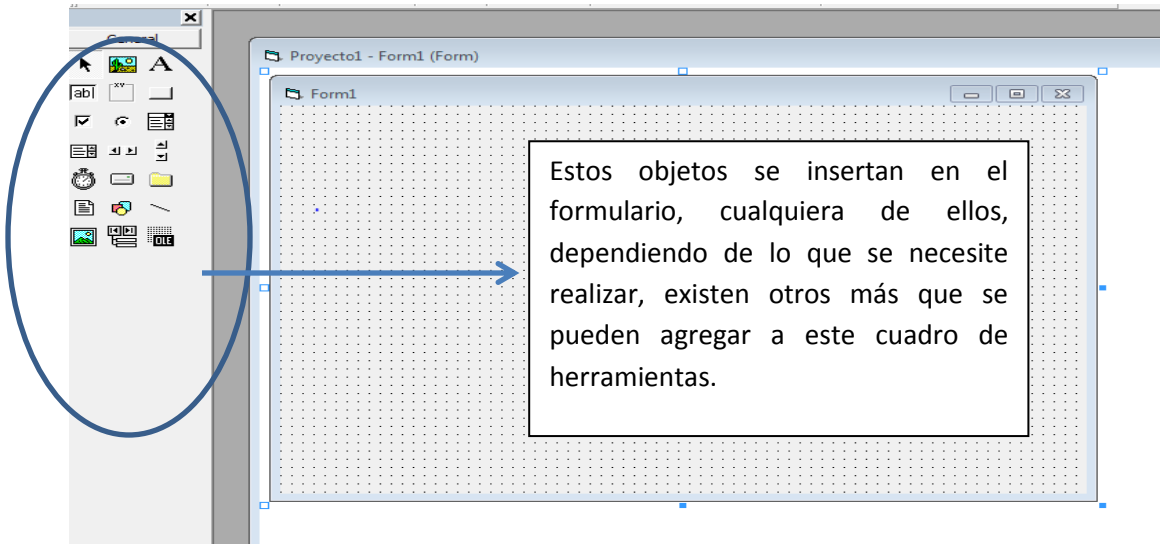
Docente: Ing. Egleé Rivas

Pantalla Inicial de Visual Basic.

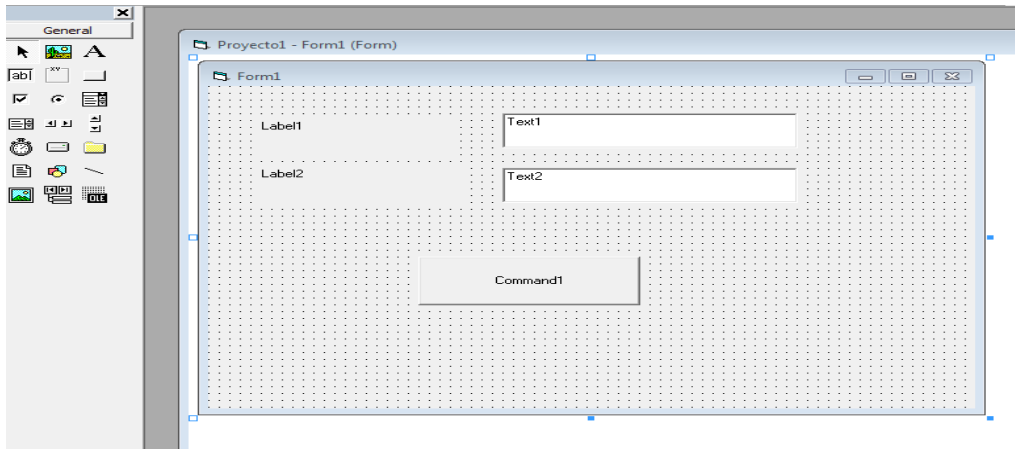


Elementos del Entorno Integrado e Visual Basic

- 1: Cuadro de Herramientas
- 2: Barra de Título
- 3: Barra de Menú
- 4: Barra de Herramientas Estándar
- 5: Formulario
- 6: Explorador de Proyectos
- 7: Ventana de Propiedades
- 8: Posición del Formulario

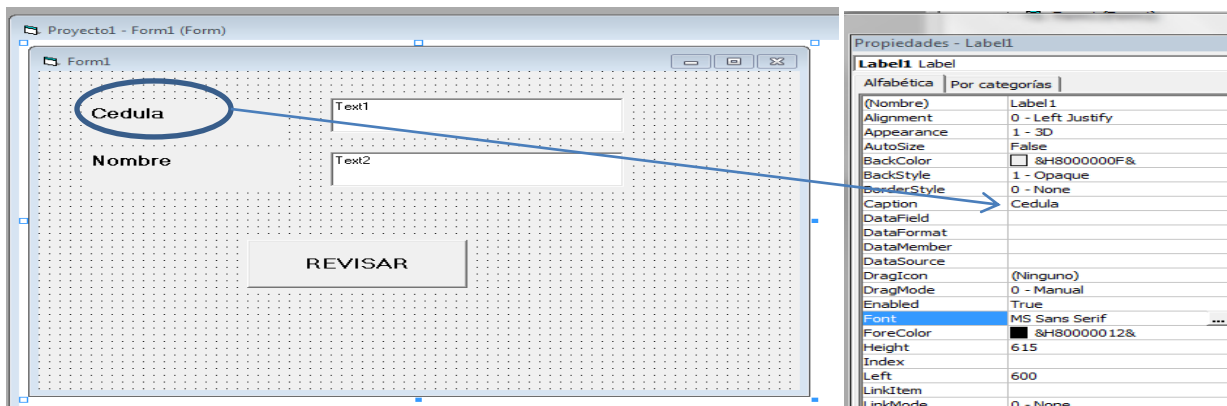


Por Ejemplo:



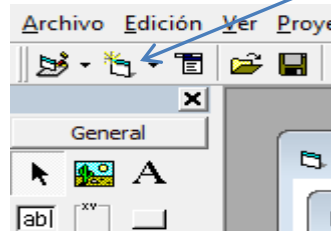
Luego en la ventana de propiedades le cambias el nombre (características específicas) a los objetos Label1, Label2, Command1, posicionándose en cada objeto y ubicar la ventana de propiedades y en la propiedad Caption colocar lo que se quiere mostrar

Ejemplo:

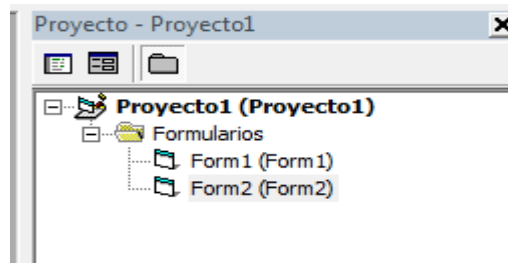


Se pueden agregar varios formularios al proyecto, para realizar diferentes actividades en distintos formularios. Ejemplo:

¿Dónde se agregan? Hay varias opciones una de ellas es: Darle Clic a formulario y luego al botón abrir

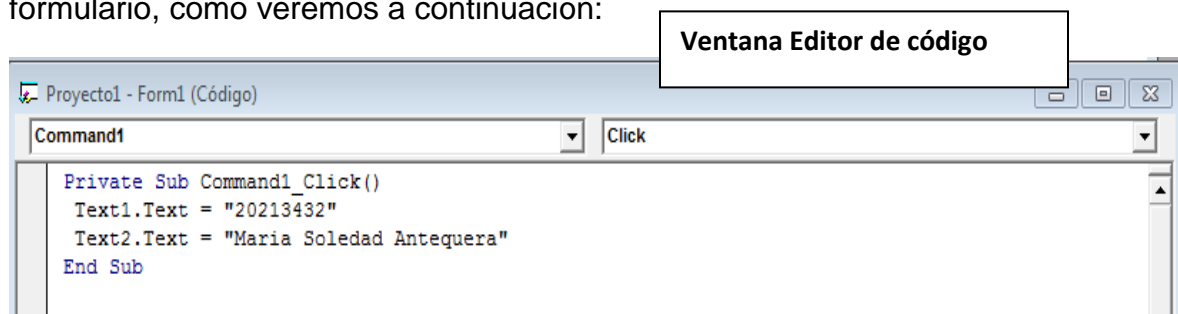


Y aparecerá un segundo formulario en el Explorador de proyectos



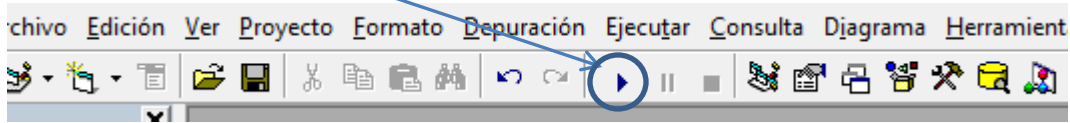
Ahora, volvemos al Form1, para comenzar a programar algunos objetos del mismo, de la siguiente manera:

Lo que se quiere es que al darle click al botón REVISAR, se muestre en las cajas de texto (textbox) text1: la cedula de una persona y en text2: el nombre de esa persona, de la siguiente manera: Darle Dobleclick al botón que dice REVISAR (command1) y aparecerá la **ventana editor de código**, es en ella donde se programa cada objeto del formulario, como veremos a continuación:



Para programar se debe colocar el nombre de objeto (Text1, Text2..), seguido de un punto, automáticamente aparece un menú contextual que al escribir la letra va buscando las posibles alternativas a escoger. Para programar: **Objeto.Método**. Para mostrar en text1 o en cualquier otro, se usa el método **Text** seguido del signo = y luego entre " " lo que se quiera mostrar, como se mostró en el ejemplo anterior.

Para probar que lo que se realizó esta correcto, debemos iniciar (corrida) el programa, dándole clic al botón



Luego se mostrará el formulario de la siguiente manera:

Y al dar clic al botón REVISAR aparece lo siguiente:

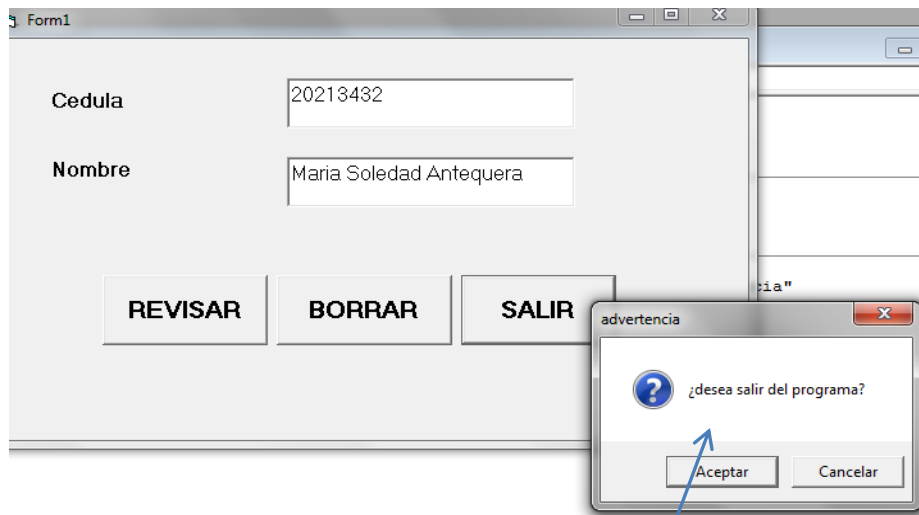
Si se desea borrar lo que aparece en los textbox, se coloca y programa otro botón BORRAR de la siguiente manera:

```
Text1.Text = ""  
Text2.Text = ""
```

Y para cerrar la corrida del programa se coloca un botón de SALIR y se programa con una caja de mensaje (MsgBox) para mostrar un mensaje si desea salir o no? Así:

```
Private Sub Command3_Click()  
MsgBox "¿desea salir del programa?", vbOKCancel + vbQuestion, "advertencia"  
If vbOK Then  
Unload Me  
End If  
End Sub
```

Y se muestra de la siguiente manera:



Esto es lo que se coloca en el botón SALIR:

```
MsgBox " ¿desea salir del programa?", vbOKCancel + vbQuestion, "advertencia"  
If vbOK Then  
    Unload Me  
End If
```

Y aparece al realizar la corrida esta caja de mensaje