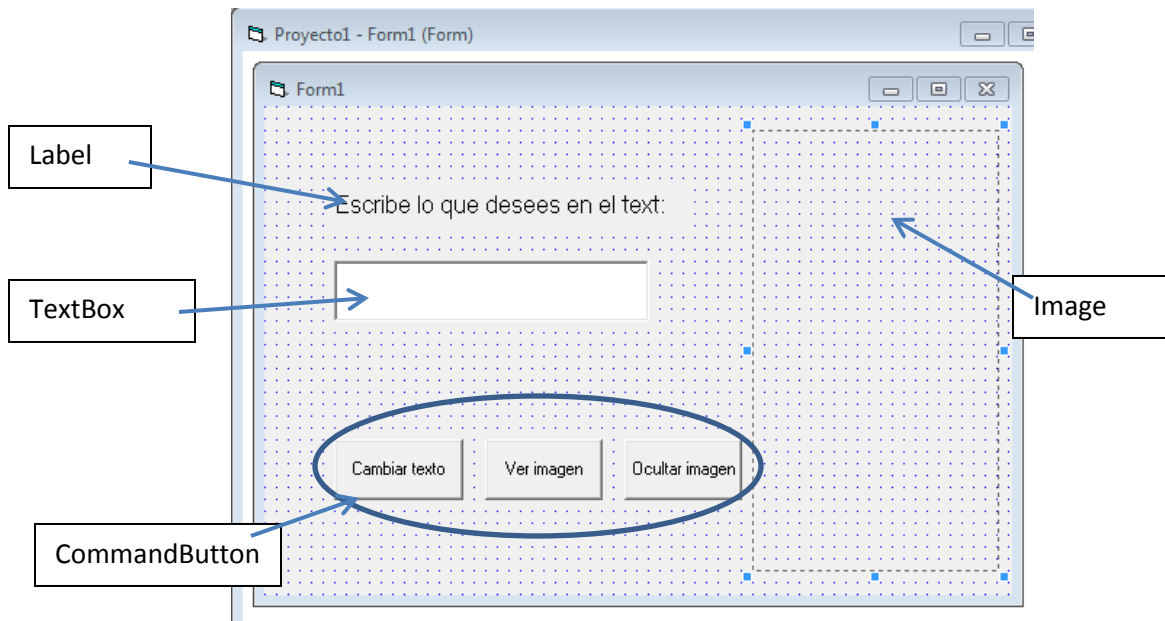


Instituto Universitario de Tecnología para la Informática  
I.U.T.E.P.I.  
Acarigua – Portuguesa

Guía de Programación I  
Visual Basic  
2da Parte

Docente: Ing. Egleé Rivas

Continuando con la práctica de los objetos de visual basic, tenemos el siguiente formulario:

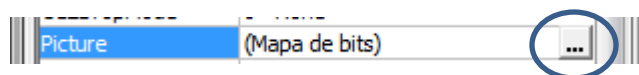


Cambiar la propiedad caption del Label y de los CommanButton como esta en la imagen del formulario anterior.

Para programar cada botón de comando le damos doble clic al command1 para abrir la ventana de código, y este al darle clic en la corrida del programa lo que va a realizar es cambiar el color y el tamaño de lo que está escrito en la caja de texto (Text1), y se programa de la siguiente manera:

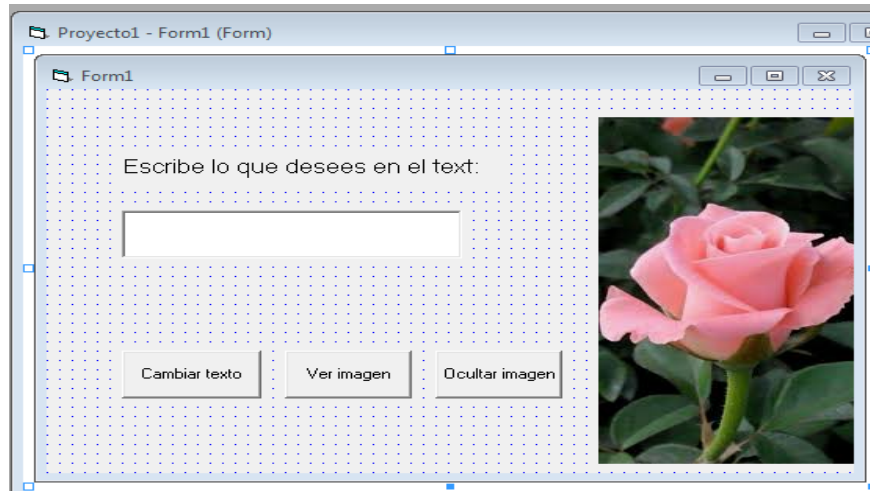
```
Private Sub Command1_Click()  
Text1.ForeColor = &HFF0000  
Text1.FontSize = 14  
End Sub
```

El Command2 va a mostrar una imagen, pero primero debemos ubicar una imagen cualquiera que debe estar guardada en el computador, para ubicarla y poderla mostrar en el objeto Image1, nos ubicamos en la propiedad Picture del objeto Image1 así:

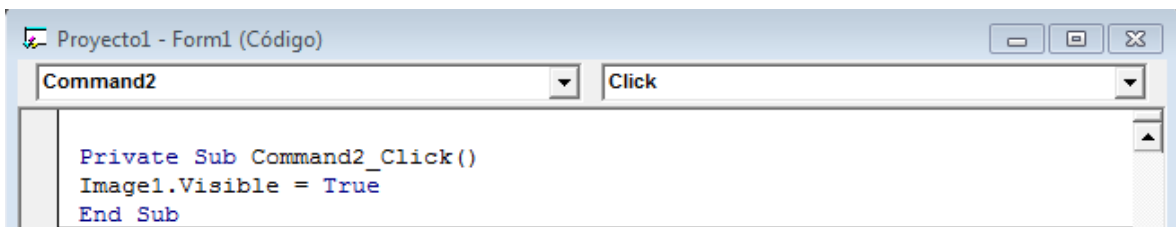


Darle clic a los tres puntos ubicados en el lado derecho de la propiedad picture y ubicar la imagen donde este guardada en el computador y darle Abrir

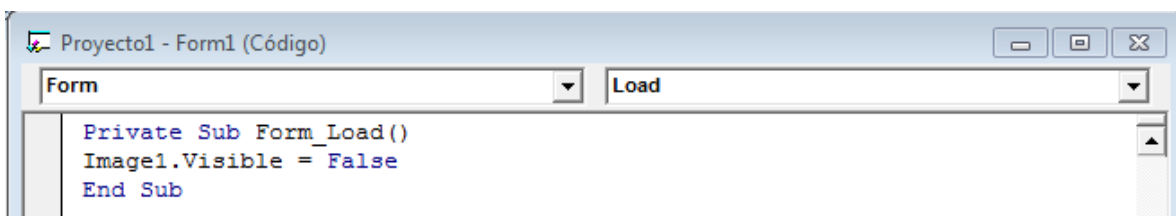
Y el formulario se visualizará así:



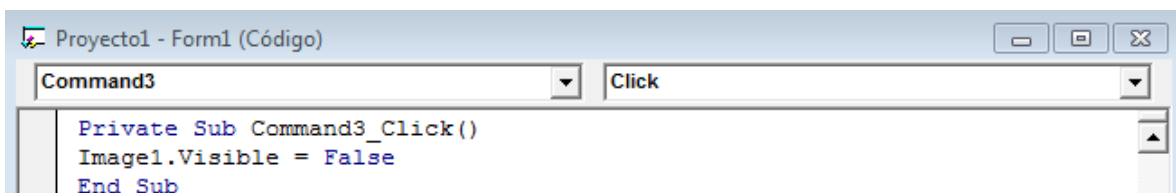
En la corrida inicial del formulario, no se muestra la imagen, ésta se visualizará al darle clic al botón Ver imagen (command2)



Para que la imagen no se muestre en la corrida inicial se debe programar el procedimiento Form\_Load en el cual todo lo que se programe allí se realiza al ejecutarse o correr el formulario.



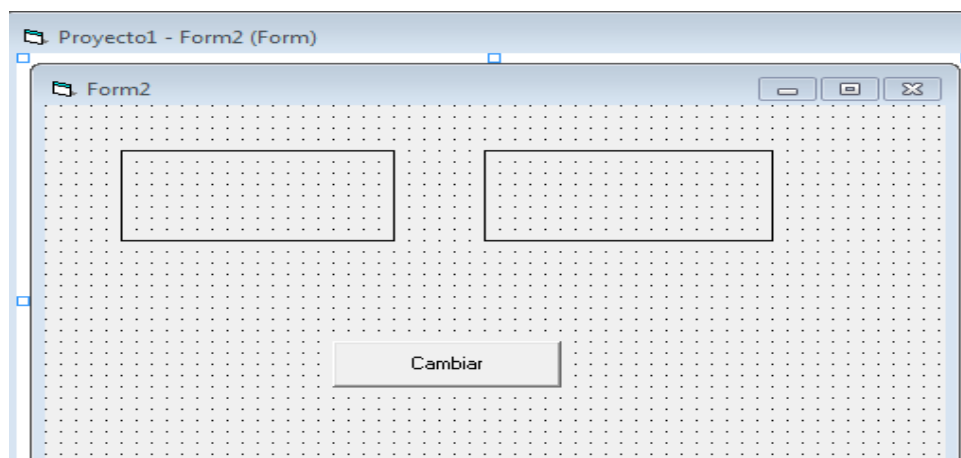
El Botón Ocultar imagen (command3) se programa igual que el form\_load, porque esto lo que hace es ocultar la imagen. Así:



Agreguemos un nuevo formulario (Form2), como se explicó en la guía 1, y colocamos un cuarto botón de comando (command4) en el form1 y le colocamos en la propiedad caption: Siguiente, así:



Luego, en el form2, colocamos los siguientes objetos: 2 Shape y un commandButton (command1) al cual le pondremos en la propiedad Caption Cambiar, como se muestra:



Ahora, programamos el botón cambiar (Command1) de la siguiente manera:

```
Private Sub Command1_Click()  
Shape1.Shape = 2  
Shape1.BackStyle = 1  
Shape1.BackColor = &HFFFF80  
Shape2.Shape = 3  
Shape2.BackStyle = 1  
Shape2.BackColor = &HFF&  
End Sub
```

Recuerden que cada objeto se programa con: nombredelobjeto.metodo, lo que queremos cambiar es el objeto shape, para esto:

Shape1.shape = 2 (cambia la forma del objeto a óvalo)

Shape1.Backstyle = 1 (cambia a opaco el objeto)

Shape1.BackColor = &HFFFF80 (cambia el color del objeto, cada color es diferente)

Igual se hace con el Shape2. Y en la corrida o ejecución del programa al darle clic al botón cambiar se mostrará lo siguiente:

