

8.13
bno
2005



Nguyễn Thiên Bằng (Chủ biên)
Hoàng Đức Hải
Phương Lan (Hiệu đính)

BƯỚC ĐẦU HỌC VB6 QUA CÁC ỨNG DỤNG FORM

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRUNG TÂM THÔNG TIN THƯ VIỆN

V-ĐD / 13725

NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG XÃ HỘI

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
LỜI NGỎ.....	3
MỤC LỤC	5
Chương 1: HƯỚNG DẪN CÀI ĐẶT.....	11
1.1. Yêu cầu cài đặt	11
1.2. Các bước cài đặt	12
1.3. Các thành phần của một dự án	15
1.3.1. Cách tạo một dự án Visual Basic mới	15
1.3.2. Các thành phần của một dự án Visual Basic	17
1.4. Kết chương	18
Chương 2: TẠO ỨNG DỤNG ĐẦU TIÊN	19
2.1. Viết chương trình đọc và hiển thị thông điệp	19
2.2. Viết chương trình hiển thị thời gian.....	24
2.3. Viết chương trình hiển thị hình ảnh bạn chọn	25
2.4. Kết chương	28
Chương 3: MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH VISUAL BASIC	29
3.1. Visual Basic với công việc lập trình.....	29
3.1.1. Visual Basic gồm những gì?.....	29
3.1.2. Ý nghĩa của ngôn ngữ Visual Basic.....	30
3.1.3. Các bước lập trình Visual Basic	31
3.1.4. Khởi động và thoát Visual Basic	31
3.2. Các thành phần của IDE	33
3.2.1. Thanh trình đơn.....	34
3.2.2. Thanh công cụ chuẩn.....	35
3.2.3. Cửa sổ Form và cửa sổ vùng mã.....	35
3.2.4. Hộp công cụ	36
3.2.5. Cửa sổ Project Explorer.....	37
3.2.6. Cửa sổ Properties.....	38
3.2.7. Cửa sổ Form Layout	

3.3. Kết chương	38
Chương 4: TẠO ỨNG DỤNG BẰNG FORM VÀ CÁC ĐIỀU KHIỂN CƠ BẢN.....	39
4.1. Form và điều khiển.....	39
4.1.1. Form là gì?	39
4.1.2. Điều khiển là gì?	40
4.1.3. Cách đặt điều khiển lên Form.....	40
4.1.4. Cách gỡ bỏ điều khiển khỏi Form	42
4.2. Cách đặt tên cho điều khiển.....	43
4.3. Cách thay đổi kích thước và vị trí của điều khiển	45
4.4. Làm việc với điều khiển chứa.....	46
4.5. Tìm hiểu chi tiết các điều khiển Label, TextBox và CommandButton	47
4.5.1. Một số khái niệm chính	48
4.5.2. Điều khiển CommandButton.....	50
4.5.3. Điều khiển Label	52
4.5.4. Điều khiển TextBox.....	54
4.5.5. Form và thuộc tính.....	56
4.6. Kết chương	58
Chương 5: DỰ ÁN – BỘ KHUNG CỦA ỨNG DỤNG.....	59
5.1. Tạo và lưu dự án.....	59
5.1.1. Dự án là gì?	60
5.1.2. Sử dụng cửa sổ Project Explorer	61
5.1.3. Tạo dự án mới	63
5.1.4. Lưu và đặt tên dự án	64
5.2. Thêm, loại bỏ một tập tin khỏi dự án.....	64
5.2.1. Thêm tập tin vào dự án	68
5.2.2. Loại bỏ tập tin khỏi dự án.....	68
5.2.3. Hoàn tất dự án mẫu.....	71
5.3. Mở một dự án có sẵn	72
5.4. Kết chương	

Chương 6: TƯƠNG TÁC CHƯƠNG TRÌNH VỚI THUỘC TÍNH, PHƯƠNG THỨC VÀ SỰ KIỆN..... 73

6.1. Thuộc tính, phương thức và sự kiện.....73

6.1.1. Thuộc tính74

6.1.2. Phương thức.....75

6.1.3. Sự kiện.....76

6.2. Mối quan hệ giữa thuộc tính, phương thức và sự kiện77

6.3. Tầm quan trọng của lập trình theo sự kiện.....78

6.4. Sử dụng thuộc tính, phương thức và sự kiện79

6.5. Kết chương84

Chương 7: KIỂU DỮ LIỆU, HẲNG SỐ VÀ BIẾN..... 85

7.1. Lưu trữ thông tin trong biến85

7.1.1. Khai báo biến.....85

7.1.2. Đặt tên biến86

7.1.3. Chọn kiểu dữ liệu.....88

7.2. Khai báo biến tường minh và sử dụng hậu tố với tên biến.....90

7.2.1. Khai báo biến tường minh90

7.2.2. Sử dụng hậu tố với tên biến91

7.3. Biến chuỗi, biến tĩnh và hằng số92

7.3.1. Chuỗi động và chuỗi có chiều dài cố định92

7.3.2. Biến tĩnh.....94

7.3.3. Sử dụng hằng số.....95

7.3.4. Sử dụng phát biểu gán.....96

7.4. Tầm vực của biến97

7.5. Kết chương98

Chương 8: ỨNG DỤNG CALCULATOR PHÁT BIỂU LỆNH & TOÁN TỬ 99

8.1. Sử dụng giá trị mặc định của biến99

8.1.1. Phát biểu gán100

8.1.2. Giá trị mặc định của biến.....100

8.2. Toán tử toán học101

8.2.1. Toán tử cộng và trừ.....101