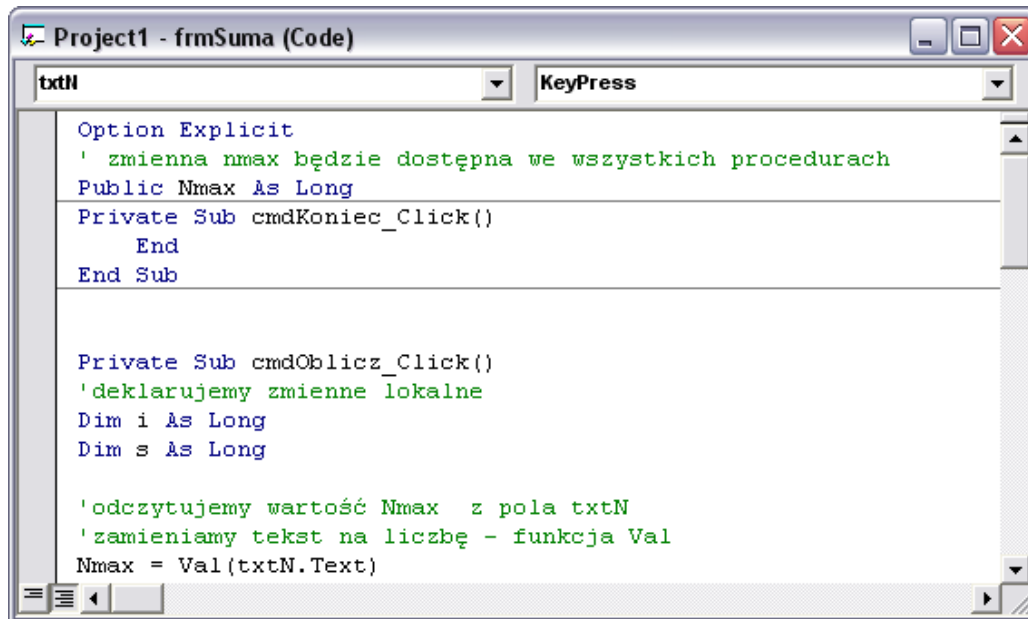


## Najważniejsze okna w IDE Visual Basic 6:

### 1. Code – okno do wyświetlania i edycji kodu programu:



```
Project1 - frmSuma (Code)
txtN KeyPress
Option Explicit
' zmienna nmax będzie dostępna we wszystkich procedurach
Public Nmax As Long
Private Sub cmdKoniec_Click()
    End
End Sub

Private Sub cmdOblicz_Click()
' deklarujemy zmienne lokalne
Dim i As Long
Dim s As Long

' odczytujemy wartość Nmax z pola txtN
' zamieniamy tekst na liczbę - funkcja Val
Nmax = Val(txtN.Text)
```

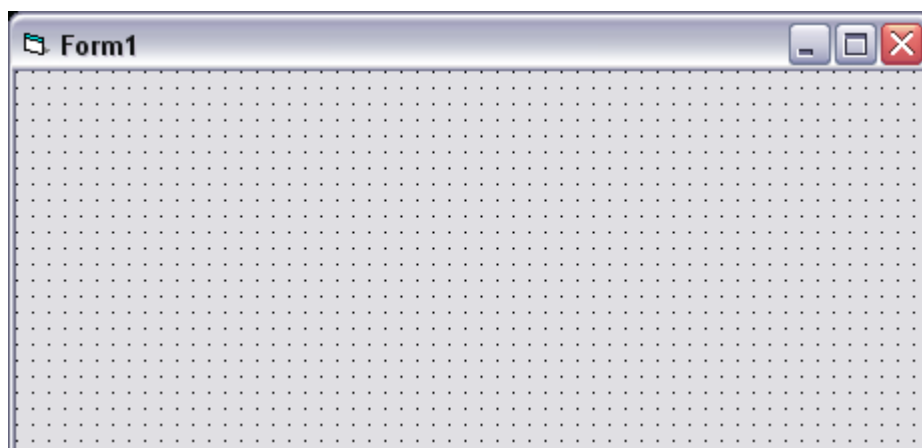
Listy rozwijane (na górze okna):

- ♦ *Lista obiektów* — wskazuje na nazwę obiektu, do którego należy kod w którym znajduje się kursor. Po rozwinięciu pokazuje wykaz nazw wszystkich obiektów. Po wybraniu pozycji z listy kursor w oknie znajduje się w odpowiednim fragmencie kodu.
- ♦ *Lista zdarzeń* — lista wszystkich zdarzeń dla obiektu wybranego w lewym okienku. Po wybraniu pozycji z listy wyświetlana jest procedura tego zdarzenia. W kodzie modułu jest to lista wszystkich procedur w tym module.

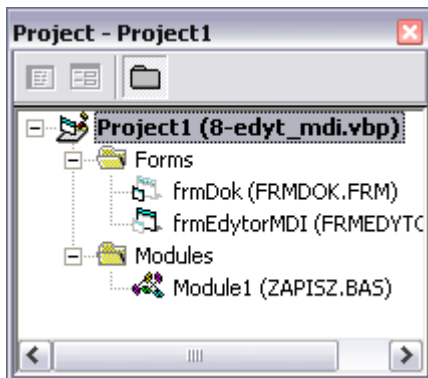
Przyciski (lewy dolny róg okna):

- ♦ *Procedure View*—wyświetla tylko wybraną procedurę.
- ♦ *Full Module View*—wyświetla wszystkie procedury modułu lub formularza.

### 2. Form – służy do projektowania okna naszej aplikacji (formularza):



### 3. Project - projekt:

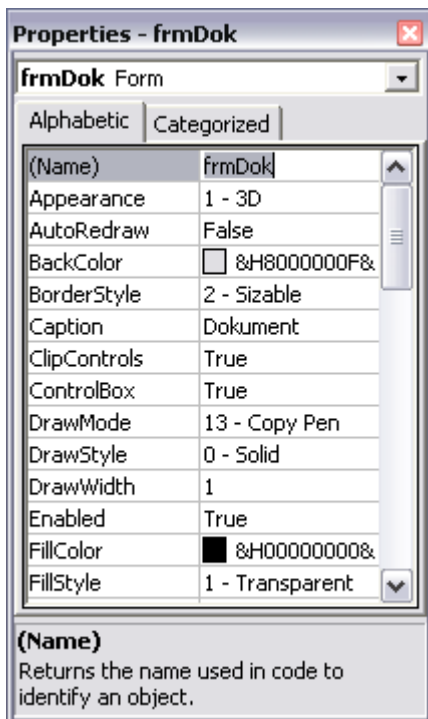


Wyświetla strukturę zawartości projektu: listę formularzy(\*frm) i modułów(\*.bas) oraz innych składników projektu.

Funkcje przycisków okienka *Project*:

- wyświetla okienko *Code* dla zaznaczonej pozycji
- wyświetla okienko *Object* dla zaznaczonej pozycji. Używana do wyświetlenia formularza
- zmienia sposób prezentacji składników projektu.

### 4. Properties - właściwości:




Okienko zawiera listę wszystkich właściwości, dostępnych dla zaznaczonego obiektu (formantu) i ich aktualne wartości oraz umożliwia modyfikację tych wartości.

W liście rozwijanej na górze wymienione są wszystkie obiekty aktywnego formularza. Wybierając jeden z nich, wyświetlamy wszystkie jego właściwości.

Listę właściwości możemy różnie uporządkować wybierając zakładkę: *Alphabetic* lub *Categorized*.

## 5. Toolbox – przybornik:

Zawiera miniatury kontrolki Visual Basic. Do projektu można **dokładać dodatkowe kontrolki**, których lista dostępna jest w oknie *Components* z menu *Project*.

wskaznik - Pointer		pole obrazu - PictureBox
etykieta - Label		pole tekstowe - TextBox
ramka - Frame		przycisk - CommandButton
kratka - CheckBox		opcja - OptionButton
pole kombi - ComboBox		lista - ListBox
przewijarka poz. HScrollBar		przewijarka pion - VScrollBar
zegar - Timer		lista dysków - DriveListBox
lista folderów - DirListBox		lista plików - FileListBox
kształt - Shape		linia - Line
obrazek - Image		dane - Data
OLE		TabStrip
pasek narzędzi - ToolBar		pasek statusu - StatusBar
pasek postępu - ProgressBar		TreeView
List View		lista obrazów - ImageList
suwak - Slider		ImageCombo
animacje - Animation		UpDown
kalendarz - MonthView		DTPicker
płaski pp - FlatScrollBar		CoolBar
tabela hierarchiczna - HFlexGrid		okienka dialogowe - CommonDialog

## 6. Immediate:

Za jego pomocą można np.: wykonywać nowo wprowadzony kod, przypisywać nowe wartości zmiennym, zmieniać wartości właściwości.

Przy pomocy metody **Debug.Print** można też wydrukować w nim chwilowe wartości zmiennych.