

Тема урока:

Основы
объектно-ориентированного
программирования
Visual Basic

1. Перечислите основные этапы разработки проекта на языке VB?
2. Каким образом можно изменить значения свойств программного объекта?
- 3.Что можно изменить в выбранном объекте: набор свойств, набор методов, и значения свойств?

Задание №1.

Соединить стрелками свойства объектов и их обозначение

Свойства

- 1.Visible
- 2.BackgroundImage
- 3.BackColor
- 4.Text
- 5.AutoSize
- 6.Font
- 7.Name
- 8.ForeColor
- 9.BorderStyle

Обозначения

- 1.Указывает имя, используемое в коде для идентификации объекта
- 2.Фоновый цвет компонента
- 3.Фоновое изображение для элемента управления
- 4.Шрифт, используемый для отображения текста на элементе управления
- 5.Основной цвет текста для отображения текста в данном элементе управления
- 6.Определяет видимую границу
- 7.Определяет, отображается или скрыт данный элемент управления
- 8.Включает автоматическое изменение размера в соответствии с размером шрифта.
- 9.Текст, связанный с элементом управления

Задание №2

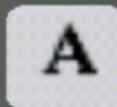
Установите соответствие между значками и обозначаемыми именами действиями слева, а с правой стороны напишите название этих элементов управления

Предоставляет элементу управления текст описания или информацию во время выполнения



TextBox

При щелчке возникает событие



Label

Позволяет вводить текст и обеспечивает редактирование



Button

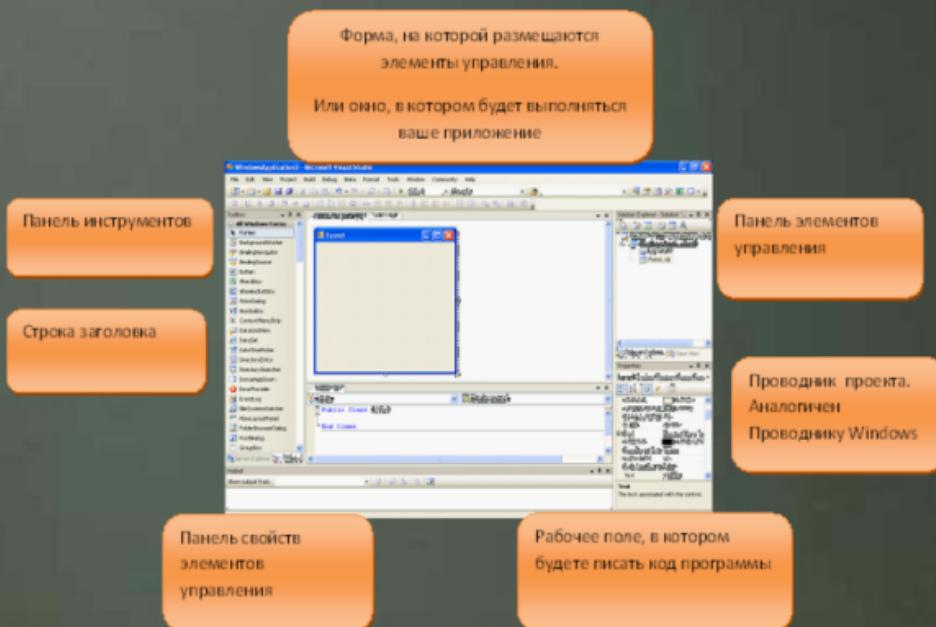
Выводит на экран графический объект



PictureBox

Задание №3.

Установите соответствие между элементами рисунка и их названиями (соедините стрелками).



Проект "Попробуй менять сочетание цвета и фона"

Цель работы: Закрепить работу со свойствами объектов и с событийными процедурами.

Задание. Создать проект, который работает так, что при щелчке по кнопке выводит надпись в текстовом поле, у которой цвет текста, цвет фона, выравнивание текста соответствует надписи на кнопке.

Разместить на форме:

- * Текстовое поле TextBox1 для вывода текста;
- * Надпись Label1 для надписи "Попробуй менять сочетание цвета и фона";
- * Четыре кнопки Button1, Button2, Button3, Button4 для запуска обработчиков событий.
- * Создание программного кода обработчиков событий



Домашнее задание

§4.6 вопросы после параграфа
стр.132