

FICHE TECHNIQUE N° I

- Chapitre : INTRODUCTION -

CARACTERISTIQUES DU LOGICIEL "MICROSOFT VISUAL BASIC"

Constructeur :	Microsoft
Plate-forme :	Windows 32 bits
Dernière version :	6.0
	Membre de la suite "Visual Studio"

PRESENTATION DU LANGAGE VISUAL BASIC

Visual Basic est un langage de conception orienté utilisateur. Il intègre le concept de la programmation événementielle, c'est à dire que les instructions sont déclenchées par des actions comme le clique sur un bouton de commande ou le déplacement d'un curseur dans une zone de texte.

La plupart du temps, la programmation sous Visual Basic est scindée en deux étapes :

- La conception des interfaces graphiques,
- L'écriture du code source.

Cependant, le développement de certains modules de programmation ne nécessite pas d'interface graphique.

Conception de l'interface graphique :

Lorsque l'on conçoit une interface graphique, il est important de se mettre à la place de l'utilisateur. Pour cela, il faut être très rigoureux sur le choix des composants graphiques à utiliser et sur leurs comportements au sein de l'interface afin qu'elle soit la plus conviviale et la plus intuitive possible. Un bon développement sous Visual Basic respecte la norme WIMP et le concept WYSIWIG.

WIMP (Windows Icon Menus Pointer) : Norme de convivialité Microsoft qui régit la programmation sous Windows basée sur la présence de fenêtres, d'icônes, de menus et de l'utilisation de la souris.

WYSIWIG (What You See Is What You Get) : Concept visant à donner le contrôle à l'utilisateur. Le résultat de la manipulation du programme permet un apprentissage rapide et efficace. La mémorisation de l'utilisation est simple et immédiate.



Ecriture du code source :

Les instructions sont à inscrire dans les événements affectés aux objets graphiques composants l'interface.

Exemple : on crée un bouton "quitter". On souhaite que lorsque l'on clique sur ce bouton la fenêtre se ferme. On inscrira donc les instructions correspondantes dans l'événement "click" du bouton "quitter".