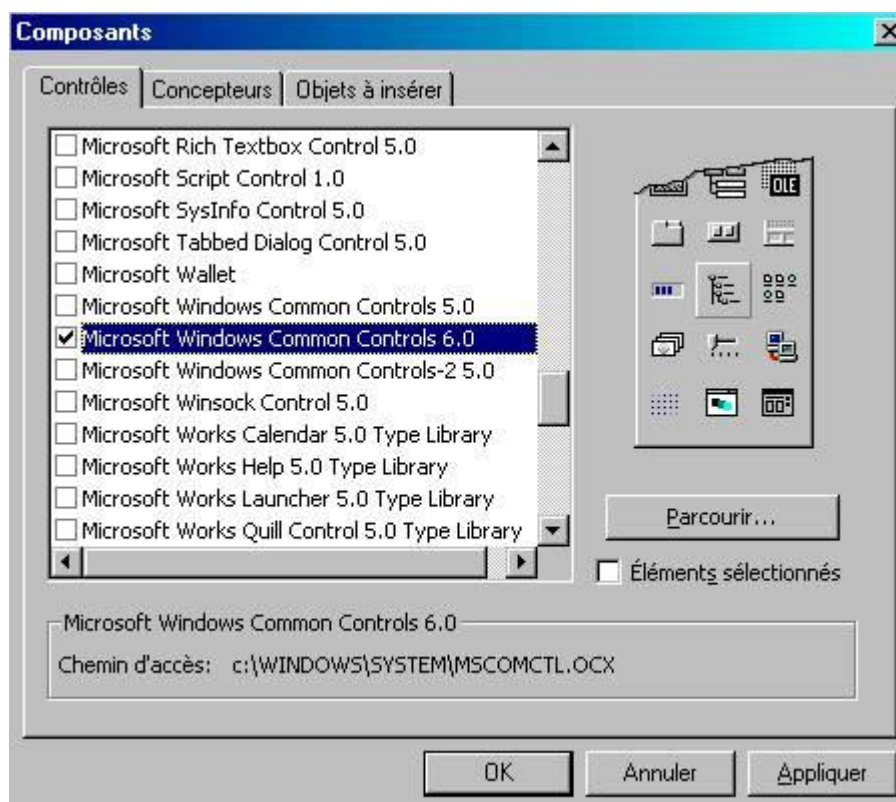


FICHE TECHNIQUE N° VI (1/3)

- Chapitre : UTILISATION AVANCEE -

LES COMPOSANTS

Tous les contrôles standards sont disponibles dans la boîte à outil. Cependant, il existe un certain nombre d'autres contrôles plus spécifiques à certaines fonctionnalités. Pour les utiliser, il faut les afficher dans la boîte à outil. Pour cela, il faut afficher la liste des composants optionnels. Elle se situe dans le menu "Composant" du menu contextuel "Projet". A l'affichage de la fenêtre, vous remarquerez que trois onglets sont disponibles : "Contrôles" (liste des bibliothèques contenant les contrôles optionnels disponibles), "Concepteurs" et "Objets à insérer" (objets pouvant être insérés dans un projet Visual Basic comme une feuille Excel ...). Ici, nous nous intéresserons uniquement aux contrôles optionnels.



Une fois la fenêtre des contrôles optionnels affichée, cochez la ou les bibliothèques de contrôles que vous souhaitez ajouter à la boîte à outil standard. Cliquez ensuite sur "appliquer", les contrôles optionnels apparaîtrons dans la boîte à outils standard. La difficulté est de connaître le nom des bibliothèques contenant les contrôles.

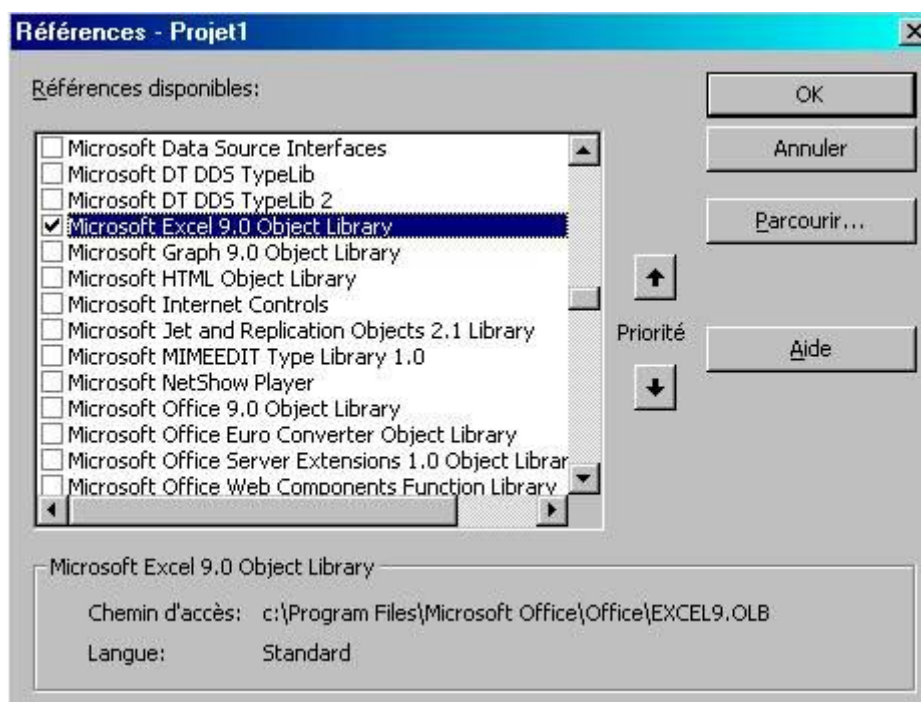


Exemple : La bibliothèque "Microsoft Windows Common Controls 6.0 contient les contrôles :

- TabStrip,
- ToolBar,
- StatusBar,
- ProgressBar,
- TreeView,
- ListView,
- ImageList,
- Slider,
- ImageCombo,
- CommonDialog.

LES REFERENCES

Visual Basic intègre un certain nombre de bibliothèques qui permettent d'étendre les fonctionnalités du langage. Ces bibliothèques sont par exemple des bibliothèques permettant d'accéder à des bases de données ou d'établir des liaisons avec d'autres logiciels comme Microsoft Word ou Microsoft Excel afin de les utiliser au travers du programme. Pour utiliser ces bibliothèques d'objets, il faut cliquer sur "Références" dans le menu contextuel "Projet". Cochez la bibliothèque d'objets correspondante et cliquez sur "Appliquer". Une fois les bibliothèques d'objets sélectionnées, les différents objets ainsi que les méthodes et les propriétés qui y sont associées sont désormais disponibles dans le code.





NOTION DE PROJET

Un projet Visual Basic peut être de plusieurs types dont les principaux sont :

- EXE Standard (composé généralement d'une ou plusieurs feuilles et modules),
- EXE ActiveX (composé généralement d'un ou plusieurs modules de classe),
- DLL ActiveX (composé généralement d'un ou plusieurs modules de classe),
- ...

Le plus utilisé est le projet de type "EXE Standard".

Un projet peut comporter plusieurs feuilles et modules que l'on doit ajouter et enregistrer individuellement. Pour ajouter une feuille ou un module, il faut cliquer sur le composant que l'on souhaite ajouter dans le menu contextuel "Projet".

Plusieurs propriétés du projet sont renseignables à l'aide de la fenêtre de propriété du projet. Cette fenêtre de propriété est accessible en cliquant sur "Propriétés de projet..." dans le menu contextuel "Projet". Dans l'onglet général, on peut choisir la feuille qui sera affichée au démarrage de l'application à l'aide de la ComboBox "Objet de démarrage" ainsi que le nom du projet. Dans l'onglet "Créer", on peut spécifier un titre pour l'application ainsi qu'une icône pour le projet qui sera affichée par exemple dans la barre de menu quand l'application sera réduite.



LA FENETRE DE PRESENTATION DES FEUILLES

La fenêtre de présentation des feuilles est un outil intégré au logiciel Visual Basic. Cet outil permet de visionner et de choisir la position à l'écran en mode exécution des différentes feuilles (Form) composantes le projet. La plupart du temps, elle est affichée par défaut dans le coin inférieur gauche, en dessous de la fenêtre des propriétés, mais si ce n'est pas le cas, vous pouvez l'afficher en sélectionnant "Fenêtre présentation des feuilles" dans le menu contextuel "Affichage".

Dans cette fenêtre il est donc représenté l'ensemble des fenêtres composantes le projet dans un moniteur virtuel représentant l'écran de votre ordinateur. La position de vos feuilles dans cet écran est la position qu'elles auront en mode exécution. Si la position par défaut ne vous satisfait pas, vous avez la possibilité de la changer en faisant glisser les feuilles à l'intérieur de ce moniteur. Disposez les comme bon vous semble, elle s'afficheront alors à cet emplacement en mode exécution.

Voici à quoi ressemble cette fenêtre :

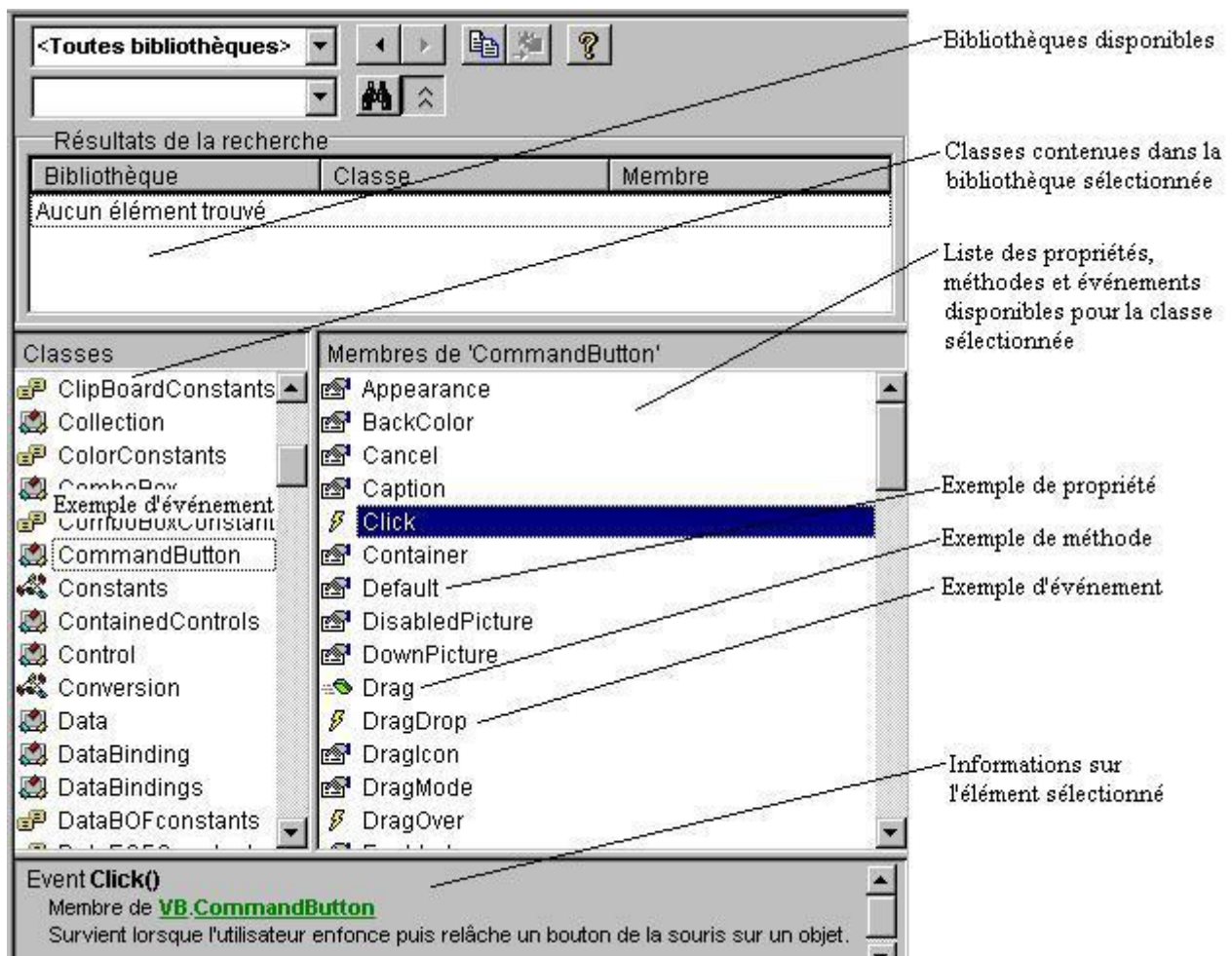


Remarques : vous remarquerez que le fait de déplacer les feuilles dans le moniteur virtuel modifie automatiquement leurs propriétés "Left" (distance entre le bord gauche de l'écran et le bord gauche de la feuille) et "Top" (distance entre le haut de l'écran et le haut de la feuille). Inversement, la modification de ces propriétés à l'aide de la fenêtre des propriétés est directement reportée sur la fenêtre de présentation des feuilles qui est automatiquement mise à jour en fonction des nouvelles valeurs.

L'EXPLORATEUR D'OBJETS

Définition : L'explorateur d'objets est un outil intégré au logiciel Visual Basic. Il permet d'afficher toutes les propriétés, les méthodes et les événements relatifs aux objets. Vous pouvez l'afficher en sélectionnant "Explorateur d'objets" dans le menu contextuel "Affichage".

Voici à quoi ressemble l'explorateur d'objets :



Utilisation de l'explorateur d'objets :

En Visual Basic, tous les objets appartiennent à des classes d'objet et chacune de ces classes appartient à une bibliothèque. Lorsqu'on sélectionne une bibliothèque à l'aide de la ComboBox en haut de l'explorateur, une liste des classes disponibles apparaît dans la liste "Classe". Lorsque l'on sélectionne une de ces classe, la liste des événements, des propriétés et des méthodes disponibles apparaît dans la liste de droite. Il ne reste plus qu'à sélectionner l'élément dont on souhaite obtenir les informations.



Ces informations sont :

- le type de l'élément auquel appartient l'élément,
- sa description.

Toutes ces informations apparaissent dans le cadre en bas de l'explorateur.

Remarques : Dans la ComboBox des bibliothèques, si l'on choisi "Toutes les bibliothèques", toutes les classes de toutes les bibliothèques sont affichées. Si l'on choisi "Projet1" (où Projet1 est le nom de votre projet), c'est toutes les classes utilisées dans votre projet qui sont affichées. Enfin, si vous choisissez une bibliothèque spécifique, c'est toutes les classes de cette dernière qui sont disponibles.

Dans la liste de droite, des symboles sont utilisés pour modéliser le famille à laquelle l'élément appartient (événement, propriété ou méthode :

- les événement sont représentés par un petit éclair,
- les propriétés sont représentés par une petite carte survolée d'une main,
- les méthodes sont représentées par un petit quadrilatère vert.