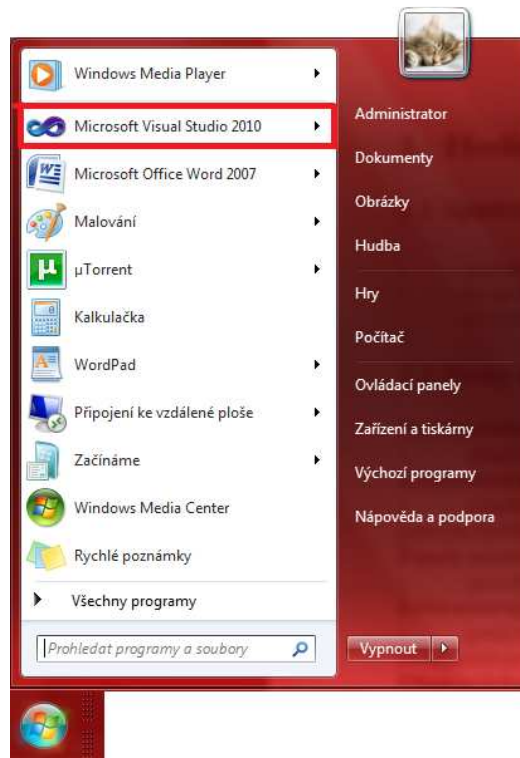


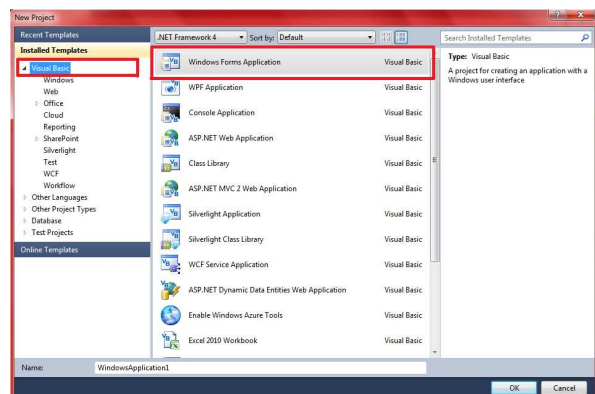
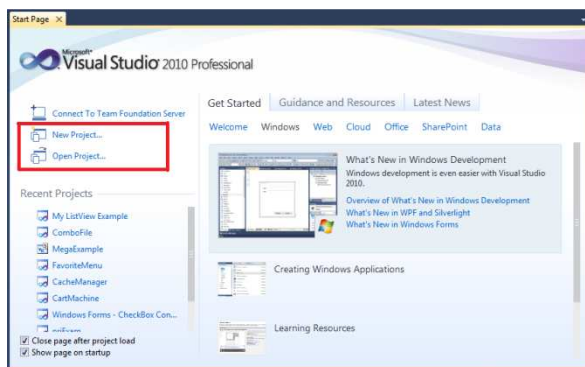
01. HODINA

1.1 Spuštění programu VB 2010

- pomocí ikony, z menu Start.



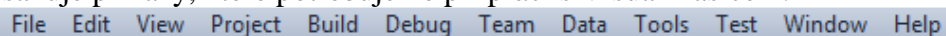
- po spuštění si můžeme vybrat, zda chceme vytvořit nový Projekt a jaký nebo zda chceme otevřít již existující Projekt.



1.2 Prvky integrovaného vývojového prostředí

Panel nabídek (Menu Bar)

- obsahuje příkazy, které potřebujeme při práci s Visual Basicem.



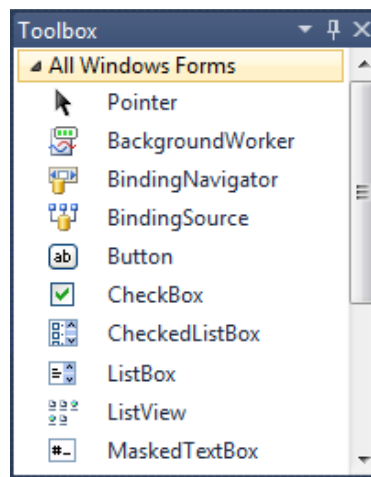
Panely nástrojů (Toolbars)

- umožňují rychlý přístup k nejčastěji používaným příkazům vývojového prostředí.



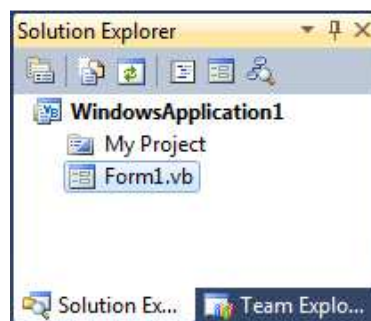
Lišta nástrojů (Toolbox)

- poskytuje sadu nástrojů, které se používají při návrhu vzhledu pro rozmísťování ovládacích prvků na formulář.



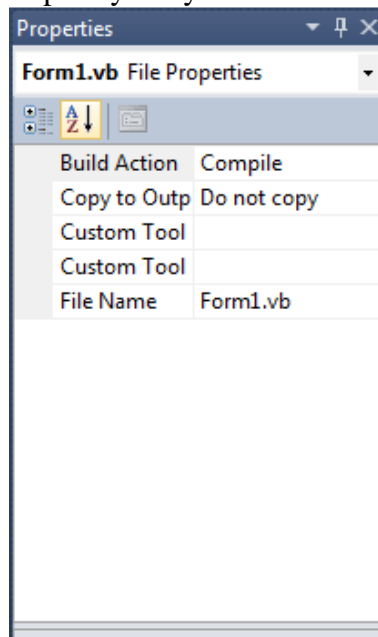
Okno průzkumníka projektu

- obsahuje seznam formulářů a modulů v současném projektu. *Projekt* je sada souborů užitých při tvorbě aplikace.



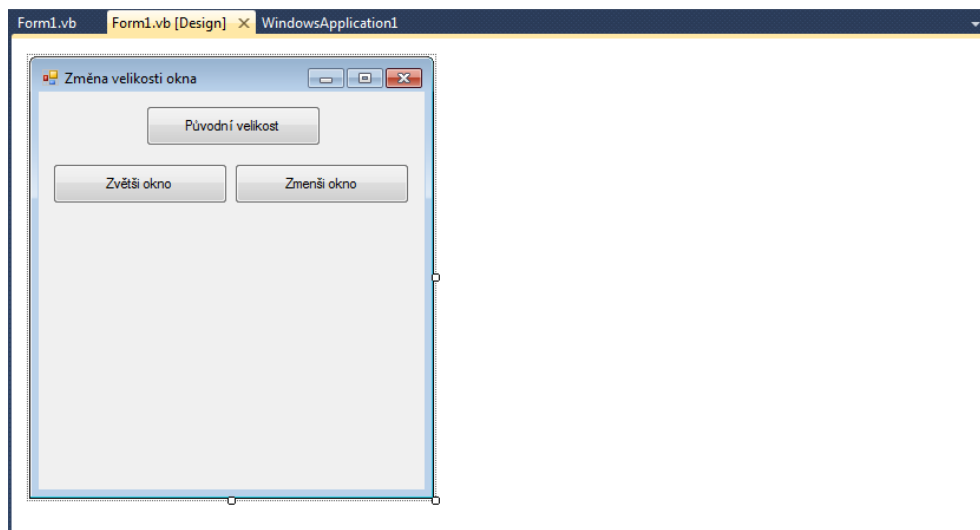
Okno vlastností

- obsahuje seznam nastavení pro vybraný formulář nebo ovládací prvek.



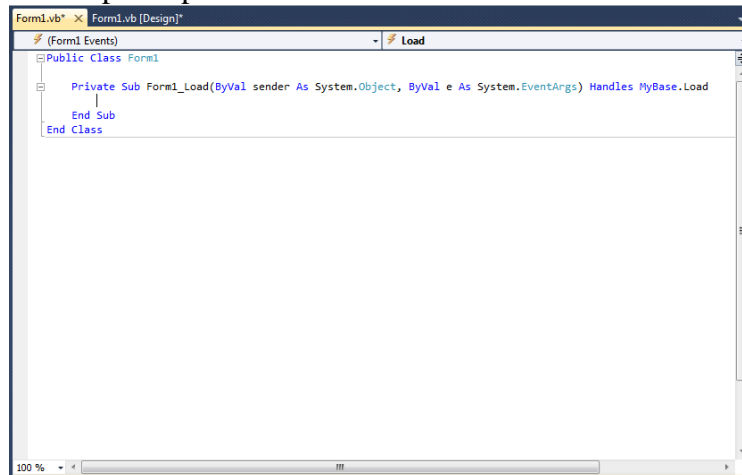
Okno návrhu formulářů

- slouží jako okno, ve kterém můžeme upravovat vzhled a rozhraní naší aplikace.



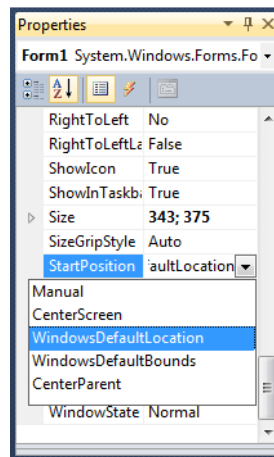
Okno editoru kódu

- slouží jako editor pro zápis kódu.



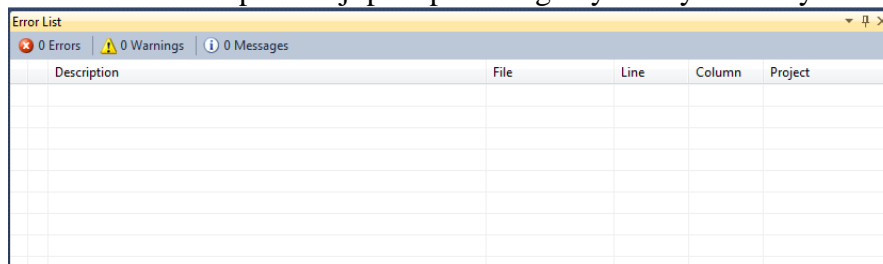
Umístění formuláře

- umožní nám umístit formulář v aplikaci vůči obrazovce.



Okna s chybami, varováními a dalšími zprávami

- tato dodatečná okna se používají pro správu logických a syntaktických chyb.



1.3 Formuláře, ovládací prvky a nabídky

Základní pojmy:

Objekt

- jsou to formuláře, moduly i jednotlivé ovládací prvky.

Vlastnost

- mohou být chápány jako atributy objektu.

Metoda

- je akce, která může být s objektem vykonána.

Událost

- odezva na nějakou činnost (pohyb myši, stisk tlačítka, ...).

1.3.1 Formuláře

- jsou základní stavební bloky aplikace v VB,
- nastavení vlastností:
 - SIZE - Height (výška) a SIZE - Width (šířka),
 - Left (vlevo) a Top (nahore),
 - WindowState (startovací atribut formuláře).
- metody formuláře:
 - Show a Hide,
 - SetFocus.
- události:
 - Load, Unload,
 - Resize.



1.3.2 Ovládací prvek tlačítko

- vybráním tlačítka se spustí událost Click,
- tlačítko lze vybrat:
 - o klepnutím myši na tlačítko,
 - o nastavením fokusu na tlačítko (Tab) a stiskem klávesy Enter,
 - o stisk přístupové klávesy (Alt + podtržené písmeno),
 - o nastavením vlastnosti tlačítka Value na True (v kódu),
 - o jestliže je tlačítko *implicitní příkazové tlačítko* pro daný formulář, stačí stisknout Enter, i když je fokus někde jinde (vlastnost Default),
 - o jestliže je tlačítko *implicitní tlačítko storno* pro daný formulář, stačí stisknout Esc, i když je fokus někde jinde (vlastnost Cancel).
- vlastnosti:
 - o Text (nápis na tlačítku),
 - o Image (obrázek místo textu).
- volba přístupové klávesy se provede tak, že před vybrané písmeno z nápisu se vloží znak &.

1.3.3 Základní příkazy

End

- tento příkaz ukončí běžící program či proceduru,
- ukončí všechny spuštěné procedury a funkce, odstraní formulář z plochy a odstraní potřebné procesy z operační paměti

Beep

- tento příkaz jednou „pípne“ a to pomocí instalovaných zvukových zařízení (zvuková karta, či PC Speaker)

1.3.4 Úvod do procedur

- úlohy lze zjednodušit rozdělením programů do menších logických bloků – procedur.

Procedury Sub

- je to blok kódu, který je proveden jako odezva na nějakou událost,
- syntaxe je takováto:

```
[Private|Public][Static]Sub jméno_procedure (parametry)  
    příkazy  
End Sub
```

- volání procedury:

```
jméno_procedure parametry
```

- vždy, když je procedura zavolána, provedou se *příkazy* mezi Sub a End Sub,
- implicitně jsou procedury Sub ve všech modulech typu Public,
- parametry deklarují hodnoty, které vstupují nebo vystupují z volané procedury,
- rozlišujeme dva druhy procedur Sub:
 - o obecné procedury,
 - o procedury pro obsluhu události.

Obecné procedury

- obsahuje kód pro vykonání nějaké specifické akce,
- je výhodná, jestliže tuto akci provádíme v aplikaci vícekrát,
- umožní zjednodušení, zkrácení a zpřehlednění kódu.

Procedury pro obsluhu událostí

- pokud objekt VB rozpozná událost, automaticky zavolá proceduru pro obsluhu události se jménem korespondujícím s danou událostí,
- procedury pro obsluhu události pro ovládací prvek kombinuje aktuální jméno prvku (určené ve vlastnosti Name), podtržítka a jméno události:

```
Private Sub jménoprvek_jménoudálosti (parametry)  
    příkazy
```

```
End Sub
```

- procedura pro obsluhu události pro formulář kombinuje slovo „Form“, podtržítka a jméno události:

```
Private Sub Form_jménoudálosti (parametry)  
    příkazy  
End Sub
```

- pokud změníte jméno ovládacího prvku, musíte změnit i jména procedur.