

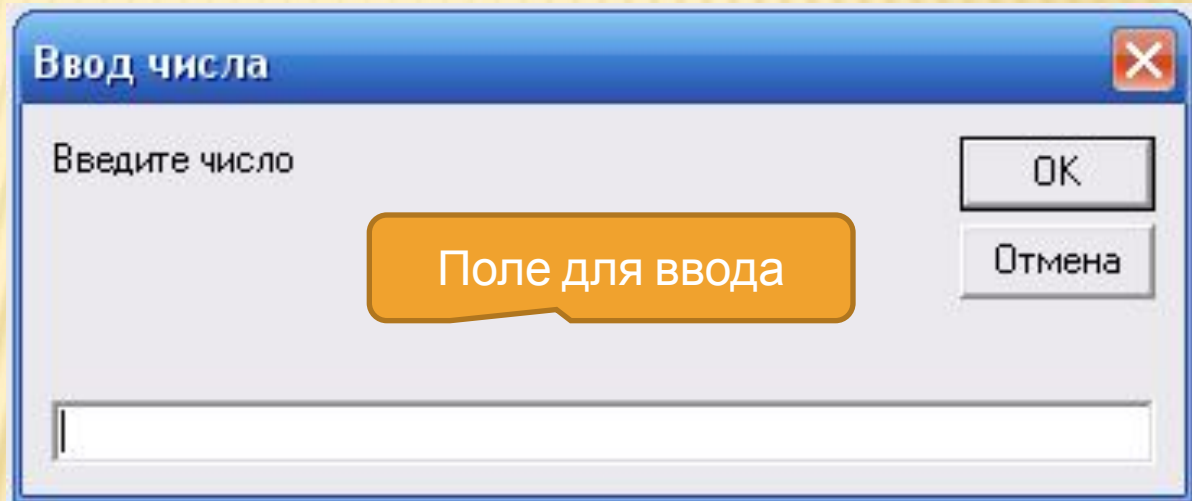
InputBox, MsgBox

ОПЕРАТОРЫ ВВОДА И ВЫВОДА В VISUAL BASIC

ОПЕРАТОР ВВОДА

```
a=InputBox(«Введите число», «Ввод числа»)
```

Заголовок окна



Подсказка

Поле для ввода

```
a=InputBox(«Подсказка», «Заголовок окна»)
```

ОПЕРАТОР ВВОДА

Можно вводить функцию как малыши так и большими буквами:

`INPUTBOX`

`inputbox`

`iNPUTbOX`

Это не ошибка! Компьютер сам исправит

Обратите внимание на алгоритм:

```
Private Sub Command1_Click()  
a = InputBox("Введите первое число", "Ввод числа")  
b = InputBox("Введите второе число", "Ввод числа")  
c=val(a)+val(b)  
End Sub
```

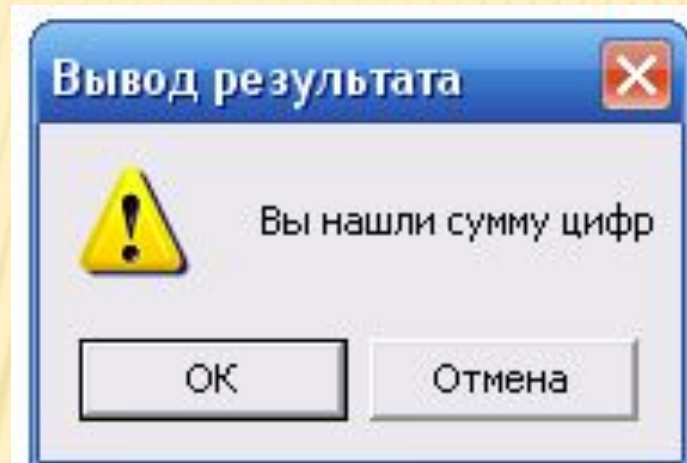
Что выполняет эта подпрограмма и когда?

ОПЕРАТОР ВЫВОДА

```
z = MsgBox("Вы нашли сумму цифр", 48 + 1, "Вывод результата")
```

Заголовок
окна

Знак
(отвечает
числ.код 1)



Фраза (ответ)

Кнопки
(отвечает
числ.код 2)

```
z = MsgBox(«Фраза-ответ», числ.код 1 + числ.код 2, «Заголовок  
окна»)
```

ЧИСЛОВОЙ КОД 1

0 – нет значка



16 - Ошибка



32- Вопрос



48 - Внимание



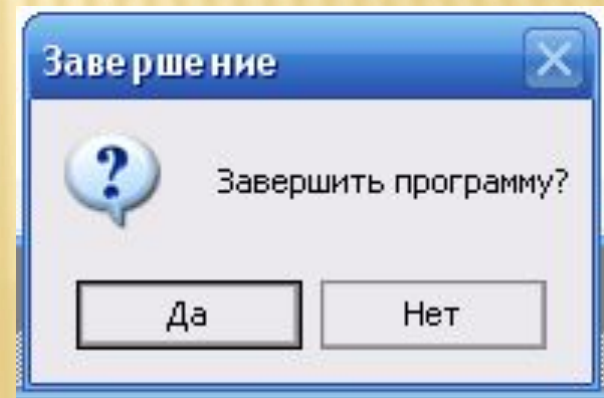
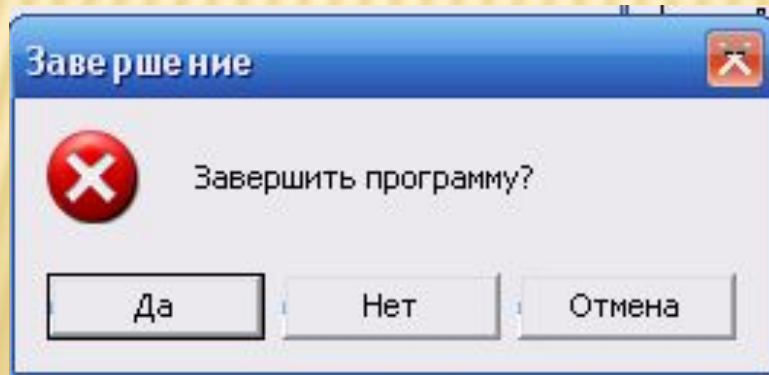
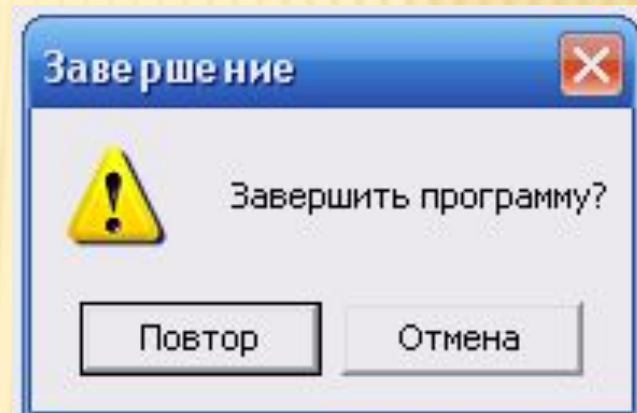
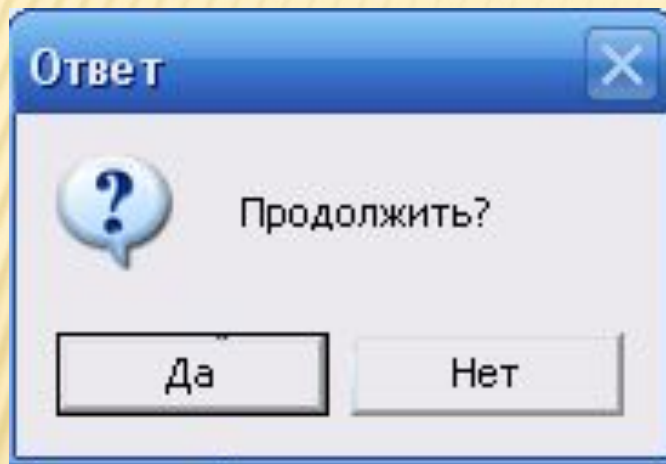
64 - Информация

ЧИСЛОВОЙ КОД 2

Числ.код 2	Кнопки
0	Ок
1	Ок, Отмена
2	Стоп, Повторить, Пропустить
3	Да, Нет, Отмена
4	Да, Нет
5	Повторить, Отмена

КАКОЕ ИЗ ОКОН ПОЯВИТСЯ?

`s = MsgBox("Завершить программу?", 32 + 4, "Завершение")`



ВЫВОД ЧИСЛА

```
a = InputBox("Введите первое число", "Ввод числа")
```

```
b = InputBox("Введите второе число", "Ввод числа")
```

```
c = val(a) + val(b)
```

Пробел

Два числ.кода

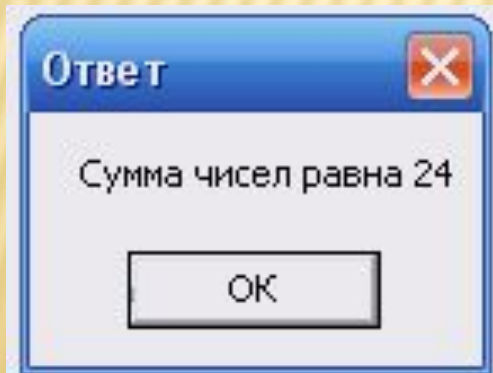
```
s = MsgBox("Сумма числе равна "+c, 0 + 0, "Ответ")
```

Фраза-
подсказка (в
КОВЫЧКАХ)

Знак
«+»

Заголовок (в
кавычках)

Переменная
(БЕЗ кавычек)



ЕСЛИ НАЖАТЬ ОДНУ ИЗ КНОПОК?



- Необходим числовой код 3:

Нажатая кнопка	Значение
Ок	1
Отмена	2
Стоп	3
Повторить	4
Пропустить	5
Да	6
Нет	7

КАК ОФОРМИТЬ В ПРОГРАММЕ УПРАВЛЕНИЕ КНОПКАМИ?

1

```
a = InputBox("Введите первое число", "Ввод числа")
```

```
b = InputBox("Введите второе число", "Ввод числа")
```

```
c=val(a)+val(b)
```

```
s = MsgBox("Сумма чисел равна "+c, 0 + 1, "Ответ")
```

```
If s=2 Then End
```

```
If s=1 Then GoTo 1
```

*Т.е. если нажата кнопка “Отмена” (сообщение **S=2**), то программа завершает свою работу (End), если нажата “ОК” (сообщение **S=1**), то осуществляется переход с помощью GoTo к метке **1** (в нашем случае - в начало).*

Важно понимать, что в рассматриваемом алгоритме последнюю строку (If s=1 Then ...) можно было не вводить, т.к. подпрограмма всё равно будет «ожидать» от пользователя последующих действий, например, нажатой кнопки