

VISUAL BASIC

Оператор присваивания

- **Оператор присваивания служит** для присвоения значения, которым является знак равно (=).

Оператор - это слово или знак, выполняющий одно предписание (одну операцию).

Слева от знака "равно" указывается **имя переменной**, в которую будет помещено значение, а справа - **значение переменной** (числовое или текстовое), либо математическое или строковое **выражение** или **другая переменная**, из которой берется значение. То есть общий вид оператора присваивания:

Куда (переменная) = **что** или **откуда**

В математических выражениях используются знаки арифметических операций:

\wedge	возведение в степень
$*$	умножение
$/$	деление
$+$	сложение
$-$	вычитание

Арифметические операции выполняются в такой последовательности: сначала возведение в степень, затем умножение и деление, в последнюю очередь - сложение и вычитание. Если в выражении несколько операций, то они выполняются слева на право.

Для изменения порядка операций используются только круглые скобки ()

Математическое выражение сначала обрабатывается и вычисляется результат, который затем присваивается переменной (помещается в переменную).

При написании чисел в коде программы целая и дробная часть числа отделяются точкой.

Например:

1. Переменной присваивается конкретное значение:

$a = 5$

$b = \text{"Мир"}$

2. Переменной присваивается результат выражения:

$a = 2 * 3 + 10/2$

$b = \text{"Миру"} + \text{"!"} + \text{"Мир!"}$

3. Переменной присваивается значение выражения, в котором используются другие переменные:

$a = (i + 5) * 2.5$

$b = c + d + \text{"май"}$

$c = b$

Примечание: С помощью оператора присваивания можно увеличить (уменьшить) значение переменной, например:

$x = x + 1$

- При выполнении такой строки сначала вычисляется правая часть и результат присваивается переменной, стоящей слева от знака равно. Например, если x до выполнения строки равно 5, то после выполнения этой строки будет равно 6.

Аналогично присваиваются значения **свойствам**. Это записывается так:

Объект.Свойство = Значение

Например:

`Command1.Caption = "Вася"`

Эта строка изменяет надпись на кнопке с именем **Command1** на **Вася**.

Свойства могут быть как слева, так и справа от знака равно. Подумайте, что произойдет после выполнения следующей строки:

`Command1.Caption = Form1.Caption`

Значение переменной задаются с помощью оператора присваивания.

При присваивании переменной какого-либо значения старое значение переменной стирается и оно получает новое значение.