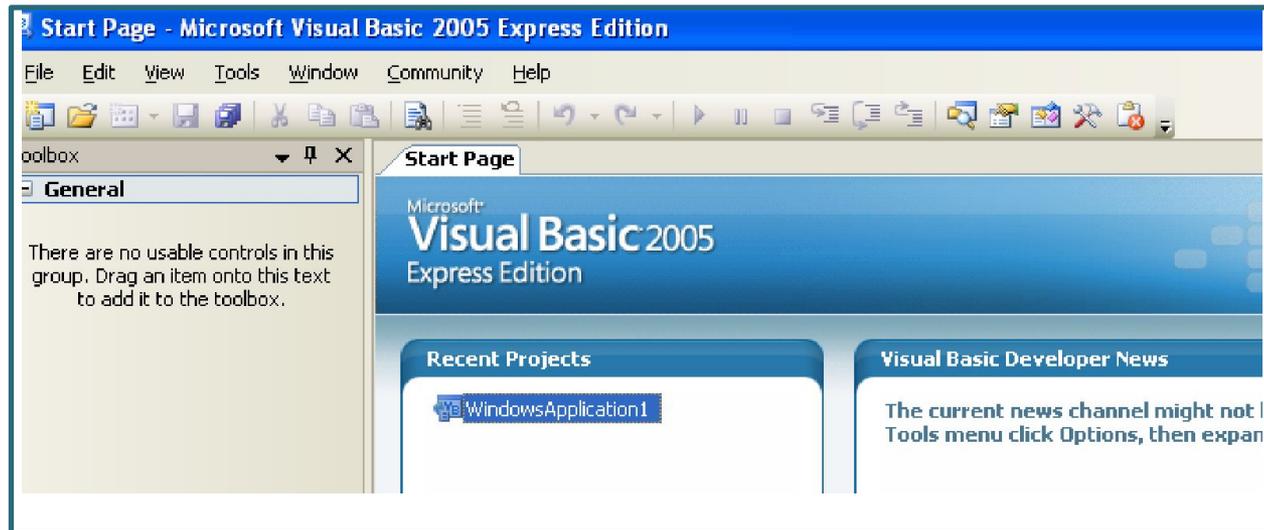


Объектно-ориентированное программирование.



Интегрированная среда разработки Visual Basic.

В объектно-ориентированных языках программа выполняется в зависимости от того, какие наступают *события*.

Эти события могут быть вызваны, например, действиями самого пользователя (нажал на клавишу, щелкнул указателем мыши по экранной кнопке и др.) или сообщениями от системы (компонентов компьютера). Это программирование, направленное на объекты.

Объект (object) - это все, что нас окружает и с чем мы можем взаимодействовать (потрогать, увидеть, услышать, измерить, провести эксперимент и т.д.)
Окна, рисунки, надписи, меню, кнопки.

В каждый момент времени объект характеризуется присущим именно ему набором **свойств** (properties) и **методов** (methods, операциями совершаемыми над объектами или самим объектом), а также реагирует на **события** (event).

Запуск программы

1. Запуск программы с рабочего стола осуществляется щелчком по значку



2. В появившемся окне выбрать Create: Project...

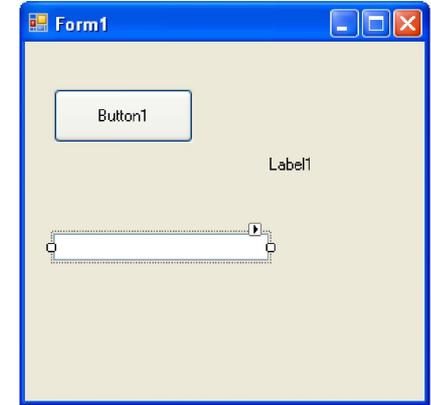
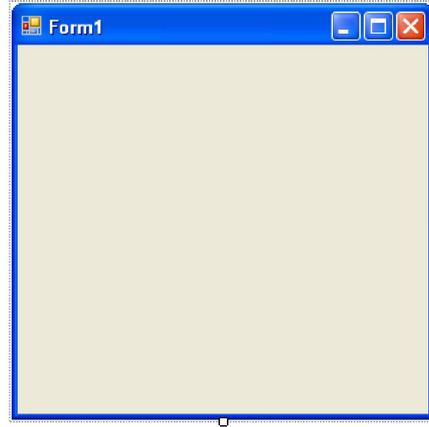


3. Щелкнуть по значку



Графический интерфейс и событийные процедуры

Форма – это объект, представляющий собой окно на экране, в котором размещаются управляющие элементы.



Управляющие элементы – это объекты, являющиеся элементами графического интерфейса приложения и реагирующие на события, производимые пользователем или программными объектами.

TextBox – текстовое поле

Label - метка

Button – командная кнопка

PictureBox - графическое окно

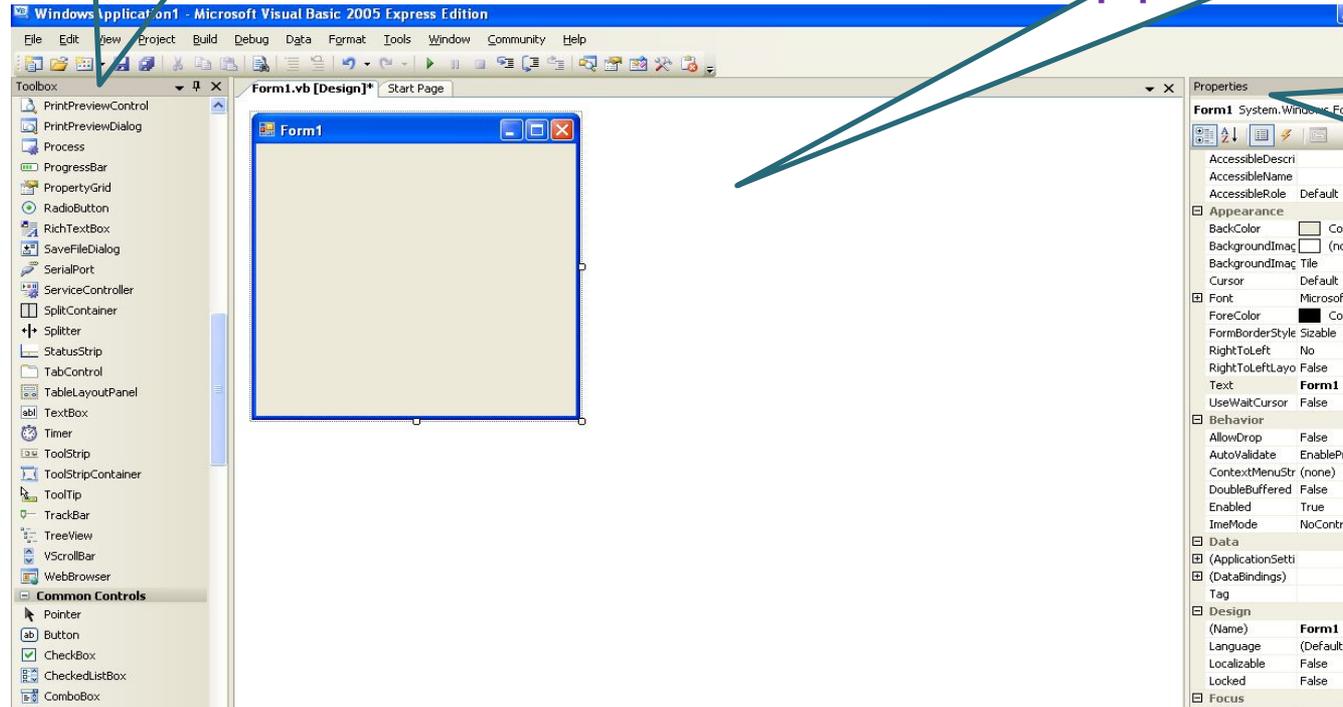
Событийная процедура представляет собой программу, которая начинает выполняться после реализации определенного события

Интегрированная среда разработки языка Visual Basic

Панель инструментов

Окно Конструктор форм

Свойства объекта



Типы переменных

Название типа	Размер в байтах	Описание и диапазон значения
Byte	1	Целые числа от 0 до 255
Boolean	2	Логическое значение True и False
Date	8	Дата от 1 января 100 года до 31 декабря 9999 года. Диапазон времени 00:00:00 до 23:59:59.
Integer	2	Все целые числа от -32 768 до 32 767
Long	4	Все целые числа от -2 147 483 648 до 2 147 483 647
Single	4	Отрицательные числа от -3.4×10^{38} до -1.4×10^{-45} ; Положительные числа от 1.4×10^{-45} до 3.4×10^{38}
String	1	Используется для хранения текста. Может содержать от 0 символов до приблизительно 2 миллиардов символов
Variant	16 байт + 1 байт/символ	Тип Variant может хранить любой другой тип данных. Диапазон для данных типа Variant зависит от фактически сохраняемых данных. В случае текста диапазон соответствует строковому типу; в случае чисел диапазон такой, как у типа Double
Double	8	Отрицательные числа от -1.8×10^{308} до -4.9×10^{-324} ; Положительные числа от 4.9×10^{-324} до 1.8×10^{308}
Currency	4	Тип Currency используется для хранения чисел, когда точность крайне важна, что бывает при вычислениях с денежными единицами