

PRIMEROS PASOS EN VISUAL BASIC 6.0

OCTAVO

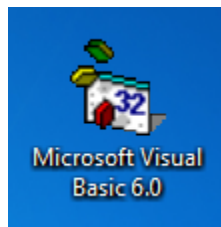
CRISTHIAN DAVID RODRIGUEZ QUIROGA

DESCARGAR VISUAL BASIC CON EL SIGUIENTE LINK:

<https://mega.nz/#!qY0ADba!djmQkLxhaZNSJbK0cEQyo7jSnFcnKWsRfsztSKQ1ddg>

Visual Basic 6.0 es uno de los lenguajes de programación que más entusiasmo despiertan entre los programadores de PCs, tanto expertos como novatos. En el caso de los programadores expertos por la facilidad con la que desarrollan aplicaciones complejas en poquísimos minutos (comparado con lo que cuesta programar en Visual C++, por ejemplo). En el caso de los programadores novatos por el hecho de ver de lo que son capaces a los pocos minutos de empezar su aprendizaje. El precio que hay que pagar por utilizar Visual Basic 6.0 es una menor velocidad o eficiencia en las aplicaciones. Visual Basic 6.0 es un lenguaje de programación visual, también llamado lenguaje de 4ª generación. Esto quiere decir que un gran número de tareas se realizan sin escribir código, simplemente con operaciones gráficas realizadas con el ratón sobre la pantalla. Visual Basic 6.0 es también un programa basado en objetos, aunque no orientado a objetos como C++ o Java. La diferencia está en que Visual Basic 6.0 utiliza objetos con propiedades y métodos, pero carece de los mecanismos de herencia y polimorfismo propios de los verdaderos lenguajes orientados a objetos como Java y C++.

Una vez descargado el archivo deberemos ejecutar el archivo Microsoft Visual Basic 6.0:



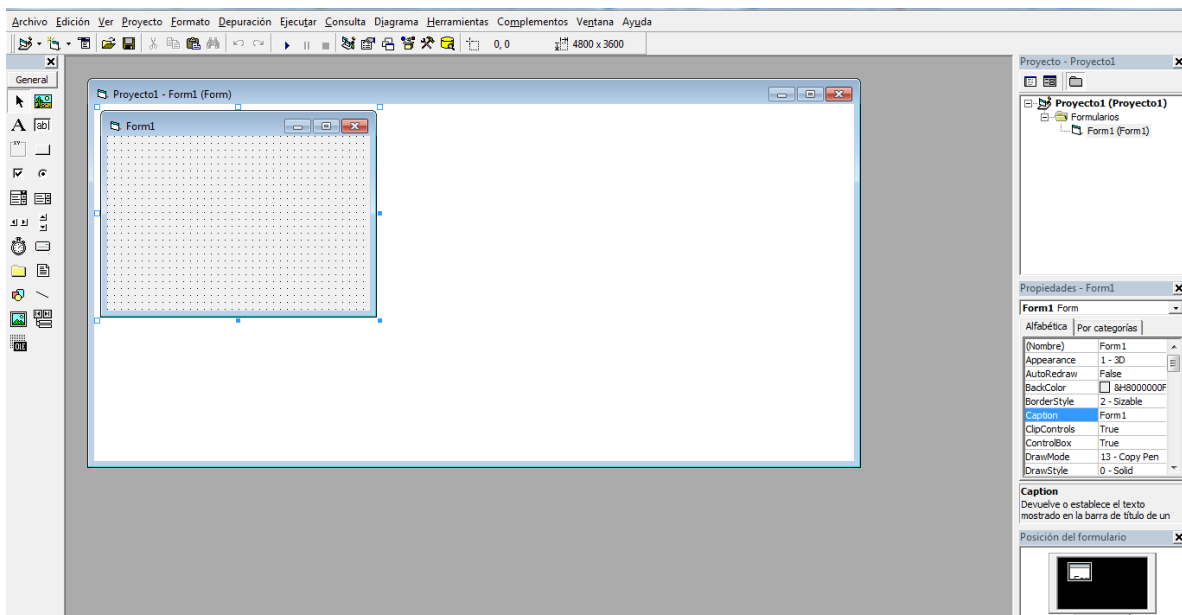
Ahora, dentro de este software podremos empezar a programar, el primer proyecto que crearemos será uno en el cual cambiaremos los colores de un Label con la ayuda de un botón, programándolo y cambiando las propiedades del Label.

Dentro de Visual Basic crearemos un proyecto .EXE Standar



Dentro de la pantalla tendremos varios elementos, a la izquierda tendremos el cuadro de herramientas, a la izquierda estarán las propiedades, en el centro estará nuestro “Tablero”, donde pondremos las herramientas.

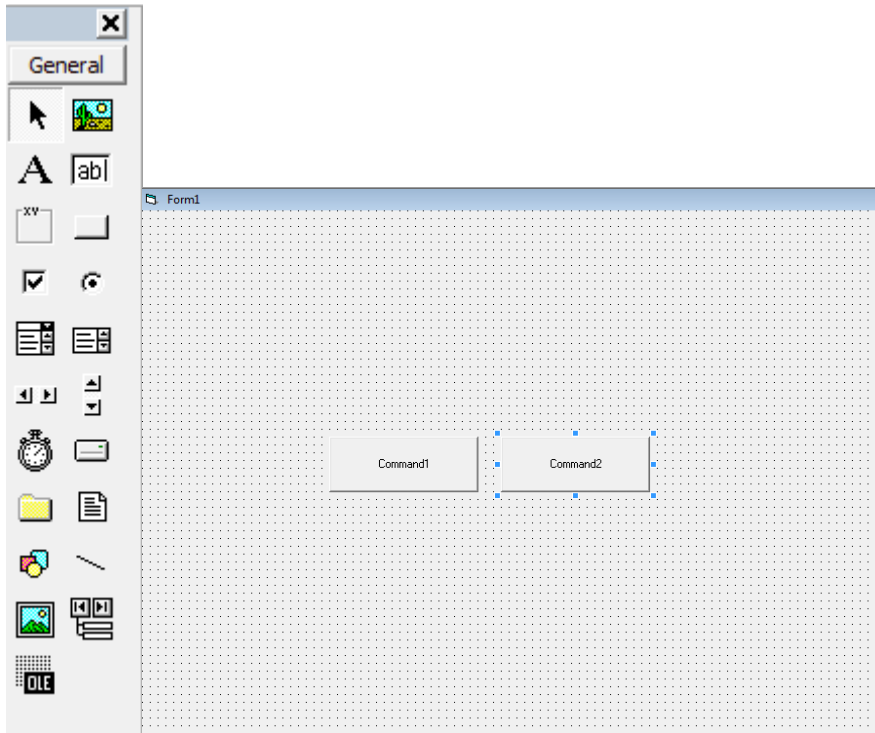
Las herramientas son aquellas que nos permiten crear aplicaciones, ejemplos de herramientas serian: CommandButton, Label, PictureBox entre otras, mientras que las propiedades, son las características de las herramientas, es decir, si ponemos un Label y vemos sus propiedades, podremos cambiar el color, el caption (Texto que aparece en el), y demás propiedades dentro de él.



Aca podemos poner nuestro tablero con un mayor tamaño, así podremos diseñar mas fácilmente. Las aplicaciones, desde las más complejas hasta las más básicas, tienen un “Tiempo de ejecucion”, en ese tiempo es cuando la aplicación empieza a correr y vemos toda la programación que hemos

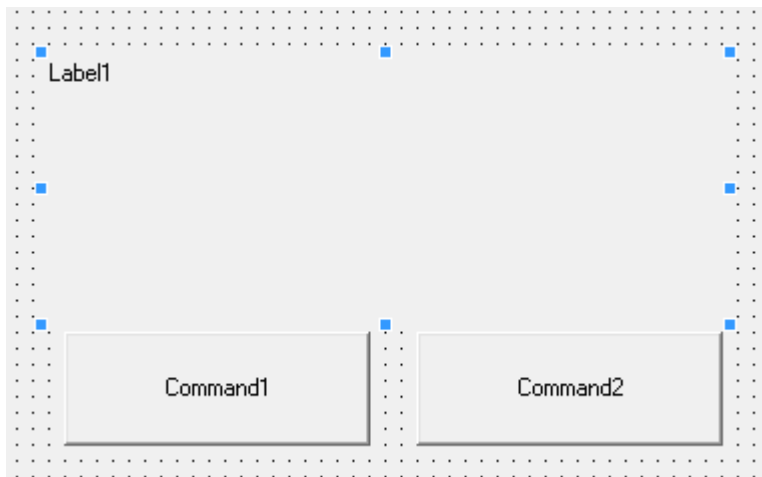
hecho, también tiene un “Tiempo de desarrollo”, en este se empieza a crear toda la aplicación, desde el diseño hasta la programación.

Ya explicado esto, pondremos 2 botones dentro del tablero, para esto los seleccionamos de la barra de herramientas, luego vamos al tablero y lo dibujamos con el Mouse.

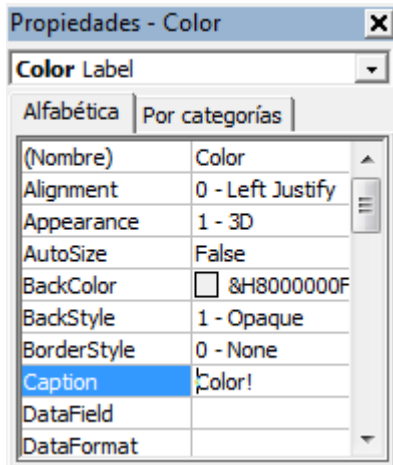


Del mismo modo pondremos un Label, también tendremos que seleccionarlo desde la barra de herramientas y lo dibujamos en el tablero.

Debera quedar algo así:



Ahora pasaremos a cambiar las propiedades, cambiaremos primero las del Label1, le damos clic al label que creamos, a la derecha aparecerán sus propiedades, el nombre debe ser "Label1", lo cambiaremos a "Color" (Sin comillas), lo siguiente será cambiar la propiedad "Caption", cambiaremos el texto dentro de el a "COLOR!" (Sin comillas), tendrá que quedar algo así:



Siguiendo con esto, daremos clic a los botones y cambiaremos sus Caption a "Color1" y "Color2", esto en cada botón, quedando así:

Debemos diferenciar entre Nombre y Caption, donde el nombre es solo la identificación que se le da al objeto y el caption es el texto que mostrara dentro de él.

Cuando tengamos listo esto, daremos doble clic al primer botón, esto nos llevara al código de ese botón, tendrá que salir así:



Esto es una instrucción, lo que quiere decir es que todo lo que este entre "Private Sub Command1_Click()" y "End Sub" es lo que se ejecutara cuando demos clic a ese botón. Dentro de esa instrucción pondremos:

Color.BackColor = &HFF0000

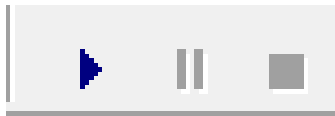
Para volver al diseño solo debemos presionar Shift + F7. Ahora daremos doble clic al segundo botón para ir a su código y dentro de la instrucción pondremos:

Color.BackColor = &H80C0FF

Quedando algo así:

```
Private Sub Command1_Click()  
Color.BackColor = &HFF0000  
End Sub  
  
Private Sub Command2_Click()  
Color.BackColor = &H80C0FF  
End Sub  
|
```

Ya tenemos todo listo, ahora solo debemos darle “Play”, este botón se encuentra en la barra superior:



Posiblemente salga una ventana de error, si esto pasa, tendremos que darle clic al cuadrado que aparecerá al lado del símbolo play.

Ahora que se esté ejecutando, podremos ver todo lo que hicimos, presionaremos los botones y veremos cómo funcionan.