Visual Basic pour Applications

Les interfaces graphiques

Romain Tavenard Kévin Huguenin Christophe Avenel

Romain.Tavenard@irisa.fr Kevin.Huguenin@gmail.com Christophe.Avenel@irisa.fr

20 Novembre 2008



Outline

Retour sur les objets d'Access

- 2 Les interfaces graphiques
 - Les interfaces graphiques simples
 - Les interfaces graphiques plus élaborées

Liste des objets à manipuler

Nous avons introduit les objets suivants :

- DAO.Database et sa méthode OpenRecordset
- DAO.Recordset et ses champs :
 - Fields
 - EOF
 - MoveNext
- DAO.Field et ses champs :
 - Name
 - Value

Cas particulier des champs vides :

• Utilisation de IsNull plutôt que == ""

Outline

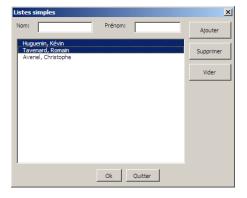
Retour sur les objets d'Access

- 2 Les interfaces graphiques
 - Les interfaces graphiques simples
 - Les interfaces graphiques plus élaborées

InputBox et MsgBox

```
InputBox(prompt[, title] [, default] [, xpos] [, ypos] [,
helpfile, context])
MsgBox(prompt[, buttons] [, title] [, helpfile, context])
```

Un exemple d'interface graphique plus élaboré



Dessiner une interface graphique dans Visual Basic

On commence par créer un UserForm ("Insertion" \rightarrow "UserForm"). Puis on y ajoute des contrôles à l'aide de la boîte à outils :



Grands principes

Comme souvent en Visual Basic, tout est objet :

- Fenêtres
- Boutons
- Zones de texte
- etc.

Programmer une interface graphique, c'est :

- Prévoir les actions de l'utilisateur
- Comprendre les événements qui y sont associés
- Définir le comportement du programme lorsqu'un de ces événements arrive



Programmation événementielle

Événements typiques :

- Clic sur la croix pour fermer une boîte de dialogue
- Clic sur un bouton
- Double-clic sur un objet
- etc.

Pour connaître les événements associés à un objet, il suffit de consulter l'Aide de VB.

Programmation événementielle et bonnes pratiques

Voici une liste succinte (mais primordiale) de bonnes pratiques :

- Limiter au maximum le code associé aux UserForm (utiliser des procédures définies dans les modules)
- À la fermeture d'un UserForm, stocker les valeur entrées dans des variables globales
- Cas particulier d'une suite de fenêtres :
 - Gérer l'enchaînement par un module externe (UserFormX.Show)
 - Différences entre Terminate et QueryClose
 - Fermeture d'une fenêtre par Unload Me

