

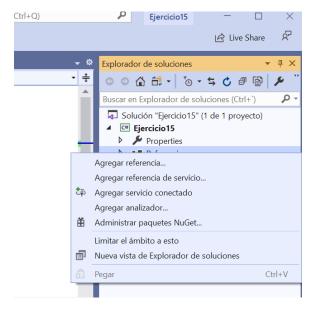


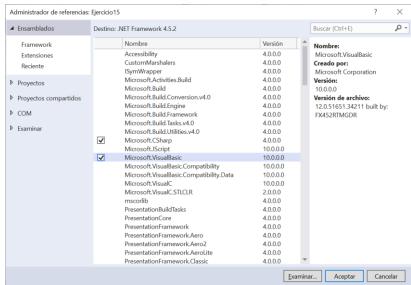


Utilización de InputBox

En alguno de los ejercicios del tema vamos a utilizar una sentencia del lenguaje Visual Basic, InputBox, que nos permite introducir un texto en nuestro programa mediante una ventana cuadro de diálogo que le pide al usuario un texto y lo devuelve a nuestro programa.

Para poder utilizar InputBox lo primero que debemos hacer es añadir una **referencia** al ensamblado Microsoft.VisualBasic. Lo hacemos en el **Explorador de Soluciones**, en el apartado **Referencias**:











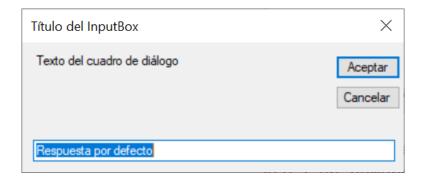
A continuación añadimos en el código de nuestro formulario la librería de VisualBasic:

```
Form1.cs* → X Form1.cs [Diseño]*
C# Ejercicio15
                        ▼ ¶ Ejercicio15.Form1
            □using System;
       1
              using System.Collections.Generic;
       2
       3
              using System.ComponentModel;
              using System.Data;
       4
              using System.Drawing;
       5
              using System.Ling;
       6
              using System.Text;
       7
              using System.Windows.Forms;
       8
              using Microsoft.VisualBasic;
       9
     10
```

A partir de este momento ya podemos utilizar la sentencia InputBox:

La sentencia InputBox tiene la siguiente sintaxis. Si en nuestro código escribimos:

Nos aparecerá el siguiente cuadro de diálogo en el que el usuario podrá introducir un texto. Ese texto se meterá en nuestra variable **texto** de tipo string.





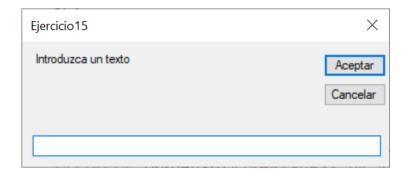




Programación Tema 3. Sentencias de Control de Flujo

Tanto los parámetros Título, como Respuesta por defecto son opcionales, se pueden no poner...

string texto;		
texto = Interaction.InputBox("Introduzca	un	texto")



Si lo que queremos es leer un número, como lo que devuelve la función InputBox es un texto, debemos convertirlo a entero o double con Parse.

```
int num;
// Leemos un número utilizando int.Parse para convertir texto en entero.
num = int.Parse(Interaction.InputBox("Introduzca un número:"));
```

Si queremos tener un número por defecto, lo podemos hacer así:

```
int num;

// Leemos un número utilizando int.Parse para convertir texto en entero.
num = int.Parse(Interaction.InputBox("Introduzca un número:", "Ejercicio 15", "0"));
```