PARTE4. BIBLIOTECAS DE CLASE (.dll).

Tiene la utilidad de ordenar código. Para definir una biblioteca de clases es necesario realizar:

1. Sera necesario abrir la opción de biblioteca de clases, donde se escribirá la o las clases que se necesiten (Ejemplo Librerias1). Se necesita saber el nombre del proyecto, el nombre de la clase y el nombre de los métodos. Es un código externo a nuestro proyecto, con un código muy especifico y concreto.
2. Dar a generar. Guardar todo.
   1. EJEMPLO:
   2. Librerias1 (.dll):

Public Class Clase1DNI

Public Function letra(ByVal num As Long) As Char

Dim letr() As Char = {"T", "R", "W", "A", "G", "M", "Y", "F", "P", "D", "X", "B", "N", "J", "Z", "S", "Q", "V", "H","L", "C", "K", "E"}

Return letr(num Mod 23)

End Function

End Class

* 1. Una vez diseñada la biblioteca de clases será el momento de añadirlo al proyecto ya que es un elemento externo a el, por lo que es absolutamente necesario añadirla a nuestro proyecto, importarla a nuestro proyecto. Para añadir una dll a nuestro proyecto seria, sobre el nombre del proyecto botón derecho, agregar referencia, examinar y buscar la dll, agregándola.
  2. Ejemplo (Ejercicio: PruebaConsola)

Imports Librerias1

Module Module1

Sub Main()

Try

Dim var As New Class1

Console.WriteLine("Introduzca un DNI: ")

Dim x As Long = Console.ReadLine()

Console.WriteLine("El {0} tiene la letra {1}", x, var.letra(x))

Console.ReadLine()

Catch

Console.WriteLine("Se ha producido un error.")

End Try

End Sub

End Module

1. El siguiente paso es importar a nuestro código los elementos necesarios para poder utilizarla. Para ello se utiliza Imports, que se colocara en la primera línea de código, que van delante de Module1, poniendo punto y el nombre de la clase que quieres utilizar (si hay varias), si se quiere utilizar todas las bibliotecas se pone el Imports sin punto y nombre de la clase.