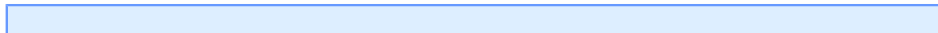


# Tutoriel 34 : Le code de la feuille de la feuille frmParent

par Gilbert Miralles ([gilmir.developpez.com](http://gilmir.developpez.com))

Date de publication : Lundi 22 mars 2004

Dernière mise à jour : Lundi 11 février 2008



La feuille frmParent

I-1 - Menu Fichier

I-2 - Menu Aide

I-3 - Menu Infos

I-4 - Codifier les InfosBulles

II - Saisie du code des Objets issus de la feuille frmParent

II-1 - Premier Panel

II-2 - Deuxieme Panel

II-3 - Troisieme Panel

II-4 - Ecriture de la procédure Form\_Load dans le fichier MDI

Prochain tutoriel :

## La feuille frmParent

Voici une vue de la construction de la feuille "frmParent"

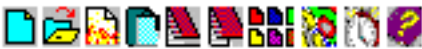


J'ai utilisé pour cela les "Panels" fournis avec le contrôle "[Thread32.ocx](#)", de gauche à droite nous apercevons les Panels, positionnés sous les boutons.

J'ai expressément laissé les noms respectifs sous certains objets à titre indicatif.

J'ai utilisé les boutons 3D qui vont nous permettre de positionner les images que vous pouvez [télécharger](#) si vous souhaitez les utiliser.

Dans le cas contraire, vous pouvez positionner les images de votre choix. ou copier les images à partir de cette planche :

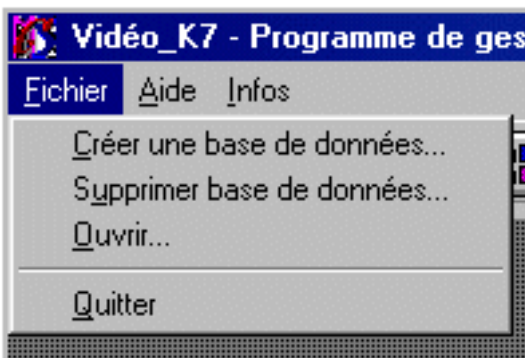


Nous allons codifier les feuilles déjà construites, à savoir la feuille "frmParent" et ensuite la feuille "frmChild"

Saisie du code des objets issus de [La feuille frmParent](#) :

Nous allons tout d'abord codifier les étiquettes de la barre de menu.

### I-1 - Menu Fichier



Nous avons créé dans cette étiquette 4 procédures qui sont :

- 1 - Créer une base de données (mnu\_MakeFile)
- 2 - Supprimer une base de données (mnu\_DelFile)
- 3 - Ouvrir (mnu\_FileOpen)
- 4 - Quitter (mnu\_Exit)

**Codification de ces procédures :**

#### Créer une base de données

```
Private Sub mnu_MakeFile_Click( )
    'Crée une base de données de films vidéo
    frmMakeFile.Show 1
End Sub
```

### Créer une base de données

```
End Sub
```

### Supprimer une base de données

```
Private Sub mnu_DelFile_Click( )
    'Efface base de données
    frmDelFile.Show 1
End Sub
```

### Ouvrir

```
Private Sub mnu_FileOpen_Click( )
    'Dialogue d'ouverture de fichiers graphiques à afficher
    frmFileOpen.Show 1
End Sub
```

### Quitter

```
Private Sub mnu_Exit_Click( )
    Titre = "Attention"
    Message = "Souhaitez vous quitter Video_K7 ?"
    Reponse = MsgBox(Message, 32 + 4, Titre)
    If Reponse = 6 Then End
End Sub
```

## I-2 - Menu Aide



Nous avons créé dans cette étiquette 2 procédures qui sont :

- 1 - Aide à la création (mnu\_Aide1)
- 2 - Aide à la saisie (mnu\_Aide2)

### Aide à la création

```
Private Sub mnu_Aide1_Click( )
    'Appel de la feuille d' aide par la procédure "FileMsg"
    FileMsg "FileMsg.txt", 1
End Sub
```

### Aide à la saisie

```
Private Sub mnu_Aide2_Click( )
    'Appel de la feuille d' aide par la procédure "FileMsg"
    FileMsg "FileMsg.txt", 2
End Sub
```

## I-3 - Menu Infos

Nous avons créé dans cette étiquette 2 procédures qui sont :

- 1 - Infos générales (mnu\_Infos)



2 - A propos de... (mnu\_About)

#### Infos générales

```
Private Sub mnu_Infos_Click( )
    'Appel de la feuille d' aide par la procédure "FileMsg"
    FileMsg "FileMsg.txt", 4
End Sub
```

#### A propos de...

```
Private Sub mnu_About_Click( )
    'Appel de la feuille About par la Méthode Show
    frmAbout.Show 1
End Sub
```

### I-4 - Codifier les InfosBulles



Dans le premier Panel nous trouvons 3 boutons, à savoir :


- 1 - Création d'une base de données
- 2 - Ouvrir une base de données
- 3 - Détruire une base de données

Avant de coder ces procédures, puisque les particularités de Visual Basic 6.0 nous permettent d'installer des "Infos Bulles", pourquoi s'en priver ?

Dans la feuille de propriétés du premier bouton et à l'étiquette "**ToolTipText**", nous écrivons : *Création d'une base de données*

Dans le deuxième bouton, nous écrivons : *Ouvrir une base de données*

Dans le troisième bouton : **Détruire une base de données**

 Vous pouvez renseigner les infos-bulles (**ToolTipText**) de tous les objets qui engendrent des événements provoqués par l'utilisateur.



Voilà ce que vous devez obtenir en positionnant votre curseur de votre souris sur le premier bouton du premier Panel.

## II - Saisie du code des Objets issus de la feuille frmParent

### II-1 - Premier Panel

Je ne vous rappelle pas que pour ouvrir la feuille des propriétés, vous devez appuyer sur la touche F4 de votre clavier, car...vous le savez!

A ce stade nous allons renommer tous les boutons afin de pouvoir les reconnaître si nous avons à rechercher une procédure distincte.

Modifiez la propriété de chaque objet comme suit : (faire et défaire, c'est toujours programmer)

```
Private Sub SSCommand1_Click( ) devient : cmdCreat
    'Créer une base de données
    frmMakeFile.Show 1
End Sub

Private Sub SSCommand2_Click( ) devient : cmdOpen
    'Ouvrir une base de données
    mnu_FileOpen_Click
End Sub

Private Sub SSCommand3_Click( ) devient : cmdErase
    'Efface base de données
    frmDelFile.Show 1
End Sub
```

### II-2 - Deuxieme Panel

```
Private Sub SSCommand4_Click( ) devient : cmdCascade
    'Fenêtres superposées et décalées
    frmParent.Arrange 0
End Sub

Private Sub SSCommand5_Click( ) devient : cmdHorTile
    'Fenêtres en mosaïque verticale
    frmParent.Arrange 2
End Sub

Private Sub SSCommand6_Click( ) devient : cmdTile
    'Fenêtres en mosaïque verticale
    frmParent.Arrange 1
End Sub

Private Sub SSCommand7_Click( ) devient : cmdIconArrange
    'Arrange les icônes
    frmParent.Arrange 3
End Sub

Private Sub SSCommand8_Click( ) devient : cmdClose
    'Appelle la procédure de fermeture de toutes les fenêtres filles
    CloseAll
End Sub
```

### II-3 - Troisieme Panel

Le premier Panel aura comme valeur de propriétés :

**Name** : Panel3d8

**Caption** : 00:00:00

Le second Panel aura comme valeur de propriétés :

**Name** : Panel3d4

**Caption** : 00/00/0000

Ce bouton permet d' afficher ou de masquer par sa propriété "Visible" le Panel qui indique l'heure

Les Panels incrustés dans le Panel principal devront être renommés, nous lui donnerons comme propriétés :

Premier bouton :

```
Private Sub SSCommand9_Click( ) devient : cmdTime
    If Indicateur = 0 Then
        Panel3d9.Visible = True
        Indicateur = 1
    Else
        Panel3d9.Visible = False
        Indicateur = 0
    End If
End Sub
```

Deuxième bouton :

```
Private Sub SSCommand10_Click( ) devient : cmdHelp
    'Info
    mnu_Infos_Click
End Sub
```

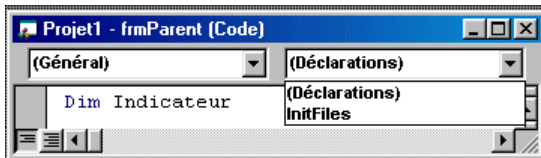
Pour ne pas engendrer des erreurs, nous allons télécharger le fichier texte à insérer dans le répertoire de travail de Vidéok7, ainsi que le module nécessaire à l'affichage de ce fichier par Visual Basic. [Télécharger les fichiers](#)

## II-4 - Ecriture de la procédure Form\_Load dans le fichier MDI

```
Private Sub MDIForm_Load( )
    'Ajuster le pointeur de souris
    Screen.MousePointer = 0
    'Répertoire de travail = répertoire du programme
    ChDir App.Path
    'Centrage de la feuille à l' écran
    CenterForm frmParent
    'Afficher la feuille et la positionner dans la dimension de l' écran
    Me.WindowState = 2
    'Affichage de l'heure et de la date
    Panel3d9.Caption = Time
    Panel3d4.Caption = Date
    'Initialise base de données et descriptifs
    InitFiles
End Sub
```

Attention, le fait d'avoir renommé les objets sus-indiqués a transféré toutes les procédures dans la fenêtre "Général - Déclarations" de la feuille "frmParent", vous devez les éliminer impérativement.

Cela mettra un peu d'ordre dans notre projet, éliminons les procédures superflues.



Voici ce que vous devez avoir dans la feuille "frmParent" et dans la procédure "Déclarations"

A ce stade de l'évolution de votre projet, si vous cliquez sur un objet alors que celui-ci contient une procédure qui engendre un événement qui ne pointe sur rien générera automatiquement une erreur.

Vous pouvez, à titre pédagogique, insérer une routine d'erreur, tout en sachant que lorsque nous aurons créé et codifié l'objet, ce type d'erreur ne se produira plus.

**Un peu de patience, vous êtes sur la bonne voie, la voie qui vous mène sur le chemin du savoir et de la connaissance.**

Prochain tutoriel :

 ***Dans la prochaine leçon, nous écrivons le code d'action de la feuille "frmMakeFile"***

