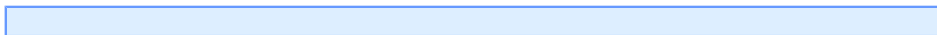


Tutoriel 6 : Un environnement basé sur l' objet

par Gilbert Miralles (gilmir.developpez.com)

Date de publication : Lundi 18 mars 2003

Dernière mise à jour : Lundi 28 janvier 2008

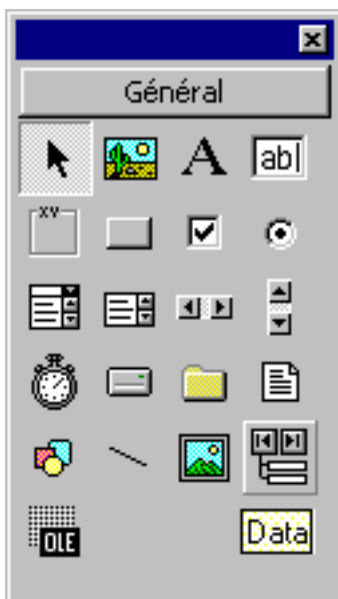


Environnement Objet...
Prochain tutorial :

Environnement Objet...

Vous avez dit objet ? Mais... de quel objet parlez-vous?

En déplaçant le curseur de votre souris, sur les différents objets insérés dans la boîte à outils, un petit rectangle de couleur apparaît et vous indique le nom de l'objet.



Les différents objets de la boîte à outils.

Dans cet exemple nous avons survolé avec la souris la dernière icône

de la dernière rangée de droite, ce qui a provoqué l'apparition de la bulle

qui nous indique que cet icône correspond à un contrôle "Data".

Etudions les différents contrôles de la boîte à outils.

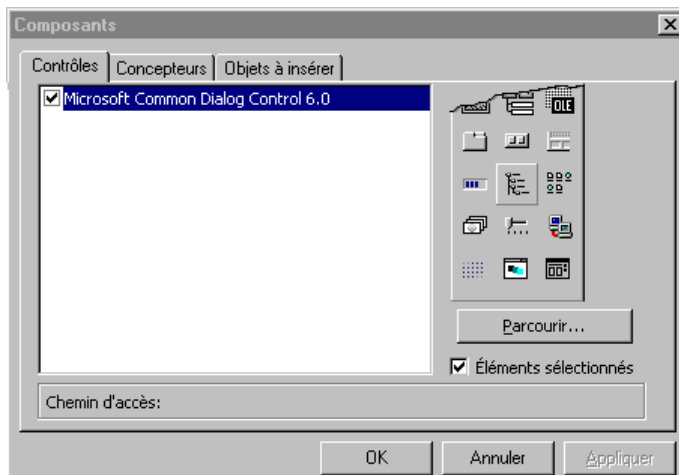
Nom du contrôle	Description
PictureBox	C'est un conteneur d'autres objets. Vous pouvez insérer une image ou par exemple un groupe d'objets en une seule opération
Label	On utilise ce contrôle pour placer du texte comme affichage simple ou comme étiquette.(L'utilisateur ne peut pas modifier le texte saisi dans ce contrôle)
TextBox	C'est le seul objet qui vous permet de saisir du texte, des nombres ou des dates.
Frame	Ce contrôle sert à enjoliver votre présentation. Un autre contrôle remplit le même rôle mais n'est pas livré en standard, c'est le contrôle Sheridan 3D Controls qui est généré par le fichier Threed32.ocx.(A posséder impérativement)
CommandButton	C'est un bouton poussoir qui enclenchera une action par l'intermédiaire d'une procédure événementielle.
CheckBox	C'est une case à cocher
OptionButton	C'est un bouton radio(Option)
ComboBox	Il s'agit d'une liste modifiable qui permet de choisir un seul élément dans une liste mais aussi de taper une valeur qui n'est pas affichée
ListBox	C'est une liste dans laquelle vous pouvez choisir un ou plusieurs éléments, sans pouvoir saisir de nouvelle valeur.
HScrollBar	C'est un ascenseur horizontal
VScrollBar	C'est un ascenseur vertical
Timer	

	C'est une minuterie, genre chronomètre qui vous permet d'enclencher une action toutes les n milli-secondes
DriveListBox	Ce contrôle permet d'afficher la liste de tous les lecteurs disponibles sur l'ordinateur
DirListBox	Ce contrôle permet d'afficher la liste de tous les répertoires d'un lecteur sélectionné
FileListBox	Ce contrôle permet d'afficher la liste de tous les fichiers d'un répertoire sélectionné
Shape	Permet de dessiner des formes, rectangles, cercles
Line	Permet de dessiner des lignes
Image	Sert à insérer des images, nous le préférons à l'objet PictureBox
Data	Ce contrôle permet de programmer l'accès aux bases de données
OLE	Il permet de placer des applications OLE(Object Link and Embedding)

Avant de programmer avec Visual Basic, vous devez vous familiariser avec son environnement graphique, ses menus, ses barres d'outils ainsi que les fenêtres qui permettent de programmer et de paramétrer les différents objets.

Si vous possédez la version "Pro", vous pouvez aller chercher des contrôles supplémentaires comme celui que j'ai cité dans le paragraphe précédent.

Dans la barre de menus, cliquez sur l'étiquette "**Projets**", "**Composants**"



En cliquant sur le bouton "Parcourir", vous ouvrez une boîte de dialogue de Windows. Il ne vous reste plus qu'à aller chercher le fichier qui vous intéresse, en l'occurrence "Threed32.ocx" qui se trouve dans le répertoire de c:\Windows\system

Vous pouvez également visualiser tous les fichiers avec extension *.ocx pour connaître les contrôles que vous avez à disposition.

Nous essayerons à titre pédagogique de réaliser quelques petites applications qui englobent les contrôles "**Treed32.ocx**" et "**Spin32.ocx**" cela nous permettra de constater l'évolution esthétique de nos présentations.

Prochain tutorial :

 ***Etude des principales propriétés d'une feuille Form1***

