

Fundamentos de Informática 2005-2006 Laboratorio 3: Primer programa Visual Basic



Vamos a crear un programa que tenga un botón que le llamaremos "Mi primer programa".

📩 Proyecto1 - Microsoft Visual Basic [diseño] - [Proyecto1 - Form1 (Form)]															
.	Arc	hivo:	<u>E</u> dició	n <u>V</u> er	Proyect	<u>E</u> ormato	<u>D</u> epuración	Ejecu <u>t</u> ar	⊆onsulta	Dijagrama	Herramier	ntas (Complementos	Ve <u>n</u> tana Ay <u>u</u> da	_ 8 ×
	¥•	- 🍾	• 10	È	🔛 🐰	Þ E	M 🗠 🗠	• • I	i 🗉 🔕	i 🗊 名	볼 🛠 🖥	ta	0, 0	⊒ ^[2] 4800 × 3600	
		×	P							1		Pr	opiedades -	Form1	×
6	iener	al	5	Form	1							Fo	orm1 Form		•
N	:	2										A	Alfabética Por	categorías	
A	. F	abl		::::	:::::				:::::			()	Nombre)	Form1	^
												A	Appearance	1 - 3D	
			I E E			Mi primer	programa					A	AutoRedraw	False	
		~	H erri	::::	::	in pliner	programa		11111 -			В	lackColor		×
M		•										В	forderStyle	2 - Sizable	
F												C C	Laption	Form1	_
E	EE	-										9	IlipControls	True	
Я	ы	≜		::::					11111			C	IontrolBox	True	
	_	≥		::::					11111			D)rawMode	13 - Copy Pen	~
Č	3 0	-		::::					11111			- E	•	14 4 4 4	
	۰,	_		::::					11111			Ca	aption		
			þ.									De	evuelve o estal	blece el texto mostrad	o en la
é	p -	_										ba	arra de título de 1 objeto.	e un objeto o bajo el ic	ono de
	-	161													
	U F														
0															

Haciendo "doble clic" en el botón introduciremos el siguiente código:

🗞 Proyecto1 - Microsoft Visual Basic [diseño] - [Form1 (Código]]								
💭 <u>A</u> rchivo	Edición Ver Proyecto Eormato Depuración Ejecutar Consulta Diagram	na <u>H</u> erramient	as Complementos V	/entana Ayuda 💶 🗗 🗙				
😼 - 🏷 - 🖀 😂 🖶 🙏 🖻 💼 🦛 🗢 🖙 🕞 🔳 😻 😭 🔁 🍯 🛠 Lín 4, Col 20								
×	Command1 Click	•	Propiedades - Fo	rm1 🗙				
General			Form1 Form	•				
	Dim Nombre As String	-	Alfabética Por ca	ategorías				
A	Nombre = InputBox("Introduce tu nombre")		(Nombre)	Form1				
A	MsgBox ("Hola " & Nombre)		Appearance	1 - 3D				
ו	End Sub		AutoRedraw	False				
			BackColor	8H800000F&				
•			BorderStyle	2 - Sizable				
			Caption	Form1				
			ClipControls	True				
এম 🚽			ControlBox	True				
			DrawMode	13 - Copy Pen 🗸 🗸				
Ø			<u></u>					
			Caption Devuelve o estable	ce el texto mostrado en la				
R 🔨			un objeto.	in objeco o bajo en cono de				
OLE								

1 de 5



Fundamentos de Informática 2005-2006 Laboratorio 3: Primer programa Visual Basic



1.- Declarar una variable donde almacenar el nombre:

Dim Nombre As String

2.- Pedir mediante un InputBox que introduzcamos nuestro nombre:

Nombre = InputBox("Introduce tu nombre")

Proyecto1	
Introduce tu nombre	Aceptar
	Cancelar
Mª Carmen	

3.-Mostrar en un MsgBox un mensaje de saludo: "Hola xxx", donde xxx es el nombre previamente introducido.

MsgBox ("Hola " & Nombre)

P	royecto1 🗙	
	Hola Mª Carmen	
	Aceptar	

Para crear el primer programa sigue los siguientes pasos:

- 1. Inicio \rightarrow Programas \rightarrow Microsoft Visual Basic 6.0 \rightarrow Microsoft Visual Basic 6.0
- 2. Selecciona "Exe estándar" \rightarrow Pulsar abrir



- 3. Ver \rightarrow Cuadro de Herramientas (en la parte de abajo, si no está seleccionado)
- 4. Elegir (hacer clic) del Cuadro de Herramientas el botón 💷 y dibujarlo en el formulario.



Fundamentos de Informática 2005-2006 Laboratorio 3: Primer programa Visual Basic



- 5. En el panel de propiedades aparecerán las propiedades del botón. Vamos a modificar las siguientes:
 - a. Name: Nombre del botón en el código (le llamaremos "Laboratorio3")
 - b. Caption: "Laboratorio 3"
- 6. Doble clic en el botón para incluir el código, que se indica arriba:

Private Sub Laboratorio3_Click()

Dim Nombre As String Nombre = InputBox ("Introduce tu nombre") MsgBox ("Hola " & nombre)

End Sub

- 7. Para ejecutar: F5, o pulsar \rightarrow , o en el menú (Ejecutar \rightarrow Iniciar)
- 8. Para Guardar:
 - a. Minimizar el programa Visual Basic
 - b. Ir a al Escritorio \rightarrow Seleccionar "Mi PC" \rightarrow D:
 - c. Crear una carpeta con vuestro nombre, p. ej. Tom-Jerry
 - d. Ir a la carpeta creada \rightarrow Crear una carpeta lab03
 - e. Maximizar el programa Visual Basic
 - f. Elegir Archivo -> Guardar Proyecto
 - i. Ir a "Mi PC" \rightarrow D: \rightarrow Tom-Jerry \rightarrow lab03
 - ii. Nombre del formulario: lab03 (.frm)
 - iii. Nombre del proyecto: lab03 (.vbp)
 - iv. Puedes borrar los archivos innecesarios (.vbw)
- 9. Las posteriores veces que modifiques algo sólo hay hacer: Archivo \rightarrow Guardar.
- 10. Antes de ir a casa: Copiaremos en el explorador los ficheros, el contenido de la carpeta: "Mi PC" → D: → Tom-Jerry → lab03 en A:
- 11. Y nos llevaremos el disquete.
- 12. Ya hemos terminado y guardado nuestro primero programa.



Fundamentos de Informática 2005-2006 Laboratorio 3: Primer programa Visual Basic



Resuelve los siguientes ejercicios (todos los que programes puedes ponerlos en un único programa, bajo un botón distinto cada uno):

- 1. **Diseña** en papel el diagrama de flujo para leer **dos números** enteros y calcular su **suma**.
- 2. **Diseña** y **programa** el diagrama de flujo para calcular el **volumen** (V) y el **área** (A) de una **esfera**. Declara π como un real constante que valga 3.14159265358979.

 $V = 4\pi r^3/3$ $A = 4\pi r^2$

 Diseña y programa el diagrama de flujo para leer un número entero y mostrar los cinco números siguientes (salto de línea: concatenar vbCrLf).

		Serie 5 🛛 🔀
	Serie 5 🛛 🔀	Número: 245
Serie	Introduce un número Aceptar Cancelar 245	246 247 248 249 250 Aceptar

4. **Diseña** el diagrama de flujo para **convertir** la temperatura de grados **Celsius** a grados **Fahrenheit**.

 $^{\circ}C = 5/9(^{\circ}F-32)$

- 5. Diseña el diagrama de flujo para leer dos números enteros y calcular su media.
- 6. Diseña el diagrama de flujo para leer tres números enteros y calcular su media.
- 7. Diseña el diagrama de flujo para leer dos números enteros e intercambiar sus valores.

X = 23, Y = 45 X = 45, Y = 23

8. Diseña el diagrama de flujo para leer tres números enteros e intercambiar sus valores.

A = 23, B = 45, C = 67 A = 45, B = 67, C = 23



Fundamentos de Informática 2005-2006 Laboratorio 3: Primer programa Visual Basic



9. Diseña un diagrama de flujo para leer una cantidad en segundos y nos muestre por pantalla las horas, minutos y segundos correspondientes. Ejemplo: Si introducimos 4005 nos mostrará "1 horas 6 minutos 45 segundos".